I Congreso CEU de Innovación Educativa y Docente 2020

20 de julio de 2020

CEU | Ediciones

I Congreso CEU de Innovación Educativa y Docente 2020

Directoras: Mª Fernanda Rey-Stolle (USP), Mª del Rocío Bonilla (UAO) y Victoria Villagrasa (UCH)

© Adela M. Aura, Ágata Zuccaro, Agustín Barragán, Ainhoa Torres Sáez de Ibarra, Aitor Goitia, Aitor Martín-Pintado, Albert Guivernau, Alberto Martí, Alberto Sanjurjo Álvarez, Alejandra Cruz Varona, Alejandra Escudero Cervera, Alejandro Depestre, Alexandra Normington Palacín, Alfonso Día Segura, Alfredo Vázquez Rodríguez, Alicia López, Amable Manuel Cima Muñoz, Amparo Herrera, Ana Belén Campuzano, Ana Caíño Carballo, Ana Calvo Revilla, Ana María Fontalba Serer, Ana Martínez, Ana Navarro Serra, Ana Pérez, Ana Reula, Andrea Valderrey, Angel García Muñoz, Ángel Gómez Martín, Ángel J. Castaños, Ángel María Hernández, Ángela García, Ángela Magnet, Ángeles López, Ángels Álvarez, Anna Colomar Savall, Antonella Abatilli, Antonia García, Antonio Franco Rodríguez de Lázaro, Antonio Galán, Antonio Martín, Arancha Rodriguez de Gortázar, Ariadna Cánovas Rivas, Arlinda Luzi, Ascensión Gil Martín, Aurora Hernández González, Aurora Herrera Gómez, Bartolomé Serra, Beatriz Bravo Molina, Beatriz Cano Díez, Beatriz De las Heras, Beatriz Guerrero, Beatriz Oltra, Beatriz Sanz-Bustillo, Begoña Ballester, Begoña Puig, Begoña Tormo-Figueres Marzal, Belén Becerril Atienza, Belén del Pozo Sierra, Benito Jiménez, Benjamin Dieu, Blanca Nicasio Varea, Brian Crilly, Candelaria Romeu Peyró, Cándida Filgueira Arias, Caridad Gimeno, Carlos Bocos de Prada, Carlos Cruz, Carlos Ignacio Baeza Avallone, Carlos Lahoz, Carlos Martínez Álvarez, Carlos Martínez-Arraras, Carlos Mateos, Carlos Miguel Iglesias Sanz, Carlota Blanco Abbad-Jaime de Aragón, Carlota Sáenz de Tejada, Carmen de Mendoza, Carmen del Águila., Carmen González-Martín, Carmen María Muñoz, Carmen Parra, Carmen Pérez-García, Carmen Ruiz, Carmen Sebrango, Carmen Trives, Carmen Trull, Carolina Galiana, Carolina Hurtado Dolores Ollero, Carolina Wisner, Caroline Coope, Cecilio Molina, Chirag Chandrakant Sheth Shah, Cintia Carreira, Clara Llamazares Martín, Clara Mª Sobrado, Clara Marín, Clara Marín, Concepción Ortega Vidal, Consuelo Montejo, Consuelo Rubio, Coronación Rodríguez Borrajo, Covadonga Lorenzo, Covadonga Martinez-Peñalver, Cristina Balaguer, Cristina Barreiro Gordillo, Cristina Elorza Aranzabal, Cristina García Fraga, Cristina Hernanz, Cristina Isabel Dopacio, Cristina Masa Lorenzo, Cristina Noriega, Cristina Revert Ferrero, Cristina Ribes, Cristina Sánchez López de Pablo, Cristina Velasco, Daniel González, Daniel Medina, David Almeida, David José Santos Mejía, Davinia Martín, Deborah Chicharro Alcántara, Dolores Muñoz-Mingarro, Dolores Ollero, Dolores Silvestre, Domingo Barber Hernández, Eduardo De La Peña Pareja, Eduardo J. Fernández-Ozcorta, Eduardo López, Elena Juaristi Besalduch, Eliana Pires, Elisa Lledó, Elisa Maiques, Elisa Zubeldia Varela, Elisabet Palazón, Elizabeth Valdivieso, Elvira Canós, Emiliano Blasco Doñamayor, Empar García Roselló, Encarna Castillo García, Encarna Piquersalvatore Sauro, Encarnación Amusquivar Arias, Encarnación Castillo, Enric Poch Jiménez, Enrique Soriano Portas, Epifanio Lorenzo, Estanislao Nistal, Esther Bataller Leiva, Esther Cervera Barriga, Esther Durán, Esther Escudero Lirola, Esther Gramage Caro, Estrella Jiménez Trigos,, Eva de la Fuente, Eva J. Rodríguez, Eva María Rojas Pérez, Eva Perea, Eva Ruiz Casares, Evangelina López de Maturana, Ewan Walker, Federico De Isidro Gordejuela, Félix Aramburu, Felix Hernando Mansilla, Fernanda Rey-Stolle Valcarce, Fernando Amiguet, Fernando Bonete, Fernando Izquierdo, Fernando Leandro Balandrón, Fernando Marugán Solís, Fernando Miralles Muñoz, Fernando Serrano Pelegrí, Francesca Higueras, Francisca Torres Jiménez, Francisco Arnau, Francisco Bueno, Francisco Javier Molina, Francisco Javier Muñoz Almaraz, Francisco Javier Pareja, Francisco Javier Rupérez, Francisco Javier Sáenz Guerra, Francisco Javier Visiedo Mazón, Francisco José Ferrer, Francisco José González Sánches, Francisco José Martínez, Francisco Llinares, Francisco Pardo, Francisco Suay Pérez, Gabriel Dávalos Picazo, Gema Pérez-Rojo, Gemma León Bello, Gemma Sanchis, Gianluca Cornetta, Gillian Moody, Gloria María Terrados, Gonzalo Haro, Gonzalo Sanz-Magallón, Guadalupe Cantarero, Guillem Ruvira, Guillermo Charneco, Guillermo de la Calle Velasco, Héctor Sanz, Hortensia Torres Torrelo, Ignacio Pérez, Inés de la Torriente, Inés Solbes Martínez, Iñaki Bilbao, Irene Correas Sosa, Irene Cuadrado, Irene Tirado, Isabel Adoración Martín Antoniano, Isabel Almodóvar, Isabel Beltrán, Isabel Martínez, Isabel Martínez Hurtado, Isabel Martínez Solís, Isabel Sánchez-Vera Gómez-Trelles, Isabel Serra, Iván Gonzalez Truco, Iván Roa, Ivana Villar, Jaume Jordá, Javier Barrio Carrasco, Javier Camacho, Javier López, Javier Pinazo Ferrandis, Javier Pizarro, Jennifer Balaguer, Jesús Cano Carrillo, Jesus Cardells Peris, Jesús Gomis Almendro, Jesús Montes, Jesús Sánchez, Joan Ripoll, Jordi Aguilo Gisbert, Jordi López Ramón, Jorge Moreno Sánchez, Jorge Solana Aguado, José Alfredo Vicente, José Ángel González, José Antonio Alonso Fernández, José Antonio de la Rosa, José Antonio Solves Almela, José Maciá, José Manuel Pozuelo González, José María Mira de Orduña, José Martín Botella, José Martínez, Jose Miguel Cárdenas, José Terrado Vicente, José Vicente Chiva, Josep Lluis Del Olmo, Josep Xavier, Josué García, Juan Andrés Mesa, Juan Antonio Ardura, Juan Arana, Juan Carpio, Juan José Quereda Torres, Juan Manuel Corpa Arenas, Juan Manuel Lomillos, Juan Manuel Núñez, Juan Manuel Ros, Juan Martínez, Juan Miguel Arias, Juan Miguel Árias, Juan Pablo Maldonado, Juan Utiel González, Julio Sevillano Fernández, Katia Esteve Mallent, Katiuska Satue Ambrojo, Kayetan Adamski, Larios de Medrano, Laura Amado, Laura Fernández, Laura Fernández, Laura García Chaves, Laura González-Díez, Laura Lorenzo, Leyre Galarraga, Lidia Ibañez Torres, Lidia Jiménez, Lison Marguerite Moniqu Allibert, Lorena Martí Moreno, Lorena Melchor Llopis, Lorena Ruiz, Lourdes Bosch, Lourdes García Ureña, Lucana Estévez, Lucía Guerra Menéndez, Lucía Hilario Pérez, Lucianna Vaccaro, Lucrecia Moreno Royo, Luís Alberto del Río, Luis Álvarez Carrión, Luis Ángel Coronel, Luis Ignacio Barrero, Luis Perea, Luis Valero, M. Aracely Calatayud, Mª Carmen López, Mª Cruz Sádaba, Mª del Mar Jovani, Mª del Pilar Ramos, Mª Dolores Guerrero, Mª Dolores Ouro, Mª Isabel Panadero Antón, Mª José Borrego Gutiérrez, Mª José Pellicer Peris, Mª Rosa García, Mª Teresa Pastor Gosalbez, Mª Teresa Signes, Maite de Troya, Manuel Albacete Gómez-Calcerrada, Manuel Millán, Manuela Abeleira Colao, Marcin Kazmierczak, Margarita Fernández, María Achón, María Amparo Sanahuja Santafé, María Amparo Vila Caballer, María Ángeles López, María Araceli Calatayud, María Arana Aroca, María Belén Sánchez Laso, María Carmen Sanfeliu, María Concepción Pérez, María Concepción Torres Rodríguez, María Cristina Villamil Cajoto, María Cruz Sádaba, Maria de Rosario Rodriguez, María del Carmen Escribano Ródenas, María del Mar Jovani, María del Nogal, María del Pilar Ramos Álvarez, María del Rocío Bonilla, María del Rosario Rodríguez Ramos, María Dolores Cano Hurtado, María Dolores García Manzanares, María Dolores Gómez, María Dolores Guerrero Masiá, Maria Dolores Llobat Bordes, Maria Dolores Soler Sanchís, María Dolores Temprado, María Elena Mazo, María Escribese, María Gómez, María Gracia Sánchez Alonso, María Haro, María Isabel Carretero, Maria Isabel Castilla Heredia, Maria Isabel Rocha, Maria Isabel Vázquez, Maria José Morera Esteve, María José Polanco Mora, María José Pozuelo, María Lloria, María Magdalena Garijo Toledo, María Marta Escribese Alonso, María P. García-Alcober, María Paz Lorenzo, María Puchalt López, María Raquel Miquel González, María Rosario García Bellido, María Sánchez Valle, María Sandra Fragueiro Barreiro, María Socorro Simo, María Solano, María Tabuenca Bengoa, Maria Teresa Linares, María Teresa Núñez, María Teresa Pinedo Velázquez, Maria Teresa Signes, María Valverde, Mariano Molina, Maribel Castilla, Mariché Navío, Marina Beano Cuenca, Marina Fernández, Marina Martín, Marina Pérez Gordo, Marina Robas, Marina Sanz, Mario Alcudia Borreguero, Marisol Folgado, Marta Barba Recreo, Marta Blanco Navarro, Marta García Cañete, Marta Hernández Ruiz, Marta Lozano Fuentes, Marta Marín, Marta Medina Núñez, Marta Muñoz, Marta Oporto, Marta Pérez Gabaldón, Mauricio Bertet, Mercedes Rubio, Mercedes Ruiz de Palacios Villaverde, Micaela Menárguez Carreño, Miguel Núñez, Milagros Beltrán Gandullo, Milagros Mateo Otero, Mireia García Roselló, Miriam Juárez Cuevas, Mónica Viñarás Abad, Montserrat Cañabate, Montserrat Giner, Myriam Cabrera, Myriam Cabrera,, Natalia Úbeda, Nerea Gómez Álvarez, Noemí Valtueña, Nuno Henriques-Gil, Nuria Acero, Nuria Salazar, Nuria Villar Fernandez, Ofelia Carrión Otero, Olga Gómez Roda, Olga Kolotouchkina, Olga María Palomino, Ondina Vélez Fraga, Osvaldo Gabriel Pereira-Resquín Galván, Pablo Campos, Pablo César García Sánchez, Pablo Fos, Pablo Gallego Rodríguez, Pantaleón David Romero Sánchez, Paola Otero Gómez, Pascual Russo Quesada, Patricia Elhazaz, Patricia Fernandez, Patricia López-Frutos, Paula Rivas, Paula Sánchez, Paz Martínez, Pedro Caja, Pedro Jiménez, Pedro Rivas, Pedro Robles Latorre, Pedro Sáenz-López, Pilar García, Pilar Lafuente, Pilar Ruiz, Pilar Yubero Hermosa, Plácido Moreno, Rafael González, Raquel Carcelén., Raquel González, Raquel Ibar-Alonso, Raquel Martínez Sánchez, Raúl Escudero Romero, Rebeca Martínez Boví, Remigio Beneyto, Riánsares Arriazu, Ricardo J. Palomo, Ricardo Martín Peñalver, Rima Barhoum, Rima Barhoum, Rima Barhoum, Roberto Gelado-Marcos, Rocío Carvajal, Rocío Carvajal Alcaide, Rocío Colomer, Rocío Martín Jiménez, Rocío Santo-Tomás, Rodrigo García Carmona, Rodrigo Núñez, Rosa María Doménech Marqués, Rosana Domingo, Ruzan Galstyan Sargsyan, Sádaba, Hortensia Torres, Sandra Fernández, Sandra Sevilla, Santiago Celestino Pérez Jiménez, Santiago de Molina Rodriguez, Santiago Maestro, Santiago Sánchez, Santiago Vega, Sara Garaboa D'Anglade, Sendra Climent, Sergio Montero, Sergio Montero, Sergio Portal, Sergio Portal, Sergio Portal Núñez, Sergio Remiro, Sergio Saugar, Silvia Bueno Núñez, Silvia Encinas Franco, Silvia Martín Lluesma, Simón García-Ventura, Soledad Fenoy, Sonia Del Rio, Sonia Liébana, Sonia Martin Gomez, Tasio Peris, Teresa Ortega, Teresa Raventós, Tomás Lozano, Tomás Pérez Fernández, Úrsula Muñoz, Valentín Gallart, Vanesa Escudero, Vanina Costa Cortez, Verónica Alonso Rodríguez, Verónica Veses, Vicente Rodilla, Victor Lizana Martín, Víctor Manuel Pérez, Victoria Villagrasa Sebastián, Violeta Fajardo, Yanira Sáez-Álvarez, Yolanda Cruz, Yolanda Sánchez, 2021

© Fundación Universitaria San Pablo CEU, 2021

CEU *Ediciones*
Julián Romea 18, 28003 Madrid
Teléfono: 91 514 05 73, fax: 91 514 04 30
Correo electrónico: ceuediciones@ceu.es
www.ceuediciones.es

ISBN: 978-84-18463-23-5

Diseño y Maquetación: Andrea Nieto Alonso (CEU *Ediciones*)

Indice

Preámbulo **8**
Objetivos **10**
Organización **11**
Ámbitos Temáticos **12**
Fichas de Comunicaciones **14**

1. Área Temática: Instrumentos **15**

Introducción de Casos Harvard 15
Base de preguntas propuestas para realizar exámenes por alumnos, profesores y exámenes anteriores de MIR, PIR, FIR, EIR, de las 3 universidades CEU 17
Fomento del autocuidado y autonomía personal en personas con discapacidad 20
Optimización y mejora del aprendizaje mediante la utilización de la realidad virtual en las prácticas de grados y ciclos formativos 22
Introducción del *gamestorming* como herramienta de innovación y gamificación en el aula para adquisición de competencias específicas y transversales 25
Proyecto 7500 FPs 27
Franquiciarte 29
Creación de un instrumento para detectar los sesgos hacia la terapia psicológica con personas mayores 31
Aprendiendo estadística con un *Escape Room Online* 33
Virtual Teams para resolver retos de aplicación empresarial con métodos ágiles 35
Flipped learning. El uso del modelo *flipped classroom* en prácticas de fisioterapia 37
Who said veterinary anatomy was difficult? Improve your knowledge with vet-anat CEU game 39
Cortes y totales, canal de YouTube de “Periodismo en Radio y Televisión” 41
El glosario como instrumento de aprendizaje en las asignaturas vinculadas al Diseño Gráfico de la Información 43
Preparación de los exámenes mediante juegos de escape competitivos. Experiencias en las modalidades en serie y paralelo 45
Vídeo tutoriales de la asignatura “Prácticas en Empresas” 47
Utilización de códigos QR en el aprendizaje de la Botánica 49
La tutela del Trabajo Fin de Grado en tiempos del COVID-19 51
Aula invertida en el entorno semipresencial de Historia del Periodismo 2019/20 53
Crosswords y pasapalabra: la gamificación en la docencia de legislación veterinaria 55
Acercar al alumno a herramientas de uso profesional: software contable educativo 57
Estrategias de enseñanza en Histología Oral: atlas con acceso mediante código QR, vídeos; y paso de docencia presencial a online en 48h 59
Los micro-vídeos en redes sociales para fomentar el desarrollo de competencias digitales en la docencia de Empresa y Economía 61
Gamificación 64
Recreación de un ambiente de trabajo conocido mediante *webcam*. Docencia online de la construcción en arquitectura, dibujos en tiempo real 66
Gamificación en Fisiología Veterinaria 68

Utilización de *Microsoft Teams* en el aprendizaje colaborativo para el desarrollo de Proyectos y creación de Portafolios de Estudiantes 70
Adaptación online de prácticas de laboratorio: “el bueno, el feo y el malo”....72
Escribir para aprender: el blog como recurso didáctico....74
La caja fuerte: gamificación aplicada a la resolución de problemas en los Grados en Farmacia y Odontología....76
La función docente en un entorno digital: perspectivas e innovaciones de futuro....78
Análisis sensorial y valoración de una receta histórica. Concurso gastronómico....80
Instagram como herramienta docente 82
Portfolio creativo en Instagram 84
Docencia virtual en programas de postgrado: la importancia de la colaboración social en comunidades virtuales....86
Valoración de los alumnos de la reconversión a la enseñanza online y posibles lecciones de cara al futuro....88
El *e-Portafolio* como metodología de enseñanza, aprendizaje y evaluación en bioquímica 89
Visitas virtuales multimedia como recurso para la enseñanza en dirección de la seguridad corporativa, protección de personas, infraestructuras críticas y patrimonio....91
Adaptación de las sesiones prácticas de biología tisular y del desarrollo a la falta del uso del microscopio 93
Coronahero: Comunicación Digital para la donación de material sanitario contra el COVID-19....95
Aprendemos jugando....98
Coo-working Dynamics....100
Aprender a aprender en situaciones de estrés: una experiencia metacognitiva con *proctoring* en Derecho....102
Inicio a la lectura en infantil....104
Reglas mnemotécnicas como metodología docente para el aprendizaje y la memoria....105
Curso *Ex-Learning* sobre Microrrelato....107
I-Archive....109
Desarrollo e implantación de prácticas online de Histologia y Anatomía Humanas en 1º de Farmacia 111
Video-docencia en *Blackboard* 113
Creatividad *Lost & Found* 115
Youtube como herramienta educativa en la asignatura de lengua gallega....118
CEU *Mini Talks*....119
Creación de un atlas de hematología, empleo del método del caso y de herramientas de gamificación para la docencia virtual del módulo de hematología 121
Transformación digital de la asignatura Histología Especial 2º Medicina....123
El huerto educativo. Centro transversal de aprendizaje 125
Newsletter en Fisiología para antiguos alumnos 127
Creación y digitalización de un diccionario trilingüe terminológico para la facultad de Medicina....129
Premios *Albacete TV Awards* 131
Resultados y consideraciones sobre la implementación de la realidad aumentada en prácticas y talleres de la asignatura Farmacognosia del grado de Farmacia....133

2. Área Temática: Simulaciones....135

C.A.R.-TOONS, videos didácticos para simular casos clínicos....135
En Marcha. Propuesta real de un proyecto televisivo. Alumnos/as RAE....137
BIO-DETECTIVE: Actividad de integración para resolver diferentes casos clínicos jugando 142
Elaboración de una casoteca aplicada a la materia de Bioquímica....145

"Ponte en mi lugar": cambio en emociones y actitudes hacia las personas mayores a través del uso del traje simulador de envejecimiento 147
Proyecto *Polaris* 149
Escape-Cardio: Gamificación en Fisioterapia 151
Elaboración de un manual de comunicación con pacientes en la clínica odontológica en español, inglés, chino tradicional y francés. Aplicación práctica en clase mediante *role-play* 153
Vibrant pharmacology: una experiencia de por vida y para la vida 155
Adquisición de competencias transversales en Psicología a través del *Escape room* educativo 157
Hands on approach para el aprendizaje de la organización de eventos 159
Implantación de simulación clínica como herramienta de aprendizaje en la asignatura Principios de Cinesiterapia del Grado en Fisioterapia 161
Defensa del Estado de Derecho. Taller de oratoria 163
Capacitación de los estudiantes en el diseño de proyectos de terapia génica basados en tecnología CRISPR mediante el método del caso 165
Aprendizaje Basado en Problemas una oportunidad en tiempos de Coronavirus 168
Innovando con la empresa: El lanzamiento de los retos en Dirección de Recursos Humanos 170
El Restaurante Bioquímico 172
Seminario de Innovación de Medios (MIS): Aprendizaje Basado en Proyectos como estímulo de la emprendeduría en alumnos de Comunicación 174
El dibujo compartido en el aula virtual en el aprendizaje del proyecto de Arquitectura 176
El Aprendizaje Basado en Proyectos en las asignaturas vinculadas al Diseño Gráfico en la USP-CEU: el caso de "Europa Mañana" 178
La creatividad del profesor juglar 180
Déjame que te cuente 182
Control del desempeño individual en el Aprendizaje Basado en Proyectos de equipo: El alumno como experto 184
Módulo de Prácticas en Formación del Profesorado de ESO y Bachillerato: Adaptaciones metodológicas innovadoras en un nuevo entorno virtual 186
ECOE en educación. un nuevo modelo para el desarrollo y evaluación de competencias mediante técnicas de simulación 188
Personal Discente Investigador 190
El aprendizaje cooperativo: una experiencia de aula en Primero de Educación Primaria 192
Simulacro de Formulación Magistral aplicado a un medicamento para reconstitución extemporánea 194
La simulación como actividad de aprendizaje integral de las Relaciones Internacionales 196
Actividad interactiva: poliedros semirregulares 198
Campañas de publicidad 2x4 200
Actividad formativa basada en el aprendizaje basado en proyectos para la asignatura de Química e Ingeniería de Proteínas 202
Proyecto Ventana 204
"Del laboratorio al ordenador": Innovación docente aplicada a las prácticas de Toxicología en momentos excepcionales 206

3. Área Temática: Transversalidades 208

Role Playing, en la piel del ganadero 208
Integración docente en grado de medicina y enfermería. Abordaje interdisciplinar del paciente agitado en un caso clínico simulado 210
Enseñar en las aulas con perspectiva de género: una apuesta de futuro 212
Implantación del *Flipped Learning* en estudiantes de enfermería de la Universidad de Massachusetts Amherst 215

Puesta en común y trabajo en equipo, con un mismo objetivo, la salud oral 217
Celebración del 3º Día Nacional de la Seguridad Alimentaria: impartición del taller "lavado de manos" por parte de alumnado del grado en Nutricion Humana y Dietética (GNHD) dirigido a escolares de infantil y primaria del Colegio CEU San Pablo Montepríncipe....219
Proyecto CEU Digital 222
Aprendiendo a resolver examenes: el poder del juego 225
POLÍTICAS por el Clima 2.0 227
Tutorización, mucho más que una explicación 229
Herramientas colaborativas y nuevos retos para los Grados en Derecho y Dirección de Empresa + Título de Especialista en Integración Europea y Mercado Exterior....231
COIL-CEU *Global Classroom* 233
Atención a las necesidades educativas específicas de alumnos con altas capacidades/ superdotados en Educación Infantil, Primaria y Secundaria mediante el aprendizaje basado en proyectos con impacto positivo en la comunidad de aprendizaje 235
TFG y TFM: Uniendo metodologías en el uso de ofimática....238
Técnicas Instrumentales desde casa. *A practical approach through professional videos* 240
Taller de higiene oral realizado por alumnos del ISEP Comunidad Valenciana dirigido a escolares del colegio CEU San Pablo Valencia 242
Universidad, paisaje y participación vecinal 245
Arca de Noé: numerosas oportunidades de empleo....247
Evaluación de competencias transversales en Medicina 249
La Historia a través de la Ciencia 251
Saludsinbulos: Sinergia entre la empresa Comsalud y los alumnos CEU de Comunicación....253
SpaCE-Up: una plataforma para crear comunidad entre los alumnos CEU....255
Taller de representación gráfica de sonidos para alumnos de edades y capacidades diferentes 257
Las herramientas de la Retórica aplicadas a la ética publicitaria 259
Aplicación de técnicas de *Flipped Classroom* en las asignaturas de Agentes Biológicos de Interés Veterinario (Microbiología) y Clínica Equina I....262
Taller Multifocal "Estepona_Activa"....264
Profesionalismo enfermero: Formación e información más allá de las aulas....266
Literatura, artes plásticas y escénicas y cinematografía como bienes y herramientas culturales: una propuesta interdisciplinar de ABP de sensibilización y experimentación en los grados en educación infantil y primaria 268
Pen Pal Program. Elaboración de una campaña de publicidad de ámbito internacional 270
Lo que bien se piensa, bien se expresa 272
Experiencias de aprendizaje en torno a un proyecto solidario y sostenible de la Norman Foster Foundation: *Droneport*....274
Simulación de una consulta con el dentista, en inglés y español, con alumnos nacionales y extranjeros, especialmente taiwaneses....276
El Derecho a través de la Literatura y el Arte 278

4. Área Temática: Lugares 208

El lugar de los sentidos *embodied learning* 280
Curso previo de introducción al laboratorio de biología en 1 grado de Odontología y *Dentistry* 282
La biblioteca escolar como espacio educativo....284

5. Área Temática: Aprendizaje y Servicio....286

Propuestas de comunicación integral para la visibilidad del deporte femenino en los grados de Periodismo, Comunicación Audiovisual y Publicidad dentro de la metodología del Aprendizaje-Servicio 286

Experiencias docentes online en el área de Cooperación Europea Internacional en Asuntos de Justicia e Interior....288
Aprendizaje solidario en hábitos alimentarios. Aprender enseñando y ayudando....290
Enseñar en tiempos del Coronavirus....292
Open Fab Lab: Co-creación y Fabricación Digital frente al COVID-19....294
Introducción a la programación de Drones para estudiantes de primaria....296
Utilización de las raíces léxicas de la Denominación Común Internacional (DCI) para facilitar el aprendizaje en Farmacología....298
Nueva perspectiva en la docencia de la rehabilitación veterinaria....300
Experiencia de gamificación educativa basada en *escape room* en el grado de fisioterapia....302
I keep on learning thanks to the subtitles!....304
¿Cantamos?: La música contemporánea como canal facilitador para la comprensión de las técnicas de inmunodetección....306
Realidad virtual y Vídeos: "Como pasar del mundo celular de los linfocitos a un mundo digital"....308
Adquisición del hábito de aprender en un entorno de *bootcamp* educativo....310
Who is the artist?....312
Adaptación de las prácticas de Biología Tisular y del Desarrollo a modalidad online....314
La gamificación en el aula....316
Descubriendo la propia fecundidad. Sexualidad y fecundidad....318
Implantación de un sistema digital para la realización de las prácticas de Histología General en 1º de Medicina....320
CREAS: Creatividad, Aprendizaje y Servicio en la UAO....322
El Juego como herramienta de aprendizaje: Yincana en el aula de Fisiología....325
Enseñando a los que enseñan....327
Aplicación de conceptos teóricos en la práctica de la fisioterapia. *Team-Based Learning* y motivación....329
La aplicación del aprendizaje-servicio para la formación en el uso y seguridad de los medios digitales y en la garantía de los derechos fundamentales en la sociedad digital....331

6. Área Temática: Modelos....333

Nuevos modelos digitales en el proceso metodológico del lenguaje jurídico como lengua extranjera....333
Learn the basics and try them out....334
Mejora de las habilidades clínicas y las técnicas de interconsulta para el graduado en odontología a través del campus virtual mediante el aprendizaje basado en los problemas....336
Comunidad de Conocimiento *#ColegiosCEU*....338
@conCIENCIArte: arte, ciencia y salud para el desarrollo de habilidades de observación clínica y de vocación científica....340
CEU Experience: nuevos retos del Grado en Derecho....342
El Hub, como herramienta profesionalizante en el ámbito de la comunicación y la publicidad....344
Transformar tu clase a un entorno online no es pan comido....346
Método para resolución de casos prácticos....348
Proceso de elaboración de una guía de buenas prácticas de educación marítima y náutica en el ámbito escolar....350

7. Área Temática: Gestión....352

Aplicación de SCRUM a los programas de verificación de la ANECA. Cómo afrontar en equipo un Verifica para Máster Universitario....352

Preámbulo

La innovación es uno de los ejes estratégicos en los que hemos trabajado intensamente en los últimos cursos en todos los centros del CEU. Es más, yo diría que en el CEU la innovación es una constante desde sus orígenes, desde su fundación, hace ya casi 9 décadas, por don Ángel Herrera Oria. Innovación en un sentido transversal, puesto que entendemos que la innovación puede aplicarse a cualquiera de los ámbitos y tareas del quehacer educativo.

Para nosotros, innovar es un camino de largo recorrido, una carrera de fondo en la que nunca se pierde y siempre se aprende, porque la innovación es la actitud que nos mueve y nos impulsa hacia la mejora continua. Mejorar la calidad de las actividades de enseñanza aprendizaje y mejorar la experiencia formativa que ofrecemos a los alumnos son nuestros objetivos. Y, además, mejorar de forma conjunta, creando "equipo", como un cuerpo docente que actúa unido, que persigue metas comunes.

Porque en cualquier tiempo – y más en tiempo de cambios – es bueno pensar, crear y diseñar iniciativas innovadoras, aplicar estas actuaciones, llevarlas al aula o al área en la que cada uno desempeñe sus funciones. Pero lo más importante es compartirlas, porque de esta forma no sólo mejora quién las desarrolla, mejoramos todos. Y solo así, compartiendo, puede generarse una verdadera cultura de la innovación, de la mejora y de la calidad.

Este es el principal sentido del Congreso cuyas actas se recogen en estas páginas: compartir e intercambiar experiencias innovadoras entre nosotros, reflexionar sobre futuras iniciativas, generar un determinado modo de hacer que es seña de identidad de la comunidad de aprendizaje que constituimos entre todos, de nuestra cultura como CEU.

Aunque existe ya una larga tradición en nuestros centros de jornadas, seminarios, premios o reconocimientos centrados en esta temática, el I Congreso CEU de innovación Educativa y Docente 2020, ha sido el primer evento de este tipo en el que han participado centros CEU de todos los niveles educativos: nuestras tres Universidades, el Centro Universitario Cardenal Spínola de la Fundación CEU Andalucía, nuestros Institutos de Formación Profesional de Madrid y Valencia y nuestros Colegios repartidos por toda España.

Se han presentado 172 comunicaciones que recogen el trabajo de más de 450 personas. Yo calificaría estas cifras de todo un éxito, un gran éxito si tenemos en cuenta las circunstancias especiales que nos tocó vivir en los meses de marzo a mayo, en pleno confinamiento por la COVID19, que supusieron un esfuerzo de trabajo adicional para todos.

Pero hicimos de la necesidad virtud. La falta de presencialidad consecuencia del coronavirus nos forzó al desarrollo de distintas actividades para potenciar la interacción profesor-alumno, acelerando líneas de trabajo previas, aumentando la utilización de las herramientas telemáticas, pero sin olvidar nunca que éstas son instrumentos que deben servir para potenciar la calidad intrínseca de nuestras tareas educativas y docentes. Se encuentran ejemplos de lo anterior en los trabajos descritos en las actas, de una gran variedad temática, aunque con objetivos comunes: incrementar la motivación de los estudiantes por aprender, sea cual sea su nivel educativo, enriquecer la dimensión humana del proceso de aprendizaje y reforzar la proyección externa del CEU como institución líder en innovación educativa y docente.

Congresos como éste demuestran que se pueden sumar contenidos académicos y formación en valores con las mejores y más avanzadas tecnologías para sintonizar con los hábitos de las jóvenes generaciones, superar obstáculos algunos de ellos inimaginables hace pocos meses y seguir siendo eficaces, cada uno de nosotros en su labor y el CEU en su misión fundacional.

No quiero terminar estas líneas introductorias sin un espacio para el agradecimiento.

Gracias a las profesoras Victoria Villagrasa (CEU UCH), Rocío Bonilla (UAO CEU) y Fernanda Rey-Stolle (CEU USP), directoras del congreso, por su trabajo liderando el proyecto, por su entrega y por su valentía al aceptar el reto.

Mi gratitud y enhorabuena a todos los miembros del comité científico-organizador y a los subcomités de centros. Gracias también a los compañeros de la Unidad de Digitalización y de IT que han hecho técnicamente posible el Congreso.

Todo mi agradecimiento a los congresistas, a esos 450 compañeros repartidos por los centros CEU de toda España, de todos los niveles educativos, que han tenido a bien participar y utilizar el más genuino vehículo de formación: compartir conocimiento y experiencia.

Mi agradecimiento a los Vicerrectores de Profesorado de la USP, la UCH y la UAO, Agustín Probanza, Gerardo Antón y Joan Ripoll, por haber asumido el desafío planteado y tener la voluntad de seguir adelante cuando se complicaron las cosas.

Mi gratitud a nuestro director general, Javier Tello, y a nuestro presidente, Alfonso Bullón de Mendoza, por su constante apoyo e implicación a la miríada de acciones emprendidas, por su liderazgo, y en este caso singular del I CEU CIED por su respaldo.

Gracias a todos por innovar, por mejorar y, sobre todo, por compartir. Espero que a esta primera edición sigan muchas más, porque esto querrá decir que nos continúa ocupando la innovación educativa y docente, el hacer las cosas cada vez mejor. Ojalá el II CEU CIED sea presencial, no solo por lo valioso del contacto personal, sino porque será síntoma de que las cosas en lo sanitario han regresado a la normalidad.

Rosa Visiedo Claverol
Coordinadora Universidades CEU,
Rectora Universidad CEU San Pablo

Objetivos

En el I Congreso CEU de Innovación Educativa y Docente (I-CEU-CIED) se amplían los objetivos establecidos en acciones semejantes desarrolladas en el pasado por la UAO, la UCH y la USP, abriendo el abanico de participación a todos los centros CEU de todos los niveles educativos y de toda la geografía española.

En este Congreso se busca la puesta en común de experiencias en innovación docente en el ámbito universitario, pero no solamente aquellas que hacen uso de las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación, TIC, sino que también todas aquellas estrategias docentes que mejoran y aseguran la calidad educativa.

En esta ocasión, al incluir innovación educativa y docente en el título es porque se hará énfasis en el aspecto educativo de los proyectos encaminados a una formación integral del alumno.

Objetivos básicos:

1. Incrementar la motivación de los alumnos de cualquier nivel educativo o área de conocimiento de cara al proceso del aprendizaje.

2. Enriquecer la dimensión humana, incrementando la sensibilidad hacia la persona que aprende (alumnos u otros colectivos).

3. Reforzar la proyección externa de los centros del CEU como instituciones líderes en innovación educativa y docente.

Objetivos complementarios

Generar dentro del colectivo de profesores de los diferentes niveles educativos del CEU un ámbito de debate, intercambio y reflexión sobre modalidades innovadoras de enseñanza/aprendizaje.

1. Presentar actividades de innovación educativa incluidas dentro de las diferentes áreas de conocimiento en los diferentes centros del CEU.

2. Fomentar la investigación en este ámbito, con el propósito de optimizar la oferta a todos los niveles educativos, singularmente en la universitaria con la visión y participación de los diferentes profesores y equipos.

3. Conocer las actividades de innovación docente y educativa desarrolladas en programas bilingües, como medio para potenciar estrategias institucionales para la internacionalización de las Universidades CEU.

4. Compartir las innovaciones en materia educativa en aspectos organizativos y procedimentales desarrollados tanto por PAS, gestores o PDI.

5. Plantear estrategias de consolidación de la trayectoria de innovación docente ya iniciadas en los diferentes centros del CEU.

Organización

SEDE

El I Congreso CEU de Innovación Educativa y Docente (I-CEU-CIED) se celebró íntegramente virtual, a través de internet.

COMITÉ ORGANIZADOR Y CIENTÍFICO

1. Directores:

    - UAO: Mª del Rocío Bonilla Quijada
    - USP: Mª Fernanda Rey-Stolle Valcarce
    - UCH: Victoria Villagrasa Sebastián

2. Representante del VOAP:

    - Representante del VOAP UAO: Mª del Rocío Bonilla Quijada
    - Representante del VIPI USP: Luis Fernando Alguacil Merino
    - UCH: Pedro A. Alemán López

3. Subcomités Organizadores y Científicos, por Centros:

    - **UNIV. CEU SAN PABLO**
        - Laura Gonzalez
        - María Alcalá-Santaella Oria de Rueda
        - Mª Fernanda Rey-Stolle Valcarce
        - Mónica Viñarás Abad
        - Pablo Campos Calvo-Sotelo
        - Luis Perea Moreno
        - Cristina Sánchez López de Pablo
        - Juan Manuel Blanch Nougués
        - Silvia Bueno
        - Pablo Gallego Rodríguez
        - Ángela García González
        - Martín Alcalá Díaz-Mor
        - María Isabel Guijarro Martínez
        - Tomás Pérez Fernández
        - Francisco García-Muro San José
        - Jose Luis Mateu Gordon
        - Javier Iturrioz Del Campo
        - Begoña Barruso Castillo
    - **UNIV. CEU CARDENAL HERRERA**
        - María Del Mar Jovani Sancho
        - Mónica Pascual Arce
        - Marta Marin Vázquez
        - Elisa Maiques Fernández
        - Lourdes Bosch Juan
        - María Teresa Pastor Gosálbez
        - María Dolores Cano Hurtado
        - María Elena Amiguet Sáiz
        - Margarita Fernández Romero
        - Santiago Vega García
        - Juan José Quereda Torres
        - Bartolomé Serra Soriano
    - **UNIV. CEU ABAT OLIBA**
        - Marina Fernández Andújar
        - Marisa Vázquez Martínez
        - María del Rocío Bonilla Quijada
    - **COLEGIOS CEU**
        - Jorge Moreno Sánchez
    - **FORMACIÓN PROFESIONAL CEU**
        - Carlos Martínez Álvarez
    - **POSGRADO**
        - Gustavo Aguilar de Armas

Ámbitos Temáticos

En función de la diversidad de áreas de conocimiento y profesorado involucrado, el I-CEU-CIED establece inicialmente los siguientes ámbitos temáticos:

ÁREA TEMÁTICA 1: INSTRUMENTOS

1. Herramientas emergentes de enseñanza/aprendizaje (robótica, inteligencia artificial, etc.)
2. Uso inclusivo de nuevas tecnologías.
3. Medios físicos de apoyo al aprendizaje: mobiliario.
4. Empleo de herramientas multimedia, redes sociales, blogs y plataformas virtuales.
5. Estrategias lúdicas, gamificación, metacognición, aula invertida, etc.
6. Otros.

ÁREA TEMÁTICA 2: SIMULACIONES

1. Aprendizaje apoyado en escenografías profesionales.
2. Experiencias de praxis profesional.
3. Ejercicios sustentados en la resolución de problemas.
4. Acciones docentes basadas en la realización de proyectos.
5. Aproximación a la experiencia profesional directa/trato personal.
6. Otras.

ÁREA TEMÁTICA 3: TRANSVERSALIDADES

1. Sinergias docentes con otras áreas de conocimiento del mismo centro educativo.
2. Sinergias docentes con miembros de la comunidad CEU o alumnos de otros centros.
3. Participaciones transversales de colectivos diversos: alumnos escolares y pre-universitarios, colectivos singulares y personas con capacidades diferentes.
4. Colaboración Centro educativo/Sociedad, servicios a la comunidad.
5. Aprendizajes apoyados en Artes.
6. Otras.

ÁREA TEMÁTICA 4: LUGARES

1. Lugares físicos singulares: lugares de aprendizaje formal (aulas, laboratorio u otros lugares); no formal (bibliotecas, espacios de lectura); e informal (ámbitos internos a los edificios, ámbitos exteriores dentro del recinto universitario y ámbitos pertenecientes a la ciudad).
2. Lugares humanos singulares: tipologías de organización espacial de los actores participantes en los procesos de enseñanza/aprendizaje.
3. Otros.

ÁREA TEMÁTICA 5: APRENDIZAJE Y SERVICIO

1. Formación y adquisición de conocimientos de estudiantes y profesores a través de la realización de actividades solidarias prestando un servicio a la sociedad.

ÁREA TEMÁTICA 6: MODELOS

1. Generación de procesos de conocimiento práctico y profesional de carácter innovador.

ÁREA TEMÁTICA 7: GESTIÓN

1. Servicios

2. Gestión docente

Debido al intencionado carácter transversal del I-CEU-CIED, las comunicaciones se organizarán por temas, que no por tipología del centro. Ello se justifica por el propósito de que se expongan e intercambien actividades cuya innovación trascienda a su estricto ámbito de conocimiento y de nivel educativo.

FICHAS DE COMUNICACIONES

I CEU CIED

Introducción de Casos Harvard

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Instrumentos
Profesores participantes	Laura Fernández Durán y Pedro Caja
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Grado/Dirección de empresas /4º/ Dirección estratégica y Creación e innovación empresarial
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

Los objetivos de esta actividad son:

- Incorporación de la metodología activa con casos de Harvard Business School en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las materias “Creación e innovación empresarial” y “Dirección estratégica”.
- Aprendizaje con situaciones empresariales reales.
- Brindar al estudiante la oportunidad de pensar y aplicar realmente los conocimientos que aprenden en los contenidos de estas asignaturas, a una situación real, consiguiendo soluciones y conclusiones.
- Trabajar engrupo y debatir soluciones de problemas reales.

Metodología aplicada

Es una técnica centrada en la investigación del estudiante sobre un problema real y específico que ayuda al alumno a adquirir la base para un estudio inductivo. Parte de la definición de un caso concreto para que el alumno sea capaz de comprender, conocer y analizar todo el contexto y las variables que intervienen en el caso.

Características:

- Favorece que los alumnos trabajen individualmente y que, posteriormente, contrasten sus reflexiones con sus compañeros, desarrollando un compromiso y un aprendizaje significativo.
- Se basa en hechos reales, en casos que los estudiantes se podrán encontrar en su práctica profesional y que otros profesionales han tenido, lo que aumenta la motivación hacia el tema de estudio, mejorando su autoestima.
- Se centra en el razonamiento de los estudiantes y en su capacidad de estructurar el problema y el trabajo para lograr una solución. No hay una única respuesta correcta.
- Utilizar esta técnica requiere una mayor inversión de esfuerzo y dedicación, por parte del docente y del alumnado, que otros métodos de enseñanza y aprendizaje. No obstante, los resultados de aprendizaje son

más significativos, ya que permiten ser al alumno el verdadero protagonista de su aprendizaje.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

Con la aplicación de esta actividad pretendemos formar futuros profesionales capaces de encontrar para cada problema particular la solución experta, personal y adaptada al contexto social, humano y jurídico dado. Trabajar desde un enfoque profesional los problemas de un dominio determinado es fundamental en esta titulación. El enfoque profesional parte de un problema real, con sus elementos de confusión, a veces contradictorios, tal como en la realidad se dan y se pide una descripción profesional, teóricamente bien fundada, comparar la situación concreta presentada con el modelo teórico, identificar las peculiaridades del caso, proponer estrategias de solución del caso, aplicar y evaluar los resultados. Con ello pretendemos crear contextos de aprendizaje que faciliten la construcción del conocimiento y favorezcan la verbalización, explicitación, el contraste y la reelaboración de las ideas y de los conocimientos.

Bibliografía

- Universidad Politécnica de Valencia (2006). Método de casos [Disponible en: http://www.recursoseees.uji.es/fichas/fm3.pdf]
- Woodside, A. (2010). Case Study Research, Theory, Methods, Practice, UK: Emerald Publishing. https://hbsp.harvard.edu/home/

Autoevaluación y/o Resultado

La aplicación de esta metodología ha resultado muy productiva. No sólo hemos conseguido que reflexionen sobre la materia estudiada, sino que nos ha permitido trabajar con contenidos transversales como “tener criterio propio” y el “trabajo en equipo”. Hemos realizado una pequeña encuesta de valoración de la actividad y los resultados de la misma han sido muy favorables. Todo ello se expondrá en el documento que se presentará en el congreso.

Base de preguntas propuestas para realizar exámenes por alumnos, profesores y exámenes anteriores de MIR, PIR, FIR, EIR, de las 3 universidades CEU

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Instrumentos
Profesores participantes	Fernando Miralles Muñoz, Amable Manuel Cima Muñoz, y Gabriel Dávalos Picazo
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Alumnos de los Grados en Ciencias en Medicina, Psicología y Fisiología
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

Basándonos en la simulación de exámenes y sus puntos positivos (Tannebaun, 1983), se pretende crear una base datos de preguntas tipo test por cada asignatura de los Grados en Ciencias de la Salud, que se nutrirá principalmente por las preguntas que propondrán los alumnos y filtrará el profesor que coordine cada asignatura. Una vez filtradas, por dicho profesor, los alumnos que hayan contribuido con sus preguntas, se les dará acceso a la base de datos. Esta base de datos se utilizará desde primero de Grado hasta en los últimos cursos del Grado, ya que el alumno tendrá la posibilidad de hacer exámenes con las preguntas de los exámenes oficiales de años anteriores del MIR, PIR, BIR y EIR o de las que sus compañeros han propuesto y así aumentar su rendimiento (Lobato et al., 2015). Con esta herramienta de simulación, si se interconectan nuestras universidades CEU, cada Grado puede disponer de miles de preguntas en cada asignatura, pudiendo los alumnos aumentar su nota (Tannebaun, 1983). Asimismo es previsible la disminución del nivel de ansiedad, aumento de aprobados, de la nota media y de la motivación del alumno durante la preparación de exámenes (Santos, Miralles & Fernández, 2016).

Metodología aplicada

Se creará un archivo por cada asignatura de los distintos Grados implicados, en el que los profesores, puedan subir con poco esfuerzo (importando o haciendo copiar/pegar) las preguntas que les proporcionen los alumnos y que los profesores responsables de la asignatura crean que tienen el nivel requerido, así como las que los departamentos posean de exámenes de años anteriores, correspondientes al MIR, PIR y EIR. En algunas asignaturas, se podrán clasificar las preguntas por temas o por temáticas afines, tomando la iniciativa y el control el alumno al poder seleccionar los temas

antes de realizar el simulacro de examen y así percibir de distinta manera un control sobre su futuro examen (Santos, Miralles & Fernández, 2016). A los alumnos que deseen participar en este proyecto, se les proporcionará una clave para poder acceder a la base de datos de todas las asignaturas a las que han aportado sus 5 preguntas por cada tema. En este trabajo piloto, se estudia la interconexión de las todas las universidades CEU, para que la base de datos de las distintas asignaturas, tengan el máximo número de preguntas posible.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

Con este instrumento, que en la actualidad, que se tenga noticia, no tiene ninguna Facultad de Medicina ni de Ciencias de la Salud de España, los alumnos desde su primer curso, podrán ir practicando para poder obtener mejores calificaciones en sus exámenes (Furlan, Sánchez, Heredia, Piemontesi & Illbele, 2009; Santos, Miralles & Fernández, 2016) y en los últimos años de la carrera, podrán realizar simulacros de los exámenes oficiales del MIR, PIR y EIR, habiendo academias preparatorias como CTO en España, que han realizado estudios para saber el número de simulacros que tiene que hacer los alumnos durante el curso preparatorio del examen MIR (García, 2016).

Lo que se busca es que los alumnos, al practicar y hacer simulacros de exámenes desde el primer curso de carrera, tengan una menor ansiedad al hacer sus exámenes tipo test, lo que conlleva un mayor rendimiento en sus notas (Furla, 2013; Santos, Miralles & Fernández, 2016), por lo que es previsible, que la media de las asignaturas que se sumen a esta iniciativa aumenten y el número de suspensos en estas asignaturas disminuya.

- Albuchar, A. & Simanca,F. (2013). e-learning processes in academic assessment. Pruebas Saber Pro. Revista vínculos, 10(1), 360-372.
- Arenas, F., Gonzales, C., & Remuzgo, F. (2014). Factores Asociados a la calificación del Examen Nacional de Medicina 2012 en internos UNMSM. An Fac med. 75(1), 43-47. http://www.scielo.org.pe/pdf/afm/v75n1/a08v75n1.pdf (Acceso el día 10 de junio del 2020).
- Cieza, J.A., León, C.P., Huapaya, J.A. & Miyahira, J.M. (2010). Examen nacional de medicina en Perú 2008 - 2009: análisis y sostenibilidad de los resultados. Acta Méd Per. 27 (2), 99-104.
- Furla, L.A. (2013). Eficacia de una Intervención para disminuir la ansiedad frente a los exámenes en estudiantes universitarios argentinos. Revista colombiana de psicología. 22 (1) 75-89.
- Furlan, L.A., Sánchez Rosa, J., Heredia, D., Piemontesi, S. & Illbele, A. (2009). Estrategias de aprendizaje y ansiedad en estudiantes universitarios. Pensamiento psicológico. 12 (5), 53-63.
- García, J. (2016). Táctica y estrategia en el Examen. MIR. 3ra edición. Madrid: Grupo CTO editorial.
- Lobato, R.D., Lagares, A., Villena, V., Alen, F.A., Jiménez-Rolan, L., Munárriz, P.M., Blanco, A., Jorge, L. & García Seoane, J. (2015). El método de selección de los residentes en España. Análisis del examen MIR y propuesta de una metodología. Neurología. 26 (2), 53-63.
- Santos, I., Miralles, F. & Fernández, J.C. (2016). La ansiedad ante los exámenes: Programa de intervención en universitarios. Saarbtücken: Editorial Académica Española.

• Tannebaun, A. (1983). Gifted children: Psychological and Educational Perspectives. New York: Mcmillan.

Autoevaluación y/o Resultado

Se pretende evaluar la eficiencia de esta base de datos, al comparar los resultados obtenidos en el curso en el que se implante, respecto a los resultados de años anteriores. No obstante hay bibliografía científica que pronostica unos resultados positivos para los alumnos (Albuchar & Simanca, 2013; Cieza, León, Huapaya & Miyahira, 2010), habiendo también algún estudio contrario como el de Arenas, Gonzales y Remuzgo (2020). Se analizará la incidencia que ha tenido la implantación en los alumnos que han seguido este método de estudio. Para ello se realizará un diseño con dos muestras, los alumnos que han seguido esta técnica de estudio y otra muestra con los que no lo han seguido y mediremos si la diferencia de medias de sus notas es significativa entre los dos grupos.

Asimismo se realizará otra comparación de medias de la notas obtenidas por los alumnos que han seguido este método respecto a las notas que obtuvieron alumnos de cursos anteriores, para poder comprobar si su diferencia de medias es significativa.

Fomento del autocuidado y autonomía personal en personas con discapacidad

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Instrumentos
Profesores participantes	Jennifer Balaguer y María Dolores Temprado
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	3º Magisterio/Educación Primaria (Mención Educación Especial) y 1º Enfermería/Psicología
Defendido en	Mesa Temática

Objetivos de la actividad

El objetivo principal del proyecto de innovación fue llevar a cabo un proyecto interdisciplinar entre dos áreas de los grados de Magisterio y Enfermería a fin de dotar de competencias al alumnado de la UCH-CEU en el diseño e implementación de programas dirigidos a la educación para la salud (autocuidados) para personas con discapacidad. Así pues, los objetivos específicos fueron conocer las estrategias de implementación para desarrollar el autocuidado y la autonomía con personas con discapacidad., diseñar un programa de autocuidados y autonomía personal y sensibilizar al alumnado universitario en cuanto a las labores de autocuidado y autonomía de las personas con discapacidad.

Metodología aplicada

La investigación en autocuidados resulta relevante, no sólo en sus resultados o efectos, sino en su desarrollo y proceso en el cuidado de la salud, del bienestar y de la mejora de la calidad de vida. Es clave en la prevención de enfermedades graves, pero también en la recuperación de una dolencia leve y transitoria. Por ello, el objetivo del presente proyecto de innovación docente fue dotar de competencias al alumnado de la UCH-CEU en el diseño e implementación de programas dirigidos a la educación para la salud (autocuidados) para personas con discapacidad. Los participantes fueron los estudiantes de 3º de grado de Educación Primaria, en la mención de Educación Especial, en colaboración con el alumnado de Enfermería de 1ºcurso, en la asignatura de Psicología. El proyecto se realizó durante el primer cuatrimestre, constando de tres fases para su implementación: presentación del proyecto y sensibilización, sesiones conjuntas y una jornada educativa para culminar el proyecto. Para la elaboración del proyecto en horario de seminarios, los estudiantes trabajaron de manera colaborativa en la elaboración de estrategias de intervención para el autocuidado y autonomía personal de las personas con discapacidad. Para concluir, se realizó una jornada en la que colaboró diferentes asociaciones.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

El autocuidado hace referencia a las prácticas habituales y a las decisiones sobre ellas que realiza una persona, familia o grupo para atender de su salud. Estas prácticas son 'habilidades' asimiladas a lo largo de la vida, con el propósito de fortalecer o restablecer la salud (1). Es por ello, que la realización del autocuidado requiere la acción intencionada y calculada para el diseño del programa, que estará supeditado por el conocimiento y repertorio de habilidades del individuo (2). Cada persona posee una serie de necesidades en relación al autocuidado y, es por ello, que resulta de interés la formación de los futuros profesionales, en este caso alumnos de Magisterio y de Enfermería, a fin de que puedan facilitar el día a día de las personas con discapacidad (3).

1. Correa, O. (2003). El autocuidado una habilidad para vivir. Hacia promoc. Salud; (2003), (8), 37-49.
2. Cavanagh, SJ, Rodrigo, L. y Teresa, M. Modelo de Orem: aplicación práctica; (1993).
3. Wilkinson, A. y Whitehead, L. Evolución del concepto de autocuidado e implicaciones para las enfermeras: una revisión de la literatura. Revista internacional de estudios de enfermería; (2009), 46 (8), 1143-1147.

Autoevaluación y/o Resultado

El Programa de Autocuidados constaba de diferentes fases. Durante el mes de septiembre se le expuso al alumnado de magisterio y enfermería el proyecto de innovación, concretando la labor que tendrían que desempeñar durante el primer cuatrimestre. Se realizó una lectura de artículos de investigación sobre la temática y el alumnado empezó a trabajar en equipo. Durante los meses de octubre y noviembre, se realizaron sesiones conjuntas entre el alumnado de Magisterio y Enfermería. Los estudiantes trabajaron en el diseño e implementación del programa de autocuidado y autonomía para las personas con discapacidad. El 18 de diciembre, el proyecto de innovación finalizó con la realización de una jornada, en la que el alumnado expuso públicamente el programa. Los estudiantes de Magisterio y Enfermería del CEU conocieron la aplicación práctica de programas sobre educación en la salud mientras aportaban su granito de arena a entidades como CODIFIVA, ASPROPACE, ALCER Castalia y Universidad CEU Cardenal Herrera/COECS que trabajan con personas con diferentes capacidades.

Optimización y mejora del aprendizaje mediante la utilización de la realidad virtual en las prácticas de grados y ciclos formativos

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Instrumentos
Profesores participantes	Bartolomé Serra, Ana Martínez, Encarna Piquer, Pilar García, Cristina Ribes, María Lloria
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Ciclos formativos y Universidad/Higiene Bucodental, Odontología, Realización de Proyectos Audiovisuales y Espectáculos, Arquitectura/ 1º y 2º/Todas las del ciclo- Construcción de cimentaciones y Estructuras
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

La realidad virtual se ha convertido en una herramienta que abre las posibilidades de la tecnología más allá de su uso para videojuegos. La inmersión en el contexto real en el que se desarrollan los acontecimientos permite extrapolar la capacidad de esa tecnología al mundo de la educación para mejorar el aprendizaje y adaptarlo a la demanda de las nuevas generaciones. La RV permite ubicar al propio usuario dentro de un escenario virtual que reproduce el entorno de aprendizaje correspondiente. Mediante este proyecto perseguimos poner a disposición de los alumnos el contenido práctico de las asignaturas de grado y los módulos de formación profesional, de manera que puedan disponer de él permanentemente sin necesidad de presencialidad ni de un horario fijo. La flexibilidad y facilidad de acceso a estos contenidos permite, además, que por motivos de cualquier índole (laborales, personales, etc.) puedan realizar el seguimiento de las prácticas sin ningún tipo de impedimento. El proyecto engloba tanto a titulaciones de ciclo formativo (Higiene Bucodental y Realización de Proyectos Audiovisuales y Espectáculos) como de grado (Odontología y Arquitectura), mostrando la versatilidad y la extensión a los diferentes sectores a los que puede llegar la utilización de esta metodología docente.

Metodología aplicada

La metodología docente está incorporada en el propio sistema de aprendizaje del alumno y pretende ser punto de partida para establecer sinergias transversales entre prácticas de ciclos formativos y grados universitarios. Los recursos generados se ponen a disposición de todas las materias transversales relacionadas, optimizando la utilización de recursos y posicionando en primera línea la innovación del CEU, tanto en el ISEP CEU CV como en la UCH. En el caso de Higiene Bucodental y Odontología, el proyecto se centrará en las prácticas que realizan los alumnos tanto en las pre-clínicas como en las clínicas, coordinando a profesores y

alumnos de ciclo y grado. Dichas prácticas serán también grabadas para que el material pueda ser utilizado a posteriori. Respecto a Arquitectura y Realización de Proyectos Audiovisuales y Espectáculos (RAE), los alumnos del ciclo ayudarán a la grabación en 360 de una práctica en la que los alumnos de grado expondrán sus trabajos mediante paneles y maquetas.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

El objetivo global de este proyecto pionero es avanzar en la formación personalizada y flexible del alumnado, de manera que pueda sumergirse de manera virtual en un entorno real del campus. Con ello el proceso formativo-educativo se mejora, y cualquier alumno, nacional o internacional, desde cualquier lugar del mundo puede estudiar y repetir tantas veces como desee las correspondientes prácticas (González, 2011), lo que permite compaginar el trabajo u otras ocupaciones con los estudios, y hacer más fácil y asequible el aprendizaje. Además, de ese modo también se optimiza el gasto del material utilizado para la ejecución de las prácticas y se satisface la necesidad de atención 24/7/365 que tanto demandan los alumnos de la actual "sociedad de la inmediatez". Inmersos en los objetivos de este trabajo se nos presentan varias preguntas interesantes:

- ¿Por qué no crear escenarios sanitarios simulados para practicar de forma dinámica, interactiva, científica y segura sin salir de la comodidad de nuestra vivienda?
- ¿Por qué no crear un recurso educativo con la realidad virtual para ayudar a los estudiantes de las Ciencias de la Salud y también de otro tipo de disciplinas?
- ¿Cómo generar procesos de aprendizaje significativo dentro y fuera del aula de clases?

Bibliografía:

- BAUTISTA,P., HERRANZ DE LA CASA, J.M., Y CANTERO DE JULIÁN, J.I. (2017) "Comunicación y educación en formato 360 y realidad virtual" en Senderos de historia cultural. ISBN 978-980-247-265-9, págs. 149-178.
- GARCÍAARETIO, L. (2019) "Necesidad de una educación digital en un mundo digital". Revista Iberoamericana De Educación a Distancia 22.2 (2019): 9-22.
- GISBERT CERVERA, M., GONZÁLEZ MARTÍNEZ, J., Y ESTEVE MON, F. M. (2016) "Competencia digital y competencia digital docente: una panorámica sobre el estado de la cuestión" en Revista Interuniversitaria de Investigación En Tecnología Educativa,0 (0). https://doi.org/10.6018/riite2016/257631
- GONZÁLEZASPERA, A., & CHÁVEZ HERNÁNDEZ, G. (2011). "La realidad virtual inmersiva en ambientes inteligentes de aprendizaje . Un caso en la educación superior". Revista ICONO14 Revista Científica De Comunicación Y Tecnologías Emergentes, 9(2), 122-137. https://doi.org/10.7195/ri14.v9i2.42
- LAFARGAOSTÁRIZ, P. FUENTES CABRERA, A. Y ROMERO RODRIGUEZJ.M.(2017) La realidad virtual, el futuro visual de la educación. Eindhoven: Redine.
- ORTEGA CABALLERO,I. ORTEGA CABALLERO,A.(2018). "La realidad virtual como agente" en Transmisión del Conocimiento Educativo y de la Salud.(2018). ISSN-e 1989-6247, Extra 1, 2018, págs. 439-458.
- OTERO FRANCO, A., & FLORES GONZÁLEZ, J. (2011). "Realidad virtual: Un medio de comunicación de contenidos" en Aplicación como herramienta educativa y

factores de diseño e implantación en museos y espacios públicos. Revista ICONO14 Revista Científica De Comunicación Y Tecnologías Emergentes, 9(2), 185-211. https://doi.org/10.7195/ri14.v9i2.28

Autoevaluación y/o Resultado

La principal conclusión de la experiencia virtual en escenarios para prácticas, es que es la formación es positiva y enriquecedora. Es muy importante el acondicionamiento inicial del contexto en el que se han de integrar las sesiones de RV, por eso hay que mencionar la necesidad del trabajo en la adaptación de las competencias de los docentes (formación específica, actualización constante de conocimientos, adaptación de horarios, etc), así como la planificación y preparación de las sesiones. Por ello, es muy conveniente realizar un estudio de necesidades y dificultades antes, durante y al final de cada proyecto.En cuanto a nuestro objetivo de conseguir aprendizajes significativos, en la primera fase implementada hemos comprobado que el sistema de RV permite al estudiante recibir material y seguir de manera personalizada los vídeos que satisfacen sus preferencias. Así se potencia que el alumno pueda aprender de forma autónoma, planificar su progreso y orientar su propio conocimiento, favoreciendo el desarrollo de competencias de gestión de aprendizaje. Además, este sistema de RV potencia la interacción profesor-estudiante, ya que provee de posibilidades de retroalimentación inmediata acerca de las fortalezas y debilidades del estudiante, centrándose así en las necesidades individuales de cada uno. No obstante, es necesario continuar tanto con la recopilación de resultados como con la implementación del proyecto, de modo que se puedan establecer unas conclusiones más amplias de esta metodología de innovación docente que permitan mejorar y extender su implantación en los distintos niveles educativos.

Introducción del *gamestorming* como herramienta de innovación y gamificación en el aula para adquisición de competencias específicas y transversales

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Instrumentos
Profesores participantes	Mª Amparo Herrera y Bartolomé Serra
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Grado Superior / Imagen para el Diagnóstico y Medicina Nuclear y Radioterapia y Dosimetría / 1º y 2º curso / Módulos Específicos y Transversales
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

Los objetivos generales de la actividad y comunes a todos los juegos son:

- Utilizar el juego para mejorar la comunicación entre alumnos y profesores.
- Potenciar la creatividad y génesis de buenas ideas en un ambiente distendido.
- Generar cambio e impacto positivo dentro y fuera de la comunidad CEU.

Se propone un proyecto piloto que consiste en lanzar durante el curso académico 2020-21, un total de cinco juegos (4+1), con objetivos concretos en cada uno de ellos:

- En los juegos “Our Rules y No Problem”, se resolverán conflictos dentro y fuera del aula.
- En “True or Fake”, fomentar el pensamiento crítico.
- En “Prepare one Question”, centrar y dirigir lo aprendido en un foro colectivo.
- Por último, en “Project Module”, será poner en marcha el Objetivo de Desarrollo Sostenible (ODS 4), por la Educación de Calidad, abriendo la puerta al fomento de la investigación.

Metodología aplicada

La arquitectura del juego siempre se estructurará en tres fases: divergencia (apertura), emergencia (exploración) y convergencia (cierre).

- La dinámica en los juegos “Our Rules y No Problem”, ofrecerá al alumnado la posibilidad de establecer sus propias reglas de convivencia con mediación, diálogo y consenso. Hablamos de crear una especie de Laboratorio dinámico, vivo, en el que, ante un problema siempre se buscará una solución.

- El juego “True or Fake” desarrollará un método para convertir a los alumnos en detectives, que indagarán sobre noticias que les competen, sin precipitarse y empleando la lógica e investigación.
- La metodología en el juego “Prepare one Question”, mediante pregunta secuencial y diagrama de ideas, detectará si lo enseñado está aprendido y listo para examen.
- El último juego, “Project Module”, ofrecerá a sus participantes un verdadero recorrido en la línea de la investigación, pudiendo certificar sus competencias y resultados de aprendizaje.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

- Gray, Dave et al., Gamestorming. Barcelona: Centro Libros PAPF, 2012.
- Contreras, Ruth y Eguia, José Luis, Gamificación en aulas universitarias. Bellaterra: Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona, 2016.
- Altarriba, Ferrán, The Revolution of Fun. 2014. Documento de trabajo. Disponible en: http://www.ferranaltarriba.com/docs/therevolutionoffun.pdf
- Pink, D., La sorprendente verdad sobre qué nos motiva. Barcelona: Editorial Gestión, 2000.
- Sheldon, Lee, The multiplayer classroom. Designing Coursework as a Game. Boston: Course Technology, 2011.
- Ripoll, O., “Gamificar significa hacer jugar”, 2014. Disponible en: http://blogs.cccb.org/lab/es/article_gamificar-vol-dir-fer-jugar

Autoevaluación y/o Resultado

A través de distintos tipos de encuestas (de satisfacción, de calidad, de impacto y de participación), se observará y calibrará el balance de la puesta en marcha del proyecto sugerido. En cada una de ellas se pretende medir los siguientes indicadores:

- Satisfacción: grado de cumplimiento de las expectativas.
- Calidad: mejora del rendimiento académico de los alumnos participantes.
- Impacto: acciones derivadas de la implantación de los juegos.
- Participación: pro-actividad de los alumnos durante las sesiones. Se llevará a cabo una auto-evaluación conjunta de alumnos y profesores a través de una sesión en la que se trabajará un análisis DAFO, desgranando en positivo y negativo los resultados por factores internos y externos.

Proyecto 7500 FPs

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Instrumentos
Profesores participantes	Lorena Ruiz
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Ciclos Formativos
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

Un programa a modo de memoria del curso académico para mostrar todas las actividades que se realizan en el ISEP CEU Comunidad Valenciana. Presentado de una forma dinámica y entretenida. Da a conocer no solo las actividades del ISEP CEU CV, también las salidas profesionales, los docentes, los proyectos de Innovación... un programa cuyo objetivo principal es mostrar la FP de hoy de una manera amena y novedosa.

En la primera entrega de 7500FPs, la INNOVACIÓN ha sido la temática elegida. Entre el contenido a destacar en el primer programa encontramos el Premio de INNOVACIÓN que recientemente recibió el equipo directivo del ISEP CEU CV por la gestión del Acto de Graduación, o el proyecto RUN CÁNCER, desarrollado por alumnos del Ciclo de Realización de Proyectos Audiovisuales y Espectáculos liderado por la docente Marisol Folgado.

Es un trabajo informativo y cronológicamente detallado de experiencias propias y significativas relacionadas con la formación recibida, comprobables con documentos testimoniales que evidencian criterios, conocimientos y habilidades profesionales del autor.

Metodología aplicada

Para la realización de estos programas se elabora un proceso de planificación, grabación de piezas, edición de cada pieza y postproducción del programa. Se trata de un proyecto que ha contado con la colaboración de profesores y estudiantes de Ciclos, como es el caso del alumno del Ciclo Superior de Animación 3D, Juegos y Entornos Interactivos Alexander Bastian Riffo, autor de la cabecera que puede visualizarse al final del programa. Para el segundo programa la temática iba a ser TECNICIDAD, pero debido a los acontecimientos de la COVID-19, realizaremos un programa sobre CONFINAMIENTO. Cómo el ISEP CEU Comunidad Valenciana, está llevando a cabo las clases, los exámenes, las reuniones de equipo, y las FCT de los alumnos de segundo curso. Además, para este segundo programa contaremos con la ayuda de estudiantes de 2º de Realización de Proyectos Audiovisuales y Espectáculos. Estos alumnos realizarán prácticas voluntarias con el programa. Un doble reto, seguir con el programa y crear todas las piezas y la edición a distancia, de manera telemática.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

La creación de un canal de vídeo tipo memoria online permite trabajar la creación de guiones, la producción, realización y edición de vídeos; la búsqueda de información, el tratamiento de fuentes y distintas habilidades de comunicación como la empatía, la escucha o el hablar en público. Las televisiones de este tipo permiten narrar los proyectos del centro o del curso, o incluso, de una única asignatura; lo que además permitiría trabajar directamente conocimientos curriculares. Es una gran plataforma para dar a conocer todos los proyectos tanto de investigación como docentes. La realización de un canal de televisión online es compatible con cualquier metodología de trabajo y proyecto, por lo que puede ser un elemento adicional interesante para complementar las áreas de otros proyectos. Por otro lado, la televisión online también permite no solo crear contenido, sino también consumirlo y compartirlo con el resto de usuarios y sobre todo una forma de acercar la formación profesional a los padres y familias de nuestros estudiantes.

Autoevaluación y/o Resultado

El programa 7500FPs es un documento institucional audiovisual que cierra el ciclo de planificación del curso académico y posibilita con sus conclusiones iniciar el ciclo de planificación del curso siguiente. Tiene una función de difusión y al mismo tiempo de evaluación y valoración de lo planificado.

Franquiciarte

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Instrumentos
Profesores participantes	María P. García-Alcober, Laura Fernández, Valentín Gallart
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Grado/Dirección de Empresas y Marketing/3º/Mercados Financieros y Monetarios, Políticas de Precio y Políticas de Distribución
Defendido en	Mesa Temática

Objetivos de la actividad

Uno de los retos a los que se va a enfrentar nuestro alumnado cuando termine de cursar su grado es la posibilidad de montan un negocio. Las franquicias es uno de los tipos de negocio que más éxito está teniendo los últimos años, según el informe “Las franquicias en España (2019)”, el volumen de facturación de las franquicias alcanzó los 27.707,2 millones de euros dicho año. A mediados de octubre tiene lugar, en la Feria de Muestras de Valencia, el Salón Internacional de la Franquicia. Nuestro alumnado asistirá a dicha feria para conocer de primera mano cómo funciona una franquicia y qué requisitos se necesitan para franquiciarse. En las tres asignaturas que participan en el proyecto, tendrán que realizar un trabajo transversal para que puedan tener las bases para poder enfrentarse a la decisión de montar una franquicia o no. Por otro lado, hay alumnos con negocios familiares propios que también se plantean una expansión a través de las franquicias, con esta actividad tienen oportunidad de conocer cómo se desarrolla este tipo de estrategia de expansión empresarial.

Metodología aplicada

El proyecto consta de dos fases. Una primera fase de recogida de información durante la feria de la franquicia. Una segunda de trabajo en grupo por parte de los alumnos. En la primera, los alumnos asistirán a la feria de la franquicia para conocer qué tipos de franquicias buscan socios, elegirán una empresa y buscarán todos los requisitos necesarios para montar una franquicia, incluyendo las ayudas financieras que ofrecen las entidades bancarias para realizar la inversión. En la segunda, los alumnos en grupos de 4 ó 5, tendrán que desarrollar un trabajo en cada una de las tres asignaturas implicadas en el proyecto. Los trabajos de los alumnos serán expuestos en el aula frente a sus compañeros. Los trabajos a desarrollar por asignatura serán: En “políticas de distribución” tendrán dos opciones. Simular ser un franquiciador o un franquiciado y hacer un análisis interno y externo de la estrategia comercial. En “políticas de precio” estudiar los distintos factores condicionantes del precio y cómo éstos pueden influir en el precio que la empresa franquiciadora

fija al franquiciado para que pueda formar parte de su enseña comercial. En “mercados financieros y monetarios” tendrán que buscar las necesidades financieras y la mejor estrategia de financiación.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

En este proyecto de innovación docente se utiliza un juego de rol dentro del aprendizaje colaborativo. En este proyecto, los roles, tanto del alumnado como del profesorado cambian. El profesorado pasa a ser diseñador instruccional, es decir, da las pautas del trabajo que tienen que realizar los alumnos y marca los objetivos. Tal y cómo se indica en la guía de V. Til and V. der Heidjen (1996) no sólo se crean las características de los grupos de trabajo, sino también ambientes interesantes para el aprendizaje. Porque, Los juegos de rol, a pesar de ser una metodología muy útil son de difícil aplicación en CC. Sociales, como señalan Ortiz de Urbina et al. (2010) por la carencia de laboratorios adaptados para su realización, de ahí la oportunidad de aprovechar la feria de la franquicia. El alumnado pasa a tener una actitud participativa, enfrentándose directamente a la toma de decisiones.

- Ortiz de Urbina Criado, M., Medina Salgado, S. y De La Calle Durán, C. (2010): Herramientas para el aprendizaje colaborativo: una aplicación práctica del juego de rol. Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información. Vol. 11, nº 3. Universidad de Salamanca, pp. 277-300.
- Til, Van C.T & Heijden, van der F. Study skills in problem based learning. Universitaire Pers, Maastricht, 1996

Autoevaluación y/o Resultado

Los 49 alumnos han participado en la actividad, se han creado grupos procurando que los alumnos Erasmus estuvieran integrados en los distintos grupos. Se han formado 8 grupos distintos de trabajo, cada uno ha seleccionado una franquicia y han realizado la actividad transversalmente para las 3 asignaturas.
Los alumnos se han implicado mucho, han sido capaces de pensar en la actividad como una futura salida profesional con excelentes resultados y una gran coordinación entre ellos.

Creación de un instrumento para detectar los sesgos hacia la terapia psicológica con personas mayores

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Instrumentos
Profesores participantes	Javier López, Montserrat Giner, Simón García-Ventura
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Postgrado
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

Es importante que el estudiante de postgrado de psicología realice una revisión personal de sus propias creencias y de cómo estas pueden influir en la terapia. Las creencias de los psicólogos tienen el efecto de limitar lo que se puede lograr tanto dentro de las sesiones como a lo largo del tratamiento. Los profesionales de la salud mental a menudo suponen que los clientes mayores tienen menos capacidad que los más jóvenes para decidir de manera autónoma. Los terapeutas que creen que las intervenciones son potencialmente beneficiosas para los clientes mayores estarán más inclinados a probar diferentes herramientas terapéuticas, adaptándose a las necesidades que el paciente mayor pueda exigir. Estudio con estudiantes universitarios revelan que el conocimiento y el contacto con las personas mayores afectan el edadismo (discriminación en función de la edad), pero aún no se han estudiado los estereotipos negativos de los recién graduados en Psicología sobre psicoterapia con personas mayores. La presente investigación tiene el objetivo general de conocer la presencia de prejuicios, mitos y estereotipos sobre la práctica con pacientes mayores en los profesionales de psicología recién graduados a través de un listado sobre los mitos en psicoterapia con personas mayores.

Metodología aplicada

La muestra estuvo compuesta por 173 estudiantes de posgrado (151 mujeres, 22 hombres), del master de Psicología General Sanitaria de las universidades San Pablo y Abat Oliba (CEU Universities). Los participantes tenían una media de edad de 22 años. Se desarrolló un listado inicial de 10 ítems para medir los mitos edadistas en estudiantes graduados de psicología. El contenido del listado fue realizado después de una revisión de la literatura, y basándonos en nuestras observaciones de diversas manifestaciones de mitos edadistas en psicoterapia y tras consultar a otros tres expertos en gerontología. Se correlacionó la puntuación del Listado de Mitos Edadistas en Psicoterapia con el Cuestionario de estereotipos negativos hacia el envejecimiento (Blanca et al., 2005) y con la Escala de actitudes hacia la demencia (Serrani, 2011). La Escala de Blanca et al (2005) presenta tres subescalas (salud, motivación- social y personalidad de carácter) y la de Sarrani (2011) otras tres: rechazo (conductas de lejanía y segregación de personas con demencia), afecto (sentimientos de afecto y aproximación al sujeto con demencia) y experiencia (conocimiento sobre la demencia). Puntuaciones más altas en todos los instrumentos indican una peor valoración de las personas mayores.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

Ya Freud rechazaba a pacientes mayores de 50 años. Una revisión de la literatura previa (American Psychological Association, 2014; Danzinger and Welfel, 2000; Gatz and Pearson, 1988; Helmes and Gee 2005; Koder and Helmes, 2006; Laidlaw et al., 2003; Robb et al., 2002) pone de relieve 10 mitos en la psicoterapia con personas mayores:

1. Las personas mayores no presentan capacidad para el aprendizaje de nuevas cosas
2. Debido a su rigidez de pensamiento, las personas mayores son más reticentes al cambio
3. El proceso de envejecimiento es negativo
4. La depresión es una parte implícita del envejecimiento
5. Las personas mayores no tienen la plasticidad mental necesaria para beneficiarse de la psicoterapia
6. Las personas mayores no quieren psicoterapia
7. Las personas mayores presentan más dificultades en técnicas terapéuticas abstractas tales como el registro de pensamientos disfuncionales
8. Ser mayor es estar enfermo, “si yo tuviera los problemas que tienen las personas mayores, también estaría deprimido”
9. Los problemas físicos de las personas mayores afectan de manera significativa al resultado de la terapia
10. El ratio de coste-beneficio que obtienen las personas mayores en la terapia es muy bajo, ya que se encuentran en la última etapa de su vida

Autoevaluación y/o Resultado

El análisis correlacional entre los mitos edadistas en psicoterapia y las variables evaluadas mostró que los mitos edadistas se asociaron significativa y positivamente con los estereotipos negativos hacia las personas mayores y sus subescalas (salud, motivación-social y personalidad-carácter). Además, los mitos edadistas correlacionaron positiva y significativamente con las actitudes hacia la demencia y dos de sus subescalas (rechazo y experiencia). El afecto es la única medida que no mostró una correlación significativa. Este estudio contribuye a la identificación de algunas variables que influyen en los mitos edadistas en psicoterapia, y ofrece un nuevo marco para la intervención educativa en este campo. Las universidades CEU, y todas aquellas en países con poblaciones que envejecen, deberían adaptar sus programas a la creciente proporción de personas mayores. La competencia y la capacitación son críticas con estos pacientes que envejecen y no hay un número suficiente de psicólogos capacitados para trabajar con adultos mayores que estén libres de mitos, estereotipos y distorsiones cognitivas que dificultan el desarrollo de la psicoterapia con mayores. La presente investigación es un desafío a los profesores de universidad para mejorar el conocimiento y reducir los mitos y prejuicios de los estudiantes de psicología sobre el tratamiento de adultos mayores.

Aprendiendo estadística con un *Escape Room Online*

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Instrumentos
Profesores participantes	Cristina Sánchez López de Pablo, Vanina Costa Cortez, Guillermo de la Calle Velasco
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Universitario/Ingeniería Biomédica/2º/Bioestadística I
Defendido en	Mesa Temática

Objetivos de la actividad

La actividad desarrollada tenía como objetivos, por un lado, afianzar los conceptos previamente estudiados en clase (estadística descriptiva, probabilidad y variables aleatorias) y, por otro, fomentar el trabajo en equipo, el compañerismo y, por supuesto, la motivación del alumno para con la asignatura. Para ello, se diseñó una actividad lúdica (Escape Room) que mezclase los conceptos teóricos con temáticas como la música, el arte o el cine, utilizando siempre un hilo conductor en clave de humor/actualidad. Es importante destacar que esta actividad se ha realizado online debido a la situación excepcional derivada de la COVID- 19 y, por tanto, cabe añadir a los objetivos anteriores la necesidad de ofrecerles a los alumnos un "paréntesis divertido", que les permitiese desconectar un poco del estado de estrés, preocupación y ansiedad que en general les ha podido producir esta situación.

Metodología aplicada

La actividad se enmarca en un escenario de gamificación utilizando una sesión de Blackboard Collaborate Ultra. Los alumnos, tras explicarles las reglas del Escape Room, se organizaron en 8 grupos de 4-5 personas. Se habilitó en Blackboard una carpeta con una serie de archivos (protegidos con contraseña), los cuales formaban el cuerpo del juego. Un prólogo describía el escenario de partida: un búnker ambientado en 2042 y controlado por Inteligencia Artificial del que podrían salir descifrando una serie de enigmas y resolviendo una serie de problemas relacionados con la asignatura (redactados en clave de humor/actualidad, con personajes famosos cuyos nombres fueron levemente cambiados para la ocasión). Un pequeño juego de lógica les daba la contraseña para abrir la primera pista del juego que, como todas las pistas (que estaban entrelazadas entre sí), contenía un acertijo sobre música, arte, cine, etc. (nos cruzamos con J.S. Bach, El Bosco, Tim Robbins en Cadena Perpetua y hasta con Manolo Escobar). Cada acertijo permitía obtener un dato importante para resolver posteriormente un problema estadístico cuya solución numérica sería la contraseña para la siguiente pista. Tras 6 pistas, los alumnos accedían a un último archivo, "Libertad", que era la llave para finalizar el juego.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

La gamificación es un recurso docente que ha demostrado en los últimos años, tener un alto potencial, gracias a la alta implicación que se obtiene por parte de los estudiantes siempre y cuando el juego propuesto sintonice con sus gustos, aficiones o motivaciones. Este fue, por tanto, el punto de partida que se siguió para redactar los contenidos de este Escape Room, ya que se intentó en todo momento, crear una línea argumental sólida y divertida, en la que todo estuviera adecuadamente conectado, sin olvidar el objetivo didáctico del juego ni la oportunidad de potenciar el trabajo en equipo y la colaboración entre estudiantes.

Bibliografía:

- Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review. International journal of educational technology in higher education, 14(1), 9.
- López-Pernas, S., Gordillo, A., Barra, E., & Quemada, J. (2019). Examining the use of an educational escape room for teaching programming in a higher education setting. IEEE Access, 7, 31723-31737.
- Eukel, H. N., Frenzel, J. E., & Cernusca, D. (2017). Educational gaming for pharmacy students-design and evaluation of a diabetes-themed escape room. American journal of pharmaceutical education, 81(7).

Autoevaluación y/o Resultado

Tras la realización de la actividad, se pasó un formulario a los estudiantes (contestado por el 73% de los que realizaron la actividad) del que pueden extraerse las siguientes conclusiones:

- Un 96% cree que la actividad les ayudó a entender “bastante mejor” (48%) o “mucho mejor” (48%) conceptos de la asignatura.
- Un 100% cree que actividades de este tipo ayudan a mejorar “bastante” (28%) o “mucho” (72%) la capacidad de trabajo en equipo.
- Un 100% cree que las actividades de este tipo ayudan “bastante” (10%) o “mucho” (90%) a incrementar la motivación de los alumnos.
- Un 96% cree que este tipo de actividad fomenta “bastante” (24%) o “mucho” (72%) el compañerismo.
- Un 96% querría realizar actividades de este tipo en otras asignaturas.
- Con respecto a los aspectos que más les gustaron sobre la actividad, destacan: la posibilidad de aprender divirtiéndose, el dinamismo, la posibilidad de trabajar en grupo en un ambiente distendido, y la posibilidad de aprender, no solo sobre estadística, sino sobre el mundo del arte, el cine o la música.
- En general, no identifican aspectos negativos, pero cabe destacar que hubieran preferido poder hacer la actividad de manera presencial.

Virtual Teams para resolver retos de aplicación empresarial con métodos ágiles

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Instrumentos
Profesores participantes	Sonia Martin Gomez, Cristina Elorza Aranzabal, Cristina Isabel Dopacio, Cristina Masa Lorenzo, Nuria Villar Fernandez.
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Universidad/Grado en ADE/ Grado en Marketing/ Dobles grados: ADE+MKT, DER+ADE/ECO+ADE/ Ingenieria+ADE/ Farmacia+ADE/2º-3º/ Gestión y Organización de Empresa II/ Gestión Operativa de la Empresa
Defendido en	Sesión Plenaria

Objetivos de la actividad

El objetivo fundamental es lograr un aprendizaje grupal virtual mediante la resolución de retos de realidad empresarial vinculados con el ámbito de la producción, siguiendo una metodología activa y ágil como el Scrum y el Kanban apoyados en la plataforma Teams, y en alguna más específica que visualiza el avance de los métodos agiles, como Trello. Los objetivos secundarios están en relación al desarrollo de la competencia de aprendizaje autónomo mediante el learning by doing, y a la adquisición de competencias relacionadas con habilidades sociales como la comunicación y el liderazgo, y competencias tecnológicas con el uso de plataformas digitales. Los estudiantes trabajan de forma virtual, asistiendo a clase por videoconferencia síncrona mediante blackboard, donde se aprenden los principales conceptos teórico-prácticos, y trabajando en equipo mediante la plataforma Teams. Sin una adecuada comunicación, los alumnos no conseguirán la resolución del caso encomendado, por lo que el buen uso de estas herramientas influirá positivamente en sus resultados de aprendizaje. Finalmente, con la realización de las retrospectivas junto a los docentes que proponen los métodos agiles, deben ser capaces de aceptar feedback y de proponer mejoras a las futuras entregas, lo que los lleva a tener capacidad crítica con sus trabajos.

Metodología aplicada

La metodología ágil implementada en los retos empresariales propuestos a los alumnos requiere de las siguientes etapas:

- Inicio: se explica el reto, por qué tareas está formado y el cronograma a seguir, indicando los distintos sprints (entregas) a realizar. En este momento también se forman los equipos de trabajo.
- Ciclos de Trabajo: en una primera reunión de inicio de ciclo, los equipos definen cómo van a ir desarrollando las tareas, haciendo, posteriormente, distintas reuniones de sincronización y una última al final de cada ciclo, denominada reunión de retrospectiva,

donde realizan feedback de todo lo alcanzado hasta el momento. Estos ciclos se repetirán cada semana o quince días. Al inicio del primer ciclo se elabora un tablero de gestión visual que puede ser un tablero Kanban, que permite controlar las actividades mediante su división por fases hasta su finalización.

- Entrega: se valora el trabajo grupal mediante una evaluación 180 grados, donde además de la calificación del docente, cada equipo explicara al resto cómo ha evolucionado su reto. De este modo, los equipos también se evalúan entre ellos, emitiendo una valoración conjunta, por lo que deben llegar a acuerdos. Siguiendo esta metodología crearemos entornos de trabajo ágiles, en grupo y colaborativos.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

Entre los ámbitos prioritarios del Marco Estratégico para la Educación y Formación 2020 se encuentra el desarrollo de capacidades y competencias pertinentes y de alta calidad, centradas en los resultados del aprendizaje, a favor de la empleabilidad y la innovación. En este sentido, el 13th Anual State of Agile Report afirma que el 97% de las empresas encuestadas en su informe practican métodos de desarrollo ágiles y el 71% seleccionaron como razón principal la reducción del coste del proyecto, pero para alcanzar los beneficios de estos sistemas, la organización debe crear un ambiente de participación en los equipos y generar una cultura de agilidad en todos los niveles de la empresa. Sin embargo, una Encuesta Global de McKinsey de 2017 confirma que la agilidad organizacional es un reto difícil de lograr. Por ello, pensamos que la formación de equipos ágiles entre estudiantes para la resolución de retos empresariales permite fomentar dos competencias muy valoradas actualmente: el trabajo en equipo y las competencias digitales, que pueden contribuir al necesario acercamiento entre la Universidad y la empresa.

- CollabNet VersionOne (2019). 13th Anual State of Agile Report. Recuperado de http://www.stateofagile.com/?_ga=2.48266982.111796218.1587633748- 792288071.1587633748#ufh-c-473508-state-of-agile-report
- McKinsey Quarterly (2017). How to create an agile organization. Recuperado de https://www.mckinsey.com/businessfunctions/organization/our-insights/how-to-create-an-agileorganization

Autoevaluación y/o Resultado

La metodología se puso en práctica como experiencia piloto el curso pasado, en la asignatura Gestión y Organización de Empresas II, en dos grupos de grados distintos impartidos en la Facultad de Económicas: el grupo 2.01 conformado por alumnos de la doble titulación de ADE+MKT, de Comunicación + MKT y del grado único de MKT, y en el grupo 2.02 de la titulación de ECO+ADE. Se eligió estos grupos por ser representativos de distintos grados. Estaban integrados por un total de 48 alumnos por lo que se formaron 12 grupos de 4 alumnos. El reto suponía un 15% de la nota de evaluación continua y los resultados, incluyendo la evaluación de los compañeros (ya que se empleo un sistema de evaluación de 180 grados), fueron los siguientes: 10 grupos llegaron al sprint final. El 70% consiguió una calificación de sobresaliente, el 20% de notable y el resto de aprobado. Después se les pasó una encuesta individual de valoración de la metodología y un 85% de los alumnos valoraron muy positivamente esta forma de trabajo, sobre todo, porque los feedback del docente les permitían modificar el proyecto antes de su entrega final. Un 96% consideraban que, además, habían aprendido a trabajar en equipo y a gestionar diferencias.

Flipped learning. El uso del modelo *flipped classroom* en prácticas de fisioterapia

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Instrumentos
Profesores participantes	Sergio Montero, José Martín Botella, Sonia Del Rio, Maria Isabel Rocha, Víctor Manuel Pérez, Francisco Javier Molina, Jesús Sánchez.
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Universitario / Grado en Fisioterapia / 2º y 3º Curso / Ropedéutica Clínica (2º Curso), Fisioterapia en Especialidades Clinicas I (2º Curso) y Métodos Específicos de Intervención en Fisioterapia II (3º Curso)
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

Objetivos principales:

1. Desarrollar material didáctico online por parte del profesorado, previo a las prácticas, para que los alumnos puedan visualizar las técnicas antes de la realización de éstas y aprovechar al máximo el tiempo de prácticas.
2. Incrementar el tiempo de prácticas de los alumnos, evitando repeticiones de las explicaciones hechas previamente en el material didáctico online.
3. Favorecer el uso de la blackboard.
4. Comparar este tipo de metodología con la metodología aplicada en cursos anteriores.
5. Hacer más atractivo la adquisición de conocimientos empleando elementos multimedia.

Objetivos secundarios:

1. El alumnado acudirá a clases con unos conceptos adquiridos durante la visualización del contenido online, dedicando únicamente el tiempo necesario a la resolución de dudas de dicho material y aplicando el contenido visualizado a casos clínicos reales.
2. Conocer la opinión/satisfacción del alumnado con este nuevo método en comparación con el desarrollo de las prácticas que hemos desarrollado hasta el curso 18-19. Así pues, aplicaremos este método a la mitad de los módulos de cada asignatura, para comparar resultados de satisfacción entre módulos.

Metodología aplicada

La metodología es crear una serie de materiales online, haciendo uso de la herramienta blackboard y programas de edición de videos (CAMPTASIA), para explicar el contenido de las técnicas que se realizarán en clase práctica, previamente a ésta. Este material estará disponible en la plataforma blackboard para que el alumnado lo visualice antes de la clase práctica. Durante la práctica se plantearán una serie de preguntas y casos clínicos que se resolverán en la clase práctica, aplicando las técnicas previamente visualizadas.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

El modelo de clase “Flipped classroom” es un modelo pedagógico que transfiere el trabajo de determinados procesos de aprendizaje fuera del aula, utilizando el tiempo de clase, junto con la experiencia docente, para facilitar y potenciar otros procesos de adquisición y práctica de conocimientos dentro del aula (1).

De esta forma, el tiempo de clase se libera facilitando la participación de los estudiantes en el aprendizaje activo en clases prácticas a través de preguntas y resolución de casos que fomenten la exploración y aplicación de ideas a partir de los vídeos visualizados (2).

Es fundamental tener un enfoque integral. No vale únicamente crear y distribuir videos, sino que es importante también la integración e implicación de los estudiantes para el correcto desarrollo de las prácticas (3).

1. Akçayır, G., & Akçayır, M. (2018). The flipped classroom: A review of its. advantages and challenges. Computers & Education,126, 334–345. doi:10.1016/j.compedu.2018.07.021

2. Bishop, J., & Verleger, M.A. (2013), The Flipped Classroom: A Survey of the Research. In Proceedings of 2013 ASEE Annual Conference & Exposition, Atlanta, GA. Retrieved from https://peer.asee.org/22585Knsdknskdn

3. Ng, E. (2018). Integrating self-regulation principles with flipped classroom T pedagogy for first year university students. Computers & Education,126, 65–74.doi:10.1016/j.compedu.2018.07.002

Autoevaluación y/o Resultado

Creemos que es un buen motivo para desarrollar un proyecto comparando dichas metodologías, realizando un cuestionario de satisfacción por parte del alumnado que se pasará tras la realización de las prácticas y que nos servirá para difundir los resultados obtenidos, llegando a una serie de conclusiones que serán muy útiles para desarrollar futuras líneas de mejora. Las preguntas que realizaremos en el cuestionario serán del tipo:

1. ¿Qué te parece complementar la formación tradicional con el método flipped learning?”.

2. “Valora del 1 al 5 como el método de flipped learning ha facilitado el desarrollo y el estudio de las prácticas”.

3. “De las actividades realizadas con el nuevo método, ¿Cuál te ha resultado más interesante?”.

4. “Valora del 1 al 10 el proyecto de aplicación de estos vídeos al desarrollo de las prácticas”.

Además de qué aspectos te han resultado más útiles en este proyecto y valora la calidad de los vídeos. Pensamos que los resultados serán satisfactorios, ya que han demandado en las encuestas de satisfacción del profesorado en cursos anteriores la realización de estos.

Who said veterinary anatomy was difficult? Improve your knowledge with vet-anat CEU game

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Instrumentos
Profesores participantes	Olga Gómez Roda, Deborah Chicharro Alcántara, José Terrado Vicente, María Dolores García Manzanares, Miriam Juárez Cuevas, Clara Llamazares Martín, Enrique Soriano Portas
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Universidad de Veterinaria/ 1º de grado/ Estructura y Función I y II
Defendido en	Mesa Temática

Objetivos de la actividad

El objetivo principal es elaborar una metodología docente innovadora aplicando la estrategia de gamificación para promover la motivación y el aprendizaje del alumnado de primero de Veterinaria en las prácticas de anatomía.De forma más detallada, los objetivos de nuestro proyecto de innovación docente son:

- Diseñar un juego de cartas enfocado al aprendizaje de conceptos teóricos-prácticos de anatomía y su aplicación clínica, estableciendo la metodología y desarrollo del juego. Dicho juego pretende generar un recurso formativo que permita un fácil aprendizaje de la anatomía veterinaria al alumno en un entorno motivador.
- Promover el trabajo en equipo y favorecer la relación, confianza y comunicación entre compañeros, estimulando la capacidad de resolución de problemas de forma grupal.
- Proporcionar una ayuda en la preparación de exámenes para los alumnos de una forma dinámica y divertida.
- Favorecer una mayor integración entre los alumnos y con el profesor gracias a una participación activa durante el desarrollo del juego por parte del alumnado.
- Conseguir el asentamiento de conocimientos básicos anatómicos a través de un aprendizaje cooperativo entre alumnos.
- Generar material didáctico docente como recurso educativo complementario a la formación presencial en el aula y en la sala de disección

Metodología aplicada

Las sesiones prácticas de la asignatura de anatomía veterinaria tienen una duración de 2 horas, durante la primera hora tiene lugar la explicación teórico-práctica por parte del profesor y durante la segunda hora los alumnos interactúan entre ellos y con el profesor para afianzar los conocimientos anteriormente expuestos. Con este proyecto se pretende complementar la docencia práctica desarrollada durante esta segunda hora, creando un ambiente

motivador que facilite el aprendizaje. Se han diseñado juegos de cartas en los que aparecen diferentes conceptos del área de Anatomía agrupados en cuatro bloques temáticos: Estructuras, Anatomía Clínica, Articulación + Posicionamiento y Anatomía Comparada. Para identificar cada bloque temático de cartas se ha diseñado un logo con diferentes colores. Se ha creado un juego de cartas para cada una de las prácticas de las dos asignaturas implicadas en el proyecto (un total de 12 juegos de cartas). Adicionalmente, se ha generado un manual de instrucciones en los tres idiomas disponible para los alumnos en el que se detallen las reglas del juego. Gana el juego aquel equipo que resuelva más cartas.Con el fin de evaluar la satisfacción por parte del alumnado se llevó a cabo una encuesta de calidad voluntaria en Blackboard.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

La sociedad del conocimiento y la tecnología han traído consigo un nuevo mapa en el que los estudiantes sienten inquietudes que la educación no siempre ha sabido satisfacer y esperan que su aprendizaje sea lo más rápido y entretenido posible, maximizando así la relación entre resultados obtenidos y tiempo de estudio. Las nuevas tendencias educativas integran metodologías activas y participativas donde los estudiantes adquieren una postura dinámica en su aprendizaje.

En este sentido, la gamificación emerge como una herramienta de transformación educativa que se basa en la utilización de mecánicas de juegos en entornos y aplicaciones no lúdicas para mejorar la motivación y esfuerzo de los estudiantes (1).

El primer uso del término “Gamificación” se realizó en 2008 bajo la palabra “Funware” (2).

Desde entonces, la gamificación ha despertado gran interés en los últimos años en el campo de la docencia (2).

1. Corchuelo-Rodriguez, C.A. (2018). Gamificación en educación superior: experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula. EDUTEC, Revista electrónica de tecnología educativa, 63.

2. Deterding, S., Khaled, R., Nacke, L., Dixon, D. (2011). From game design elements to gamefulness: defining gamification. Proceedings of the 15th international Academic MindTrek Conference: Envisioning future media environments, ACM. 9-15.

Autoevaluación y/o Resultado

Un total del 67% del alumnado inglés, 39% de castellano y 20% de francés participaron en la encuesta de satisfacción. Las encuestas fueron elaboradas a través de la plataforma blackboard y constaban de 7 preguntas de respuesta múltiple y 2 de respuesta corta en las que los alumnos podían añadir comentarios. Los resultados obtenidos en las tres líneas idiomáticas fueron muy satisfactorios, mostrando un porcentaje de respuestas “muy de acuerdo” y “de acuerdo” muy superior comparado con las opciones “término medio”, “en desacuerdo” y “muy en desacuerdo” en las primeras 7 preguntas de respuesta múltiple las cuales iban encaminadas a valorar si dicho proyecto les ha resultado estimulante y útil.

Las valoraciones globales de los resultados al fusionar las tres líneas idiomáticas muestran un porcentaje superior al 80% de respuestas “de acuerdo” y “muy de acuerdo” por parte de los alumnos en la gran mayoría de preguntas planteadas, lo que muestra una valoración muy positiva del proyecto.Tras analizar los resultados obtenidos podemos concluir que el uso del VetAnat-CEU Game como método de gamificación facilita el aprendizaje en un entorno motivador. Además, estimula el trabajo en equipo. Y, por último, ha permitido generar material docente para posteriores años.

Cortes y totales, canal de YouTube de "Periodismo en Radio y Televisión"

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Instrumentos
Profesores participantes	Esther Cervera Barriga, Mario Alcudia Borreguero
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Grado en Periodismo, 3º y 4º asignatura: Periodismo en Radio y Televisión
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

'Cortes y totales' es el canal de YouTube de la asignatura 'Periodismo en Radio y Televisión'. Es una apuesta de innovación docente, iniciada en el Curso académico 2018-19 y continuada durante el presente curso. Está dirigida a los alumnos de la Facultad de Humanidades y Ciencias de la Comunicación de la Universidad CEU San Pablo. Su visualización es pública y gratuita. Su objetivos son:

1. Servir de complemento de aprendizaje teórico y práctico de la asignatura. Se tratan temas, abordados de forma amena y entretenida, relacionados con la parte teórica y/o práctica de la materia.
2. Participación del alumnado. El estudiante interviene con el objetivo de mejorar sus destrezas comunicativas. También aporta contenidos al canal y al desarrollo teórico-práctico de la propia asignatura.
3. Carácter profesionalizante. Los alumnos obtienen una mayor aportación profesional del desarrollo práctico de la asignatura que les beneficia a la hora de completar su CV, estableciendo contacto con los profesionales del medio radiofónico y televisivo.
4. Difusión mediática del proyecto. A través de YouTube, Spotify, y en su web. Se comparte el contenido y las promociones en las redes sociales de la asignatura y de los responsables del proyecto (Twitter, Instagram y Linkedin)

Metodología aplicada

Para desarrollar esta apuesta de innovación docente se ha empleado la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). Ha permitido al alumno adquirir conocimientos y competencias gracias a experiencias reales compartidas por profesionales de la información. También se ha apostado por el Aprendizaje Colaborativo. Los alumnos desarrollan, por grupos de prácticas, un trabajo en equipo sobre algún aspecto de la asignatura. Es un reportaje y el mejor se difunde en el canal de YouTube.

Además, se ha empleado la metodología de innovación docente del Aprendizaje Basado en el Pensamiento. Los alumnos aprenden a contextualizar, analizar, relacionar, argumentar. En definitiva, convertir información en conocimiento.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

La base teórica de los contenidos de los episodios se fundamenta en las grabaciones realizadas en el documental de Canal+ "Las caras de la noticia" y referidas en el libro del mismo título, así como en documentación bibliográfica de referencia elaborada para la asignatura, y de autores de otras publicaciones que participan en los episodios. La fundamentación científica del proyecto es experiencial. Contiene testimonios de fuentes expertas de producción propia, profesionales de la radio y la televisión que participan en actividades prácticas, como la rueda de prensa televisiva, o encuentros con alumnos,y se suman las intervenciones de antiguos alumnos de la asignatura .

Bibliografía de referencia empleada:

- "#SoyPeriodista", (CEU Ediciones, 2019, M. Alcudia, E. Cervera, A. Mareschal, E. Ramos)
- "La transformación digital de la radio" (Tirant Humanidades, 2019 Luis Miguel Pedrero y José María García Lastra, eds).
- "Yo soy YouTuber" (CEU Ediciones, 2018, Esther Cervera)
- "Las 5W del Corresponsal" (CEU Ediciones, 2017, M. Alcudia, E. Cervera)
- "Youtubers y otras especies" (Ariel, 2017 Millán Berzosa)
- "El directo informativo en televisión" (CEU Ediciones, 2014, Esther Cervera)
- "Las caras de la noticia" (Léeme Libros, 2014, Esther Cervera)
- "CNN+. Mucho más que noticias" (Fragua, 2011, Esther Cervera)
- "Los boletines horarios radiofónicos" (Fragua, 2006, Mario Alcudia)

Autoevaluación y/o Resultado

La autoevaluación del proyecto es muy positiva. Se ha contado con la participación de un total de 160 alumnos, 20 profesionales de la información y 10 antiguos alumnos. El canal de YouTube tiene 73 suscriptores, 32 vídeos y 17 episodios (a falta de uno que resuma esta temporada). El episodio 1 cuenta con 589 visualizaciones. La aplicación del aprendizaje ha sido positiva: en el curso 2019-20 se han incluido preguntas de los episodios en los exámenes de Ordinaria y Extraordinaria, así como en las pruebas de conocimiento de los diferentes cuatrimestres y el 95% de las respuestas a esas cuestiones por parte del alumnado ha sido correcta. La difusión del proyecto entre estudiantes y profesionales ha sido progresiva, destacando los episodios dedicados a la figura del periodista y a la radio y la televisión en estado de alarma (300 visualizaciones en Linkedin) Se ha obtenido un premio de innovación docente. Las principales conclusiones del proyecto son:

1. Incremento de la participación del estudiante.
2. Adaptación de contenidos formativos al aprendizaje eficaz.
3. Apuesta por la formación práctica y experiencial.
4. Reconocimiento del proyecto por la Universidad. (3er Premio a la Innovación Docente 2019, edición VIII, Vicerrectorado de Profesorado e Investigación)

El glosario como instrumento de aprendizaje en las asignaturas vinculadas al Diseño Gráfico de la Información

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Instrumentos
Profesores participantes	Laura González-Díez, María Tabuenca Bengoa
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Grado universitario/Periodismo-CAV-CD-PUB/ 1º y 2º/ Diseño Periodístico y Fundamentos de Arte y Diseño
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

El objetivo principal de esta propuesta es motivar a los estudiantes para que vayan construyendo durante el curso un glosario de términos específicos de las asignaturas Fundamentos de Arte y Diseño y Diseño Periodístico, a partir de los parámetros establecidos por los docentes.
Los alumnos, tanto en las clases presenciales –teóricas y prácticas– como en su trabajo autónomo, según se vayan encontrando con términos poco familiares deben anotarlos y crear su propia definición a partir de las de otros autores de referencia, presentes en monografías o diccionarios de términos especializados.
Al ser ellos los responsables de generar esta definición, es más probable que recuerden el concepto, siendo este otro de los objetivos esenciales de la propuesta: dominar los términos especializados relacionados con el Diseño Gráfico de la Información. A ellos se unen dos objetivos específicos: propiciar el aprendizaje en entornos colaborativos, lo que permite fomentar la inteligencia colectiva y ser un claro ejemplo de co-diseño de material didáctico práctico por parte de alumnado. Y fomentar la creatividad de los estudiantes, ya que se les plantea también la posibilidad de diseñar su propia propuesta, de forma libre, pudiendo utilizar imágenes, a modo de diccionario ilustrado, para dar más fuerza al contenido.

Metodología aplicada

La propuesta planteada es un ejemplo de trabajo cooperativo. A la hora de construir el glosario de forma colaborativa entre docentes y discentes se han llevado a cabo acciones relacionadas con:

- Búsqueda de otros glosarios ya existentes en la materiaa implicada.
- Análisis de la estructura del glosario: categorías, subcategorías y forma de construcción de las definiciones.
- Determinación del tipo de glosario: informal, especializado, ilustrado, etc.; su presentación puede variar desde un glosario informal donde se realice la selección de términos y la definición sencilla del mismo, hasta glosarios más especializados y desarrollados por grupos expertos dentro de los cuales, por lo general, trabajan filólogos

y otros profesionales en la construcción de los conceptos. Pueden ser glosarios lexicográficos, constar sólo de los términos y su correspondiente definición, también pueden contener imágenes –ilustraciones o fotografías–, ejemplos, comentarios, o pueden ser muy especializados.

- Elección de los términos a desarrollar dentro del glosario, el cual puede ir creciendo de forma progresiva durante el curso. La idea era enriquecer el glosario en las diferentes sesiones y, a medida que aparezcan nuevos términos que resulten desconocidos, anotarlos en los paneles dispuestos en las paredes del aula para tal fin.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

Es evidente que el trabajo colaborativo tiene muchas ventajas que hacen recomendable su aplicación en las aulas. Desde la adquisición de competencias y destrezas de carácter instrumental, a la mejora de habilidades de organización, comunicación y capacidad de análisis (Bosch y González, 2007; Durán, 2009; González y García, 2007; Lanza y Barrios, 2012; León y Latas, 2004).

Y también interpersonales (Benito, Bonsón e Icarán, 2007; Bosch y González; Durán, 2009; Lanza y Barrios, 2012; Ochando, Pou, García y Bertomeu, 2008). Además, favorece una mejora del rendimiento académico (Apocada, 2006; Ontoria, 2004) y refuerza la motivación y la autoestima del alumnado (Benito, Bonsón e Icarán, 2007; León y Latas, 2004; Ochando, Pou, García y Bertomeu, 2008; Ontoria, 2004).

No obstante, esta metodología no está exenta de obstáculos, como la inadaptación del mobiliario y los espacios (Durán, 2009; González y García, 2007), a lo que se suma la desidia o desmotivación de parte del alumnado (Apocada, 2006; Bosch y González, 2007), incluso el absentismo escolar (González y García, 2007).

La construcción cooperativa de un glosario especializado constituirá una herramienta didáctica a partir de la cual el aprendizaje adquiere un nuevo sentido debido a la relación que se establece entro docente/discente/contenidos.

Autoevaluación y/o Resultado

Tras la celebración de esta acción durante un cuatrimestre con un único grupo de alumnos hemos podido constatar, no solo que los alumnos han podido adquirir un vocabulario específico relacionado con el Diseño Gráfico de la Información, sino que han obtenido mejores resultados en el examen final de la asignatura, con un mayor número de respuestas acertadas en las preguntas relacionadas con los conceptos básicos de la asignatura. Además, consideramos de notable interés el despliegue creativo y gráfico que muchos de ellos han realizado a la hora de diseñar y crear su propia propuesta de glosario. El trabajo cooperativo ha evidenciado ciertas ventajas que hacen aún más que plausible y recomendable su aplicación. No solo ha promovido el desarrollo de habilidades instrumentales (organización, comunicación y la capacidad de análisis), sino que ha favorecido también las relaciones interpersonales. Al tiempo que ha potenciado el rendimiento académico y ha contribuido a mejorar la motivación de los estudiantes y su autoestima. Sin embargo, esta práctica también ha entrañado ciertas dificultades que han dificultado su correcta ejecución, tales como la inadecuación de aularios y mobiliario, la indisciplina o desmotivación de algún integrante del grupo y el absentismo escolar por parte de algunos estudiantes.

Preparación de los exámenes mediante juegos de escape competitivos. Experiencias en las modalidades en serie y paralelo

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Instrumentos
Profesores participantes	Félix Hernando, María Isabel Castilla, María Dolores Gómez, Federico de Isidro, Antonio Martín, Mariano Molina, María Concepción Pérez, Santiago Sánchez
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Universidad San Pablo CEU / Grado en Arquitectura / 2º curso / Mecánica de Sólidos y Sistemas Estructurales
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

La realización de ejercicios prácticos de preparación de los exámenes, con gran interés e intensidad por parte de los estudiantes. Su enfrentamiento a las dificultades, la aparición de dudas con antelación y posibilidad de resolución en tutorías. El incremento del aprendizaje en la materia y del éxito en las pruebas de evaluación. La participación activa de los estudiantes en su propia aventura de aprendizaje, con el empleo de elementos novedosos que estimulen su curiosidad y sorpresa, y de componentes tecnológicos (sus dispositivos móviles) que les resulten amigables y cercanos.El desarrollo de competencias transversales de organización, trabajo en equipo y colaboración entre equipos. La potenciación de sus relaciones personales en un ambiente de gran compañerismo cuando se persigue un fin común. La fuerte implicación del profesorado en el diseño y preparación de la actividad, la experiencia de su desarrollo y el análisis de los resultados obtenidos y de sus posibilidades de aplicación en otras asignaturas y materias.

Metodología aplicada

El 10 de octubre de 2019 (la semana previa a un importante examen) los estudiantes de Mecánica de Sólidos habían sido convocados a una sesión práctica en el laboratorio pero, una vez dentro, se encontraron encerrados sin previo aviso.Tras momentos de perplejidad, en la pantalla se les indicó que para salir tendrían que superar una serie de pruebas de ingenio y de conocimientos de la asignatura (era un “escape room” muy singular). Dispersos por el Laboratorio se encontraban múltiples objetos que guardaban en su interior piezas de estructuras, pistas, planos, llaves y numerosos fragmentos de enunciados de ejercicios. Los estudiantes tenían que componer adecuadamente estos fragmentos, resolver los ejercicios e introducir los resultados en sus móviles. Si eran correctos una aplicación web les proporcionaba códigos para la apertura de otros contenedores.La actividad era competitiva. Además de salir, debían hacerlo en un tiempo inferior al del otro grupo.Los profesores estaban accesibles mediante videoconferencia y podían

proporcionar pistas a cambio de penalizaciones de tiempo. La aplicación informática aplicaba penalizaciones automáticas si los resultados eran incorrectos.Los estudiantes tuvieron que organizarse en equipos y colaborar intensamente. Resolviendo en paralelo los ejercicios pudieron asegurar los resultados y salir finalmente del laboratorio.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

El Escape Room educativo se define como una "experiencia de aprendizaje inmersivo y lúdico donde los alumnos resuelven diversos retos conectados con el currículo para escapar de una habitación donde se les ha encerrado al iniciar el juego" (César Poyatos, 2018)

- El Escape Room despierta la motivación intrínseca del estudiante (salir del laboratorio lo antes posible).
- Se fomenta el trabajo cooperativo: interdependencia positiva, responsabilidad individual, interacción fomentadora cara a cara, habilidades interpersonales y procesamiento grupal (Johnson, Johnson y Holubec, 1999).
- Se divierten, como protagonistas de la aventura en la que se ven inmersos. Se utiliza "el poder de la diversión para aumentar el compromiso de los estudiantes con su aprendizaje".

Bibliografía:

- Escape Room en Educación. Revista Comunicación y Pedagogía (2018) Fernández, Martín, y Poyatos. (2018) "Juegos de escape: buscando la llave del aprendizaje". Revista Escuelas Católicas nº 81.
- Gardner (2015): "Inteligencias múltiples: la teoría en la práctica". Planeta.
- Zichermann & Cunningham, (2011); "Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps".
- O'Relly.Johnson, Johnson y Holubec (1999): "El aprendizaje cooperativo en el aula". Paidós.
- Catherie L'Ecuyer (2016) "Educar en el asombro". Plataforma Editorial.

Autoevaluación y/o Resultado

Tras el encierro los estudiantes nos mostraron su gran satisfacción con la actividad pero también su preocupación por las dificultades encontradas en los ejercicios, a pesar de haberlos abordado con todas sus fuerzas (¡Ese era el objetivo de los profesores!).Nos dijeron que se lo habían pasado fenomenal pero que si poníamos algo similar en el examen el resultado iba a ser desastroso. Les confirmamos que ese precisamente era el nivel exigido, y que tenían a su disposición una numerosa colección de ejercicios en el Campus Virtual y un amplio calendario de tutorías adicionales para resolver sus dudas. Durante la semana siguiente, las descargas de los ejercicios fueron continuas y las tutorías multiplicaron por cinco las del curso anterior. Como consecuencia de esto, el porcentaje de aprobados en el examen fue el más elevado de la última década, casi duplicando el del curso precedente. Para los profesores, además de mucha ilusión, esta actividad nos ha traído la alegría de la concesión del Premio Ángel Herrera de Innovación Docente, reconocimiento que nos ha animado a mejorar y así, el 6 de marzo de 2020 se celebró con éxito un nuevo encierro, esta vez en la asignatura de Sistemas Estructurales.

Vídeo tutoriales de la asignatura "Prácticas en Empresas"

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Instrumentos
Profesores participantes	Mercedes Ruiz de Palacios Villaverde, Esther Cervera Barriga, Mario Alcudia Borreguero, José Antonio Alonso Fernández
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Alumnos de 3,4 y 5 curso de las Facultades de Ciencias Económicas y Empresariales y de Humanidades y Ciencias de la Comunicación
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

La asignatura de Prácticas Académicas Externas es obligatoria, curricular, pero su naturaleza es diferente al resto ya que:

1. No se cursa en la universidad sino en la empresa y es un complemento básico formativo.
2. No tiene contenido teórico, amplía los conocimientos adquiridos en las aulas de la Universidad y desarrolla competencias y habilidades en el ámbito de la empresa pública o privada.
3. Está sometida a la reglamentación del Real Decreto 592/2014, de 11 de julio, por el que se regulan las prácticas académicas externas de los estudiantes universitarios. Con la realización y difusión de dos vídeos tutoriales como herramientas de la comunicación con el alumno se pretende:
    - Mejorar las comunicación interna y conocimiento de los trámites para superar la asignatura y su sistema de evaluación.
    - Facilitar y complementar la labor del profesor (tutor académico)
    - Acercamiento a la realidad mediática del estudiante que no está presencialmente en la universidad en ese momento o solo parcialmente.
    - Apoyo y complemento a la guía docente.
    - Dar respuesta a las cuestiones más frecuentes del alumno mediante una comunicación en formato audiovisual no implementada hasta el momento en esta materia.

Metodología aplicada

Para este proyecto se ha empleado la metodología de innovación docente fundamentada en el Aprendizaje Basado en Competencias y en una formación dual, debido a que las prácticas de empresas son una aplicación de los conocimientos adquiridos en el en aula

y desarrollados en el ámbito empresarial. Se ha empleado un método tutorial empleando herramientas audiovisuales para hacer llegar el conocimiento de la asignatura y su correcto desarrollo para su posterior evaluación a través de la plataforma de creadores de contenido audiovisual más destacada, YouTube.

Los dos vídeos se envían al alumno mediante la Plataforma de Prácticas de la Universidad CEU San Pablo. Se han registrado en formato oculto para ser difundidos en modo interno (solo se pueden visionar con el enlace que los tutores académicos envían a los alumnos matriculados en la asignatura) y están alojados en el canal 'Periodismoradioytv CEU'.

Enlaces de los vídeos:

- https://www.youtube.com/watch?v=fO-MEEN8pS0&feature=youtu.be https://www.youtube.com/watch?v=fO-MEEN8pS0&feature=youtu.be
- https://www.youtube.com/watch?v=hAUgjJXz0J8&feature=youtu.be

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

Esta experiencia tiene su base teórica en la guía docente de la propia asignatura. Para la elaboración de esta acción tutorial se ha empleado, además, bibliografía de referencia relacionada con la asignatura y con el desarrollo de las prácticas que realizan los alumnos en los diferentes grados de las facultades de Económicas y Humanidades y Ciencias de la Comunicación. Además, la fundamentación científica está relacionada principalmente con el desarrollo profesional del estudiante.

- "El practicum y las prácticas en empresas. En la formación universitaria". (Narcea, 2013, Zabalza, Miguel Ángel)
- "Manual básico de comunicación corporativa" (EUNSA, 2019, Erviti, María Carmen)
- "Yo Soy Youtuber" (CEU Ediciones, 2018, Cervera Esther)
- "Comunicación eficaz: Teoría y práctica de la comunicación humana" (Pirámide, 2013, Ballenato, Guillermo)
- "El libro del curriculum vitae" (Díaz de Santos, 2008, Puchol, Luis)

Autoevaluación y/o Resultado

La acción tutorial ha tenido consecuencias favorables. El alumno conoce y resuelve sus dudas respecto a la asignatura y son evaluados de forma positiva. Se ha conseguido:

1. Diversificar la aplicación del contenido en el ámbito docente de dos facultades: Facilita la labor tutorial y académica de un total de 13 profesores (5 de Económicas y 9 de Humanidades y Ciencias de la Comunicación). Esta experiencia de comunicación interna tutorial llega a 663 estudiantes matriculados en esta asignatura durante el Curso 2019/20 (Económicas: 375, Humanidades y Ciencias de la Comunicación: 288)
2. Acercamiento social y mediático de los contenidos. El mensaje y la comunicación del tutor resulta más cercana y efectiva y el alumno obtiene mejores calificaciones.
3. Se ha incrementado el número de registros de visita del contenido audiovisual (164 en total) Está previsto vaya en aumento en el próximo curso,ya que la aplicación del proyecto se ha realizado desde enero de 2020.
4. Evidencias de cara a la ANECA. Este sistema de tutoría y de organización de las prácticas cuenta con el aval de todas las acreditaciones de los títulos. El material audiovisual elaborado y su difusión al alumnado garantiza la recopilación de todos los documentos que exige la legislación vigente.

Utilización de códigos QR en el aprendizaje de la Botánica

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Instrumentos
Profesores participantes	José Alfredo Vicente, Antonio Galán, Juan Miguel Árias
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Universidad/Genética/1º/Botánica
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

Los códigos QR forman parte de nuestras vidas, máxime después del levantamiento del estado de alarma. Aparecen desde la mesa de un bar, hasta espacios naturales. Su misión, facilitarnos información instantánea en los dispositivos móviles. Estos códigos son un código de barras bidimensional, con información codificada en un cuadrado. Se conocen desde 1994 y se crearon en la industria del automóvil. En la década de 2000 tuvieron gran auge en Japón, enviándose mayor número que SMS. Posteriormente, a partir de 2010, llegaron progresivamente a EEUU y Europa. La Botánica es una disciplina de las ciencias naturales donde el aprendizaje visual es fundamental. A pesar de los esfuerzos por hacer una enseñanza práctica más dinámica, vemos la tremenda dificultad que supone la enseñanza de estas materias. Proponemos ofrecer información adicional y/o complementaria a través de códigos QR, de tal manera que la información ofrecida al alumno sea más ligera y centrada en lo esencial, potenciando la participación más activa del estudiante en la adquisición propia de conocimientos. Mapas de distribución, láminas de los géneros y especies, artículos científicos, algunos vídeos ilustrativos, pueden ser la información que se baraja para ser incluida en este formato. También los alumnos podrán presentar trabajos.

Metodología aplicada

Con la utilización de los códigos QR, tenemos la capacidad de reestructurar la información que se facilita, sin perjuicio del aprendizaje visual, incluso con capacidad de aumentarla en beneficio de un aprendizaje sólido, siendo una herramienta muy versátil y con gran apreciación por el alumnado. Como experiencia piloto, utilizamos esta herramienta en la asignatura de Botánica (Genética). Parte de esta información ya se les da en las clases presenciales, pero así dispondrán de ella siempre que accedan a la información, y el alumno es más partícipe de su formación. Son numerosas las experiencias del uso de la realidad aumentada en la docencia. Sin embargo, esta misma información la usamos en cualquier espacio natural, expertos y profanos en la materia, e influye de una manera notable en el aprendizaje y

entendimiento de lo que se está viendo. Queremos que esta situación la podamos extrapolar al aula, y que influya positivamente en el aprendizaje. Cuando hemos ido al campo con nuestros alumnos, y hemos tenido la posibilidad de hacer explicaciones in situ, apoyándonos en medios informáticos como una simple tablet, siempre hemos observado una aceptación y mayor participación en el alumnado. Pensamos que esta metodología puede ayudar a mejorar el aprendizaje.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

La Realidad Aumentada (RA) consiste en añadir información virtual sobre una realidad. Hay diferentes tipos según los autores, pero podríamos englobarlas en RA basada en el reconocimiento de formas o de la posición. Parece clara la relación de la educación con estas tecnologías en un futuro inmediato, en paralelo con otras tecnologías emergentes. Hay una clara voluntad de basar el aprendizaje en la participación más activa de los estudiantes. Hay una necesidad del alumnado de que lo que aprendan sea algo real y de utilización cotidiana. Con los códigos QR podemos ofrecer una información inmediata, fácil de adquirir con los dispositivos habituales que manejan hoy en día los alumnos. Esta metodología es cada vez más utilizada en diferentes tipos de enseñanzas básicas.

Bibliografía interesante:

- Estebanell, M.et al. 2012. en J. Hernández et al. (Coords). Tendencias emergentes en educación con TIC. pp. 135-156.
- Prendes, C. 2015.Revista de Medios y Educación, 46: 187-203.
- Gamboa, J.L. (2012). en J. Hernández et al. (Coords). Tendencias emergentes en educación con TIC. pp. 401-425.
- Cerro, F. del & Morales, G. 2017. R.E.D. 54: 1-14.

Autoevaluación y/o Resultado

Esperamos ofrecer nueva información al alumno y también información redundante, de una manera más visual, que sirva para afianzar sus conocimientos básicos. En los exámenes habituales se ha detectado que determinada parte de la materia suele ser obviada por el alumnado, por lo que se espera que ahora esa parte sea igualmente estudiada y contestada en los exámenes, mejorando las calificaciones del alumnado. En las autoevaluaciones, se incluirá información referente a esta materia, con el fin de visualizar si se accede a ella y se integra con el resto de conocimientos.

La tutela del Trabajo Fin de Grado en tiempos del COVID-19

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Instrumentos
Profesores participantes	Cecilio Molina Hernández, Ana Belén Campuzano
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Alumnos de 4º curso de Grado en Derecho
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

El pasado mes de marzo se suspendió el sistema presencial de todas las enseñanzas, incluida la universitaria. Por esta razón, la Universidad CEU San Pablo adaptó ágilmente el modelo de impartición de la enseñanza, a un método completamente online y de plenas garantías. No obstante, una materia obligatoria en todos los grados, como el Trabajo Fin de Grado, obligaba a un replanteamiento de la tutorización, clásico hasta el momento en el campo de las ciencias jurídicas. Como consecuencia, los comunicantes, pertenecientes al mismo área de conocimiento, Derecho Mercantil, tienen durante el presente curso académico bajo su tutela a 9 alumnos para la realización de su Trabajo Fin de Grado. Aun cuando ya habían mantenido tutorías presenciales con todos los alumnos, con intención de iniciar las labores de dirección del Trabajo Fin de Grado, se plantean la forma de continuar, de forma satisfactoria, la tutela de estos trabajos, para conseguir que los alumnos desarrollen su labor investigadora y puedan culminar sus estudios de Grado en Derecho.

Metodología aplicada

Desde la semana del 16 de marzo, y previo acuerdo de los comunicantes, se procedió a realizar un primer contacto, por correo electrónico, y de forma individualizada, a cada uno de los alumnos, mostrándonos a su disposición para cualquier consulta relativa al desarrollo del trabajo. Además, en esa comunicación, se planteó la necesidad de un envío inmediato, de todo el trabajo y material compilado, para poder conocer la evolución del estudiante en la elaboración del TFG. La metodología ha consistido, en primer lugar, en la respuesta en un plazo máximo, en la mayoría de las ocasiones, de 24-48 horas, tras cada envío realizado por todo alumno. El efecto ha sido muy positivo gracias a nuestra cercanía, derivada de nuestras palabras amables en la corrección, y la inmediatez en la respuesta, revirtiendo en un constante agradecimiento por su parte y en una creciente motivación en la finalización de su labor de investigación. Y, en segundo lugar, la clave del éxito de nuestra tutela ha consistido en la facilitación de resoluciones judiciales y noticias de actualidad de cada uno de

los temas de los TFG, que ha permitido que todo alumno se estimule en la mejora constante del contenido del TFG.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

La fundamentación teórico-científica de la actividad gira en torno a tres cuestiones, que desarrollamos a continuación:

1. ¿El qué? Nuestro primer objetivo ha sido explicar, de forma individualizada, y en atención al tema de investigación, la importancia de una combinación, descriptivo-analítica, de forma que todo estudiante pudiera detectar los problemas existentes y así proponer las soluciones y mejoras en las conclusiones de cada trabajo.

2. ¿El cuándo? Los tutores hemos mantenido, como ya hemos comentado, un tiempo de respuesta muy corto, de forma que ha habido una comunicación constante tutor-alumno acerca de las correcciones a introducir en el trabajo, así como en las propuestas de nuevas reflexiones a realizar para mejorar el resultado final del trabajo.

3. ¿El cómo? Los tutores hemos mantenido sesiones para ayudarles en la búsqueda de fuentes, doctrinales y jurisprudenciales, tanto desde el acceso remoto a las bases de datos de nuestro servicio de Biblioteca, así como desde el acceso a las páginas webs de instituciones públicas oficiales de documentación y jurisprudencia.

Autoevaluación y/o Resultado

En consecuencia, gracias al objetivo marcado por los tutores, y al esfuerzo, duro y ambicioso, de los nueve estudiantes, hemos logrado que todos hayan conseguido realizar sus trabajos en convocatoria ordinaria. Somos conscientes que la entrega de un TFG en esta convocatoria no es significativa, ni mucho menos, de una mejor valoración final que en la convocatoria extraordinaria, pero, dadas las circunstancias, en las que los alumnos han perdido la posibilidad de acceder a numerosos recursos bibliográficos de nuestra Universidad, y la adaptación al cambio online de las clases de las asignaturas del segundo semestre, es justo y meritorio señalar que supone un éxito, sobre todo para los alumnos. El resultado, en términos mayoritarios, es muy positivo, pues todos los trabajos, bajo nuestro criterio, cuentan, de forma notable, con todos los requisitos necesarios para este primer trabajo de investigación en nuestra disciplina jurídica. Todos los alumnos han logrado fundamentar sus trabajos en numerosos artículos doctrinales, recursos electrónicos, jurisprudencia y legislación, de forma que el objetivo, en atención a la metodología desarrollada, prevé arrojar resultados muy satisfactorios en la calificación final del Trabajo Fin de Grado.

Aula invertida en el entorno semipresencial de Historia del Periodismo 2019/20

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Instrumentos
Profesores participantes	Roberto Gelado Marcos
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Grado en Periodismo/3º/Historia del Periodismo
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

El objetivo principal del proyecto de innovación ha sido incrementar la involucración de los alumnos para que en lugar de receptores de conocimiento se convirtieran en agentes activos en la producción del contenido de la asignatura de Historia del Periodismo. De manera más específica, se marcaron lo siguientes objetivos:

1. Objetivos de aprendizaje: Complementar los conocimientos teóricos adquiridos en el aula a través de la revisión de episodios históricos concretos que se abordasen desde una metodología de aula invertida. A cada alumno se le encomendó pequeñas labores de búsqueda que les convertía, a pequeña escala, en historiadores del Periodismo. En este sentido, se ha alentado también a la utilización de las posibilidades tecnológicas para la realización de actividades específicas que alentaban especialmente esta involucración personal del alumno, como el tour virtual por la historia del periodismo en Madrid.
2. Objetivo de desarrollo de competencias:
    - Implicar y motivar a los alumnos para tomar parte activa en el estudio de la Historia del Periodismo.
    - Entender, mediante la realización de búsquedas relacionadas con la Historia del Periodismo, los vínculos del pasado con el paisaje actual de la Comunicación.

Metodología aplicada

1. Análisis sobre la incipiente industria periodística a través de la mascarada “News from the New World Discovered in the Moon”, escrita por Ben Jonson. Para su desarrollo, se organizó a los estudiantes en tres equipos: “Team Shakespeare”, “Team Business of News” y “Team Dictionary”. Los dos primeros tenían que elaborar un mindmap que presentarían a la clase para explicar el contexto que permitiría a todos entender

mejor la lectura en clase (en la que cada alumna adoptaría uno - o varios- papeles). Al último equipo se le facilitó una copia de la obra con palabras clave subrayadas para que buscaran su significado para que, en el momento que alguien las mencionara, dijeran en voz alta "Dictionary" y explicara su contenido.

2. Análisis de la prensa amarilla y la prensa sensacionalista a través de "Park Row" (Samuel Fuller, 1952). Antes del visionado común, se organizó de nuevo a la clase en equipos (distintos integrantes): "Team Mergenthaler", "Team Statue of Liberty" y "Team Brooklyn Bridge". Cada uno de ellos tenía que investigar y documentarse en un episodio histórico que realmente ocurrió para que, cuando apareciese en la película, pidiesen la palabra y facilitasen el contexto necesario a quienes no habían trabajado sobre ese episodio.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

El diseño del plan de prácticas ponía en el centro de la producción del contenido a los alumnos, tanto de forma individual como colaborativa. Se trataba, por un lado, de que el alumno fuera capaz de buscar (y discriminar) información de manera independiente; y, por el otro, que desarrollase la capacidad dialéctica de transmitir esos conocimientos adquiridos a sus iguales –y de aprender de los que sus compañeros les transmitían–. Sobre este modelo se desarrollaron, por ejemplo, las actividades relatadas en el apartado anterior. Siguiendo el espíritu anteriormente referido, el programa de clases prácticas de la asignatura se articuló explorando (y explotando) las posibilidades existentes para que, en la mayoría de ellas, fueran los alumnos quienes llevaran la iniciativa en la producción de contenido. Así, se optó por realizar un diseño de aula invertida (flipped classroom), término de sobra glosado y conocido (cf. Reidsema et al., 2017; Santiago et al., 2017; Carbaugh & Doubet, 2015) cuyo objetivo principal es, precisamente, incentivar el aprendizaje activo del alumno, al que se le encomienda una tarea que le convierte en líder de, al menos, una parte de la explotación pedagógica.

Autoevaluación y/o Resultado

El feedback recibido por parte de los alumnos fue muy positivo, ya que todos ellos alabaron que se les permitiese ser parte activa del proceso no solo de aprendizaje sino de producción de contenido (algo que es especialmente relevante, habida cuenta de que hacia el final del curso a la mayoría de ellos les quedaría por delante un año más solo antes de concluir sus estudios de Grado). Las pruebas parciales realizadas hasta la fecha demuestran también un alto grado de adquisición de las competencias y conceptos abordados en las prácticas referidas.

Crosswords y pasapalabra: la gamificación en la docencia de legislación veterinaria

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Instrumentos
Profesores participantes	Jaume Jordá, Ana Navarro, Héctor Sanz
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Grado/Veterinaria/2/Aspectos legales de la práctica veterinaria
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

El objetivo del siguiente proyecto es la utilización de la gamificación a través de formatos conocidos por los estudiantes como son la ruleta de palabras (pasapalabra) y el crucigrama ("crossword") para la dinamización de la docencia en puntos especialmente relevantes como son las definiciones legales en segundo de veterinaria. Se pretende de esta forma conseguir que los alumnos especialmente de las líneas idiomáticas mejoren rápidamente en la adquisición de vocabulario específico.

Metodología aplicada

La técnica se ha empleado en los cursos 2018-2019 y 2019-2020, en las tres líneas idiomáticas de segundo de veterinaria.La metodología empleada utiliza dinámicas de juego basados en el uso del vocabulario y sus definiciones, como son el pasapalabra y el "crossword". El enfoque trata de guiar a la identificación de definiciones de conceptos del temario, bien en base a su letra inicial, bien en base a su número de letras. Se emplean así dos métodos complementarios que permiten sobre todo a los alumnos internacionales mejorar su gramática y ortografía. El grueso de los términos usados son nomenclatura jurídica alejada del ámbito de trabajo normal de los estudiantes.Las sesiones planteadas se realizan durante actividades de taller, donde los alumnos trabajan por grupos bien para completar el alfabeto completo de definiciones planteadas, bien para completar los crucigramas consistentes en 15 definiciones. Posteriormente los resultados son puestos en común, contextualizando los términos con los temas en los que tienen mayor relevancia .Al finalizar la actividad, se realiza un pequeño cuestionario preguntando:

- "¿Has aprendido términos que no conocieras?"
- "¿Has aprendido la ortografía de términos que conocías?"
- "¿Te ha permitido la actividad repasar el temario general de la asignatura?"

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

- Espinosa, R. (2016). Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia,19(2), 27-33.
- Rodríguez, F., & Santiago, R. (2015). Gamificación: Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula. Madrid: Digital-TEXT.

Autoevaluación y/o Resultadoç

Los resultados de las encuestas han indicado que la mayoría de los alumnos (82%) terminan la actividad conociendo términos nuevos no retenidos anteriormente. No se encuentran diferencias entre líneas. Respecto a la ortografía de los términos, no se encuentran grandes mejoras en la línea de castellano (12%) pero sí en las líneas de inglés y francés (91%). Finalmente, las tres líneas idiomáticas coinciden en haber podido repasar los conceptos generales de la asignatura mediante este método (93%).

Acercar al alumno a herramientas de uso profesional: software contable educativo

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Instrumentos
Profesores participantes	Pilar Yubero Hermosa, Francisco José González Sánchez
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Universidad/Grado en Administración y Dirección de Empresas y sus dobles/ 1º y 2º curso/Introducción a la Contabilidad Financiera y Contabilidad Financiera
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

Este software contable educativo (programado por Francisco González Sánchez, profesor de la Universidad CEU San Pablo) tiene como principal objetivo mejorar competencialmente la experiencia académica de nuestros estudiantes CEU y por tanto, hacerlos mejores. Como objetivos secundarios, pero no menos importantes, los alumnos de primer y segundo curso que preparan las asignaturas encuadradas en la materia de contabilidad de la empresa, que se imparten en el grado de administración y dirección de empresas, así como en dobles, refuerzan el aprendizaje teórico poniendo en práctica las habilidades aprendidas con casos prácticos y de esta forma cuando se enfrenta al mundo profesional conocerán una herramienta contable que le facilitará los registros contables para obtener una información financiera fiable También se logra que el alumno se familiarice con Excel, programa ofimático que nos permite trabajar con datos numéricos y que se utiliza en otras asignaturas y de esta manera se facilita en gran medida el "tedioso" registro de operaciones contables a mano, ya que las hojas de cálculo electrónicas, como es la nuestra, han ido reemplazando a los sistemas de cálculo en papel, de esta forma obtenemos una información que nos será muy útil para la emisión de informes financieros.

Metodología aplicada

La metodología usada para conseguir los objetivos, es una metodología didáctica que está relacionada con las forma o métodos de enseñanza que permiten lograr un éxito en el proceso enseñanza-aprendizaje, que en este caso sería la obtención de los conocimientos necesarios para el aprendizaje, desarrollo y entendimiento del software contable educativo. Resumiendo, la metodología que proponemos es el uso de la tecnología existente para acercar la impartición de nuestra materia a lo que realmente se necesita en el entorno laboral sin perder su esencia teórica.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

En la materia de Contabilidad uno de los problemas que se plantean es la realización de una práctica contable que sea compatible con lo que las empresas están aplicando en sus departamentos de gestión. Normalmente los programas contables que hay en el mercado, además de ser caros no se adaptan fácilmente a las exigencias teórico prácticas que se describen en las guías docentes de nuestras asignaturas. Por otro lado, cada día la Universidad se quiere alinear con las exigencias profesionales que demanda el mercado, siendo este motivo el que nos ha llevado a poner en práctica esta hoja de cálculo programada para proporcionar conocimientos adecuados a dichas exigencias del mercados donde en un futuro tendrán que ejercer profesionalmente nuestros graduados. Con respecto a la bibliografía no proporcionamos ninguna dado que es un instrumento basado en una hoja de cálculo.

Autoevaluación y/o Resultado

Con la situación de pandemia del Covid19 nos hemos visto obligados a implantar esta hoja de cálculo programada para realizar las distintas prácticas online que se habían programado dentro de la guía docente de nuestras materias de forma presencial. Para la autoevaluación del proyecto se van a comprobar los resultados académicos de este año efectuando un contraste con los resultados académicos de otros años para acreditar si esta implantación ha producido los efectos que esperábamos.

Estrategias de enseñanza en Histología Oral: atlas con acceso mediante código QR, vídeos; y paso de docencia presencial a online en 48h

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Instrumentos
Profesores participantes	Riánsares Arriazu Navarro
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Educación universitaria, Odontología-Dentistry, 2º, Histología y Anatomía Patológica
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

Los objetivos del presente trabajo fueron:

- Diseñar y crear vídeos de introducción a las prácticas.
- Describir la adaptación de las prácticas de presencial a online.
- Conocer el grado de satisfacción con vídeos introductorios.
- Conocer el grado de uso y satisfacción del atlas con acceso con código QR y los vídeos introductorios.
- Conocer el grado de satisfacción de los estudiantes que recibieron las clases prácticas online.

Metodología aplicada

Diseño y creación de vídeos introductorios: Para la creación de los vídeos, se hicieron los correspondientes PowerPoint (español e inglés) y se grabaron con la explicación que daba el profesor. Los vídeos se grabaron en español y fueron editados con el programa Camtasia Studio 8. Para los estudiantes del grupo internacional el PowerPoint se mostraba en inglés, el audio en español y se añadieron los subtítulos en inglés. Adaptación de las prácticas de modalidad presencial a modalidad online: Las preparaciones histológicas escaneadas se pusieron a disposición de los estudiantes y se les facilitó el visor de imágenes. Se crearon sesiones con la plataforma BlackBoard Collaborate que se impartieron sin grandes incidencias. La dinámica que se siguió fue similar a la que se sigue en la modalidad presencial, aunque los estudiantes realizaron más preguntas durante el desarrollo de las mismas. Encuestas de satisfacción: Se realizó una pequeña encuesta para conocer el grado de satisfacción y uso del material complementario: cuaderno de prácticas, atlas y vídeos. Al grupo internacional se añadieron preguntas en relación a que el audio de los videos estuviera en español. Finalmente, a los estudiantes que realizaron las prácticas online se les preguntó por esa transición.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

El avance científico y de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC); así como la transformación social, hacen necesaria una adaptación de nuestra docencia. Aprovechando las TICs, se ha escogido la creación de vídeos en prácticas, porque se considera que son un recurso más a disposición del docente para complementar la estrategia tradicional de formación, optimizar la transferencia de conocimiento y estimular e impulsar el modelo de autoaprendizaje que comtempla nuestro plan de estudios. Además, dado su carácter multimedia puede generar un mayor interés en el alumnado. También las TICs han sido de gran ayuda en la adaptación de la docencia presencial a docencia online a consecuencia de las medidas de excepcionalidad derivadas del COVID-19.

Bibliografía:

Arriazu, R. Doi: 10.21125/edulearn.2017. Campos A, Ruyffelaert A, Campos F, Martín Piedra MA, Garzón I, Carriel V, et al. Sociedad Española de Histología e Ingeniería Tisular; 2018. p. 5-12

Autoevaluación y/o Resultado

El 80% de los alumnos matrículados en la asignatura realizaron la encuesta. Los resultados muestran que el 90,8% piensan que el atlas virtual es útil como complemento a las prácticas. El 97,4% consideran que la visualización de los vídeos es de utilidad. El uso del material complementario muestra los mayores porcentajes en el uso simúltaneo de vídeos y del atlas (28,9%), así como, el de cuaderno, atlas y vídeos (25%). El 94,4% de los estudiantes del grupo internacional indicaron que el hecho de que el audio de los vídeos fuese en español no supuso un problema para ellos (70,5%) y consideraron que ésto les resultaba de utilidad (79,4%). El paso de modalidad presencial a online afectó a grupos de prácticas en español (44,1%). El 73% de estos estudiantes encuentra que la adaptación fue rápida, el 84% indica que el material proporcionado por el profesor en el campus virtual permitía realizar las prácticas sin dificultad. El material complementario visual es bien aceptado por los estudiantes para preparar y trabajar las prácticas de histología oral. El cambio a prácticas online lo vieron como un paso rápido, no obstante, en los comentarios pusieron de manifiesto su preferencia por las clases presenciales.

Los micro-vídeos en redes sociales para fomentar el desarrollo de competencias digitales en la docencia de Empresa y Economía

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Instrumentos
Profesores participantes	Eva Perea, Josep Lluis Del Olmo, Albert Guivernau, Jesús Montes, Joan Ripoll, Iván Roa, Carmen Ruiz, María del Rocío Bonilla
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Todos los alumnos del Departamento de Empresa y Economía de la UAO CEU. Grado y Postgrado Grados en Dirección de Empresas, Marketing y Dirección Comercial, Economía y Gestión. Cursos: todos los cursos. Asignaturas: - Strategic Management - Global Entrepreneurship - Estrategias de Marketing - Marketing Plan - Matemáticas Financieras - Human Resources Management - Dirección Comercial y Estrategias de Negociación - Logística - Economía Máster en Logística y Comercio Internacional. Asignaturas: - Gestión Comercial y Marketing en la Venta Internacional. E- Commerce - Derecho e Instrumentos Financieros en el Comercio Internacional
Defendido en	Mesa Temática

Objetivos de la actividad

El uso del vídeo en la docencia no es nuevo, desde hace décadas se ha experimentado su utilidad en la educación superior. Sin embargo, las tecnologías han cambiado el modelo de docencia y han revolucionado nuestro modo de comunicarnos. Consumimos micro-videos formativos, formato audiovisual de corta duración, que buscan captar nuestra atención. Cada vez somos más impacientes a la hora de conocer nuevos datos, lo que hace que los largos textos informativos sean cada vez menos leídos. Ante esta nueva realidad, se propone que sean los propios estudiantes los que realicen estos micro-videos formativos, que sean percibidos de una manera efectiva y que les reporten notoriedad. Para ello, la tecnología actual permite realizar con relativa facilidad materiales que apoyen la docencia en temas como:

- Gestión de la crisis del coronavirus por parte de las empresas.
- Gestión de las personas ante las crisis.
- Comunicación Empresarial durante el Covid-19.
- Marketing de las organizaciones en períodos de crisis.
- Gestión financiera en escenarios de crisis.
- Adaptación de la Empresa Familiar.

- Logística en momentos de crisis.
- Papel de la Política Fiscal y Monetaria.
- Modelos de negocio y startups.
- Digitalización del Comercio minorista
- Etc.

Metodología aplicada

Los investigadores están advirtiendo sobre cohortes de estudiantes que no conocen nada más que una vida con Internet, nacidos en un mundo de conectividad inmediata y constante. Por lo tanto, la mayor presencia de las redes sociales en entornos de educación superior es esencial. Lasuniversidades deben conectar con estos estudiantes (Selwyn, 2012) a través de la interacción en línea. La propuesta de vídeos a modo de píldoras de conocimiento, también llamadas píldoras formativas competenciales, se ha mostrado adecuada para reforzar conocimientos entre el alumnado (Bustamante et al., 2016).

La metodología propuesta implica:

- Creación de grupos (4-5 grupos por clase)
- Creación de vídeos de temas empresariales y económicos sugeridos por los profesores.
- Presentación de dichos vídeos en el aula: discusión y evaluación por parte de los estudiantes y profesores.
- Posteriormente los vídeos se colgarán en redes sociales, principalmente: YouTube, Twitter e InstagramTv. Los micro-videos tendrán una duración aproximada de dos minutos, lo que obliga a una síntesis, a interiorizar los conceptos de forma eficaz. Ayudará a los alumnos a desarrollar skills demandadas en el mundo laboral (expresión oral, comunicación no verbal, claridad...). La propia difusión de los vídeos constituye un aprendizaje para los alumnos.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

Según Greenhow y Gleason (2014) los académicos están utilizando las redes sociales muy positivamente para la enseñanza y la investigación. El trabajo de Greenwood et al. (2014, 2019) ofrece varios ejemplos: la "universidad cambiante" implica la intensificación de las redes sociales en línea "que facilitan nuevas formas de crear, representar y distribuir el conocimiento", y "la investigación en los últimos cinco años sugiere que las redes sociales están desempeñando un papel esencial en las prácticas académicas", Veletsianos, 2013. Se alienta a los académicos a expandir su presencia en línea porque se espera que un mayor uso de la tecnología digital conduzca a una variedad de beneficios personales, educativos y sociales (prácticas pedagógicas innovadoras, comunicación eficiente en el aula) (Veletsianos et al.2019) Jenkins (2012) muestra cómo las redes sociales pueden fortalecer la comunicación con los estudiantes. El uso de redes sociales en la enseñanza superior tiene como objetivos (Greenwood et al. 2019):

1. Mejorar la participación de los estudiantes a través de la interacción entre pares.
2. Organización de la enseñanza, a través de compartir contenidos.
3. Aprendizaje a través de la práctica.
4. Aumentar la colaboración.
5. Construir una comunidad de práctica.
6. Descubrimiento mutuo estudiantes-instructor.

Autoevaluación y/o Resultado

Los resultados esperados incluyen:

- Mayor motivación y participación de los estudiantes en sus estudios.
- Consolidación de conocimientos económicos y empresariales, gracias a la implicación emocional en los mismos.
- Aprendizaje colaborativo y desarrollo del trabajo en equipo.
- Aprendizaje de conceptos empresariales prácticos y también de las redes sociales y la edición de contenidos audiovisuales.
- Desarrollo de la capacidad de análisis y de síntesis.
- Desarrollo de habilidades profesionales como la oratoria y la comunicación.
- Preparación del estudiante para su futura incorporación en el mercado laboral.

El período contemplado para la puesta en marcha de este Plan de innovación es el curso 2020-21. Se realizarán reuniones varias entre los profesores implicados para preparar la metodología, proponer temas y realizar el seguimiento.Al final del curso, se organizará un evento donde se presentarán los mejores vídeos y se otorgarán los premios, por temáticas. Así, se conseguirá un resultado adicional de posicionamiento de la Universitat Abat Oliba CEU en particular, y del Grupo CEU, en general, como institución educativa innovadora y de referencia.

Gamificación

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Instrumentos
Profesores participantes	Maria Haro García, Eva de la Fuente
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Alumnos de ultimo curso del Grado en Biotecnología
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

El objetivo de esta actividad docente es motivar a los alumnos y facilitar el aprendizaje. El desarrollo de la actividad pretende fomentar tanto el aprendizaje de los contenidos docentes del tema en cuestión así como la adquisición de habilidades relacionadas con el sentido de la responsabilidad, la cooperación, el compromiso, el afán de superación personal entre otros. Así mismo, la actividad tiene un objetivo secundario de integración de conocimientos con otras asignaturas del grado ya cursadas.

Metodología aplicada

La metodología aplicada es aula invertida y gamificación: La actividad se desarrolla mediante la formación de grupos de trabajo colaborativo para realizar dos tareas. Primero, una vez adquiridos unos conocimientos básicos expuestos por el profesor en clase, los alumnos elaboran el contenido teórico del tema tratado mediante una labor de investigación a partir de fuentes bibliográficas, utilizando e integrando también los conocimientos adquiridos en los primeros temas de la asignatura, así como en otras asignaturas relacionadas, ya cursadas con anterioridad. El resultado de esta labor se expondrá a los compañeros mediante presentaciones orales en clase. En segundo lugar, se aplica la gamificación, en la que mediante un juego de quiz con preguntas cortas se realiza un concurso para evaluar los conocimientos adquiridos por cada uno de los grupos.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

La gamificación consiste en la aplicación de técnicas y dinámicas propias de los juegos y el ocio en actividades docentes con el fin de mejorar el aprendizaje y la productividad, potenciar la participación y la motivación de los alumnos. Es una metodología que surgió en el año 2008 sobre todo enfocada al ámbito empresarial pero que poco a poco se ha ido introduciendo cada vez más en las aulas de los distintos niveles de enseñanza. La dinámica de innovación aplicada en este caso se basa en la bibliografía consultada, así como en los conocimientos adquiridos en los cursos de formación realizados en la Universidad CEU San Pablo.

- The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education. San Francisco, CA. Karl M Kapp 2012 Publisher: Pfeiffer & Company ISBN:978-1-118-09634-5

Autoevaluación y/o Resultado

La evaluación de la actividad ha sido muy positiva, en varios sentidos. Por un lado, las calificaciones obtenidas en esta parte de la asignatura han sido superiores respecto a cursos anteriores en los que se realizaba la evaluación mediante preguntas de tipo test en el examen ordinario. En segundo lugar, la participación e implicación de los alumnos ha sido ejemplar, ya que no solo el 100% de los alumnos se ha implicado notablemente en el reto colaborando activamente entre ellos, sino también llevando a cabo la parte de trabajo individual requerido en cada caso de forma satisfactoria. En tercer lugar la actividad ha fomentado el debate y la discusión de contenidos docentes entre los alumnos, lo que ha servido para afianzar aún más los contenidos de la asignatura y resultar en una integración y recuerdo de conocimientos relacionados y adquiridos a lo largo del grado. Los profesores de la asignatura consideramos que la conclusión general es muy positiva por lo que sería de utilidad seguir con esta metodología en cursos venideros.

Recreación de un ambiente de trabajo conocido mediante *webcam*. Docencia online de la construcción en arquitectura, dibujos en tiempo real

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Instrumentos
Profesores participantes	María Cristina Villamil Cajoto, Federico De Isidro Gordejuela, Iván Gonzalez Truco, Maria Isabel Castilla Heredia, Felix Hernando Mansilla
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Grado/Arquitectura (EPS)/4ºcurso: "Proyecto Constructivo Montaje"/ 6ºcurso: "Proyecto Final De Grado". Aplicable :4ºcurso: Análisis Constructivo/5ºcurso: Proyecto Constructivo Prototipos
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

Adaptación de la docencia presencial a la docencia en entorno digital, mediante uso de la webcam que recrea un entorno conocido y simula la relación presencial habitual, entre profesor-alumno para alcanzar:

- Adquisición de aptitudes en la comunicación profesional, con sesiones de discusión como simulaciones de la vida laboral.
- Entrenamiento en el ámbito de la toma de decisiones. Motivación y participación enla resolución ágil de detalles constructivos como solución a los problemas planteados y soluciones a través de transmisión de la imagen gráfica.
- Fomentar las habilidades del alumno en la toma de decisiones rápidas sobre problemas técnicos, desde el pensamiento gráfico del detalle constructivo.

Metodología aplicada

Plan de apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje en los talleres de las asignaturas de Proyecto Constructivo de Montaje (PCM) y Proyecto Final de Grado (PFG), y coexistencia con la enseñanza presencial utilizando la siguiente metodología:

- Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). Desarrollo de habilidades del alumno en la respuesta a problemas y situaciones reales, mediante el dibujo del detalle constructivo en tiempo real, que facilita el uso de la webcam en el taller.Soluciones personalizadas instantáneas debatidas y contrastadas entre los participantes del taller.
- FlippedClassroom.
- Clase invertida. Optimización del tiempo de resolución de las prácticas, a partir del trabajo conjunto de alumnos y de la discusión compartida.

- Aprendizaje cooperativo que estimula las habilidades en la comunicación oral profesional, equilibra el desgaste psicológico que el trabajo individual genera, y potencia el intercambio de conocimiento entre alumnos.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

Revisión de las tres dimensiones de las sesiones críticas o de discusión de Kasulis (Gullette, 1982) cuando el entorno es digital, y el lenguaje de comunicación es gráfico. Las tres dimensiones, contenido, proceso y personas, se analizan y discuten considerando las especificidades y objetivos de las asignaturas implicadas. Se estudia el empleo combinado de herramientas digitales (BB, MS Teams, mensajería instantánea, e-mail) complementado con el uso síncrono de varias Webcam, para asegurar las competencias en el alumno durante el aprendizaje:

1. Ejercitar el proceso de toma de decisiones, consecuente con el proyecto que desarrolla y propone.
2. Ejercitar la discusión acerca de la viabilidad de la solución que adopta.
3. Transmitir y comunicar soluciones empleando el lenguaje gráfico propio de los arquitectos en su ámbito profesional (clientes, arquitectos, técnicos, operarios, etc.).
4. Desarrollar habilidades para el trabajo en grupo cuando la dinámica de la sesión lo establece.

- Gullette, M.M ,“The art and craft of teaching”. Harvard University Press, 1982.
- Domenech, J., “Aprendizaje basado en proyectos, trabajos prácticos y controversias: 28 propuestas y reflexiones para enseñar ciencias”. Octaedro, 2019.
- Restrepo B., “Aprendizaje basado en problemas (ABP) una innovación didáctica para la enseñanza universitaria”, 2005.
- “WhyIs Project-BasedLearningImportant? Themanymerits of usingproject-basedlearning in theclassroom”, https://www.edutopia.org/project-based-learning-guide-importance (07/05/2020)

Autoevaluación y/o Resultado

- Partiendo de que el dibujo “a mano” es inherente a la profesión del arquitecto, se pretende potenciar el dibujo en tiempo real como herramienta de comunicación y definición de la idea constructiva. El hecho de que el alumno use en exceso herramientas informáticas y programas específicos de diseño para su explicación, coarta y dificulta la utilización del dibujo “a mano” como metodología para desarrollar y reflexionar sobre la solución del detalle constructivo.
- Se intenta motivar al alumno recreando el entorno habitual al que está acostumbrado, y el acceso visual en tiempo real a la resolución del detalle, lo que le facilita el aprendizaje del montaje constructivo y las fases organizativas necesarias para la corrección técnica. Se aprecia una dilatación en el tiempo y esfuerzo del docente.
- Crear ambiente de discusión y debate. Se valora la profundidad de las reflexiones técnicas y se ha conseguido una mayor y activa interacción del alumno en las sesiones. Los alumnos se encuentran muy cómodos con la herramienta utilizada, con el uso de las nuevas tecnologías aplicadas al proceso de enseñanza-aprendizaje y con el uso de la webcam, dilatando los tiempos de tutela y demandando más sesiones de corrección.

Gamificación en Fisiología Veterinaria

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Instrumentos
Profesores participantes	Guillem Ruvira Hernández
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Alumnos de Fisiología de la asignatura de Estructura y Función II de primero de Grado en Veterinaria grupo Francés
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

Los objetivos de este proyecto son:

- Aumentar la motivación y la participación en el aula.
- Evaluar si hay un mayor aprendizaje con respecto a años anteriores utilizando esta herramienta de gamificación.
- Evaluar si hay una mayor satisfacción de los alumnos con esta metodología.

Metodología aplicada

En este proyecto han participado 63 alumnos y un profesor. Este proyecto ha sido aplicado únicamente en las clases magistrales. Se presentó la metodología de trabajo a los alumnos el día de la presentación de la asignatura. Los alumnos establecieron 26 grupos formados por 2 a 3 alumnos cada grupo. Al finalizar cada clase magistral el profesor realizó 3 a 5 preguntas sobre las nociones fundamentales de cada tema explicado. Las preguntas se realizaron mediante la aplicación kahoot. Los grupos que acertaron todas las preguntas de un tema obtuvieron un 1 punto. Los grupos que fallaron una única pregunta obtuvieron ½ punto, los grupos que fallaron 2 preguntas no obtuvieron puntos. Los 5 grupos con mayor puntuación a lo largo de los 11 temas realizarían una estancia de una mañana o una tarde en un departamento de nuestro Hospital Veterinario de referencia.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

La motivación y la participación activa del alumnado son elementos fundamentales de los procesos de aprendizaje y una importante preocupación para el profesorado (1). La gamificación consiste en diseñar un mecanismo, utilizando mecánicas, elementos y técnicas de diseño de juegos en contexto que no son juegos para involucrar a los usuarios y resolver problemas (2). En el diseño de este mecanismo

se otorgan badges o puntos en nuestro caso como símbolo de la adquisición de un aprendizaje, meta o descubrimiento. Los badges funcionan cuando generan gamificación, esto es, motivación intrínseca. Los puntos son los elementos más utilizados en los diferentes sistemas de gamificación. se otorgan cuando se realiza algún tipo de acción (3). Crean una sensación de progreso para el usuario y le devuelven inmediatamente información sobre las acciones que realiza, correctas o incorrectas. Además ofrecen datos de gran valor para los diseñadores. Se conectan también con los premios (2).

Autoevaluación y/o Resultado

La participación de los alumnos ha sido muy buena, siendo de un 97%. Los resultados de los 26 grupos varían entre 3,5 puntos y 9,5 puntos sobre un total de 11 puntos. Hemos tenido que seleccionar 7 grupos ya que el quinto mejor grupo tiene la misma nota que el sexto y séptimo grupo. Como era previsible decidí hacer grupos pequeños de entre 2 y 3 estudiantes, así en caso de tener que unir dos grupos, el número de estudiantes no será un problema para las estancias en el hospital. En cuanto a la motivación de los alumnos durante las clases, resulta es difícil de comparar si este año ha sido superior o inferior, ya que en general los alumnos franceses de primero de grado de Veterinaria están muy motivados. Dado que, a fecha de mayo, no disponemos de los resultados académicos obtenidos con esta nueva metodología ni de los resultados de las encuestas de satisfacción de los alumnos ni tampoco disponemos de los resultados de las encuestas propias realizadas a los alumno, esta parte de resultados y discusión se llevará a cabo en junio.

Utilización de *Microsoft Teams* en el aprendizaje colaborativo para el desarrollo de Proyectos y creación de Portafolios de Estudiantes

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Instrumentos
Profesores participantes	Tomás Pérez Fernández, Ofelia Carrión Otero, Beatriz Cano Díez
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	E.Superior/Grado en Fisioterapia/4º/Gestión en Fisioterapia
Defendido en	Mesa Temática

Objetivos de la actividad

- Mejorar la interacción de los estudiantes en el aprendizaje colaborativo fuera del ámbito presencial en el entorno del aula.
- Aplicar las facilidades de los archivos compartidos para el trabajo simultáneo de los estudiantes en la misma tarea.
- Utilizar herramientas digitales para mejorar la construcción de portafolios de prácticas de los alumnos, disponibles en tiempo real para estudiantes y docentes.
- Mejorar el seguimiento individual y grupal del estudiante por parte del docente.
- Proporcionar huella de actividades para la evaluación de los estudiantes.

Metodología aplicada

Se utilizó la aplicación de Microsoft Teams para crear equipos de trabajo correspondientes a los grupos presenciales de las prácticas de la asignatura Gestión en Fisioterapia. Por cada grupo de alumnos de la asignatura se crearon cuatro equipos de trabajo. En la misma plataforma se creó un chat de comunicación para cada equipo mediante mensajes escritos y videollamadas/llamadas de audio, incluyendo al docente, para poder asistir sincrónicamente a las reuniones virtuales de los alumnos durante la práctica. También se generó en cada equipo un portafolios de archivos con las distintas tareas a realizar por los estudiantes, con objeto de permitir el trabajo colaborativo compartido de forma síncrona y asíncrona. Para la realización de las clases prácticas, se programaron

sesiones síncronas con los alumnos de todo el grupo, donde tras una breve explicación de las actividades de cada práctica, los estudiantes eran emplazados a reunirse virtualmente a través de sus respectivos equipos. El trabajo asíncrono también fue permitido para ampliar el desarrollo de la tarea. NOTA: La actividad fue diseñada como un complemento a la docencia en el Aula, antes de la declaración el Estado de Alarma por la pandemia del COVID-19, pero pudo ser desarrollada igualmente en su totalidad.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

El trabajo colaborativo, permite al individuo beneficiarse de los distintos puntos de vista de cada miembro de un grupo a la hora de resolver una tarea o actividad. Genera en sí mismo un proceso de construcción de conocimiento, e integra competencias no solo relacionadas con las específicas necesarias para la tarea encomendada, sino también otras de índole transversal como las habilidades de interacción social, negociación, liderazgo y solidaridad (Guitert y Jiménez, 2000; Chaljub, 2014). Dentro del aprendizaje colaborativo, se han definido como categorías de técnicas el diálogo, la enseñanza recíproca entre compañeros, la resolución de problemas, la redacción y los métodos organizadores de información gráfica (Barkley et al, 2007), mediante las cuales, se desarrolla la cooperación, la responsabilidad, la comunicación y la autoevaluación (Johnson et al, 1994). Las dificultades para la gestión de seguimiento y evaluación del trabajo colaborativo por parte del docente han sido descritas en la literatura, especialmente cuando se trata de grupos numerosos, o el tiempo de tutela presencial es limitado (Gómez y Álvarez, 2011). Las nuevas tecnologías y las estrategias de la docencia a distancia, han aportado propuestas de aplicaciones que pueden contribuir a disminuir estas dificultades y facilitar el aprendizaje colaborativo.

Autoevaluación y/o Resultado

Se realizó una evaluación a los estudiantes sobre la experiencia en el uso de la herramienta Microsoft Teams, mediante cuestionario tipo Likert. La percepción de los alumnos mostró alto grado de acuerdo para los aspectos relacionados con el uso y las facilidades de comunicación, así como para la facilitación del trabajo colaborativo síncrono y asíncrono. Los estudiantes consideraron recomendable la implementación de estas herramientas facilitadoras del trabajo colaborativo, independientemente del trabajo en el aula. Así mismo, consideraron de gran utilidad la posibilidad de mantener el portafolios en el formato digital para poder acceder a él en cualquier momento sin generar documentos físicos. Para el docente, la capacidad de interactuar directamente con el grupo y con sus materiales generados en equipo, facilitó la labor de tutela en tiempo real y diferido, pudiendo proporcionar sus sugerencias al alumnado de forma directa sobre sus documentos de trabajo, como un usuario más. La capacidad de seguimiento de los estudiantes, tanto individualizada como grupal, se vio facilitada por el registro de actividades de la herramienta. Estas mejoras en la disponibilidad de las actividades de los alumnos, facilitaron la evaluación individual y grupal. Este sistema, además, es compatible y refuerza la docencia clásica en aula.

Adaptación online de prácticas de laboratorio: "el bueno, el feo y el malo"

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Instrumentos
Profesores participantes	Mª Isabel Panadero Antón, Julio Sevillano Fernández, Carlos Bocos de Prada
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Universidad / Grado Odontología/Primero / Bioquímica y Biología Molecular
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

El repentino confinamiento al que nos hemos visto abocados por de la pandemia de la Covid-19, ha obligado a docentes y discentes a adaptarnos con rapidez a un modelo de impartición de clases en formato online. Para ello, hemos tenido que innovar, fomentar la proactividad y buscar alternativas a las clases presenciales.

Nuestro principal objetivo ha sido desarrollar un modelo de impartición de clases teóricas online empleando varias plataformas disponibles: Blackboard (BB) y Teams, así como realizar test interactivos a través de herramientas como Socrative y Kahoot y ejercicios programados en la plataforma Blackboard que nos permitan evaluar diariamente los conocimientos adquiridos por los alumnos.

La adaptación de estas herramientas a la enseñanza práctica de las asignaturas ha resultado más compleja. El segundo objetivo ha sido evaluar el empleo de vídeos, alguno de ellos grabados por el profesorado en los laboratorios de Bioquímica de la Universidad y el desarrollo de presentaciones y simulaciones de resultados que permitieran la visualización de las prácticas y que mostraran a los alumnos el know-how de las mismas. No obstante, la falta del manejo in situ del material del laboratorio por parte de los estudiantes siempre va a ser un hándicap a tener en cuenta.

Metodología aplicada

Los profesores han grabado en vídeo la preparación de una disolución tampón y la determinación de su capacidad amortiguadora. Los alumnos han realizado los cálculos necesarios para la preparación de un tampón y han analizado y discutido los resultados reales que se obtuvieron en prácticas presenciales anteriores. Para la adaptación a la modalidad online del estudio de los factores que afectan a la actividad α-amilasa se explicó con una presentación virtual el contenido teórico y cómo se realizaría la práctica experimentalmente. Los alumnos han recibido fotos con los posibles resultados y han tenido que realizar un análisis,

interpretación y discusión de los resultados. En la práctica del genotipado de la interleuquina-1 (IL-1), el fundamento de la determinación mediante PCR múltiple e hibridación reversa se ha explicado virtualmente con una presentación de MS Power Point y un video. Los alumnos han recibido una foto con los resultados de una hibridación reversa y han tenido que realizar su interpretación, la determinación del genotipo del paciente y la discusión de los resultados. Los alumnos han realizado el examen de prácticas a través de la plataforma BB Collaborate y han presentado un cuaderno de resultados para su evaluación.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

La inesperada expansión y gravedad de la pandemia de la Covid-19 (el "Malo"), ha obligado a docentes y discentes a adaptar la educación universitaria a un modelo de impartición de clases online a través de las múltiples plataformas existentes: Blackboard, Teams, Moodle, MiríadaX [Sánchez Rodríguez, J. Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación, 34:217, 2009]. A pesar de la existencia de estas plataformas desde hace años, muchos profesores universitarios han sido reacios a su implantación y empleaban de forma preferente la docencia presencial, especialmente en las prácticas de la asignatura. La exposición por medios virtuales del trabajo a realizar por los alumnos en el laboratorio que incluya la explicación del fundamento y planteamiento del experimento; el procedimiento, el material y su uso; las recomendaciones de seguridad; los resultados esperables; y la interpretación de dichos resultados, es una excelente aproximación a las prácticas impartidas con docencia presencial (el "Bueno"). No obstante, la falta del manejo in situ del material del laboratorio siempre va a ser un hándicap que estará presente en la docencia práctica online (el "Feo"). Bien es verdad que, la adaptación de la docencia realizada este curso abre un camino importante hacia la enseñanza mixta de contenidos online y presenciales.

Autoevaluación y/o Resultado

En primer lugar, hemos analizado la homogeneidad de los grupos testados, de forma que no exista sesgo entre los dos grupos de alumnos. Una vez comprobado que no existen diferencias estadísticamente significativas entre las notas de ambos grupos, ni en la modalidad presencial ni on-line, procedemos a unir los resultados de ambos grupos. El análisis conjunto de ambos grupos con un n=21 presencial y un n=47 on-line indica, sin embargo, que existen diferencias estadísticamente significativas cuando comparamos las notas de las prácticas de los alumnos on-line vs presencial siendo superiores en online (7,59 vs. 8,38). Además, hemos comprobado que la nota media de las prácticas presenciales del curso actual no presenta diferencias estadísticamente significativas con las del curso anterior. Para poder evaluar esta diferencia en las notas aplicamos los porcentajes de la evaluación on-line a los alumnos que han realizado las prácticas de forma presencial evaluando los ítems de la enseñanza online. El análisis estadístico de estos resultados nos muestra una diferencia significativa entre la evaluación de ambos tipos de enseñanza. Este resultado nos indicaría la importancia de poder evaluar el trabajo in situ del alumno en el laboratorio, necesario para adquirir las capacidades y competencias de un grado experimental.

Escribir para aprender: el blog como recurso didáctico

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Instrumentos
Profesores participantes	Marta Marin Vázquez, Verónica Veses, Carolina Galiana, Lourdes Bosch, Chirag Chandrakant Sheth y María Aracely Calatayud
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Grado/Odontología/segundo, quinto curso/Farmacología, Pharmacology, Microbiología, Microbiology, Epidemiología y Salud Pública, Epidemiology and Public Health
Defendido en	Mesa Temática

Objetivos de la actividad

El objetivo principal del presente proyecto es el desarrollo de blogs por parte de los estudiantes de diferentes asignaturas como herramienta de aprendizaje e instrumento para el entrenamiento de las competencias de redacción y familiarización con el lenguaje académico, científico y profesional.

Metodología aplicada

Estudiantes de tres asignaturas del primer cuatrimestre del Grado en Odontología en las líneas español e inglés participaron en el proyecto. Inicialmente se les informó sobre la actividad y la forma de evaluación. Organizados en grupos, debían buscar la información de interés, y elaborar un blog a partir de dicha información. En cada entrada al blog se podían publicar diversos tipos de contenidos, con información obtenida a partir de artículos académicos, trabajos de investigación, casos clínicos, entrevistas a profesionales, etc., así como cualquier tema de actualidad dentro del campo odontológico. El tema central fue “uso de antibióticos en odontología”, aunque se aceptaron otros temas relacionados con el campo de la odontología. Los profesores responsables evaluaban cada blog mediante una rúbrica común en la que se valoraban la claridad en la exposición de la información, el análisis crítico respaldado con evidencias (links a material multimedia, noticias, estadísticas, etc.), la calidad de la escritura, el interés, etc. Los estudiantes respondieron a un cuestionario de satisfacción y utilidad percibida, valorado según la escala Likert de 5 puntos. Durante el segundo semestre se publicaron los posts en el blog de la Universidad y se analizaron los resultados de las encuestas.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación son importantes catalizadores del cambio en la planificación de la enseñanza. Su uso favorece el estudio y fomenta la

colaboración, la comunicación, la socialización y el aprendizaje, creando una atmósfera dinámica, donde los alumnos interactúan y participan en la creación y uso de contenido (Fernández-Rodríguez, 2014). La búsqueda incesante de recursos que apoyen el proceso de enseñanza-aprendizaje y logren el papel activo en la adquisición del conocimiento hace que muchas de las herramientas que brinda el desarrollo científico técnico puedan convertirse en un potente recurso didáctico. En particular, los blogs son considerados una potente herramienta para la publicación y comunicación que favorece el intercambio y el debate de ideas, a través de la publicación periódica de una serie de artículos, también llamados entradas o "posts". Además, actualmente tienden a especializarse en temáticas muy concretas, por lo que también son una potente herramienta para la búsqueda de nuevos conocimientos (Martín, 2018).

- Fernández-Rodríguez JC, Miralles F, Rainer JJ. (2014) eLearning, TIC and the new teaching. Pensee Journal, 12 (76): 51-56.
  Martín C. (2018). Guía sobre el uso educativo de los blogs. Universidad Politécnica de Madrid. Gabinete de tele-educación.

Autoevaluación y/o Resultado

Del total de estudiantes participantes, 140 rellenaron los cuestionarios. Mayoritariamente (69%), los estudiantes manifestaron no tener ninguna experiencia previa en el uso de los blogs. Sólo un 28% publicaba entre 1- 4 post(s) al año. Respecto al grado de utilidad percibida, de manera similar cerca de la mitad manifestaron estar de acuerdo en que la actividad les había ayudado a utilizar el estilo académico y el vocabulario científico en la escritura (48%), a cuidar la estructura de las frases y los párrafos al escribir (50%), a comprobar cuidadosamente la gramática (47%), y a aprender acerca de conceptos relacionados con la asignatura (57%). Tan sólo un 34% percibió la actividad como una herramienta para mejorar sus destrezas de redacción y escritura, y como una oportunidad para interaccionar con sus compañeros, y un 38 y 33% manifestaron neutralidad al respecto. El análisis global de los ítems del 3-8 (840 valores) indicaba una aprobación general de la actividad: un 64% valoró los ítems 3-8 entre 4 y 5 (de acuerdo y completamente de acuerdo, respectivamente). La media o promedio de valores para el rango de preguntas mencionadas fue de 3,75 y la moda 4.

La caja fuerte: gamificación aplicada a la resolución de problemas en los Grados en Farmacia y Odontología

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Instrumentos
Profesores participantes	Lourdes Bosch, Cristina Balaguer, M. Aracely Calatayud, Caridad Gimeno, Alicia López, Marta Marín
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Grado/Farmacia/4º/Salud Pública y Grado/Odontología/5º/ Urgencias y Farmacología aplicadas a la Práctica Odontológica
Defendido en	Mesa Temática

Objetivos de la actividad

El objetivo principal del presente proyecto es desarrollar actividades basadas en la gamificación y cooperación aplicadas a la resolución práctica de problemas y evaluar el impacto sobre la motivación y mejora en el aprendizaje del alumnado. Como objetivo secundario, se pretende comparar el efecto obtenido en el alumnado de dos titulaciones diferentes de Ciencias de la Salud (Grado en Farmacia y Grado en Odontología de la Facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad CEU Cardenal Herrera).

Metodología aplicada

Las acciones se llevaron a cabo en la asignatura Salud Pública del Grado en Farmacia (n=34 alumnos participantes) y en Urgencias y Farmacología aplicadas a la Práctica Odontológica del Grado en Odontología (n=77).

Se prepararon 3 cajas fuertes diferentes, bloqueadas con una combinación de 3 o 4 dígitos, que contenían premios simbólicos para evitar la motivación extrínseca (una tarjeta con décimas conseguidas para mejorar la nota de la evaluación continua, junto a bolígrafos con frases motivadoras o lingotes de chocolate). La dificultad de desbloqueo (y recompensa) de las cajas era creciente. Se formaron equipos aleatorios de 3-5 personas y se entregaron las reglas del juego. En el Grado en Farmacia, se plantearon problemas de Epidemiología y, en el grupo de Odontología, preguntas tipo test (con 4 opciones de respuesta) relacionadas con casos clínicos y problemas de cálculo de dosis. Combinando los resultados de los problemas o las respuestas seleccionadas en las preguntas test (numeradas del 1 al 4), se obtenían los códigos de desbloqueo de las cajas. Cada grupo decidía el orden en el que intentaría descodificar las cajas y disponía de dos intentos para abrir cada una de ellas. El primer equipo en lograrlo conseguía el contenido.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

La gamificación en el aula aumenta el aprendizaje activo y la motivación; el aprendizaje cooperativo permite interaccionar y aumenta la solidaridad y responsabilidad por el bien del grupo. Si aunamos ambas metodologías –gamificación y cooperación– y, utilizando elementos del juego, planteamos problemas a resolver en equipo, se fomentará la inteligencia emocional y social y la ampliación del conocimiento (Contreras y Eguia, 2016; La Prova, 2017; Carrión, 2019). La integración del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje requiere definir un reto, establecer normas, crear un sistema de recompensas y ofrecer una competición estimulante, con niveles de dificultad creciente y saludable (evitando estrés excesivo y logrando una motivación intrínseca). La competición por equipos es más positiva en este sentido (Cantador, 2016).

- CANTADOR, I. (2016). La competición como mecánica de gamificación en el aula: Una experiencia aplicando aprendizaje basado en problemas y aprendizaje cooperativo. Madrid: Universidad Autónoma de Madrid.
- CARRIÓN, E. (2019). El uso del juego y la metodología cooperativa en la educación superior: una alternativa para la enseñanza creativa. Educación y Pedagogía, 23, 70-97.
- CONTRERAS, R.S y EGUIA, J.L. (2016). Gamificación en aulas universitarias. Bellatera: Institut de la Comunicació, UAB.
- LA PROVA, A. (2017). La práctica del aprendizaje cooperativo. Madrid: Narcea.

Autoevaluación y/o Resultado

El grado de satisfacción de los estudiantes se evaluó mediante una encuesta anónima de tipo Likert de 5 ítems (1, muy en desacuerdo y 5, muy de acuerdo). Se obtuvo un 64% de participación. La valoración global fue muy positiva: valor medio superior a 4 en todos los ítems y valor ponderado de 4.16+/-0.10, en conjunto para todos los ítems puntuados. No se observaron diferencias estadísticamente significativas ($p>0.05$) entre la puntuación media del conjunto de los ítems evaluados en las dos titulaciones participantes. El 82% de los alumnos consideró que la actividad había resultado estimulante y motivadora (puntuaron el ítem con un valor de 4 o 5), el 72% estimaron que fomentaba el trabajo en equipo y el 77%, la participación activa. El 76% de los alumnos afianzaron la capacidad en la resolución de problemas o casos y un 83% recomendarían la realización de la actividad en otras asignaturas. Por otra parte, se evaluó la sensación de nivel de estrés en la realización de la actividad, con una escala del 1 al 5 (1, nivel de estrés bajo y 5, elevado). El valor medio en la puntuación fue de 3.94+/-0.98 (medio-elevado). No se observaron diferencias significativas ($p>0.05$) entre ambas titulaciones.

La función docente en un entorno digital: perspectivas e innovaciones de futuro

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Instrumentos
Profesores participantes	Ricardo Palomo, Iñaki Bilbao, Juan Manuel Corpa
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Universidad
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

El objetivo general es generar un método docente basado en multiactividad que consiga atraer la atención de los estudiantes, particularmente de aquellos que asisten a la formación en modo remoto síncrono o asíncrono. Se trata de exponer una propuesta de adaptación funcional del método docente para estimular el aprendizaje y el interés de los estudiantes en un entorno que requiere enseñanza online y presencial de forma síncrona. Estimular los sistemas participativos y la utilización de recursos de base digital al objeto de mejorar y adaptar la función docente en un entorno digital. Contribuir a una reflexión introspectiva sobre los métodos docentes presenciales/online y la necesidad de evaluar por competencias.

Metodología aplicada

Elaboración de escaletas, a modo de guión de las sesiones de clase, que permitirían la combinación de contenidos y actividades de modo organizado y adaptado a cada asignatura/titulación/curso y grado, además de la compartición de recursos docentes y tecnológicos y generación de sinergias interCEU. En este enfoque se puede reforzar la especial habilidad de los diferentes perfiles del profesorado para preparar sesiones magistrales, prácticas, preparación de material audiovisual o elaboración de pruebas de evaluación

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

- García-Valcárcel Muñoz-Repiso, A. (2009). Experiencias de innovación docente universitaria. Experiencias de innovación docente universitaria, 1- 570.
- Meneses, E. L., Ballesteros-Regaña, C., & Martinez, A. J. (2012). Los portafolios digitales como recursos didácticos para la innovación docente. Las tecnologías de la información en contextos educativos: nuevos escenarios de aprendizaje, 241-269.
- Phungsuk, R., Viriyavejakul, C., & Ratanaolarn, T. (2017). Development of a problem-based learning model via a virtual learning environment. Kasetsart Journal of Social Sciences, 38(3), 297-306.

- Silva, J. (2017). Un modelo pedagógico virtual centrado en las E-actividades. Revista de Educación a Distancia, (53). Reisoğlu, I.,
- Topu, B., Yılmaz, R., Yılmaz, T. K., & Göktaş, Y. (2017). 3D virtual learning environments in education: a meta-review. Asia Pacific Education Review

Autoevaluación y/o Resultado

Los resultados esperados se basan en la transmisión de la la necesidad y de la oportunidad de replantear el modelo docente en un amplio número de asignaturas y grados, con el objetivo de combinar las aplicaciones tecnológicas y los conocimientos y destrezas de los docentes para generar sesiones de clase más atrativas para los estudiantes y más motivadoras, tanto para ellos como para los propios docentes. La oportunidad de experimentar con la docencia online masiva que ha provocado la crisis del COVID19 debe aprovecharse para explorar la innovación docente y para generar sistemas que permitan la hibridación entre la docencia tradicional y los nuevos métodos docentes, aprovechando las oportunidades que ofrecen las nuevas herramientas tecnológicas. Combinar lo mejor de ambas puede resultar en una suerte de replanteamiento del modelo de aprendizaje que merece la pena ser explorado, pues traerá beneficios para los estudiantes y para la institución en su conjunto, generando comportamientos más dinámicos e innovadores.

Análisis sensorial y valoración de una receta histórica. Concurso gastronómico

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Instrumentos
Profesores participantes	Ángela García, María Achón, Natalia Úbeda
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Grado en Nutrición Humana y Dietética/1º curso/ Alimentación y Cultura
Defendido en	Mesa Temática

Objetivos de la actividad

Reforzar el conocimiento sobre la evolución de la gastronomía a través de la historia, a la vez que se adquieren habilidades de síntesis y comunicación.

Metodología aplicada

Los alumnos se distribuyen en grupos de 3-4, seleccionados al azar utilizando las herramientas de Blackboard. Cada grupo debe realizar una búsqueda bibliográfica sobre una receta habitual en la gastronomía de diferentes épocas históricas. Dicha receta, debe ser documentada y presentada, en clase, dentro de su contexto sociocultural, de una manera académica y bien fundamentada. Dicha presentación es calificada por las profesoras y su evaluación forma parte de la evaluación continua del alumno. Al objeto de fomentar la crítica y autocrítica un 15% de esta calificación corresponde a autoevaluación y evaluación por pares de los componentes del grupo. Paralelamente a las presentaciones, se lleva a cabo un concurso gastronómico. Las recetas se cocinan y se l evalúan mediante análisis sensorial, por parte de todo el grupo. Los alumnos practican así la evaluación organoléptica de los alimentos, de una manera reglada, que es otro de los aspectos que forman parte del contenido de la asignatura. En la cata se evalúan aspectos como: sabor, olor, textura, originalidad o representatividad de la época. Los alumnos que han realizado las tres recetas con mayor puntuación en el análisis sensorial reciben un premio al final de curso.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

La “ludificación” es una de las estrategias pedagógicas que están adquiriendo gran importancia en el campo de la enseñanza, a todos los niveles educativos, pudiendo incrementar la capacidad de aprender nuevas habilidades y la motivación hasta en un 40%. A pesar de que la mayoría de las metodologías de ludificación implican la utilización de herramientas de IT, existen otras maneras de adaptar el aprendizaje al juego. Las técnicas involucradas en la ludificación tienen un fundamento psicológico ligado a procesos básicos como la emoción, la

motivación y el aprendizaje asociativo. Según la literatura, los estudiantes se encontrarán más motivados si el juego proporciona una retroalimentación inmediata en forma de refuerzo positivo o negativo, y existirá mayor motivación en tanto la ludificación ofrezca recompensas, por lo que la confluencia ludificación/competencia refuerza la motivación hacia el aprendizaje.

- Perdomo Vargas, I.R. y Rojas Silva, J.A. (2018). La ludificación como herramienta pedagógica: algunas reflexiones desde la psicología Revista de Estudios y Experiencias en Educación Disponible en http://www.rexe.cl/ojournal/index.php/rexe/issue/view/49
- Sailer, M., Hense, J., Mayr, S., y Mandl, H. (2017). How gamification motivates: an experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. Computers in Human Behavior, 69, 371 –380. doi: https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.033

Autoevaluación y/o Resultado

La implicación de los alumnos en el taller es máxima y entusiasta. La distribución de los alumnos en grupos aleatorios fomenta el trabajo en equipo con compañeros, no necesariamente afines, lo que les exige practicar la empatía, la responsabilidad y el liderazgo. La actividad permite a los alumnos practicar y adquirir competencias básicas transversales como el ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado, y otras más propias de la asignatura y de su profesión, como la de ser capaces de relacionar la información de los conceptos básicos de la asignatura, para explicar e interpretar la realidad social en la que se gestan los procesos alimentarios y los diversos sistemas multiculturales.

Instagram como herramienta docente

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Instrumentos
Profesores participantes	Isabel Sánchez-Vera
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Universidad/Medicina/Genética/2º curso/Fisiología II/ Fisiología de Sistemas
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

Las redes sociales forman parte de la vida cotidiana de los estudiantes. Entre ellas, Instagram es una red que permite subir y editar fotos así como vídeos breves. Además, se puede complementar la imagen con una descripción o adjuntar un link para ampliar la información que se está compartiendo. Recientemente ha incluido la opción de hacer publicaciones en directo que se borran al cabo de 24 horas, conocidas como Instagram Stories. Los estudiantes la utilizan como un medio para comunicarse con su entorno y forma parte de su día a día. Por ello, el objetivo principal de esta actividad es el empleo de Instagram como una herramienta docente eficaz que sirva para:

- Sintetizar y repasar conceptos clave explicados en el aula.
- Complementar contenido de la materia con links a noticias o curiosidades.
- Recopilar materiales como dibujos o esquemas para optimizar el aprendizaje de los alumnos.
- Interactuar con los alumnos y promover su razonamiento crítico.
- Enseñar de una forma diferente y entretenida.
- Difundir el conocimiento de la Fisiología en la sociedad en general.

Metodología aplicada

Se creó una cuenta privada en Instagram con fines docentes para los alumnos de Fisiología de 2º Medicina y de 2º de Genética, a la que solicitaron seguir voluntariamente. Cada día de clase se subió una publicación con alguna de las ideas principales que se habían explicado, con esquemas/dibujos o noticias relacionadas con la materia. En las Stories se subieron cuestionarios de varias opciones o encuestas (si/no) de repaso de la asignatura. La cuenta se abrió el 1 de noviembre y en mayo tiene 178 seguidores (100 alumnos de Medicina y 17 de Genética). El resto de seguidores que no son de la Universidad comenzaron a seguir la cuenta desde abril, momento en que se hizo pública

la cuenta. A principios de febrero se encuestó a los alumnos acerca de si tienen cuenta de instagram, con qué frecuencia la usan, si siguen la cuenta de Fisiología y si siguen otras cuentas relacionadas con esta u otras asignaturas, qué tipo de contenido prefieren, con que frecuencia les gustaría verlo, si prefieren publicación o Stories, si el contenido subido les sirve para repasar, si les gustaría poder subir contenido, sugerencias de mejora y su opinión sobre si la cuenta debería ser pública.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

Instagram es una red social con 800 millones de usuarios mensuales, creada en 2010 por Kevin Systrom y Michel Krieger como una aplicación de fotografía móvil para subir y editar imágenes mediante distintas herramientas y filtros. En 2012 fue adquirida por la compañía Facebook, y el uso de esta aplicación comenzó a extenderse al público en general, especialmente entre los jóvenes, por su contenido multimedia, la capacidad de incluir etiquetas o hashtags para agrupar las fotos sobre el mismo tema o encontrarlas más fácilmente y por la capacidad de compartir experiencias con su grupo de amigos. El uso de Instagram entre la población de 18 a 35 años es de un 65% (1). Desde el punto de vista educativo, con el uso de las nuevas tecnologías recientemente se ha comenzado a utilizar como una herramienta docente en varias universidades (2,3).

1. Informe RRSS The Social Media Family. (2018), 3-4.
2. Moreno, María Pura. Uso docente de la red social “Instagram” en la asignatura de Proyectos 1. VI Jornadas sobre Innovación Docente en Arquitectura. ISBN: 978-84-9880-722-6 (UPC), p. 508-518
3. Experiencias de innovación docente en Enseñanza Superior de Castilla-La Mancha, 2019 (Libro de comunicaciones). Toledo, 25 junio 2019.

Autoevaluación y/o Resultado

Se encuestó a 78 alumnos (59 de Medicina y 19 de Genética) de los cuales un 96,1% tenían cuenta de Instagram. De éstos: el 93,3% entran en su cuenta varias veces al día, un 4% un vez al día, 1,3% cada dos o tres días y 1,3% cada dos semanas o más. Un 72% de los alumnos seguían la cuenta de Fisiología y sólo un 36% dijeron seguir cuentas similares. Sin embargo, cuando se les preguntó por cuentas relacionadas con otras asignaturas, un 60% contestaron afirmativamente. Un 54,6% opinó que la periodicidad preferida para que se suban las publicaciones es diaria, un 30,6% semanal y un 14,8% mensual. Un 72% prefieren las publicaciones en lugar de Stories, a un 12% les gustan más éstas últimas y un 16% indistintamente. Sin embargo, en relación a las preguntas o cuestionarios, la mayor parte de los alumnos (76%) optan porque se suban en Stories. El 93,3% opinaron que les sirve para repasar, aclarar conceptos y les parece interesante y un 6,6% no leían las publicaciones. El 78,6% mostraron su conformidad con hacer pública la cuenta. En definitiva, Instagram contribuye de forma eficaz y muy motivadora para mejorar el aprendizaje de los alumnos.

Portfolio creativo en Instagram

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Instrumentos
Profesores participantes	Fernando Marugán Solís
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Grado Publicidad y Relaciones Públicas/ Área: Creatividad
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

- Dotar al alumno de un elemento que le posibilite su inserción en el mundo laboral.
- Crear un elemento que permita al alumno recoger y organizar todos sus trabajos y propuestas individuales creativas.
- Propiciar, por medio de una atmósfera de libertad controlada, que se manifieste la creatividad de los alumnos, dándoles ese marco de expresión que tanto demandan.
- Conseguir una mejor utilización de los recursos individuales y grupales dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Transferir la creatividad a diferentes contextos de la vida del individuo: desde el plano educativo, pasando por el personal, hasta el laboral. La aplicación de los conocimientos y las habilidades asumidas en contextos diferentes de aquellos en los que se adquirieron son la mejor garantía de la eficiencia de un aprendizaje.
- Fomentar la participación del alumnado, aumentando la curiosidad y el interés por actividades innovadoras que se realizan basando el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Metodología aplicada

El alumno necesita un portfolio que le permita encontrar trabajo una vez acabados sus estudios y demostrar sus valías. Las redes sociales se han convertido en el día a día de los más jóvenes. Conocen su utilización y valoran lo que aparece en ellas. Lo que se pretende con esta actividad es que el estudiante cree un perfil en Instagram para recoger en él todas sus habilidades creativas. Serviría como un elemento que recoja todas los trabajos prácticos desarrollados en asignaturas previas como Pensamiento Creativo y Dirección de Arte; así como en la propia asignatura de Producción Publicitaria. El alumno además debe subir a este portfolio todas los logros creativos que pueda desarrollar por su parte, desde escritura,

a fotografía, dibujo, etc. La innovación en esta actividad se logra a partir de la utilización de la red social más extendida entre el alumnado para utilizarla en beneficio del alumno como soporte público para sus trabajos y actividades creativas. El alumno al utilizar este soporte realiza la actividad de forma lúdica, a la vez que formadora.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

- Chávez, J. C. (2019). Creatividad: el arma más poderosa del mundo. ¿Cómo ser creativo? Independently Published.
- Christensen, T. (2015). The creativity challenge. Massachusetts: Adams Media
- Fernández Romero, A. (2005): Creatividad e innovación en empresas y organizaciones. Técnicas para la resolución de problemas. Madrid: Díaz de Santos.
- Johnson, M. (2019): Intente algo más atrevido. Tener grandes ideas y sobrevivir en el negocio de la creatividad. Barcelona: BLUME
- Kleon, A. (2017). Roba como un artista. El diario. Barcelina: Gustavo Gili.
- Nielsen, D. Granholm, K. (2016). Creative thinker's exercise book. Amsterdam: BIS Publishers.
- Nielsen, D. Granholm, K. (2018). Little creative thinker's exercise book. Amsterdam: BIS Publishers.
- Nielsen, D. Thurber, S. (2016). The Secret of the highly creative thinker. Amsterdam: BIS Publishers.
- Foster, T. R. (2007): 101 métodos para generar ideas. Cómo estimular la creatividad. Bilbao. Ed. Deusto.

Autoevaluación y/o Resultado

- Los estudiantes que han realizado esta actividad han desarrollado su flexibilidad mental, la originalidad, la capacidad de abstracción y de síntesis y la fluidez de pensamiento.
- El alumno aprende a confiar en sus capacidades potenciales. La creatividad se puede potenciar si se ejercita, y este tipo de actividad suponen un gran estímulo para la mejora de las capacidades creativas de cada alumno. Al comprobar la calidad de los resultados obtenidos por cada alumno, éste aumentará la confianza su autoconfianza.
- Los estudiantes consiguen hacer público su trabajo y sus destrezas aumentando de esta forma también su autoconfianza.
- El estudiante obtiene un elemento que le permite agrupar en él todos sus trabajos y logros creativos; de una manera viva, ya que este elemento va más allá de la asignatura y el objetivo final es que le ayude a conseguir su inserción laboral.

Docencia virtual en programas de postgrado: la importancia de la colaboración social en comunidades virtuales

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Instrumentos
Profesores participantes	Carmen Parra Rodríguez, Yolanda Cruz López
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Estudios de postgrado del Master de Gestión y Comunicación de Entidades Sociales y Solidarias
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

Basado en la experiencia que supone impartir docencia virtual para grupos de másters y doctorado en el área de la economía social y las organizaciones no gubernamentales para colectivos situados en diferentes partes del mundo, surgió la necesidad de crear espacios de comunicación para evitar el aislamiento que la virtualidad produce en los equipos formativos. Este sistema de trabajo facilita por un lado el aprendizaje de los contenidos objeto de estudio y por otro lado permite el contacto y el intercambio de ideas y de experiencias entre los distintos participantes de estos cursos. A través de esta herramienta se ofrece una visión general sobre los nuevos enfoques prácticos en e-learning centrándose en los componentes sociales del aprendizaje que permiten una comunicación similar a la que se consigue en las aulas presenciales. La creación de una comunidad virtual así como el uso de las redes sociales son las herramientas utilizadas que han dado como resultado la convivencia de estudiantes situados en tres continentes entre los que han surgido sinergias personales y profesionales.

Metodología aplicada

Los resultados que se quieren mostrar son fruto de la experiencia de la aplicación de la comunicación virtual y las redes sociales en el Master de Gestión y Comunicación de entidades sociales y solidarias que se realiza en la Universidad Abat Oliba CEU de Barcelona. En concreto el estudio se ha realizado con los 40 alumnos matriculados en este máster en el curso 18/19. La internacionalización de estos estudios y la presencia cada vez mayor de estudiantes situados en distintos continentes obligó a interconectar el grupo homogeneizando contenidos y creando espacios de comunicación entre los estudiantes. Para ello se utilizaron diferentes metodologías:

- Creación de una comunidad virtual: o Campus virtual en el que los estudiantes reciben los materiales (documentales y audiovisuales) para adquirir su formación teórica de forma homogénea. O Espacio de comunicación virtual donde los estudiantes se conocen y se relacionan dentro de la comunidad explicando su vida personal y profesional.

- Utilización de las redes sociales fomentando:

    1. Relaciones personales creando lazos afectivos (Facebook).
    2. Intercambio de información en el ámbito de la economia solidaria.(Twiter).
    3. Las experiencias en actividades solidaries (Instagram).
    4. Relaciones profesionales que les permitirá ampliar sus contactos en la economia solidaria (LinkedIn).

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

- Allen, E., and Seaman, J. (2005) "Growing by Degrees: Online Education in the United States" The Sloan Consortium, pp. 1- 25.
- Bentley, B. (2003) "City University Students Get Flexible Study Courses with Virtual Learning Environment," Computer Weekly, p. 59.
- Brown, R. E. (2001). The process of community building in distance learning courses. Journal of Asynchronous Learning Networks 5 (1).
- Hara, N., Kling, R. (2000). Students' distress with a webbased distance education course: Journal of Online Learning and Teaching Vol. 4, No. 1, March 2000, p. 126.
- Lino, A. (2019) Virtual teaching and learning environments: automatic evaluation with artificial neural networks, Cluster Computing.
- Springer Moody, J.(2004) "Distance Education," Quarterly Review of Distance Education (5:3), pp. 205-210.
- Rovai, A. P. (2001). Building classroom community at a distance: A case study. Educational Technology Research and Development, 49 (4), 3348.
- Salmeron, E., Manzano, F. (2018) "The Higher Education Sustainability through Virtual Laboratories: The Spanish University as Case of Study".
- Sustainability, 2018. Vesely, P., Bloom, L., & Sherlock, J. (2007) Key elements of building online community: comparing faculty and student perceptions. Merlot Journal of Online Learning and Teaching, 3(3).
- Wihlborg,M., Friberg,E. (2018), Facilitating learning through an international virtual collaborative practice: A case study. Nurse Education today - Elsevier

Autoevaluación y/o Resultado

El posicionamiento de la enseñanza on line, es una realidad, de ahí la importancia de utilizar estas estrategias pedagógicas para dar contenido a la comunidad virtual. En este sentido las diferentes herramientas aquí propuestas no solamente permiten al estudiante aprender en un entorno global, sino que al mismo tiempo genera espacios que fomentan las relaciones personales y en un momento posterior las relaciones profesionales que crearán experiencias de aprendizaje on line en la que el diálogo intercultural beneficiará la búsqueda de soluciones para la economía solidaria. De la utilización de esta metodología en el curso 18/19 se pueden exponer los siguientes resultados: Los alumnos matriculados han sido 40 de los cuales 15 son españoles (Barcelona, Madrid, Sevilla, Vigo) el resto son 25 latinoamericanos (Perú,), 1 de Camboya, 1 Iraní Todos ellos han compartido materiales y han participado en trabajos en grupo. A través de las redes sociales han compartido experiencias personales (Facebook, Instagram), han aumentado sus relaciones profesionales (linkedin) y han compartido información (twiter). Cuatro estudiantes (dos españoles y dos peruanos) han iniciado el proceso para crear una empresa social de importación y exportación de productos ecológicos desde Perú a España utilizando los conocimientos obtenidos en el master.

Valoración de los alumnos de la reconversión a la enseñanza online y posibles lecciones de cara al futuro

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Instrumentos
Profesores participantes	Gonzalo Sanz-Magallón Rezusta
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	2º curso Grado de Economía
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

Mediante una encuesta a los alumnos se analiza su satisfacción con el método de Clase inversa, así como con las sesiones online desarrolladas durante el segundo semestre del presente curso. Se tratar de conseguir "feed-back" de cara a mejorar los aspectos que sean susceptibles de mejora e identificar posibles puntos fuertes o debilidades de la clase inversa combinada con las sesiones online.

Metodología aplicada

Se diseñó un cuestionario centrado en la experiencia de los alumnos con la clase invertida y con la metodología y las sesiones de las clases online al suspenderse las clases presenciales. Este cuestionario, junto con las tasas de éxito de la asignatura en la Convocatoria ordinaria, permitirán responder a la pregunta de si aparentemente esta metodología es adecuada o no en el contexto del grado de Economía de la USP-CEU.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

La literatura reciente sobre Aula invertida, por ejemplo, Andrade (2018): "Implicaciones teóricas y procedimentales de la clase invertida". Pulso nº 41, identifica ventajas y posibles puntos negativos de esta técnica pedagógica. Entre estos últimos, quizás el más importante sea el mayor compromiso y dedicación necesarios de alumnos y profesores. Es por ello adecuado verificar si su introducción resulta adecuada y qué problemas puede acarrear.

Autoevaluación y/o Resultado

El cuestionario utilizado, junto con las tasas de éxito de la asignatura en la Convocatoria ordinaria, permitirán responder a la pregunta de si aparentemente esta metodología es adecuada o no en el contexto del grado de Economía de la USP-CEU.

El *e-Portafolio* como metodología de enseñanza, aprendizaje y evaluación en bioquímica

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Instrumentos
Profesores participantes	Begoña Ballester, Elisa Maiques, Elisa Lledó, Ana Reula, Ignacio Pérez
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Grado/Veterinaria/Segundo/Estructura y Función III, Structure and Function III
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

La realización del ePortfolio en la materia de bioquímica, dentro de la asignatura de Estructura y Función III en castellano e inglés, pretende generar en los alumnos una actitud positiva hacia su aprendizaje a través de la creación de material propio, en esta materia, percibida como difícil por parte del estudiante. Además de:

- Generar la oportunidad de documentar y organizar el desarrollo del aprendizaje del alumno mediante la presentación de evidencias.
- Que los alumnos puedan reflexionar sobre su progreso y logros; aunque mayoritariamente la reflexión es escrita, también aportando otros medios (audio, por ejemplo).
- El uso de herramientas multimedia (cámara, escáner, cámara de video, minicámara de video (usb), grabadoras digitales de audio USB, podcasts, ipod, ipad, el propio Internet).
- Fomentar el aprendizaje colaborativo.
- Identificar, por parte del profesor, los aciertos y desaciertos presentes en la labor educativa, evaluar su impacto y definir ajustes y mejoras.

Metodología aplicada

Durante el curso académico 2019-2020 nuestro objetivo es la realización de un eportfolio para los alumnos de las asignaturas Estructura y Función III y Structure and Function III, de segundo curso del grado de Veterinaria, dentro de la materia de bioquímica. La actividad será presentada la primera semana del curso y se desarrollará a lo largo de todo el primer semestre, usándose tanto clases magistrales como seminarios para que los estudiantes puedan trabajar en el aula. A los alumnos se les irán presentando una serie de problemas y casos clínicos relacionados con el contenido que se vaya impartiendo en las clases. Los alumnos dispondrán de tiempo

en clases magistrales y algunas sesiones de seminario para resolver las actividades planteadas. En el documento eportfolio deberán recoger sus respuestas, las correcciones de estas que se realicen en clase, y una reflexión de las respuestas y las modificaciones realizadas. Además, podrán aportar evidencias en soporte digital que muestren el desarrollo, evolución y logros que van realizando en el proceso de aprendizaje.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

La herramienta seleccionada para este proyecto es la creación de portfolios, estos consisten en un fichero o memoria que contiene información que documenta las experiencias y logros del estudiante. El eportfolio sirve como herramienta de evaluación, ya que aporta evidencias por parte del estudiante que pueden ser utilizadas para determinar la adquisición de competencias de una materia o disciplina, así como conocer como se ha producido el aprendizaje. El portafolio debe constar al menos de: objetivos determinados, trabajos realizados (evidencias), reflexiones personales acerca de las evidencias aportadas. También se pueden incluir evaluaciones, logros, etc. (contenidos originales, mapas conceptuales, videos explicativos, etc.). En la bibliografía existen múltiples ejemplos del uso de portfolio en grados, donde un gran número se han utilizado en el trabajo de una asignatura para adquirir competencias específicas o gestionar el aprendizaje de las mismas (1).

1. Blanch Gelabert S. Carpetas de aprendizaje en Educación Superior Portfolios in Higher Education : una oportunidad para repensar la docencia [Internet]. Universitat Autònoma de Barcelona, Servei de Publicacions; 2011 [cited 2019 Sep 11]. Available from: https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=704146

Autoevaluación y/o Resultado

Los resultados más relevantes se han obtenido mediante el cuestionario SEEQ (Student Evaluation of Educational Quality). Esta encuesta es un instrumento que permite conocer la percepción de los estudiantes de cualquier experiencia docente para permitir la mejora continua de los procesos de enseñanza aprendizaje. 70 Estudiantes de la línea en español y 22 de la línea en inglés cumplimentaron la citada encuesta, permitiéndonos extraer los siguientes resultados: la dimensión mejor valorada es la que tiene que ver con la relación interpersonal entre las profesoras y los estudiantes, seguida por la dimensión relativa a la interacción con todo el grupo, de manera que los alumnos y alumnas perciben que se les invita a participar y a implicarse más activamente en su aprendizaje. También destaca que los estudiantes perciben que su proceso de aprendizaje ha mejorado con la participación en esta innovación metodológica en la que se ha puesto el acento en que fueran aprendices más autónomos y responsables de sus decisiones y en que se produjera un aprendizaje menos reproductivo y más comprensivo.

Visitas virtuales multimedia como recurso para la enseñanza en dirección de la seguridad corporativa, protección de personas, infraestructuras críticas y patrimonio

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Instrumentos
Profesores participantes	Jesús Salvador Cano Carrillo, Alfredo Vázquez Rodríguez
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Tercer curso universitario/Grado en Ciencias Criminológicas y de la Seguridad/Dirección de seguridad corporativa, protección de personas, infraestructuras críticas y patrimonio
Defendido en	Mesa Temática

Objetivos de la actividad

El objetivo de la actividad es desarrollar una actividad de enseñanza- aprendizaje motivadora para el alumno de dirección en seguridad corporativa, protección de personas e infraestructuras mediante el uso de herramientas multimedia y plataformas virtuales que muestren el interior de instalaciones, que permitan sustituir las visitas presenciales o excursiones, y susciten el debate de los contenidos aprendidos en la materia.

Metodología aplicada

Se utiliza una metodología cualitativa basada en la exploración de los contenidos multimedia disponibles en Internet de organizaciones representativas del sector industrial y comercial. En fase de análisis se han tomado aquellas instalaciones planificadas inicialmente para una visita presencial, como son Iberdrola, Museo del Prado, Prosegur y Logista.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

El uso de visitas virtuales ha sido estudiado por la literatura científica educativa prácticamente desde los inicios del despliegue de Internet a nivel de usuario, poniendo cara a un nuevo modelo de enseñanza que poco a poco permitiría “el aprendizaje al margen de horarios lectivos rígidos y de la obligatoriedad de asistencia al aula” (PRADO ARAGONÉS, 2001). Con el avance en las técnicas multimedia, como dice SANTIBÁÑEZ VELILLA (2006), este tipo de contenidos facilita “el desarrollo de estrategias didácticas tanto individuales como grupales de los estudiantes”. No podemos por menos que merecer estudios más recientes al albor de las redes sociales (VIÑARÁS ABAD y CABEZUELO LORENZO, 2012), tambien es cierto que las tecnologías multimedia basadas en video y recorridos guiados ofrecen un rejuvenecido valor en tanto que pueden ser utilizados como simuladores virtuales de una visita para estudiantes sin la necesidad de realizar una actividad presencial tradicional (ELISONDO y MELGAR, 2015).

1. ELISONDO, Romina; MELGAR, María Fernanda. Museos y la Internet: contextos para la innovación. Innovación educativa (México, DF), 2015, vol. 15, no 68, p. 17-32. PRADO ARAGONÉS, Josefina. La competencia comunicativa en el entorno tecnológico: desafío para la enseñanza. Comunicar, 2001, no 17, p. 21-30.
2. SANTIBÁÑEZ VELILLA, Josefina. Los museos virtuales como recurso de enseñanza-aprendizaje. Comunicar, 2006, no 27, p. 155-162.

Autoevaluación y/o Resultado

Para los propósitos del estudio de las medidas de seguridad corporativa y el análisis de las infraestructuras en el marco de nuestra asignatura, es un recurso que puede mejorar la motivación y la efectividad de la enseñanza de esta materia en el ámbito de la Criminología y la Seguridad.

Adaptación de las sesiones prácticas de biología tisular y del desarrollo a la falta del uso del microscopio

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Instrumentos
Profesores participantes	Sergio Portal, Luis Álvarez, María Teresa Núñez, Jose Manuel Pozuelo, Eliana Pires, Esther Durán, Nuno Henriques
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Universidad/Grado en Genética/1º/ Biología Tisular y del desarrollo
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

Las prácticas de la asignatura de Biología Tisular y del Desarrollo de 1º de Genética se imparten en dos bloques (A y B) siendo el bloque B donde el uso del microscopio es necesario. El alumnado debe de estudiar una serie de preparaciones histológicas con esta herramienta para así luego poder identificar y describir las células y estructuras tisulares de los diversos órganos que componen el cuerpo de los organismos vertebrados. Ante la situación de imposibilidad de poder usar el microscopio (bloque B) debido a la situación creada por la pandemia producida por el virus SARs-Cov2, se planteó el sustituir estas prácticas por una serie de presentaciones de power point que sirvieran para poder mostrar a los alumnos los diversos tejidos y que pudieran interpretar y distinguir estos tejidos en una serie de ejercicios. Quisimos evaluar la percepción de los alumnos de cómo se había adaptado asignatura por medio de una encuesta de evaluación. Por último, quisimos comprobar en qué medida el grado de satisfacción del alumnado se relacionó con el resultado obtenido en el examen práctico.

Metodología aplicada

Para llevar a cabo las clases se escanearon a gran resolución las muestras histológicas de la colección de preparaciones que se debían estudiar. Se realizaron 400 fotografías de estas muestras a distintos aumentos para las videoclases y los ejercicios posteriores. La estructura fue la siguiente:

El profesor explicaba con fotografías de alta resolución los tejidos de interés. Acabada la explicación, el alumno recibía un power point con imágenes similares, pero no iguales, donde debía señalar con las herramientas de este programa (flechas, formas geométricas, llamadas de atención, cuadros de texto) las estructuras que habían sido explicadas con anterioridad. Este trabajo debía ser guardado en PDF y enviado al profesor para su evaluación. Al haber 4 grupos y para evitar que los alumnos pudieran compartir los ejercicios, cada grupo tenía un conjunto distinto de ejercicios. La encuesta de evaluación del alumnado se realizó de manera anónima de manera voluntaria una vez realizado el examen. La preguntas se valoraron en una escala lineal de 1 a 10 (siendo 1 muy mal a 10 muy bien) y se describen en el apartado de resultados.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

La herramienta más adecuada para llevar a cabo nuestros objetivos era el software Power Point. La validez del uso de esta herramienta informática ya ha sido demostrada para la enseñanza moderna (1) y trasladado con éxito para la enseñanza de la anatomía (2) y para la creación de atlas interactivos de histología (3). Además, nos basamos en los conocimientos clásicos de la enseñanza de la histología para diseñar las explicaciones (4,5).

1. Masoud Hashemi, Masoud Azizinezhad, Masoumeh Farokhi, Power Point as an innovative tool for teaching and learning in modern classes, Procedia - Social and Behavioral Sciences, Volume 31, 2012, Pages 559-563.

2. Stephen W. Carmichael Wojciech Pawlina. Animated PowerPoint as a tool to teach anatomy Volume261, Issue2 15 April 2000 Pages 83-88.

3. Emile Z. Goubran and Sivarama P. Vinjamury (2007) Interactive Atlas of Histology: A Tool for Self-Directed Learning, Practice, and Self-Assessment. Journal of Chiropractic Education: Spring 2007, Vol. 21, No. 1, pp. 12-18.

4. Alberts, B; Johnson, AD, Lewis, J et al. (2015). Molecular Biology of the Cell. 6th ed. W.W.Norton & Co. ISBN: 9780815344643.

5. Ross, MH; Pawlina, W (2015). Histología: Texto y Atlas. Correlación con Biología Molecular y Celular. 7ª ed. Editorial Wolters Kluwer. ISBN: 9788416004966.

Autoevaluación y/o Resultado

De los 43 alumnos que realizaron las prácticas contestaron a la encuesta un total de 21. El mayor grado de satisfacción fue para el desempeño de la labor docente de los profesores, pues la valoración a la pregunta “Valore la atención del profesor a sus preguntas/cuestiones tanto durante la videoclase como después” tuvo una media media (±S.D) de 9,8±0,5. El menor grado de satisfacción, pero con una nota muy alta, se reflejó en la adecuación de lo exigido en los ejercicios posteriores pues ante la pregunta “¿Como valora la adecuación de las preguntas del examen a los realizado en las videoclases y en los ejercicios posteriores?”. La valoración media (±S.D) fue de un 8,1±1,5 Quisimos ver si había relación entre las expectativas de alumnos y la nota obtenida analizando por medio de un test de chi cuadrado comparando los resultados de la pregunta ¿Cómo valoraría después de estas videoclases su capacidad para reconocer los tejidos en una preparación en el microscopio? Y las notas obtenidas encuadrándolas en las categorías de sobresaliente, notable, aprobado y suspendo. El resultado de la prueba fue significativo ($p<0.05$) los cual nos mostró que había diferencias entre las notas obtenidas y la percepción del alumnado.

Coronahero: Comunicación Digital para la donación de material sanitario contra el COVID-19

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Instrumentos
Profesores participantes	María José Navío Navarro
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Grado / Comunicación Digital / 3º y 4º curso / Creación y Gestión de Redes Sociales + Marketing y Publicidad Online
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

Objetivos formativos

1. Generar un instrumento para la aplicación práctica del conocimiento en tiempos de formación no presencial impuestos por la crisis del COVID-19.
2. Vincular la formación universitaria al trabajo por el cambio social, generando en el alumno la autoconcepción como agente activo en la lucha contra la pandemia.
3. Generar una iniciativa real, con objetivos reales, en los que el alumno puede comprobar la eficacia de sus planteamientos estratégicos y de la implementación efectiva de las acciones propuestas.
4. Adquirir las competencias específicas del Grado en Comunicación Digital: planificación estratégica de la comunicación, gestión de canales digitales y analítica de resultados.
5. Fomentar en el alumnado la motivación y el trabajo en equipo a través del aprendizaje informal.
6. Promover entre los estudiantes la percepción de la formación universitaria como una actividad proactiva y autorregulada.

Objetivos de la actividad

1. Conseguir donaciones de material para la producción de protectores faciales y sujeciones para mascarillas destinados a sanitarios y otros grupos de riesgo en contacto directo con el COVID-19.
2. Producir el material y distribuirlo de manera efectiva entre los grupos de riesgo objetivo.
3. Obtener contactos con grupos de riesgo con necesidad de material, para cubrir sus necesidades.

Metodología aplicada

El proyecto docente Coronahero emplea una metodología de enseñanza- aprendizaje vinculada al Aprendizaje Basado en Problemas de índole social. Para ello, se creó un grupo voluntario de 14 estudiantes a los que se presentó la

problemática, vinculada a la carencia de material de protección sanitaria en hospitales, residencias, fuerzas de seguridad y otros grupos de riesgo, con motivo de la crisis social y sanitaria del COVID-19. El principal objetivo fue la obtención de donaciones de material para la fabricación de protectores faciales y sujeciones de mascarillas. Con él, un grupo de makers de Coronahero producían y distribuían el material sanitario. Los alumnos fueron llamados a crear una campaña de comunicación digital para promover la notoriedad de la marca, el engagement y las conversiones (donaciones). Tras plantear los objetivos, se realizó una reunión online donde, a través del Design Thinking y el Customer Journey Map se definió colaborativamente la estrategia de marketing digital. Se determinaron los roles profesionales y funciones de cada integrante. Se trabajó de manera diaria con reportes a través de canales digitales. Terminada la implementación, los alumnos realizaron, por grupos, una memoria de las acciones y los resultados obtenidos, analizados con KPI del marketing digital.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

El Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) es una metodología de enseñanza-aprendizaje que propone al alumno una situación práctica que, en forma de problema u objetivos, ha de resolver. Este modelo pedagógico impulsa el autoaprendizaje (Martí et al. 2012) y, si se vincula a una situación de interés para el alumno, el fomenta la adquisición de conocimiento (Torp y Sage, 1999) y de competencias específicas. Desde perspectivas constructivistas, como la de Mendoza y Bernabéu (2006), cuando el ABP está ligado a un entorno real se genera una construcción activa del conocimiento altamente eficiente. Esto se debe a la conexión del alumno con la situación real que trabaja, a la generación de un conflicto cognitivo que motiva el aprendizaje y al posterior análisis que realiza cada estudiante tras la implementación de acciones y la comprensión de los procesos sociales que ha trabajado. Coronahero se plantea de como una iniciativa en línea con la postulada por Durat y Mengual-Andrés (2014) y Freire (2012), mediante el cual la universidad ha de enseñar al alumno cómo aprender. Supone esto un cambio pedagógico, pues se sustituye el tradicional modelo de transmisión de información y conocimiento a un nuevo sistema basado en la adquisición de competencias.

Autoevaluación y/o Resultado

Resultados formativos

1. Todos los alumnos declararon un grado de satisfacción alto o muy alto con la acción formativa.
2. Todos consideraron que la acción formativa les permitió adquirir y/o competencias específicas propias de las asignaturas.
3. Todos afirmaron que la innovación docente impulsó su motivación por el trabajo práctico de la asignatura.
4. Todos aseveraron que Coronahero fomentó el trabajo en equipo.
5. Todos consideraron que el aprendizaje basado en problemas de índole social les permitió obtener una formación práctica difícil de conseguir con actividades formativas de otra índole.
6. Todos afirmaron que gracias a Coronahero sintieron un grado de acompañamiento alto-muy alto, por parte de la profesora responsable durante la formación no presencial propia del confinamiento por el COVID-19.

Resultados de la actividad

1. Donaciones: +210 kg de filamento, +12.000 pantallas y +1500 metros de goma.
2. Producción y reparto: +4000 protectores y +3000 sujeciones para las orejas.
3. Se abastecieron con el material sanitario creado a más de 120 centros destinatarios (hospitales, residencias, fuerzas de seguridad, etc.) en la Comunidad de Madrid y otras regiones.
4. Se consiguieron + 700 followers, presencia en canales de 49 influencers y +600 000 usuarios únicos alcanzados en redes sociales.

Aprendemos jugando

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Instrumentos
Profesores participantes	Inés de la Torriente Gutiérrez
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	2º Educación Primaria/ Matemáticas
Defendido en	Sesión Plenaria

Objetivos de la actividad

La actividad consiste en una serie de juegos de diferente estructura en los que los alumnos aplican, de manera inconsciente en algunos casos, los conceptos matemáticos aprendidos para conseguir ganar su objetivo. La actividad se puede personalizar al máximo, para generar mayor interés y motivación, e incluso exportar a otros cursos. Los objetivos de la actividad son varios, por un lado está el de la práctica y refuerzo de los conceptos aprendidos e incluso la adquisición de nuevos conocimientos. Por otro lado, también está el objetivo de motivar al alumno, viendo las posibilidades de aplicación de su aprendizaje matemático, y convirtiendo el proceso en algo lúdico, incentivando su proceso de superación. Otro objetivo es conseguir una mayor accesibilidad para todos los alumnos y así aprovechar al máximo las diferentes fortalezas que presentan nuestro alumnado. Más beneficios que se obtienen con el uso de esta metodología son, por ejemplo, fomentar, entre los alumnos, la curiosidad por el aprendizaje para poder conseguir metas, aprender a valorar sus esfuerzos a través de los aciertos y errores...

Metodología aplicada

La metodología se basa en hacer que los alumnos aprendan a través del juego, es decir es una metodología de gamificación. La gamificación consiste en un proceso con 4 pasos claros, el primero es motivar al alumno, sobre todo a través de evocar su curiosidad, para que luego pase a la acción del juego y realice las tareas que deseamos, los dos últimos pasos van muy unidos puesto que se trata de recompensar sus logros y de conseguir la satisfacción y sentimiento de bienestar al alcanzar los objetivos esperados. Por otro lado, es una metodología abierta que admite todo tipo de modificaciones para servir a unos objetivos u otros (incrementar el interés del alumno sobre un concepto concreto, mejorar habilidades, fomentar el trabajo cooperativo). Es también una metodología que se puede realizar de forma individual o en grupos de trabajo. Por último, es una metodología que se puede aplicar a todas las áreas del aprendizaje, que puede ser digital, pero no siempre, que se puede aplicar durante toda la etapa escolar y que involucra otros métodos de aprendizaje como el visual thinking.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

Hay muchas teorías y estudios que avalan el uso del juego, o la gamificación, como parte del proceso de enseñanza- aprendizaje. Sus beneficios sobre el alumno son defendidos por diferentes autores. Algunos de ellos son:

- Dr. Francisco Mora Teruel: Ingredientes para el aprendizaje (2017). https://www.youtube.com/watch?v=tEuJupTODfo
- Richard Gerver defiende que el trabajo del profesor es llegar al niño para que no se aburra (2018): https://www.eleconomista.es/ecoaula/noticias/9225526/06/18/
- Richard-Gerver-Tenemos-que-dejar-a-un-lado-PISA-y-centrarnos-en-cambiar-la- educacion-para-nuestros-jovenes.html En este artículo se habla del transfondo pedagógico de la gamificación y sus puntos claves vistos por distintos autores: http://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning- innova/187/art2664.pdf

Autoevaluación y/o Resultado

La aplicación de esta metodología se ha producido sobre todo en la etapa de confinamiento, los alumnos han recibido los juegos como tarea para trabajar los diferentes conceptos. Aunque todavía hay mucho que avanzar en este campo y hay que adaptarse más a los alumnos, para llegar mejor a ellos, es cierto que estas tareas han tenido una acogida muy buena y han realizado las tareas sin darse cuenta de que estaban trabajando, al menos esa ha sido la impresión que han transmitido los padres. En estos tiempos en los que era difícil y complicado competir con nuestras tareas y trabajos contra un mundo digital en el que jugaban y se entretenían, la aplicación de estos juegos ha conseguido que se enfrenten al trabajo con una actitud más motivadora y con una mayor ilusión por hacerlo. Todavía es muy pronto para elaborar una autoevaluación, aunque ya se pueden apreciar puntos de mejora y fortalezas de esta metodología.

Coo-working Dynamics

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Instrumentos
Profesores participantes	Rodrigo Núñez, Covadonga Martinez-Peñalver, Mauricio Bertet
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Universitario/ Degree in Architecture/ segundo/ Architectural Design I y II
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

La actividad persigue que los estudiantes adquieran y amplíen las habilidades para desarrollar trabajo en equipo, para la estimulación de la fluidez propositiva, y para la adaptación a distintos proyectos, además de entrenar la exploración gráfica como metodología creativa, y, también, que los más rezagados del grupo sean ayudados por sus compañeros.

Metodología aplicada

Se organiza a los alumnos en equipos eligiendo capitanes. Los capitanes, de pie y separados entre ellos, eligen por turnos entre sus compañeros preguntándose ¿quién me puede ayudar más? Cada uno de los grupos se reúne en una mesa de trabajo limpia, sin mochilas, estuches, móviles, abrigos. El capitán divide el tiempo para ir trabajando en todos los proyectos que cada uno de sus miembros está desarrollando de forma individual. Se trata de que imaginen que están en una oficina de arquitectura y el jefe les ha reunido a todos para trabajar conjuntamente sobre cada uno de los proyectos, siendo su misión también ir decidiendo a qué proyecto se le va da prioridad. La responsabilidad pasa a ser de todos. De forma que en ese momento se convierte en un proyecto común como ocurriría en un estudio de arquitectura, no se trata de contentar al autor original, sino de avanzar entre todos lo máximo posible. No se debe perder tiempo en explicaciones, cualquier comentario debe ir acompañado de dibujos, y caben exploraciones alternativas. Todos deben producir, a mano, en A3, un trabajo que al final se quedará el autor original del proyecto para continuar desde ahí.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

La aplicación de role-playing a la pedagogía del proyecto permite de modo práctico el aprendizaje de dinámicas de trabajo en equipo a través de distintos papeles en la propia jerarquía del grupo. Se entrena además la flexibilidad, la capacidad de adaptarse a distintos roles. Otro aspecto que se trabaja es la resiliencia al verse los alumnos en la tesitura de someter sus proyectos a los imputs de otros, admitiendo otros puntos de vista, sin

apegarse a sus proyectos por sentimentalismo. También se trabaja la agilidad, al meter el factor tiempo; la dinámica promueve una cierta ligereza propositiva que permite abrir vías de desarrollo con facilidad, sin dramatismo.

Bibliografía:

- Maier, H.W. (January 2002). Role playing: structures and educational objectives. CYC-online, 36. Retrived from www.cyc-net.org/cyc-online/cycol-0102-roleplay.html
- Westrup, U. & Planander, A. (2013). Role-play as a pedagogical method to prepare students for practice: The students' voice. Ogre utbildning, 3(3), 199-210.
- O'Donnel, Nancy; Shaver, Lisa. The Use of Role Play To Teach Communication Skills. 1990.
- Simsarian Kristian T. Take it to the next stage: the roles of role playing in the design process. 2003.

Autoevaluación y/o Resultado

Esta actividad lleva en práctica tres cursos, aplicada tres veces por trimestre. Hemos testado que los que ejercen mayor liderazgo, aumentan su confianza y la empatía con sus compañeros al verse inmersos en los procesos de otros. Los que están más rezagados además reciben una colección de croquis explorativos que les clarifica el camino a seguir. Todos acaban trabajando con todos, lo que les une, se ayudan más, normalizan la conversación sobre como llevan sus proyectos. En el último año hemos incorporado una novedad: la clase inmediatamente posterior a la dinámica celebramos una sesión de corcho y deben pinchar los croquis que recojan lo avanzado en el grupo y un paso más. Esto les obliga a sintetizar lo avanzado y a ponerse ya en marcha desde ahí.

Aprender a aprender en situaciones de estrés: una experiencia metacognitiva con *proctoring* en Derecho

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Instrumentos
Profesores participantes	Lucana Estévez
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Universitarios/Grado en Derecho/Segundo y cuarto curso/ Derecho Procesal
Defendido en	Mesa Temática

Objetivos de la actividad

Desarrollar en los estudiantes habilidades metacognitivas para enfrentarse a situaciones de estrés, utilizando una herramienta de supervisión (proctoring) y estrategias de gamificación. Partiendo de este nivel educativo, se pretende que los estudiantes adquieran competencias complementarias que les permitan afrontar el día a día del ejercicio de la abogacía, en la línea de las exigencias del Espacio Europeo de Educación Superior. Las hipótesis planteadas para alcanzada este objetivo se concretan en: (H1). Evaluar el aprendizaje del estudiante de Derecho frente a situaciones de estrés. (H2). Mejorar las capacidades metacognitivas en un entorno conceptual de carácter jurídico. (H3) Entrenar el rendimiento y el estrés de los dicentes para su futuro laboral como abogados.

Metodología aplicada

Se utiliza una metodología empírico-cuantitativa basada en el diseño de un instrumento de gamificación, al que se aplica un entorno susceptible de provocar estrés, como es el empleo de herramientas de vigilancia remota, tipo proctoring. Se crean dos instrumentos metodológicos: En primer lugar, se diseña, sobre plataforma web y con acceso remoto de los participantes, un juego de términos equivalente a un formulario de pruebas con 26 items que representan “situaciones de decisión”, donde el dilema es decidir entre: dar una respuesta acertada, creyendo que lo es; dar una respuesta fallida creyendo lo contrario o bien retrasar la decisión para un momento posterior. Cada decisión muestra un nivel diferente de conciencia del proceso, agudizado por un tiempo limitado y decreciente. En segundo lugar, se desarrolla un instrumento de evaluación metacognitiva que mide la respuesta percibida por los alumnos, mediante cuestiones tipo Likert relacionadas con: nivel de estrés, estrategia de aprendizaje durante el juego, relevancia de los errores en las decisiones y la influencia del tiempo disponible.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

La metacognición consiste en tener conciencia de la forma de pensar, de aprender y de tomar decisiones. Frente a situaciones de crisis o estrés, el comportamiento y la forma en que pensamos y aprendemos cambia. En un momento como el actual, caracterizado por la incertidumbre debida a la pandemia COVID-19 y la obligada transformación digital en el ámbito docente, nos encontramos con un escenario idóneo para realizar este tipo de actividades metacognitivas. La similitud con un entorno de crisis o estrés es patente y se incrementa con el uso de herramientas de vigilancia remota como parte de este proyecto. Aprender a enfrentar problemas en situaciones complejas puede ayudar, tanto al abogado en formación, como al abogado en ejercicio, teniendo en cuenta que las estadísticas demuestran que el 80% de los abogados sufren estrés y no duermen ni 6 horas. La competencia de "aprender a aprender" está muy relacionada con la metacognición, como indica la doctrina. Además, la relación entre rendimiento y situaciones de estrés sigue la denominada "Ley Yerkes- Dodson", comúnmente conocida como Ley de la U invertida. La gamificación suscita el interés de la comunidad educativa en tanto que atrae y motiva a los estudiantes, al tiempo que favorece los cambios de paradigma que propone el EEES.

- BASTERRA HERNANDEZ ET AL (2019): El aprendizaje del Derecho por medio de la gamificación: el Kahoot como herramienta docente
- CANO ET AL (2018): Developing metacognitive skills for training on information security.
- GARCIA MAGRO ET AL (2019): PROTOCOLO: Gamificar una asignatura sin tecnología avanzada.
- LLORENTS- LARGO ET AL (2016): Gamificación en el proceso de aprendizaje: lecciones aprendidas.
- MARTINEZ MARTINEZ ET AL (2018): Aprender Derecho jugando. Quizizz y su aplicación en regulación jurídico civil del turismo.
- OSSES BUSTRINGORRIS & JARAMILLO (2008): Metacognición: un camino para aprender a aprender.
- RODAS HUERTAS (2018): Metacognición en relación con el rendimiento académico en estudiantes de Derecho Administrativo. Tesis Doctoral.

Autoevaluación y/o Resultado

Los resultados obtenidos tras la puesta en práctica de este proyecto permiten, por un lado, evaluar la influencia del proctoring en el nivel de estrés de los estudiantes y, por otro lado, que los instrumentos basados en gamificación, enmarcados en herramientas de proctoring, favorecen la adquisición de habilidades metacognitivas para mejorar el comportamiento y capacidad de reacción frente el estrés propio de potenciales abogados en formación. La práctica se realizo sobre una muestra voluntaria de alumnos de 4º curso con N= 20, de los cuales se estableció un grupo de referencia (grupo 0) que no hicieron uso del proctoring y un grupo que realizó el experimento sometido al sistema de vigilancia (grupo 1). En el resultado completo se han diseñado 10 variables relacionadas con el nivel del estrés en la realización del experimento, la gamificación y la metacognición aplicada. El resultado más destacable es que la medida de la afectación del proctoring en el nivel de estrés. Según los datos analizados, a un 67% de la muestra, frente al 20% al que le resulta indiferente el uso de este sistema y un 13% al que no le afecta para nada el uso del sistema, es decir, que al 33% del alumnado de la muestra no le supone mayor trastorno el empleo de herramientas de supervisión tipo proctoring.

Inicio a la lectura en infantil

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Instrumentos
Profesores participantes	María Concepción Torres Rodríguez
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	2º de Infantil
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

El eje principal del proyecto es acercar a los alumnos a los usos sociales de la lectura, y lograr comprender el mensaje escrito. El objetivo de las actividades es motivar al alumnado a través de medios audiovisuales para fomentar el gusto por la lectura, y empezar a conocer diferentes fonemas para iniciar la lectura de manera individual y autónoma.

Metodología aplicada

La metodología principal es el juego como motor de desarrollo, y en este caso, el juego interactivo donde obtener un feedback de manera inmediata (aprender mediante ensayo-error), y donde la motivación se encuentre en cada paso. Igualmente se trata de un aprendizaje globalizador, ya que el niño aprende de manera global, y aunque este proyecto esté más enfocado en el área del lenguaje, hay transversalidad. Y por último, se trata de un aprendizaje significativo, pues los aprendizajes que van a desarrollar van a ser vitales para su desarrollo.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

La tecnología en infantil puede ser aprovechada para el aumento de la motivación (motor de la capacidad de atención, y que da lugar a un mejor rendimiento académico), la cantidad de recursos audiovisuales permite trabajar incluso sin ir a la escuela el desarrollo del área del lenguaje: comunicación y representación. Es por eso, que ante la situación actual, se planteó la posibilidad de continuar trabajando el inicio de la lectura a distancia, y gracias al proyecto “Molalaletra” de la editorial Edelvives y a las plataformas de creación de actividades, nació este proyecto. Donde poder encontrar una variedad de recursos y desarrollar los distintos objetivos y competencias. La lectura sigue siendo una competencia que deben adquirir, y es necesario adaptar la educación al tiempo que viven los alumnos.

Bibliografía:

- ”Nativos e inmigrantes digitales” de Prensky.
- “Gamificación. Motivar jugando” de Ferran Teixes Argilés.

Autoevaluación y/o Resultado

El resultado esperado es que los alumnos continúen avanzando en el aprendizaje de la lectura. En la actualidad ya se está percibiendo un feedback positivo por partes de las familias, ya que los alumnos esperan ansiosos las nuevas actividades, continúan practicando los fonemas ya conocidos, y repiten continuamente los juegos superados simplemente por diversión, e interés por mejorar.

Reglas mnemotécnicas como metodología docente para el aprendizaje y la memoria

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Aprendizaje y Servicio
Profesores participantes	Rima Barhoum, Isabel Sánchez-Vera, Úrsula Muñoz, Esther Escudero
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Superior/Medicina/2º/Fisiología Humana, aunque vale para cualquier alumno
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

Objetivos principales:

- Potenciar el aprendizaje a largo plazo de materias que requieran memorizar muchos nombres de procesos, o un listado de componentes o elementos, etc.
- Agilizar la memoria para una rápida respuesta en las pruebas de evaluación, sobre todo las de tipo test con respuesta múltiple.
- Potenciar la memoria a largo plazo.

Objetivos secundarios

- Potenciar la creatividad y la capacidad de integración de los conceptos, procesos...etc de la materia.
- Recopilar reglas mnemotécnicas en la asignatura de Fisiología para generar un cuaderno de Reglas mnemotécnicas que sirva de material de estudio complementario.

Metodología aplicada

La actividad docente se llevó a cabo en las asignaturas de Fisiología I (2º de Medicina) y Fisiología de Sistemas (2º de Genética). A los alumnos se les propuso como actividad de evaluación continua la realización de reglas mnemotécnicas a lo largo de la asignatura. Se les explicó los beneficios de éste método docente como técnica para mejorar su aprendizaje y potenciar su memoria, así como algunos de los métodos más habituales para elaborarlas, junto con algunos ejemplos. En clase se potenció el uso de las mismas, empleando los profesores algunas reglas mnemotécnicas al impartir la asignatura para familiarizar a los alumnos con esta técnica docente. Al final de la asignatura se les facilitó a través de la aplicación Formas una encuesta voluntaria en la que participaron 66 alumnos (54 alumnos de 2º de Medicina y 12 de 2º de Genética) donde se les preguntó acerca del uso de las reglas mnemotécnicas.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

La reglas mnemotécnicas son una técnica que se utiliza para recordar cualquier tipo de información que se necesite recordar de forma sencilla y rápida. Nos permite memorizar a largo plazo y retener la información de forma más ágil, por lo que su uso habitual incrementa y potencia el aprendizaje. Varios métodos se emplean para elaborar las reglas mnemotécnicas (1). Ejemplo de ello son el método de las iniciales (construir una palabra con la inicial de las palabras que tenemos que recordar), el método de la historia o relato (construir una historia con las palabras a memorizar) o el método de la cadena (construir una historia con las palabras que debemos recordar en un orden concreto), entre otros. En algunas áreas, por ejemplo en Medicina, numerosas academias de preparación al MIR entrenan a los alumnos en la utilización de esta técnica, existiendo incluso manuales que las recopilan (2). A pesar de utilidad, muchos alumnos no las emplean como técnica de estudio, pues desconocen cómo hacerlas así como los exitosos resultados que pueden obtener si las utilizan.

1. López, Modesta. Métodos, procedimientos y estrategias para memorizar: reflexiones necesarias para la actividad de estudio eficiente. Rev Hum Med 2013; 13(3): 805-824.
2. La memoria: operaciones y métodos mnemotécnicos. R Montealegre Revista Colombiana de Psicología, 2003- redalyc.org

Autoevaluación y/o Resultado

El 89,4% de los alumnos elaboraron las reglas mnemotécnicas mientras que un 10,6% no las entregaron (no se les ocurren/no útiles/les lleva mucho tiempo). El 68,2% están muy de acuerdo con que es un método útil para el aprendizaje y la memoria, el 30,3% está de acuerdo y el 1,5% está poco de acuerdo, similar a cuando se les pregunta si les ayuda a memorizar más rápido. El 53% de los alumnos las piensan en poco o muy poco tiempo, un 34,8% medio y un 12,2% emplean mucho tiempo. El 87,8% de los encuestados está muy de acuerdo o de acuerdo en que ha mejorado sus habilidades de estudio y un 74,3% opina que ha aumentado la seguridad y confianza en sí mismo, frente a un 12,2% y un 25,7% respectivamente, que está poco de acuerdo o en desacuerdo. El 50% siguen utilizando este método de estudio de forma habitual, el 42,4% algunas veces y un 7,6% no siguen utilizándolo. El 98,5% recomendarían esta técnica. Los resultados indican que son un método muy eficaz para optimizar el aprendizaje, por lo que se recomienda su uso, sobre todo en materias que requieran memorizar muchos conceptos como en las titulaciones sanitarias.

Curso *Ex-Learning* sobre Microrrelato

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Instrumentos
Profesores participantes	Ana Calvo Revilla
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Posgrado Universitario. Máster de Profesorado de Educación Secundaria. Asignatura. Complementos de la Formación en la especialidad de Lengua Castellana y Literatura. **Otros destinatarios:** Opositores Maestros de Educación Infantil y Primaria, Profesores de Formación Profesional, Profesores universitarios, Personal de centros de formación y academias
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

Elaboración con metodología EX-Learning de dos unidades didácticas que se derivan del empleo del microrrelato en el aula de Bachillerato.

Proporcionará: una visión amplia y transversal de los aspectos implicados. herramientas prácticas sobre la implementación de este género literario en el aula.

Metodología aplicada

Aplicaremos la herramienta de código abierto (open source) eXeLearning pues facilita la creación de contenidos educativos, su publicación en diversos soportes informáticos. La metodología es de tipo experimental, desarrollada en dos etapas: 1ª) estructuración de la estrategia en un árbol de contenidos en un sitio web en orden secuencial a favor de los procesos de enseñanza-aprendizaje; 2ª) establecimiento de relaciones de causa- efecto entre las variables y aplicación en el rendimiento académico.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

La incorporación de las TIC es una consecuencia de la sociedad tecnológica y digital en la que estamos y, por lo tanto, uno de los principales retos. Su adopción en el ámbito educativo parte de superar las brechas digitales y de implementar las medidas necesarias para que todos los docentes y alumnos cumplan con los requisitos necesarios. Entraña un cambio no solo de mentalidad sino también una transformación gnoseológica, de adquisición del conocimiento, y del proceso de enseñanza-aprendizaje.

- Aguilar, M. (2012). Aprendizaje y Tecnologías de Información y Comunicación: Hacia nuevos escenarios educativos. Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud, 10 (2), 801- 811.
- Cabero, Julio. (Coord.) (2008). Aportaciones al e-learning: desde la investigación educativa. Grupo de Investigación Didáctica. Sevilla, Universidad de Sevilla.

- Castaño, Carlos. (dir.) (2009). Enseñanza y aprendizaje en entornos e-learning en mundos virtuales centrados en el alumno. Proyecto de Investigación EA2008- 0118.
- García, Lorenzo. (2002). Resistencias, cambio y buenas prácticas en la nueva educación a distancia. Revista Iberoamericana de Educación A Distancia, 5(2).
- Monereo, Carles. & Castelló, Montserrat. (1997). Las estrategias de aprendizaje. Cómo incorporarlas a la práctica educativa. Barcelona: Edebé.
- Santrock, John. (2002). Psicología de la educación. México: Mc Graw Hill.

Autoevaluación y/o Resultado

Resultados:

- Elaboración de dos unidades didácticas-modelo.
- Alcanzar las siguientes finalidades:
    1. Capacitar al profesorado con las herramientas eXeLearning.
    2. Generar modelo de enseñanza innovadores.

Son muchas las ventajas que se derivan de su aplicación:

- Genera espacios de formación y reflexión en el aula.
- Diseño de un aprendizaje significativo, creativo, autónomo y colaborativo.
- Adquisición y transmisión del conocimiento.
- Genera conocimiento: aplicación del mismo en diferentes entornos y ámbitos.
- Adquisición y desarrollo de habilidades de estudiantes.
- Permite buscar información de manera autónoma.
- Potencia la interactividad.
- Fomenta el trabajo colaborativo y en equipo.
- Fomento de la capacidad crítica.
- Incrementa el aprendizaje mediante proceso feed-back.
- Incremento de la motivación del alumnado.
- Enfatiza la creatividad y la iniciativa en el aula.
- Formación de estudiantes con competencias personales y profesionales.

I-Archive

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Instrumentos
Profesores participantes	Aurora Herrera Gómez, Eduardo de La Peña Pareja
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Superior/Arquitectura/ 2º,3º,4º,5º,PFG y Doctorado/ Proyectos I, ProyectosII, ProyectosIII, Proyectos IV, Proyectos V, Proyectos VI, Proyectos VII, Proyectos VIII, Proyecto final de grado, Asignaturas de Doctorado
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

Creación de un archivo de investigación dirigido a los alumnos de Arquitectura, Investigadores y Comunidades en general que quieran ahondar sobre los procesos de investigación colaborativa y compartida en proyectos específicos con otras Universidades en materia de Investigación y Práctica de la Docencia de Proyectos de Arquitectura. Se plantea un archivo abierto y acumulativo. En él se registran clases teóricas, experiencias, intereses, actividades, documentación de eventos, viajes, exposiciones, noticias en prensa, documentación teórica e información proyectual que se va produciendo en el transcurso de la Investigación. El archivo recoge, en la actualidad, los procesos de interacción e intercambio de conocimientos, que desarrolla la Escuela Politécnica Superior y en particular el área de Proyectos Arquitectónicos de quinto curso de Arquitectura, dirigido por los profesores D. Eduardo de la Peña Pareja y Dña. Aurora Herrera Gómez, con otras Universidades de Arquitectura a nivel nacional e internacional –la Universidad de Zhejiang en Hangzhou, China y la Escuela de Arquitectura Pontificia Universidad Católica de Puerto Rico–.

Metodología aplicada:

La recopilación documental es un primer paso dentro de un proceso más amplio que debe de involucrar a más actores en nuestras respectivas Universidades. Es fundamental asegurar también la gestión que nos permita acceder a los datos almacenados. Por ello es importante la colaboración y compromiso de los servicios Universitarios de cada Centro –informáticos, bibliotecarios, profesorado y científicos en general– que nos permitan diseñar un buen sistema de gestión de documentos que nos permitan satisfacer las necesidades de información, accesibilidad documental, rigor, precisión, seguridad y preservación.

Fases:

- Recopilación documental.
- Registrar la información documental producida o recibida en el inicio, en el proceso o en la resolución de las actividades realizadas.
- Asegurar la autenticidad documental.

- Diseño de un sistema de gestión informática que permita dar respuesta a las necesidades del archivo y garantice la seguridad de la documentación.
- Articular las medidas de acceso y protección para que la documentación sea accesible y comprensible, según lo dictado por el Comité de documentos electrónicos del CIA.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

La Universidad es el marco más significativo de espacio colaborativo donde se despliegan cada vez en mayor dimensión acciones compartidas con otras entidades educativas. Cada vez más se están estructurando grupos y proyectos de investigación con otras Universidades, en temas específicos que son compartidos basado en un interés mutuo sobre el conocimiento cultural. En estos últimos diez años la colaboración que realizamos con la Universidad de Zhejiang en Hangzhou, China y asimismo la sostenida colaboración, que comenzó hace cuatro años, con la Escuela de Arquitectura Pontificia Universidad Católica de Puerto Rico, ha generado numerosa documentación académica, referencial y de contexto, que se está registrando respectivamente en cada Universidad. Esta recopilación académica-científica producida por los actores –alumnos, profesores, colaboradores externos, sociedades de apoyo– que han participado y participan en el desarrollo de la investigación proyectual, no encuentra un espacio específico común y definido. Estamos creando un archivo singular de tipo virtual, un fondo de colecciones digital que permita visibilizar todo el proceso de la actividad investigadora que hacemos de común acuerdo. I-ARCHIV pretende recoger documentación singular –planimetría, documentación referencial, fotografías, viajes, videos, exposiciones realizadas sobre los resultados, congresos, work shops, clases online– que refleje la memoria común y experiencial.

Autoevaluación y/o Resultado

En la actualidad estamos en la primera fase de creación del archivo. Entendemos que es la principal en todo el proceso porque implica el desarrollo de trabajos comunes, con afinidad temática estudiada y consensuada por ambas partes. Las dos colaboraciones establecidas hasta ahora, que siguen vigentes, con la Universidad de Zhejiang y la Universidad Católica de Puerto Rico, abren un rico fondo documental ya digitalizado en gran parte que ha tenido y tiene una amplia y positiva respuesta entre la comunidad universitaria. Se han creados jurys comunes, exposiciones en las respectivas sedes de la Universidades, creación de talleres y work shops, publicaciones... que nos permiten ir creando un registro amplio y diversificado. Desde el punto de vista de la investigación y entendiendo que las asignaturas relacionadas con Proyectos son puramente investigadoras, lo realizado hasta ahora ha contribuido de una forma determinante, a nivel académico, al conocimiento de nuestras diferentes culturas, posicionamientos diversos, enriquecimiento en el campo referencial del alumnado e investigador. Cada caso de esta investigación parte de una realidad concreta y particular que parte de la complicidad y mutuo interés académico de los investigadores que formamos el grupo.

Desarrollo e implantación de prácticas online de Histologia y Anatomía Humanas en 1º de Farmacia

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Instrumentos
Profesores participantes	Beatriz Oltra, Luis Álvarez, Irene Tirado, David Almeida
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Estudiantes/Farmacia/1º/Histología y Anatomía Humanas
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

El objetivo de la actividad consistió en que los alumnos pudieran realizar las prácticas de la asignatura de Histología y Anatomía Humanas de 1º de Farmacia tras suspenderse la docencia presencial en la Universidad. De los 15 grupos de prácticas, 7 ya habían realizado las prácticas presencialmente en el laboratorio cuando se suspendieron las clases. El resto no las habían comenzado. Plantear un desarrollo online de las prácticas para los grupos que aún no las habían realizado, suponía tener dos modalidades diferentes de desarrollo de las prácticas y añadía complejidad en la evaluación de las mismas. Con esta actividad, se procuró buscar el trabajo autónomo del estudiante de la misma forma que hubiesen tenido que hacer en el laboratorio para obtener los mismos resultados de aprendizaje.

Metodología aplicada

Para el desarrollo de las prácticas online, se elaboraron 4 vídeos explicativos donde, en una primera parte, profesores de la asignatura explicaban el fundamento teórico de la sesión práctica a realizar, de la misma manera que se habría hecho en las sesiones prácticas presenciales. En la segunda parte, se utilizaba el programa Leica SNC400, que permite visualizar en el ordenador muestras histológicas escaneadas (escaner Leica Aperio Versa 8) como si se estuvieran viendo en el microscopio y, con esas imágenes, se explicaban los detalles histológicos de cada muestra. Se explicaron las mismas muestras que los alumnos observan en el laboratorio distribuidas en el mismo número de sesiones que se hacen en el laboratorio. Se les proporcionó a los alumnos un enlace para descargarse el programa Leica SCN400 y también

las distintas muestras escaneadas, de manera que podían así trabajar de manera autónoma con cada muestra histológica. Asimismo, se les proporcionó un videotutorial de la descarga, instalación y manejo del programa. Durante el desarrollo de las prácticas, los alumnos contaron con el contacto continuo con los profesores. Finalmente, los alumnos entregaron a través de una actividad del Campus Virtual, un cuaderno elaborado con las muestras visualizadas y realizaron un examen online.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

La realización de las prácticas de Histología y Anatomía Humanas es fundamental para la asimilación de competencias de esta asignatura, ya que asegura el reconocimiento de los tejidos, así como el detalle de cada uno de ellos. La realización de las prácticas online mediante este programa de visualización ha permitido a los alumnos estudiar cada una de las muestras de cada sesión, aumentando las imágenes hasta niveles por encima de x1000. Esto permitió la elaboración de un cuaderno completo de prácticas y el estudio de cada una de las muestras para, posteriormente superar el examen. Para aquellos alumnos que habían realizado las prácticas de forma presencial se mantuvieron los criterios de evaluación establecidos en la guía docente.

Para el resto, se modificaron estos criterios adaptándolos a la nueva forma de evaluación, teniendo en cuenta el cuaderno de prácticas como equivalente al trabajo autónomo realizado por los estudiantes en el laboratorio. El examen online para estos alumnos no presenciales se realizó para todos a la vez y garantizó la correcta evaluación de la adquisición de las competencias de esta parte de la asignatura.

Autoevaluación y/o Resultado:

Los alumnos nos mostraron su satisfacción con el desarrollo de las prácticas, ya que esta propuesta se puso en marcha rápidamente y pudieron realizar y aprobar las prácticas de manera virtual, organizándose el tiempo ellos mismos, sin tener que perder esos días del curso y recuperarlos posteriormente. Dado que el profesorado se mantuvo en contacto permanente con el alumnado, sus dudas y temores ante esta nueva situación fueron resueltos de forma rápida y satisfactoria. En cuanto a la evaluación de las prácticas, se optó por un examen online con preguntas tipo test y preguntas de reconocimiento de imágenes histológicas. Este tipo de preguntas nos permitió evaluar si el alumno distinguía unas estructuras de otras en las imágenes, cumpliendo así con los objetivos de la parte práctica de la asignatura.

Video-docencia en *Blackboard*

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Instrumentos
Profesores participantes	Juan Manuel Corpa Arenas
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Grado universitario/Veterinaria/2º/Bases Aplicadas de la Veterinaria
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

Elaborar una serie de videos de las clases teóricas y prácticas de Anatomía Patológica para ponerlas a disposición de los alumnos.

Metodología aplicada

Grabación de videos mediante capturas de pantalla de las presentaciones en Power point de las clases (programa QuickTime Player) y de la imagen del profesor explicando la sesión (programa Final Cut Pro X). Ambos videos se fusionan y editan con el programa Final Cut Pro X y finalmente se comprime en formato mp4 con el programa gratuito HandBrake.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

La tecnología se encuentra en todos los ámbitos de la sociedad incluido el universitario. De hecho, su público objetivo, mayormente jóvenes nacidos a finales de los años noventa y altamente tecnificados, obliga a su adaptación para lograr satisfacer las necesidades y requerimientos de los estudiantes para evitar un distanciamiento entre docentes y alumnos. En este sentido, los universitarios actuales han estado en constante contacto con Internet y mediante las redes sociales se relacionan de manera natural. Confían en poder utilizar estos instrumentos en su aprendizaje universitario y esperan unos estándares tecnológicos similares en la universidad puesto que consideran que la educación mediada por tecnologías es importante para poder, en un futuro, desempeñar su labor como profesionales (Almaraz et al., 2017; Esteve et al., 2014; Gisbert y Esteve, 2011). Por ello, los alumnos requieren un acceso continuo al material docente, tanto en los campus como fuera de ellos, de forma que experimenten una vivencia satisfactoria y acorde a sus expectativas. De hecho, la formación en este tipo de entornos supone una ventaja para los estudiantes ya que no implica un cambio brusco en su formación y se acercan más fácilmente al conocimiento universitario.

Autoevaluación y/o Resultado:

Se han generado un total de 36 videos (25 de teoría y 11 de prácticas) de una duración media de 15 minutos. Tras la grabación se procedió a su edición para integrar en un solo documento la grabación de pantalla y la imagen del profesor. Con ello se logra generar un documento cercano para el alumno y garantizar la imagen de marca de la Universidad al incorporar sus logos y colores institucionales. Aunque faltan por analizar los datos del 2º semestre, el comportamiento en el visionado de los videos fue uniforme. El mayor porcentaje de conexiones se producían las 11,00h y a las 18,00h., con una frecuencia ascendente desde el lunes hasta alcanzar el máximo número de visionados los viernes.

El número de visitas es heterogéneo oscilando entre las 900 y 1700 visitas. La respuesta de los estudiantes a este material ha sido muy positiva, destacando entre sus ventajas:

1. La posibilidad de visionar y prepararse los temas antes de la clase
2. Mayor concentración durante la clase, sin miedo a no haber tomado apuntes sobre una parte, ya que pueden volver a visionarla.
3. Este formato les permite repasar los temas antes del examen.

Creatividad *Lost & Found*

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Instrumentos
Profesores participantes	Nerea Gómez Álvarez, Marta Medina Núñez
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Grado: Publicidad y Relaciones Públicas / Área: Creatividad
Defendido en	Mesa Temática

Objetivos de la actividad

- Fomentar la creatividad y el pensamiento lateral de los estudiantes, con ejercicios y recursos variados, respondiendo a diferentes inteligencias y estilos de aprendizaje.
- Propiciar, por medio de una atmósfera de libertad controlada, que se manifieste la creatividad de los alumnos, dándoles ese marco de expresión que tanto demandan.
- Conseguir una mejor utilización de los recursos individuales y grupales dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Aumentar la capacidad de resiliencia del estudiante, enseñándoles a sentirse cómodos enfrentándose con lo nuevo; y modificando la percepción del cambio como algo negativo, para sentirlo como una oportunidad para el disfrute y la mejora de habilidades.
- Transferir la creatividad a diferentes contextos de la vida del individuo: desde el plano educativo, pasando por el personal, hasta el laboral. La aplicación de los conocimientos y las habilidades asumidas en contextos diferentes de aquellos en los que se adquirieron son la mejor garantía de la eficiencia de un aprendizaje.
- Desaprender" actitudes que en determinados momentos inducen a bloqueos creativos.
- Fomentar la participación del alumnado, aumentando la curiosidad y el interés por actividades innovadoras que se realizan basando el proceso de enseñanza-aprendizaje de forma colaborativa.
- Observar las diferentes etapas del proceso creativo, y cómo el producto creativo va evolucionando y generando perspectivas diferentes hasta explorar ideas que inicialmente no se habían contemplado.

Metodología aplicada

La creatividad es una cualidad común a todos los seres humanos que puede desarrollarse dependiendo del grado de estímulo que se le proporcione. Para conseguir este objetivo, se propone la realización de entrenamientos creativos en el aula. Durante los 5-7 primeros minutos de cada sesión, los alumnos ejercitarán el pensamiento creativo con actividades variadas: usos alternativos, repensar el objeto, elaboración de ideas, juego con contradicciones y conexiones visuales, entre otros. Estos entrenamientos servirán a modo de

"calentamiento", a fin de que el alumno active conexiones interneuronales (sinapsis) que permitan la interacción entre ambos hemisferios cerebrales (dado que la creatividad es un proceso mental que utiliza todas las capacidades especializadas del cerebro). Para completar dicho entrenamiento, al final de cada sesión, se aplicará la metodología de aprendizaje basado en proyectos, donde los alumnos (por grupos) dedicarán 10-15 minutos al challenge semanal. Será un reto creativo no resuelto (fase de creatividad "lost" –perdida–). Una vez hecho el reto (y aún sin completar), deberán pasarlo a otra clase de la misma asignatura, quien continuará resolviendo y mejorando el reto desde otra perspectiva. Y así sucesivamente. Será como crear una "cadena de ideas" hasta llegar al producto creativo final (fase de creatividad "found" –encontrada–).

- *La actividad se podría plantear dentro de una sola clase (por grupos) o entre varias clases con la misma asignatura. *Ninguno de los ejercicios será evaluable, ya que se trata únicamente de un entrenamiento para "poner en situación" al alumno y ejercitar sus habilidades creativas.
- *Aunque la propuesta está enfocada al área de creatividad, también puede ser aplicable a otras asignaturas con mini- ejercicios relacionados con la materia correspondiente.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

- Chávez, J. C. (2019). Creatividad: el arma más poderosa del mundo. ¿Cómo ser creativo? Independently Published.
- Christensen, T. (2015). The creativity challenge. Massachusetts: Adams Media
- Fernández Romero, A. (2005): Creatividad e innovación en empresas y organizaciones. Técnicas para la resolución de problemas. Madrid: Díaz de Santos.
- Johnson, M. (2019): Intente algo más atrevido. Tener grandes ideas y sobrevivir en el negocio de la creatividad. Barcelona: BLUME • Kleon, A. (2017). Roba como un artista. El diario. Barcelina: Gustavo Gili.
- Nielsen, D. Granholm, K. (2016). Creative thinker's exercise book. Amsterdam: BIS Publishers.
- Nielsen, D. Granholm, K. (2018). Little creative thinker's exercise book. Amsterdam: BIS Publishers.
- Nielsen, D. Thurber, S. (2016). The Secret of the highly creative thinker. Amsterdam: BIS Publishers.
- Foster, T. R. (2007): 101 métodos para generar ideas. Cómo estimular la creatividad. Bilbao. Ed. Deusto.
- VV.AA (2019a). Juegos de lógica express. Barcelona: ALMA.
- VV.AA (2019b). Juegos de lógica. Nuevos retos para ponerte a prueba. Barcelona: ALMA.
- VV.AA (2019c). Juegos de ingenio para estimular el pensamiento lateral y la creatividad. Barcelona: ALMA.

Autoevaluación y/o Resultado:

- Los estudiantes trabajarán la flexibilidad mental, la originalidad, la capacidad de observación, la fluidez de pensamiento y la capacidad de abstracción y de síntesis.
- El alumnado aprenderá a confiar en sus capacidades potenciales. La creatividad se puede potenciar si se ejercita, y este tipo de actividades suponen un gran estímulo para la mejora del pensamiento divergente. Al comprobar la calidad y originalidad de los resultados obtenidos, aumentará la confianza de cada individuo en su capacidad de resolución de problemas creativos.

- Los participantes aprenderán a tolerar la ambigüedad e incertidumbre que provoca la búsqueda de ideas durante el proceso creativo. Aumentará la voluntad de superar obstáculos y perseverar, ya que serán conscientes de que para llegar a objetivos se presentarán barreras por derribar hasta alcanzarlos.

- Vencerán el temor al ridículo y a cometer errores, ya que la creatividad implica romper con reglas establecidas. Esto se conseguirá gracias a la creación de un espacio de apertura mental en el aula, basada en una atmósfera de participación en la que aprenderán a valorar las ideas propuestas por otras personas, a aceptar el rechazo de las propias dentro de un grupo, así como a ser capaz de desprenderse de ellas para compartirlas.

Youtube como herramienta educativa en la asignatura de lengua gallega

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Instrumentos
Profesores participantes	Ana Caiño Carballo
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Universitario / Grado Educación Infantil / 1 curso / Comunicación: Lengua Gallega
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

Los objetivos de esta actividad son los siguientes:

- Mejorar la expresión oral en lengua gallega.
- Fomentar el hábito lector.
- Difundir las obras de la LIJ en lengua gallega.

Metodología aplicada

Aprendizaje basado en competencias.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

- Cabero Almenara, J. (2015). Reflexiones educativas sobre las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC). Revista Tecnología, Ciencia y Educación, 1, pp.19-27.
- Cobo, C. & Moravec, J. W. (2011). Aprendizaje invisible. Hacia una nueva ecología de la educación. Barcelona: Universitat de Barcelona.
- Mosquera Castro, E. (2015a): A didáctica da lingua e da literatura no marco das TIC: novos códigos e novas aproximacións. En X. Núñez Sabarís & A. González Sánchez & C. Pazos Justo & P. Dono López (eds.), Horizontes científicos y planificación académica en la didáctica de lenguas y literaturas (pp. 393-407). Ribeirao: Humus.

Autoevaluación y/o Resultado

Esta actividad se desarrolló durante el confinamiento motivado por la crisis sanitaria de la COVID-19. Se logró que la acogida y la participación del alumnado fuese notablemente alta con trabajos muy buenos.

CEU *Mini Talks*

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Instrumentos
Profesores participantes	Francisco Suay Pérez
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Alumnos de dirección de empresas y marketing, cursos: 2, 3 y 4.
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

Poner en contacto a los alumnos con la realidad empresarial. Qué reciban información de la mano de profesionales sobre áreas de interés. En las semanas de confinamiento se hizo necesaria la generación de actividades formativas y divulgativas que se pudieran desarrollar de forma online y sincrona, permitiendo al alumno la comunicación con dichos profesionales. Para indicar la duración breve del formato decidimos llamarlo Ceu Mini Talks. Se han desarrollado En total nueve charlas tocando distintos aspectos del mundo de la empresa y el marketing desde la creatividad Story telling, el marketing digital la publicidad en Google, marketing para PYMES o el patrocinio deportivo, entre otras.

Metodología aplicada:

Todas las charlas se han desarrollado a través de la plataforma Black Board Collaborate Ultra. Donde el profesor ha generado enlace a cada una de las sesiones y compartía con los alumnos a través de las propias asignaturas en Black Board y también de forma abierta en las redes sociales Charlas online de 30 minutos de duración donde el ponente expone de forma breve cada uno de los contenidos seleccionados. 1 de abril Jorge García. Director de marketing del Valencia club de fútbol. Charla sobre patrocinio deportivo. 8 de abril Carolina Otálora directora de ingresados de la Universidad de los andes en Colombia. Relevancia del Networking en época de crisis. 15 de abril Manuel Pinazo socio fundador de Marketengering. 22 de abril Lupe Garcia Contell directora de marketing de uniformes roger. Oportunidades en cuarentena. 29 de abril Isabel Villar Directora de marketing de Glover. Marketing para PYMES. 6 de mayo Gabriel madruga. Fundador de orbital Ads. La publicidad en Google. 13 de mayo David ÁlvarezCMO discocil. Empleo en el marketing digital. 20 de mayo María Lillo cofundadora de Wanna. Creatividad y Storytelling. 27 de mayo fundadores de Hawkers. Emprender y reemprender.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

El desarrollo de charlas y seminarios por parte de profesionales en activo es una de las metodologías más utilizadas y con mayor fundamentación para el aprendizaje de nuestros estudiantes

Autoevaluación y/o Resultado

En la mayoría de las sesiones se han realizado encuestas al finalizar la charla obteniendo unos resultados superiores a ocho puntos sobre 10 en la valoración de los alumnos. La asistencia media en dichas sesiones ha sido de 60 estudiantes lo que hace un total de más de 500. La repercusión en redes sociales ha sido muy elevada con multitud de Me gustas y de Compartición de contenidos por parte tanto de estudiantes de nuestra universidad como de público en general.

Creación de un atlas de hematología, empleo del método del caso y de herramientas de gamificación para la docencia virtual del módulo de hematología

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Instrumentos
Profesores participantes	María Gracia Sánchez Alonso, Julio Sevillano Fernández, María del Pilar Ramos Álvarez
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Tercero Universidad / Grado Farmacia / Análisis biológicos y diagnóstico de Laboratorio
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

Tras la declaración, el pasado 11 de marzo de 2020, por parte de la Organización Mundial de la Salud (OMS) del COVID-19 como pandemia mundial, y como consecuencia de las órdenes y prohibiciones adoptadas por las Autoridades competentes, de obligado e inexcusable cumplimiento (Real Decreto 463/2020, de 14 de marzo, por el que se declara el estado de alarma para la gestión de la situación de crisis sanitaria ocasionada por el COVID-19) los docentes y discentes hemos avanzado en la adaptación de las metodologías de innovación docente al modelo educativo tradicional. Para ello, hemos tenido que innovar, fomentar la proactividad y buscar soluciones creativas a las clases presenciales. En concreto, en las prácticas del módulo de Hematología de la asignatura de Análisis biológicos y Diagnóstico de Laboratorio hemos implementado las siguientes herramientas de innovación:

- Impartición de clase mediante Blackboard y resolución de las dudas mediante Teams.
- Creación de un atlas de hematología virtual para el estudio de anemias, policitemias, leucemias, leucocitosis y leucopenias.
- Ejercicios autoevaluables en Socrative para el aprendizaje de la morfología de los glóbulos blancos y de las alteraciones de los glóbulos rojos.
- Aprendizaje mediante el método del caso.

Metodología aplicada

Las prácticas se han impartido en su horario habitual empleando Blackboard collaborative y la resolución de dudas individuales se ha realizado por la plataforma Teams.

- Los docentes han creado un atlas de hematología virtual con las imágenes obtenidas de los frotis diferentes pacientes. Cada una de las muestras se acompañaba de un conjunto de datos clínicos. Esta herramienta ha permitido a los alumnos

realizar los recuentos diferenciales de glóbulos blancos, los cálculos de los índices corpusculares y ha permitido a los alumnos la realización de hemogramas básicos completos y el diagnostico de anemias, policitemias, leucemias, leucocitosis y leucopenias.

- Para facilitar el aprendizaje de la morfología de los diferentes tipos de glóbulos blancos y las alteraciones en la forma, tamaño y cromía de los glóbulos rojos los docentes han creado unos ejercicios autoevaluables en la herramienta de gamificación Socrative.
- Los estudiantes han aplicado “el método del caso” a casos reales de hemostasia, para analizarlos, plantear un posible diagnóstico y discutirlo en equipo, permitiendo poner en práctica la teoría aprendida.
- Los alumnos han presentado un cuaderno de resultados de las prácticas y han realizado un examen de prácticas por la plataforma BB collaborative.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

Con el objetivo de continuar la impartición de las prácticas del módulo de hematología de la asignatura hemos empleado diversas técnicas de innovación educativa, entre las que destacan, la gamificación, el método del caso, un atlas virtual y la docencia virtual de los contenidos teóricos. Todas estas herramientas estaban disponibles desde hace tiempo (1) si bien por la falta del tiempo que requiere su implementación, los profesores hemos seguido recurriendo al método tradicional en el que se basa la educación presencial.

Los resultados del empleo de estas técnicas de innovación han sido muy buenos y la capacidad diagnostica de los alumnos reflejada por los alumnos en los exámenes ha sido muy buena. Es por ello que, vamos a mantener y mejorar el empleo de estas nuevas herramientas en los próximos cursos académicos. No obstante, la falta del manejo in situ del material del laboratorio siempre va a ser un hándicap que estará presente en la docencia online. No obstante, esta pandemia hace cuestionarnos si debiéramos avanzar hacia una enseñanza mixta de contenidos online y presenciales.

Bibliografía:

1. Roig-Vila, Rosabel (ed.). Investigación en docencia universitaria. Diseñando el futuro a partir de la innovación educativa. Barcelona: Octaedro, 2017. ISBN 978-84-9921-935- 6, pp. 677-683.

Autoevaluación y/o Resultado:

Tras implementar las herramientas de innovación docente hemos comparado los resultados obtenidos por los alumnos que han realizado las prácticas en el curso 2019-2010 en formato online y en formato presencial (antes del 11 de marzo). Los resultados del análisis revelan que no existen diferencias estadísticamente significativas en las notas de los alumnos por efecto del modelo de impartición de las prácticas. Sin embargo, hemos comprobado que la nota media de las prácticas tanto para los alumnos que realizaron las prácticas en formato presencial o virtual durante el curso actual ha sido significativamente superior a las de los dos cursos anteriores (curso 2017-2018: 7,21± 0,19; curso 2018-2019: 7,23±0,22; curso 2019- 2020: 8,11±0,21; curso 2019-2020 online: 7,99±0,12) si bien este incremento se observó independientemente del modo de impartición de la asignatura.

La innovación desarrollada constituye un material de apoyo excelente que ha sido muy bien recibido por el alumnado y ha permitido obtener unos resultados muy satisfactorios. Por esta razón los docentes de la asignatura vamos a mantener el empleo de estas nuevas herramientas en los próximos cursos académicos y evaluaremos el grado en el que estas herramientas pueden complementar el aprendizaje adquirido mediante trabajo del alumno in situ en el laboratorio.

Transformación digital de la asignatura Histología Especial 2º Medicina

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Instrumentos
Profesores participantes	Mª del Rosario Rodríguez Ramos, Marina Pérez Gordo, Juan Antonio Ardura, Beatriz Bravo Molina, José Manuel Pozuelo González
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Alumnado Universitario/Medicina/2º/Histología Especial
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

Realizar una adaptación digital de la asignatura Histología Especial de 1er semestre de 2º Medicina para el curso académico 2020-2021.

Metodología aplicada

La metodología se aplicará sobre los dos bloques de la asignatura: teoría y prácticas. Con respecto a la teoría, las clases se desarrollarán mediante sesiones síncronas “online” a través de la plataforma Black Board Collaborate Ultra. Las clases se impartirán mediante presentaciones Power Point y pizarra digital. Los alumnos dispondrán con suficiente antelación del contenido de las diapositivas para que puedan aprovechar las clases al máximo. Tal y como está recogido en la guía docente, se realizarán los exámenes tanto parciales como finales “online”. Con respecto a las clases prácticas, éstas se desarrollarán en 10 sesiones síncronas por cada grupo de prácticas usando la misma plataforma. Cada sesión consistirá en una explicación por parte del profesor encargado de impartir la práctica, acerca del sistema de órganos que corresponda a esa sesión. A continuación, a través del programa Leica Scan Viewer cada alumno realizará su propio atlas digital que deberá presentar al final de las prácticas. Durante la última sesión se realizará un examen “online”. La nota de prácticas contará con un porcentaje sobre la nota final de la asignatura, tal y como queda recogido en la guía docente.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

La transformación digital de la asignatura de Histología Especial es muy importante para la adquisición de competencias en el reconocimiento de la estructura de los órganos y sistemas, y a través de BlackBoard Collaborate Ultra está garantizada. En este sentido ya existen estudios que avalan la utilización de esta plataforma

digital como herramienta docente. Algunos de ellos han comprobado que las clases síncronas en línea mejoran las habilidades y la adquisición de conocimientos (1) y, además, recomiendan diseños y estructuras alternativas de Blackboard Collaborate con el objetivo de enriquecer las formas de aprendizaje. Precisamente en esto no hemos basado incorporando el programa SCN Viewer a la plataforma Blackboard Collaborate, el cual permite a los alumnos visualizar las diferentes muestras escaneadas, y así poder estudiar e interpretar en línea la estructura de los diferentes órganos.

Este sistema hace que el aprendizaje sea muy atractivo para los estudiantes al ofrecerles una mayor accesibilidad, conveniencia y flexibilidad, y por todo ello consideramos que es un complemento para nuestros alumnos.

1. Politis, D. & Politis J.D (2016).

Autoevaluación y/o Resultado

Al ser la primera vez que esta asignatura será impartida “online”, nos resulta complicado anticipar los resultados. Nuestra intención a este respecto es distribuir encuestas de satisfacción entre todos los alumnos y los propios profesores implicados. Las encuestas se elaborarán en función de cómo se desarrolle el curso una vez estemos suficientemente sensibilizados con el desarrollo de los acontecimientos. Finalmente, realizaremos un estudio estadístico comparativo con los resultados en cuanto a número de aprobados, notables, sobresalientes y matrículas de honor con respecto a otros años.

El huerto educativo. Centro transversal de aprendizaje

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Instrumentos
Profesores participantes	Francisco Pardo, Lidia Ibáñez, Margarita Fernández, Yolanda Sánchez, Alberto Martí, Encarnación Castillo, Fernando Amiguet, Paula Sánchez, José María Mira De Orduña, Isabel Martínez, Valentín Gallart
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Alumnos de los Grados Universitarios de Educación y Salud del Centro de Castellón de la Universidad CEU Cardenal Herrera.
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

El objetivo de este proyecto es fortalecer y reforzar las competencias relacionadas con la Educación para la salud (alimentación, nutrición y seguridad alimentaria), Educación ambiental y sostenibilidad y Alfabetización científica (Educación científica y Educación ambiental) mediante un recurso transversal (huerto educativo) en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje en los Grados de Educación Primaria e Infantil, de Enfermería, de Medicina y de Gastronomía. La finalidad es adquirir competencias científico-tecnológicas, así como habilidades blandas. Todas estas competencias forman parte de los conocimientos, habilidades y destrezas que deben adquirir los alumnos según las guías docentes y las memorias de Grado. Estos talleres y seminarios ayudarán a adquirir de forma competencial los resultados de aprendizaje.

Metodología aplicada:

Las asignaturas participantes realizan el proyecto en talleres y seminarios para desarrollar actividades. La metodología aplicada en las asignaturas de Fundamentos de Ciencias Experimentales, Conocimiento del medio natural social y cultural y Aprendizaje y Didáctica de las Matemáticas de los grados de Educación es mediante el diseño proyectual. Dicho diseño consta de tres actividades consecutivas que pretenden que el alumno sea capaz de diseñar actos didácticos, diseñar materiales didácticos tecnológicos e implementarlos. Todo ello contextualizado en el escenario “COVID” actual. En la asignatura de “La Escuela de Educación Infantil y su dimensión europea” del Grado de E. Infantil, los alumnos han trabajado el huerto escolar creando un proyecto de trabajo. El seminario se articuló en torno a 4 fases de trabajo: “Inmersión”,

"Laboratorio", "Creación" y "Metacognición". La metodología aplicada en la asignatura de Farmacología Clínica del Grado de Enfermería fue mediante la realización de fichas, creadas con Código QR, donde se tenía que destacar actividad farmacológica, droga, componentes activos, forma de administración, etc., de plantas medicinales seleccionadas. En la asignatura de "Salud Pública II" del Grado de Enfermería se identificaron las propiedades de plantas medicinales para distinguir el uso terapéutico de las falsas creencias y mitos asociados.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

El huerto escolar es un recurso pedagógico que permite aproximar al alumnado al entorno natural diseñando experiencias interdisciplinares que contribuyan al desarrollo de las competencias básicas. En el ámbito universitario facilita el aprendizaje cooperativo y la adquisición de habilidades socio ambientales (1).

Además, facilita el desarrollo de una práctica educativa que implica principalmente la conjunción de tres dimensiones (2):

- Educar en el medio: investigando y trabajando directamente en el medio, relacionando los problemas que afectan a ese entorno cercano.
- Educar sobre el medio: el huerto es un sistema ecológico, que como tal habrá de ser investigado en su conjunto, teniendo en cuenta los elementos que lo conforman, las interacciones que se dan entre ellos, los cambios que sufre, su organización, y las interdependencias que tiene con respecto a otros sistemas.
- Educar a favor del medio: impulsando una serie de valores y actitudes necesarios para un cambio hacia comportamientos más respetuosos con el medio ambiente.

1. Botella Nicolás, A. M., Hurtado Soler, A., Cantó Doménech,J. (2017). El huerto escolar como herramienta innovadora que contribuye al desarrollo competencial del estudiante universitario.
2. Ceida. (1999). Huerto Escolar. País Vasco: Departamento de ordenación del territorio, vivienda y medio ambiente.

Autoevaluación y/o Resultado

Los alumnos han mostrado capacidad de adaptación al medio realizando los seminarios y talleres previstos vinculados al huerto educativo.

Por una parte, los alumnos de los Grados de Educación han sido capaces de diseñar secuencias educativas y recursos TIC vinculados al huerto escolar para situaciones COVID y por tanto adaptar la demanda realizada al cambio de escenario.

Por otra parte, el trabajo del metaproyecto del Huerto Escolar ha supuesto una reflexión en el proceso de creación de un proyecto en Educación Infantil por parte de los alumnos, tomando como eje principal un elemento de gran importancia como es el huerto escolar.

Los alumnos de Salud han podido adquirir conocimientos mediante una metodología activa, donde ellos son los protagonistas, investigando y dando respuesta a preguntas y mitos. De esta forma van adquiriendo competencias científico-técnicas además de habilidades sociales (al trabajar en grupo y reflexionar de forma colectiva).

Los alumnos en las encuestas de satisfacción realizadas sobre las actividades han considerado que las actividades han estado organizadas de forma adecuada, la metodología ha sido útil para su aprendizaje, ha sido una actividad motivadora. En definitiva, los resultados corresponden a un aprendizaje significativo y a la adquisición del objetivo previsto en el proyecto.

Newsletter en Fisiología para antiguos alumnos

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Instrumentos
Profesores participantes	Hortensia Torres Torrelo, Lucía Guerra Menéndez, Mª José Borrego Gutiérrez, Coronación Rodríguez Borrajo, Isabel Sánchez-Vera Gómez-Trelles
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Facultad de Medicina/ Grado de Medicina/ 3º curso/ Fisiología
Defendido en	Mesa Temática

Objetivos de la actividad

- Motivar el continuo aprendizaje y actualización del alumno en el área de Fisiología de una forma dinámica y en formato multimedia.
- Acercar al alumno a los últimos avances científicos en el área de la Fisiología Médica.
- Informar de una selección de eventos como seminarios, charlas y congresos de máxima actualidad.
- Hacerles partícipes de las actividades que se organizan en el Área de Fisiología.
- Recomendar textos (blog, libros...) y películas relacionadas con la Fisiología o la Medicina.

Metodología aplicada

Las asignaturas de Fisiología I y Fisiología II se imparten en 2º curso del Grado de Medicina en la Universidad CEU San Pablo. Al finalizar el curso 2018-19 se les presentó a los alumnos de 2º el proyecto titulado “El aulario de Fisiología: aula cultural” y se les explicó que podían participar de forma voluntaria para continuar con su aprendizaje y seguir actualizándose en el campo de la Fisiología, mediante el envío, por parte de sus profesores, de Newsletter a lo largo de su 3º año académico. De este modo, durante el curso 2019-2020 se les envió por correo electrónico, de forma quincenal, las Newsletters en formato pdf . La información multimedia incluida en cada Newsletter se dividió en 3 secciones:

1. Artículos científicos y noticias actuales de relevancia relacionados con la asignatura de Fisiología.
2. Seminarios y conferencias de interés, tanto en nuestra Universidad como en otros foros científicos.
3. Películas y textos (libros o blog) relacionados también con la Fisiología médica. Las noticias iban acompañadas de un enlace al que podían acceder por si fuera de su interés. Al final del curso los alumnos comentaron sus impresiones sobre el proyecto.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

El aprendizaje continuo es necesario en una sociedad que presenta constantemente y de forma tan rápida cambios científicos y tecnológicos, especialmente en el área de la Medicina. Como profesores nuestra labor es ser guía-orientador (Gadamer, H.G., 2000 y Campos-Redondo, S., 2009) y potenciar en los alumnos la capacidad de "aprender a aprender" (King y Scheneider, 1991). Actualmente, el uso de las TIC facilita el acceso a la información del alumnado (Cacheiro-González, M.L., 2011). Las Newsletters son una buena forma de mantener actualizados los conocimientos, y proporcionan una selección de los mejores artículos científicos de máxima actualidad y charlas vinculadas a la Fisiología para fomentar la búsqueda de información, completar su formación académica y así hacerles partícipes de un aprendizaje continuo en el área.

- Gadamer, H.G. (2000). Educación es educarse. Barcelona: Paidós
- King, A. y Schneider, A. (1991): Informe del Consejo al Club de Roma. La primera revolución mundial. Barcelona.
- Campos-Redondo, S. (2009). La teoría fundamentada en el estudio empírico de las representaciones sociales. El rol orientador del docente. Caracas: Universidad de Zuria.
- Cacheiro-González, M.L. (2011). Recursos educativos tic de información, colaboración y aprendizaje. Sevilla

Autoevaluación y/o Resultado

52 alumnos de tercer curso del Grado en Medicina dieron su consentimiento para recibir en su correo electrónico una Newsletters cada quince días. La primera de ellas se envió el 30 de octubre de 2019 hasta el 1 de mayo de 2020. En total los alumnos recibieron 10 Newsletter, en las cuales se les ha facilitado la información de 19 noticias/ artículos científicos, 19 seminarios o charlas y 9 sugerencias de películas o textos relacionados con la Fisiología. Además de estas secciones fijas, en las Newsletter también se les incluyó algún otro contenido de interés, como la "pregunta estrella", en la que se sorteaba un libro entre los participantes que acertaran la respuesta. Al finalizar el curso solicitamos a los alumnos su opinión acerca de las Newsletter y la respuesta fue muy buena: les había gustado y querían seguir recibiéndola el siguiente curso. Según las opiniones que nos han hecho llegar, les pareció interesante las tres secciones, aunque algunos sugirieron que fueran enviadas una vez al mes. Con estos resultados concluimos que la Newsletter es un método dinámico, rápido y eficaz de mantener el interés del alumno por el aprendizaje continuo en el área de la Fisiología.

Creación y digitalización de un diccionario trilingüe terminológico para la facultad de Medicina

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Instrumentos
Profesores participantes	Patricia Elhazaz, Ángeles López, Caroline Coope, Kayetan Adamski, Riánsares Arriazu, Raúl Escudero Romero
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Universidad CEU San Pablo, Facultad de Medicina: Estudiantes de Odontología y Fisioterapia de los grupos nacionales e internacionales
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

1. La creación de un diccionario terminológico en inglés, español, francés y chino, específicamente desarrollado a partir de las materias CEU en los grados internacionales de Fisioterapia y Odontología y diseñado por los propios profesores de la asignatura junto con los profesores de idiomas de la Facultad de Medicina.
2. La digitalización y gamificación de dicho diccionario en una plataforma accesible a toda la comunidad CEU.
3. El empleo de esta herramienta pedagógica que pueda facilitar a los alumnos internacionales la adquisición del vocabulario especializado en dos lenguas distintas a su lengua materna (inglés y español).
4. La creación de un corpus lingüístico o colección de textos electrónicos específico para Fisioterapia y Odontología y el uso de herramientas de análisis textual para el tratamiento automático de la información con Sketch Engine y el estudio empírico del lenguaje terminológico.
5. La utilización de corpus lingüísticos para mejorar las asignaturas de Inglés Especializado

Metodología aplicada

1. Selección del glosario básico de la asignatura en inglés por parte de los profesores de los grados internacionales de Fisioterapia.
2. Creación de corpus lingüísticos relacionados con Fisioterapia y Odontología mediante la herramienta de análisis textual Sketch Engine. Esta herramienta permite el estudio empírico de la lengua mediante la extracción automática de la terminología específica en un corpus o colección de textos y el análisis de colocaciones gramaticales y léxicas de una palabra.
3. Traducción al español, francés y chino de los término y redacción y supervisión de las definiciones en inglés.

4. Grabación de la pronunciación de los términos y definiciones en inglés y español por parte de los profesores del departamento de Humanidades.

5. Creación de versiones digitalizadas de cada glosario.

6. Quizlet: Herramienta online de gamificación que permite la creación de juegos de aprendizaje para la adquisición de vocabulario.

7. Creación de una versión online en la plataforma de diccionarios terminológicos TERMKATE de la fundación Elhuyar.

8. Glosario de Blackboard en la intranet del alumno.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

La Lingüística de Corpus se ocupa del estudio de la lengua basado en el análisis de un conjunto de materiales escritos o hablados, a los que se denomina corpus textuales. En las últimas décadas, tras la incorporación de las nuevas tecnologías a la investigación lingüística, los trabajos de recopilación, almacenamiento y procesamiento de grandes colecciones de textos digitalizados han hecho posible un nuevo método de trabajo a través del análisis cuantitativo y cualitativo del lenguaje. En este sentido, la lingüística de corpus se puede considerar como una importante revolución instrumental en el ám-bito de la investigación lingüística que proporciona una metodología para el estudio empírico de los distintos aspectos de la lengua. En la última mitad del siglo XX, la ex-plotación de corpus lingüísticos ha despertado gran interés en numerosos ámbitos de la lingüística aplicada entre los que podemos citar la adquisición de segundas lenguas, la sociolingüística, la traductología, y la lexicografía. Esta interacción entre las nuevas tecnologías y las humanidades facilita la elaboración de diccionarios basados en corpus lingüísticos entre los que podemos citar:

- Collins COBUILD English Language Dictionary (1987),
- Cambridge International Dictionary of English (1995) o el Gran diccionario de uso del español actual basado en CUMBRE (2001).

Autoevaluación y/o Resultado:

El diccionario cuenta en estos momentos con un total de 560 términos y 47 frases cortas distribuidos de la siguiente manera:

1. Se han creado glosarios para las siguientes asignaturas de los grados internacio-nales:
    - Oral histology (impartida por Riánsares Arriazu Navarro en Internatio-nal Dentistry) 210 términos.
    - Physical Agents II (impartida por Carmen Belén Martínez Cepa en International Physiotherapy y traducida al francés por Raúl Escudero Romero) 158 términos.
    - Patología y tratamiento dental (desarrollada y traducida al chino por Lyu, Yao-Ren, alumno del grado en International Dentistry como parte de su TFG, dirigido por Patricia Elhazaz Walsh) 192 términos en inglés, español y chino y 47 frases cortas para la comunicación en la clínica entre dentista y paciente.
2. Se han añadido grabaciones en inglés y en español y digitalizado los glosarios en la plataforma de gamificación Quizlet: Ejemplo de la unidad 1 de Oral histology (International Dentistry): Unit 1: Oral cavity (https://quizlet.com/_5xfj7u?x=1jqt&i=1ulsqk).
3. Se han publicado los glosarios en la plataforma de desarrollo de diccionarios terminológicos on-line Termkate. Ejemplo del término papila circun-va-lada caliciforme en la plataforma Termkate.
4. Se ha creado un glosario en Blackboard con los 192 términos en inglés, español y chino.

Premios *Albacete TV Awards*

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Instrumentos
Profesores participantes	Manuel Albacete Gómez-Calcerrada
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Universidad/Comunicación Audiovisual/4º/Realización en Televisión I y II
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

El objetivo de este proyecto de actividad de innovación docente que se aplicará en el curso 2019-2020 es permitir que los trabajos de carácter práctico elaborados en el cuatrimestre por los alumnos bajo la tutela del profesor puedan tener un reconocimiento y que este sea fruto de una valoración objetiva global. Para ello proponemos las siguientes acciones:

1. Fomentar la participación de los alumnos, motivarles y responsabilizarles en la elección de los mejores realizadores y presentadores de todas las prácticas realizadas a lo largo del cuatrimestre.
2. Aprender a evaluar el trabajo de sus compañeros, siendo objetivos a la hora de seleccionar los mejores trabajos.
3. Esta actividad supone la posibilidad de adquirir puntos positivos y la recompensa de conseguir un diploma para los tres mejores en cada categoría.
4. Reconocimiento social mediante una gala en la que los premiados en cada categoría recogerán un diploma honorífico.
5. Difusión dentro del curso y también fuera del mismo de los mejores trabajos a través de distintas plataformas en línea.

Metodología aplicada

La propuesta intenta por un lado una participación de los alumnos que dinamice su aprendizaje; y por otro, exige al alumnado que se responsabilice de los resultados presentados, ya que su elección tendrá cierta transcendencia en la asignatura.

La metodología aplicada es mixta, por un lado, la del aprendizaje colaborativo, por el formato elegido, la actividad implica no solo la elección y votación de los mejores trabajos en cada especialidad seleccionada, sino también su presentación en una gala audiovisual en la que se tendrán que elaborar distintos materiales

(guiones, vídeos, cabeceras, etc.) mediante herramientas audiovisuales con una clara vocación didáctica. Y, por otro, utilizamos la metodología de "aprender haciendo" (método desarrollado por John Dewey, 1997) ya que la actividad implica una participación, en la valoración de los distintos trabajos, en la elaboración de materiales y, finalmente, en la participación de la gala final (la innovación se aplicará también dentro del aula, transformándolo en el escenario de una gala audiovisual, presentada por dos alumnos. Además, otros compañeros se encargan de hacer fotos y vídeos de la entrega de los premios). En todos estos procesos hay un aprendizaje relacionado directamente con las acciones realizadas y con la interacción entre iguales (estudiantes).

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

Para desarrollar esta actividad nos basamos en el curso de metodología innovadora impartido por José Mª Bautista, el año pasado y cuyo título era DESING THINKING. Además, hemos basado parte de nuestra fundamentación teórica en el libro titulado "Generación Y ¿cómo son los hijos y los alumnos del siglo XXI? Del propio José Mª Bautista.

El trabajo colaborativo tiene cualidades que hacen aconsejable su aplicación en las aulas. Desde la adquisición de competencias y destrezas de carácter instrumental (Agudelo, D. 2014; Area, M., & Guarro, A. 2013; Barkley, E. F. y Lanza y Barrios, 2012). También en las relaciones interpersonales (Acebal Romero, A. M. 2014; Fernández, B. 2012, y Bertomeu, 2008). También incrementa el rendimiento académico reforzando la motivación del alumnado (Certad, P. 2012 y Ontoria, 2004).

En cuanto a la metodología "aprender haciendo" a través de la validación y construcción colectiva que confirman la eficiencia de la metodología planteada (Gamboa Mora, M. C., & García Sandoval, Y. 2012; Carballo, R. 2006 y Castillo, S y Cabrerizo, J. 2006). Además, al realizar algo, aprendemos cosas sobre nosotros mismos, en esta línea van las investigaciones de Ellen Key, 1900 y Boström, Josefsson, 2006.

Autoevaluación y/o Resultado

Tras la celebración de esta acción durante dos cuatrimestres (en el segundo mediante la realización online de todo el proceso) con todos los alumnos de las asignaturas Realización en Televisión I y II, hemos podido constatar, no solo que los estudiantes han sido capaces de evaluar de manera objetiva (reforzando uno de los aspectos clave de esta actividad, la responsabilidad de los alumnos, que no se dejaron llevar por criterios de amistad o afinidad) los trabajos prácticos relacionados con la realización audiovisual, sino que han obtenido mejores resultados en el examen final de las asignaturas, con un mayor número de respuestas acertadas en las preguntas relacionadas con los conceptos básicos del temario. Por último, consideramos muy relevante el despliegue creativo desarrollado por muchos alumnos a la hora de diseñar y crear los materiales utilizados para la presentación de la gala audiovisual.

Esta actividad sirve para incrementar el porfolio de cada uno de los estudiantes. Además, el trabajo cooperativo ha demostrado ciertas ventajas que hacen recomendable su aplicación, desarrollando habilidades instrumentales (organización, capacidad de análisis y evaluación), y ha favorecido también las relaciones interpersonales, potenciado el rendimiento académico y mejorando la motivación de los estudiantes y su autoestima.

Resultados y consideraciones sobre la implementación de la realidad aumentada en prácticas y talleres de la asignatura Farmacognosia del grado de Farmacia

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Instrumentos
Profesores participantes	Nuria Acero, Dolores Muñoz-Mingarro, Isabel Martínez Solís, Olga María Palomino, Beatriz de las Heras, Irene Cuadrado, Teresa Ortega
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Farmacognosia/ 3º /Farmacia
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

El objetivo principal de este proyecto es evaluar la aceptación por parte del alumnado, y la eficacia en términos educativos, de la puesta en marcha de una estrategia de aprendizaje basada en el uso de realidad aumentada, para el diseño, planificación y desarrollo de prácticas y talleres de Farmacognosia. La realidad aumentada se caracteriza por la incorporación de información digital incluyendo imágenes, vídeo y audio en el mundo real. La realidad aumentada mezcla la realidad con lo virtual, lo que permite a los usuarios interactuar con los dos objetos, el físico y el digital. Mediante esta herramienta se pretende, de forma distinta a la tradicional, alcanzar la mayoría de las competencias básicas y transversales incluidas en el Marco Español de Cualificaciones para la Educación Superior, como son: saber aplicar los conocimientos, y adquirir las competencias para la elaboración y defensa de argumentos, y resolución de problemas; adquirir la capacidad de reunir e interpretar datos para emitir juicios; saber transmitir información, ideas, problemas, y soluciones; ser capaces de desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores autónomamente.

Metodología aplicada

Se preparó en colaboración con la UCH y la UCM el material necesario para la puesta en marcha de una prueba piloto en la que se realizó un taller sobre la lavanda. Para ello los alumnos dispusieron de un panel en el que aparecen los distintos códigos GQ asociados a las distintas etapas de producción y control de calidad de la droga y su aceite esencial. La necesidad de una plataforma ágil, útil, adaptada y pública (que permita el acceso controlado a personas de diferentes instituciones) ha conllevado la creación de un programa

y una guía que facilita el uso. Las funciones del programa de catálogo son:

1. Catalogar y crear el correspondiente QR de una dirección WEB o sitio que introduzcamos en el programa y subir al servidor (Google Drive).
2. Dejar la imagen QR en el portapapeles para que pueda utilizarse en cualquier documento.
3. Catalogar y crear QR de contenido propio (imágenes, vídeo, etc.). Posteriormente se analizó el nivel de aprendizaje alcanzado por los alumnos mediante esta nueva herramienta, y se comparó con el alcanzado por otro grupo de alumnos en el que se habían aplicado exclusivamente los métodos de enseñanza tradicional.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

- Barba R, Yasaca S, Manosalvas C. (2015). Impacto de la realidad aumentada móvil en el proceso enseñanza-aprendizaje de estudiantes universitarios del área de medicina. En AIDIPE (Ed.), Investigar con y para la sociedad (Vol. 3, pp. 1421-1429). Cádiz, España: Bubok.
- Di Serio Á, Ibáñez MB, Kloos C. D. (2013). Impact of an augmented reality system on students' motivation for a visual art course. Computers & Education, 68, 586-596.
- Fracchia C, Alonso A, Martins A. (2015). Realidad Aumentada aplicada a la enseñanza de Ciencias Naturales. Revista Iberoamericana de Educación en Tecnología y Tecnología en Educación, 16, 7-15.
- Gutierrez J, Fabiani P, Benesova W, Meneses M, Mora C. (2014). Augmented reality to promote collaborative and autonomous learning in higher education. Computers in Human Behaviour. Recuperado de: http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2014.11.093
- Johnson L, Adams-Becker S, Cummins M, Estrada V, Freeman A, Hall C. (2016). NMC Horizon Report: 2016 Higher Education Edition. Austin, Texas: The New Media Consortium.
- Kirkley BSE, Kirkley J. R. (2004). Creating Next Generation Blended Learning Environments Using Mixed Reality. Video Games and Simulations, TechTrends 49(3). 42-53.
- Tovar LC, Bohórquez JA, Puello P. (2014) Propuesta Metodológica para la Construcción de Objetos Virtuales de Aprendizaje basados en Realidad Aumentada, España, Formación Universitaria, 7(4), 11-20.

Autoevaluación y/o Resultado:

Investigaciones realizadas sobre el proceso enseñanza-aprendizaje, han demostrado que la tecnología constituye una gran promesa para aumentar la participación de los estudiantes y la comprensión de los contenidos. La implementación de las tecnologías de la información y comunicación en la docencia, especialmente en la universitaria, han provocado una transformación en los procesos de enseñanza-aprendizaje, ya que proporcionan la posibilidad de diseñar ambientes de aprendizaje realistas, auténticos, globales, incluso divertidos y siempre atractivos, sobre todo para los jóvenes, que han crecido rodeados de tecnologías y familiarizados con su uso. En nuestro estudio a todos los alumnos les resultó fácil la utilización de códigos QR, percibiéndolo como algo novedoso e interesante. Sin embargo, la duración de los vídeos les resultaba excesiva lo que les hacía perder motivación e interés. Entienden esta herramienta como una forma de completar la clase presencial, pero no como un sustituto de las mismas. La docencia presencial tradicional les facilita en mayor medida la superación de las pruebas de evaluación.

C.A.R.-TOONS, videos didácticos para simular casos clínicos

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Simulaciones
Profesores participantes	Juan Manuel Lomillos y Agustín Barragán
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Alumnos de 5º de veterinaria
Defendido en	Sesión plenaria

Objetivos de la actividad

En primer lugar el objetivo del proyecto es desarrollar las competencias básicas de la asignatura "Clínica de animales de renta" (CAR) pero de forma interactiva y atractiva para el alumno, con la elaboración de casos clínicos en formato video. Entre las competencias destacamos las siguientes: Aplicar los conocimientos adquiridos a su trabajo o vocación de una forma profesional y poseer las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio. Transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado. Desarrollar habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía. Adquirir la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética. Elaboración de informes clínicos (fichas clínicas individuales y de rebaño). En segundo lugar, obtener una "videoteca" de casos clínicos reales que sirva de material didáctico para el futuro en la asignatura, con la posibilidad de editarlo en un futuro en forma de curso masivo online (MOOC).

Metodología aplicada

Los grupos de alumnos que hacen las prácticas clínicas juntos (2-3 alumnos por grupo) elaborarán un caso clínico con el material audiovisual que han obtenido en las prácticas. Deben describir el caso durante 5 minutos, presentando la patología y describiendo su historial clínico, el tratamiento llevado a cabo por el veterinario terminando con la evolución del animal. Se trata de hacerlo más ameno (siempre es más ameno ver un vídeo del animal enfermo, del tratamiento y manejo veterinario, incluso de las explicaciones del ganadero), repetible (no sólo los alumnos del grupo de seminario podrán ver ese caso clínico sino que, en la intranet todos los alumnos podrán visualizarlos en cualquier momento) y estimulante (se creará un premio a los cinco mejores vídeos que votarán los propios alumnos, con una rúbrica de puntuación que previamente se

elaborará teniendo en cuenta tanto el contenido pedagógico como su enfoque divertido, pues el sentido del humor juega un papel esencial en la estimulación del alumno y dotar a una materia a priori pesada de un carácter atractivo. Todos los casos se expondrán en unas jornadas de "clínica producción y sanidad de ganado vacuno", donde se proyectará una selección de los mejores vídeos de casos clínicos.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

El aprendizaje mediante "microclases" o "microtemas" es una de las estrategias más novedosas que se vienen presentando en las diferentes Jornadas y Congresos de Innovación Docente. Dentro de este tipo de enfoque pedagógico, los medios audiovisuales son los más utilizados para este tipo de estrategia educativa, ya que captan muy bien la atención del alumno y a la vez sirve de elemento de aprendizaje online que se puede visualizar desde casa en cualquier momento. Por tanto, este tipo de estrategias ayudan al profesor a conseguir diferentes metas relevantes a la vez, por un lado, ayuda a mejorar la motivación y el rendimiento de todos los alumnos y a la vez permite un trabajo desde casa en los momentos que decide el alumno. Esto es especialmente interesante en veterinaria, y más aún en el área de grandes animales (vacas, ovejas, cerdos...), donde es imposible ver una rica variedad de casos reales en prácticas. Por otro lado, otra estrategia pedagógica muy importante es el aprendizaje cooperativo mediante grupos de trabajo, ya que hace que los diferentes integrantes del grupo adquieran o desarrollen diferentes aptitudes que les puedan ayudar a mejorar como cohesión, fluidez creativa, participación, capacidad de escuchar, etc.

Autoevaluación y/o Resultado

Tras la encuesta realizada a los alumnos su evaluación fue muy positiva ya que valoraron tanto la facilidad en la realización de los casos como la ventaja para aprender con los vídeos de sus compañeros. Además, la valoración de casos clínicos expuestos por el alumno por parte del profesor fue muy buena, teniendo en cuenta la calidad de la presentación y del contenido teórico del caso, valorando igualmente el trabajo de revisión bibliográfica llevado a cabo para la discusión del caso clínico. Gracias a un certamen de proyección de todos los vídeos (CAR-TOONS 2020), los alumnos han podido visualizar casos clínicos, agrupados por patología y comentados por expertos en cada materia y especie. Igualmente les ha servido para aumentar sus conocimientos y enriquecerse a través de diferentes tratamientos de una misma enfermedad y diferentes puntos de vista clínicos. Esta colección de vídeos servirá de ayuda y consulta en las asignaturas de tercer curso: producción y sanidad de ganado ovino y caprino y de cuarto curso: producción y sanidad de ganado bovino. Además nos servirá en el futuro para su uso en prácticas de simulación clínica.

En Marcha. Propuesta real de un proyecto televisivo. Alumnos/as RAE.

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Simulaciones
Profesores participantes	Marisol Folgado, Luis Valero, Antonella Abatilli
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Ciclos Formativos Nivel Superior/ Realización de proyectos audiovisuales y espectáculos/ 2º/ Procesos de Realización de cine y vídeo/Realización del Montaje y postproducción de audiovisuales/Inglés
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

El presente proyecto consiste en la propuesta real de un programa de TV por parte de los/as alumnos/as de 2º curso del ciclo formativo superior de RAE. Consiste en la elaboración de un dossier de presentación de un programa de TV que aborda la información de las diferentes marchas solidarias que hay en la ciudad de Valencia y alrededores. La carpeta informativa de presentación del programa contiene los datos esenciales acerca de los aspectos creativos, artísticos, técnicos, económicos y de contenido del programa, es decir, lo propios del dossier audiovisual que las productoras presentan a los posibles inversores en la realidad laboral. Además del dossier, se ha realizado un primer programa piloto sobre la labor y organización de la AECC con el circuito de marchas solidarias RunCáncer Valencia. El programa cubre, no sólo la información del día que se realizan las diferentes marchas que componen el circuito de carreras, sino también se han realizado pequeños reportajes cuyos protagonistas son las personas a las que va dirigida la ayuda, organizadores, investigadores, voluntarios, participantes de las carreras, etc.

Objetivo principal: Elaborar una propuesta real de programa de TV tal y como se presentan los proyectos en el ámbito profesional audiovisual. La propuesta se compone de la realización de un programa piloto para TV basado en un hecho real: la organización del circuito de marchas solidarias RunCáncer AECC Valencia, y la elaboración del proyecto escrito (package) que ha ayudado a los/as alumnos/as a desarrollar su idea de forma que se pudiera presentar a una cadena televisiva y/o futuro financiador para llevarla a cabo.Objetivos secundarios:

1. Alcanzar resultados de aprendizaje. Que los/as alumnos/as alcancen los resultados de aprendizaje específicos del módulo Procesos de la realización de cine y vídeo. Módulo al que compete la propuesta de proyecto:
    - Coordinar los medios técnicos y humanos necesarios para la realización del programa piloto de TV que se presenta.
    - Coordinar de la disponibilidad de los recursos técnicos, materiales y logísticos necesarios para las grabaciones.

- Dirigir y planificar de los diferentes días de grabación.
- Organizar el material audiovisual registrado en las grabaciones para su posterior montaje y postproducción.

2. Hacer un proyecto más allá del aula. Actividad práctica que les motive, les conecte con la realidad, ayude a mejorar sus habilidades de comunicación, a resolver conflictos, a aumentar su autoestima, que sea interdisciplinar y que posibilite el aprendizaje tecnológico.
3. Trabajar de forma colaborativa. Que los/as estudiantes entiendan y constaten el verdadero trabajo en equipo, superando su capacidad individual para convencerse de que el éxito o el fracaso será compartido. Que cada integrante asuma su responsabilidad, que se apoyen, que cuiden sus relaciones interpersonales y que tengan la capacidad de analizar sus objetivos en función de la medida de la colaboración de sus integrantes y así poder mejorar su aprendizaje y su trabajo colaborativo. En definitiva, movilizar todos los conocimientos y competencias que han trabajado durante su periodo de formación para realizar un programa de televisión de alto contenido divulgativo y social.

Metodología aplicada

Desde el ISEP CEU CV, ciclo formativo superior de Realización de proyectos audiovisuales y espectáculos, módulo de Procesos de realización de cine y vídeo surge la idea del presente proyecto de innovación docente. Los protagonistas de este trabajo son los alumnos y alumnas de 2º y último curso de RAE. Alumnos que en breve se disponen a hacer el periodo de prácticas en empresas del sector audiovisual. Se trata de 32 chicos y chicas entre 19 y 23 años con un alto nivel de implicación y vocación por el audiovisual. Con la idea de acercar al máximo la actividad académica y profesional diseñé el proyecto que me dispongo a compartir. Los dos pilares en los que fundamento el presente proyecto de innovación docente son, por un lado, que los alumnos realicen un trabajo exactamente igual que el que harían en el ámbito profesional y, por otro lado, que conozcan una realidad que les ayude a entender mejor nuestra sociedad con iniciativas solidarias y que luchan por un mundo mejor. Las metodologías docentes que se han aplicado en la propuesta del presente proyecto son fundamentalmente tres: el aprendizaje por proyectos, el aprendizaje colaborativo y la educación en valores. Tanto el aprendizaje por proyectos como el colaborativo son metodologías intrínsecas a la forma de trabajar en el ámbito audiovisual. La particularidad de la propuesta es, por un lado que el objeto del programa cosiste en la cobertura informativa de un hecho real que existe en nuestra sociedad y, por otro lado, que éste tiene un fin solidario. Nos parece un reto muy interesante que nuestros/as alumnos/as tengan la posibilidad de realizar trabajos que vayan mucho más allá de su desarrollo profesional. El hecho de realizar trabajos que además les ayuden a comprender el mundo en el que vivimos con ejemplos de solidaridad, ayuda a los demás y compromiso, nos parece el mejor de los aprendizajes para educar a los/as futuros/as profesionales.

1. El aprendizaje por proyectos constituye un modelo de instrucción auténtico en el que los estudiantes planean, implementan y evalúan proyectos que tienen aplicación en el mundo real más allá del aula.
2. El aprendizaje colaborativo se da cuando uno de los miembros que integran el equipo percibe que puede lograr el objetivo si, y sólo si, todos trabajan juntos y cada uno aporta su parte (Ferreiro, 2006).

3. Educación en valores. Con la realización del presente proyecto los/as alumnos trabajarán los valores desde dentro de la propia mecánica del trabajo en equipo y, por fuera como objetivo explícito de la temática del programa. El hecho de que los alumnos centren el proyecto piloto que van a realizar sobre la asociación RunCáncer AECC consideramos que les va a dar la oportunidad de profundizar en una realidad solidaria y altruista. Así, a través de la educación contribuimos al desarrollo personal del alumno/a, además de a su formación profesional.

4. El Proyecto además es de carácter transversal. Los módulos que se ven afectados principalmente para llevarlo a cabo son tres:

    - Procesos de Realización de Cine y Vídeo.
    - Realización del Montaje y Postproducción de Audiovisuales.
    - Inglés. Los/as alumnos/as traducirán y subtitularán las diferentes intervenciones al idioma inglés.

5. Encuentro con profesionales del sector. Se han realizado charlas informativas con la colaboración del director de fotografía José Luis González. Antes de empezar las grabaciones este profesional del ámbito audiovisual ha puesto al servicio de los/as alumnos/as su experiencia, en especial, sobre cómo afrontar la etapa de grabación. En concreto nos ha hablado sobre: La elección más adecuada del material de grabación, el verdadero trabajo en grupo y la maneras adecuadas de actuar para tener éxito y para evitar los conflictos, conductas apropiadas y formas de expresarse en un entorno profesional. Al finalizar el proyecto se ha realizado visionados del programa piloto y se ha hecho una reflexión común.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

Aprendizaje por proyectos. El profesor Calabuig (2016) resume los beneficios que aportan el trabajo por proyectos:

- Prepara para el mundo productivo.
- Aumenta la motivación.
- Conecta la escuela con la realidad.
- Mejora las habilidades sociales de comunicación.
- Mejora las habilidades para la solución de problemas.
- Permite la interdisciplinariedad.
- Aumenta la autoestima.
- Posibilita el aprendizaje tecnológico.

El aprendizaje colaborativo

Para lograr el éxito en los grupos de aprendizaje cooperativo se han de dar cinco características según los autores Johnson y Johnson (Del Prado Sandoval, 2015):

- Que el objetivo grupal motive a los alumnos a superar su capacidad individual, donde los miembros estén convencidos de que el éxito o el fracaso será compartido.
- Que cada integrante asuma su responsabilidad para llevar a cabo los objetivos que tienen en común.
- Que todos los miembros trabajen juntos, apoyándose entre sí.
- Que los individuos del grupo se les enseñen conductas de relación inter personal, para que se manejen en la coordinación de su cometido y consecución de sus metas.

- Que cada grupo analice la eficacia de sus objetivos, según la medida en que los miembros colaboren unidos, para mejorar su aprendizaje y su trabajo en equipo.

Educación en valores

A través de la educación contribuimos al desarrollo personal del alumno/a, además de a su formación profesional. “La educación puede ayudar a definir un proyecto de vida efectivo y eficaz, convirtiéndolo en un proyecto real, haciendo corresponder las posibilidades internas del individuo y las del entorno, mediante el desarrollo de los valores, la concepción del mundo, la capacidad de razonamiento, los conocimientos, la motivación y los intereses” (Arana & Batista, 199, pag 9).

Bibliografía

- ARANA, D.M., & BATISTA, M. N. (1999). La educación en valores: Una propuesta pedagógica para la Formación Profesional. Instituto Superior Politécnico “José Antonio Echevarría”. Pedagogía Universitaria. Vol 4, Nº 3, p. 9.
- JOHNSON, D.W. JOHNSON, R,.& HOLUBEC, E. (1999). El aprendizaje cooperativo en el aula. Buenos Aires: Paidós Ibérica. Real Decreto 1680/2011, de 18 de noviembre, por el que se establece el título de Técnico Superior en Realización de proyectos audiovisuales y espectáculos y se fijan sus enseñanzas mínimas.

Autoevaluación y/o Resultado

El resultado del proyecto es, por un lado, un programa piloto de televisión de 20 minutos que presenta el circuito de marchas solidarias Runcáncer. Este primer programa es una muestra del tipo de programa que se presenta y que será extendible a otras marchas solidarias de otros ámbitos en sucesivos capítulos. Por otro lado, se presenta un dossier informativo (en audiovisual denominado package) que contiene todos los datos esenciales acerca de los aspectos creativos, artísticos, técnicos y económicos para preparar un proyecto audiovisual. El objetivo del programa es principalmente divulgativo y con interés social. Los estudiantes han conocido de primera mano el circuito de marchas solidarias que organiza la AECC. Han tenido la oportunidad de hablar con sus organizadores, con personas afectadas por el cáncer, investigadores, voluntarios, corredores, marchadores, etc. Se han puesto delante de una realidad y la han trasvasado a un proyecto televisivo con todo lo que ello conlleva. El programa lo presenta una estudiante de periodismo que da paso a las distintas piezas del capítulo. Sacar a los estudiantes del aula, presentarles una realidad que tienen que contar, darles libertad de elección para hacerlo, consensuar con sus compañeros las numerosas decisiones que se tienen que tomar, lidiar con los distintos grados de implicación entre alumnos/as y poner en práctica las competencias exigibles del módulo de realización de cine y vídeo son, en resumen, el resultado de este ambicioso proyecto que han llevado a cabo los/as alumnos/as de 2º curso de RAE.

El resultado, agotador pero muy gratificante. La principal dificultad que he tenido a la hora de coordinar el presente proyecto ha sido, sin duda, el número de alumnos/as que han participado en la propuesta. Este tipo de iniciativas tan interesantes es difícil plantearlas de manera selectiva. Lo cierto es, que toda la clase quiso colaborar y, por ello, lo integré en la evaluación. La evaluación del proyecto ha sido la siguiente:

1. Práctica Proyecto Programa Runcáncer 70% de la nota global de la 2ª evaluación .
    - Programa Piloto 50%
    - Grabación, realización y edición pieza asignada 30%
    - Implicación parte asignada 10%
    - Implicación en el conjunto del proyecto 10%
    - Dossier informativo programa 20%
2. Teoría examen 30% de la nota global de la 2ª evaluación.

Como docente de ciclos formativos, creo firmemente que este tipo de iniciativas son las que realmente ayudan a nuestros/as alumnos/as a salir preparados al mundo laboral. Se les presenta situaciones que les saca de su zona de confort, esa zona que marca los horarios académicos y las pautas que los/as docentes, lógicamente, tenemos que imponer para ajustarnos al currículo y al calendario escolar. De forma habitual, a la hora de realizar una práctica el docente les marca reglas del material con el que han de trabajar, el horario en el que lo deben hacer, las rúbricas que deben de seguir, etc.

En la realidad profesional, al fin y al cabo también tendrán pautas, pero serán de otra índole. Tendrán que trabajar con un presupuesto determinado que les condicionará el número de personas que formarán el equipo, el material técnico que podrán utilizar, se encontrarán con imprevistos de tipo técnico, personal, profesional y de cualquier índole. En este proyecto la labor mía como docente ha sido, sobre todo, de conductora y mediadora. Al tratarse de estudiantes de último curso de RAE, la mayoría de procedimientos habían sido practicados en otras actividades realizadas a lo largo de su formación. Lo novedoso y particular del proyecto ha sido fundamentalmente la magnitud, el número de integrantes y el hecho de que el programa piloto haya sido sobre un acontecimiento real al que hemos tenido que adaptarnos dentro de un calendario académico. El resultado es de una factura profesional y perfectamente emitible en una cadena de televisión.

BIO-DETECTIVE: Actividad de integración para resolver diferentes casos clínicos jugando

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Simulaciones
Profesores participantes	Esther Bataller Leiva, Estrella Jiménez Trigos, Alejandra Escudero Cervera, Victor Lizana Martín, Angel Gómez Martín, Juan José Quereda Torres, Angel García Muñoz, Jesus Gomis Almendro, Maria Dolores Llobat Bordes, Marta Barba Recreo, Empar García Roselló, Jesus Cardells Peris, María Magdalena Garijo Toledo, Jordi López Ramón, Jordi Aguilo Gisbert, Maria José Morera Esteve.
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Universitario/Facultad de Veterinaria/2º curso grupos bilingües/ Agentes Biológios de Interés Veterinario (ABIV)
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

1. Dadas las dificultades de integración de los alumnos internacionales, así como barreras idiomáticas a las que se enfrentan en el siguiente semestre, se propone desarrollar esta actividad para:
    - Favorecer la cooperación de los alumnos internacionales.
    - Ayudar en la integración lingüística y motivarles para profundizar en el castellano.
    - Permitir la integración con nuevos profesores que participan en la entrega de pistas.
2. Debido a la densidad de materia en la asignatura ABIV y el poco entrenamiento de trabajar en grupo, se pretende que los alumnos:
    - Mejoren la forma en la que profundizan los conocimientos adquiridos para conseguir mejorar su rendimiento académico mediante un juego motivador.
    - Adquieran las herramientas necesarias para fomentar el trabajo en equipo y las capacidades para dirigirse al equipo docente implicado en el proyecto.
    - Lleguen a conocer más profundamente a sus compañeros y sean capaces de enfrentarse a diferentes situaciones.
3. Dada laimportancia de hacer un buen diagnóstico diferencial, esta actividad va encaminada a:
    - Practicar la secuenciación de las diferentes etapas para llegar al diagnóstico diferencial.
    - Incidir en la importancia de obtener el diagnóstico exacto para reducir el uso de antibióticos.

- Conocer el trabajo de los diferentes especialistas que participarán en la entrega de las pistas.

Metodología aplicada

El proyecto de Innovación Docente BIO-DETECTIVE utiliza el juego sustentado en la resolución de problemas para que los alumnos, a través de una serie de pistas facilitadas por diferentes profesores, sean capaces de resolver diferentes casos clínicos. En este caso, el juego combina el "cluedo" con una "yincana" para que los alumnos, divididos en grupos, sean capaces de identificar, en equipo, al "asesino" causante de diferentes enfermedades de interés veterinario. En este proyecto, los alumnos se verán sometidos a una competición donde cada grupo deberá salvar una serie de pruebas y obstáculos incorporados a un recorrido para identificar qué ha sucedido, y así, resolver el enigma, razonando y poniendo en práctica los conocimientos adquiridos en la asignatura de Agentes Biológicos de Interés Veterinario. Para resolver cada uno de los casos clínicos, los alumnos desarrollarán distintas habilidades como el sentido de la responsabilidad, la toma de decisiones, la capacidad de organización, la habilidad para adaptarse al cambio y el desarrollo de habilidades sociales y de interacción. Conforme los alumnos van obteniendo las pistas, éstos pueden ser sometidos a unas pruebas de conocimiento que les permitirá hacer una evaluación del desempeño para mantener o cambiar su estrategia para llegar al buen diagnóstico.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

Los juegos son un elemento importante en el sistema educativo y han sido propuestos por pedagogos y psicólogos como una estrategia para la enseñanza de conocimientos. Diversos autores han hecho interesantes sugerencias sobre su papel en el curso de la evolución (1, 2). Los juegos didácticos garantizan hábitos de toma de decisiones, aumentan el interés y la motivación de los estudiantes, comprueban el nivel de conocimiento alcanzado y permiten adquirir, ampliar e intercambiar conocimientos de forma activa y dinámica (3). A su vez, el juego no sólo estimula la creatividad, la memoria y el desarrollo, sino que fomenta la capacidad de observación y exploración. Los resultados de distintas investigaciones, señalan que el juego permite el desarrollo de habilidades y destrezas en la resolución de problemas (4), así como mejoran la cooperación y flexibilidad (5). Saber trabajar en equipo es esencial para desarrollar cualquier emprendimiento. Es importante generar entusiasmo por un interés común y favorecer las sinergias interpersonales (6). Si esto se consigue, se promoverá el sentido del logro, la equidad y la amistad (7).

1. Bruner. 1972 https://doi.org/10.1037/h0033144.
2. Fagan. 1974 https://doi.org/10.1177/001100007400400403.
3. Russ. 1998 https://doi.org/10.1207/s15374424jccp2704_11.
4. Vandenberg. 1980 https://doi.org/10.1002/cd.23219800906.
5. Pellegrini. 1992 https://doi.org/10.1080/10400419209534419.
6. Martin et al. 2009 https://www.redalyc.org/pdf/174/17413043009.pdf.
7. Salas et al. 2018 https://doi.org/10.1037/amp0000334.

Autoevaluación y/o Resultado

La actividad ha sido valorada muy satisfactoriamente tanto por los profesores que han trabajado en el diseño de los casos y la entrega de pruebas, como por los alumnos. A lo largo de la yincana, los alumnos han estado sometidos a unas pruebas de conocimiento por los profesores que valoraron positivamente su implicación, esfuerzo, trabajo y razonamiento. Al final del semestre, cada uno de los nueve casos clínicos han sido expuestos por los alumnos y se ha comprobado que, en todos los casos, se han alcanzado los objetivos propuestos. Las encuestas realizadas sobre los 17 alumnos ingleses y 54 alumnos franceses que participaron voluntariamente en esta actividad, revelaron que el grado de satisfacción general del proyecto es de 3.7/4.

Este trabajo de Innovación Docente ha permitido elaborar un vídeo promocional (https://youtu.be/bBmkORwDC5U) y un vídeo didáctico de uno de los casos clínicos seleccionados (https://youtu.be/bBmkORwDC5U) donde los alumnos narran su historia y emiten el testimonio de lo que ha supuesto para ellos este trabajo. A nivel de aprovechamiento de los recursos generados, este Proyecto de Innovación está siendo utilizado durante este periodo de confinamiento en las clases on-line en la asignatura Gesp Ovino y Caprino de 3º curso.

Elaboración de una casoteca aplicada a la materia de Bioquímica

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Simulaciones
Profesores participantes	Jesús Manuel Sánchez, Vanesa Escudero, José Maciá, Sergio Montero
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Grado Universitario / Enfermería / Primer curso / Bioquímica
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

El objetivo de este proyecto consiste en elaborar un banco de casos clínicos (casoteca) adaptados a la metodología del caso, y asociados a patologías metabólicas, directamente relacionadas con el contenido teórico de la asignatura, que muestre la importancia de los biomarcadores y el análisis clínico como herramienta complementaria a otras técnicas analíticas basadas en la imagen, y su relevancia tanto en el diagnóstico como en el seguimiento del paciente durante la asistencia clínica.

Metodología aplicada

Método de aprendizaje atractivo, dinámico, cooperativo y basado en el descubrimiento a través de la metodología del caso. La casoteca será realizada por los alumnos mediante las pertinentes indicaciones a través de tres seminarios y supervisado mediante tutorías por parte del profesorado.

- Seminario 1. Se realizará una encuesta para conocer la importancia percibida de la asignatura de Bioquímica en el Grado y su aplicabilidad. Se informará del cronograma de trabajo y de la metodología a seguir. Se presentará y resolverá un caso a modo de ejemplo. Se crearán los grupos de trabajo y se asignarán las patologías, que serán propuestas por el profesorado según el contenido de la materia.
- Seminario 2. Seminario de trabajo de recopilación de información y elaboración del caso. Se dispondrá de un mes de trabajo tutorizado para la elaboración del caso clínico.
- Seminario 3. Cada grupo resolverá dos casos clínicos a elegir entre la totalidad de casos elaborados. El profesorado no intervendrá directamente en la resolución, sólo participará en la resolución de dudas. Se repetirá la encuesta del seminario 1 y una encuesta de satisfacción. La totalidad de casos resueltos serán subidos a la plataforma digital para la consulta del alumnado.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

Parte del alumnado de primer curso del Grado de Enfermería considera que la materia de Bioquímica no tiene aplicabilidad directa en los conocimientos y competencias que debe adquirir un profesional de enfermería, lo que repercute en el interés y en los resultados académicos. Resulta necesario diseñar estrategias que demuestren al alumno la importancia de la Bioquímica en su práctica clínica diaria.Con la finalidad de demostrar la aplicabilidad de los conocimientos adquiridos en Bioquímica en cuanto a la fisiopatología, al diagnóstico y evolución del paciente, se propone un método de trabajo innovador mediante la elaboración de una casoteca. El método del caso se considera un método pedagógico activo en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes universitarios, con una participación constante del alumno y centrado en el desarrollo de capacidades, habilidades y competencias por parte del alumno (1, 2).

1. Ivorra, M.D. & D'Ocón, P. (2007). Aprendizaje de la Farmacología orientada al ejercicio de la Atención Farmacéutica mediante la resolución de problemas. Revista electrónica Edusfarm Nº 2 (Disponible en http://www.publicacions.ub.es/revistes).

2. Baños i Díez, J.E. & Farré, M. (2011). Dinamización de la clase magistral en medicina. FEM. Revista de la Fundación Educación Médica, Vol. 14 (2), pp. 105-112.

Autoevaluación y/o Resultado

Este proyecto mejorará las habilidades del alumno para la interpretación de biomarcadores en el diagnóstico y evolución de patologías metabólicas. Los resultados que se esperan conseguir son:

- Motivar al alumno a interesarse por la Bioquímica al mostrarle su importancia en la práctica clínica.
- Hacer partícipe al alumnado del diseño de los contenidos de la asignatura, al ser los creadores de los casos clínicos.
- Implantar nuevas tecnologías en la asignatura de Bioquímica, mediante el uso de diferentes herramientas de la plataforma Blackboard para el seguimiento y evaluación de los casos clínicos.
- Mejorar las habilidades del alumno en cuanto a interpretación de biomarcadores en el diagnóstico y evolución de patologías metabólicas.
- Fomentar el trabajo cooperativo entre estudiantes y el profesorado.
- Construir un banco de casos clínicos a modo de casoteca para usar como herramienta docente y de investigación en cursos siguientes. El presente proyecto permitirá obtener una casoteca de patologías directamente asociadas a la asignatura de Bioquímica, que se emplearán en cursos siguientes como actividades de adquisición de conocimientos e interpretación del contenido teórico a lo largo de la asignatura.

“Ponte en mi lugar”: cambio en emociones y actitudes hacia las personas mayores a través del uso del traje simulador de envejecimiento

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Simulaciones
Profesores participantes	Gema Pérez-Rojo, Cristina Noriega, Leyre Galarraga
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Alumnos de cuarto de Psicología de la asignatura de Psicogerontología
Defendido en	Mesa Temática

Objetivos de la actividad

El incremento de la esperanza de vida hace que surjan preocupaciones acerca de la percepción de la vejez. En general, la vejez es percibida negativamente debido a la presencia de estereotipos negativos que, a su vez, influyen de forma negativa y directa sobre la actitud hacia las personas mayores y el trato que se les proporciona. Este es un aspecto muy importante en la sociedad en general, pero especialmente en los profesionales que en algún momento pueden trabajar con personas mayores directa o indirectamente. Los estudios indican mayor probabilidad de cambio, concretamente en el cambio de actitud hacia las personas mayores, al conseguir aumentar la empatía hacia este grupo de población. Se ha encontrado que este cambio es más probable, además, tras experimentar personalmente una situación, que en el caso de imaginar que le ha pasado. El objetivo de este proyecto es, por un lado, comprobar si se producen cambios en emociones y sentimientos hacia las personas mayores tras una actividad de simulación con estudiantes de cuarto de Psicología empleando un traje simulador de envejecimiento. Y, por otro lado, analizar si cambia la actitud hacia el colectivo y el impacto percibido de esta actividad en su futura práctica profesional.

Metodología aplicada

Los participantes fueron estudiantes de cuarto de Psicología (n=22). Los criterios de inclusión fueron ser estudiante de psicología de cuarto grado y la asistencia y participación en la simulación. Para analizar los objetivos se diseñó un estudio pre-post cuasiexperimental. Se solicitó a los estudiantes que completaran un breve cuestionario sobre la actividad antes y después de que fuese finalizada. Las respuestas de los participantes eran confidenciales y anónimas. Se preguntaba sobre sentimientos y emociones experimentados con respecto a las personas mayores, actitud hacia el colectivo e influencia de la actividad en la práctica profesional. La actividad de simulación consistió en ponerse un traje que simulaba características que pueden aparecer

con el envejecimiento (problemas sensoriales de audición o visión, menor sensibilidad táctil, incremento del peso y problemas de espalda, disminución de la flexibilidad) e intentar realizar actividades cotidianas durante 10-15 minutos para “ponerse en su lugar”. Posteriormente, se debatían sus impresiones y contrastando sus ideas preconcebidas con su experiencia. La duración de la actividad total fue de 90 minutos. La actividad se llevó a cabo dentro de las actividades docentes de la asignatura psicogerontología.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

La simulación ha demostrado con creces sus resultados positivos ya que ayuda a ampliar la perspectiva y a entender al otro, cuestión que es fundamental para los estudiantes antes de que comiencen a realizar su práctica profesional real. En el caso del colectivo de personas mayores, hace que desarrollen una mayor empatía hacia ellos, que les entiendan mejor, que estén más sensibilizados con este grupo y que se fomenten los sentimientos y actitudes positivas hacia el envejecimiento. La empatía es una habilidad que se entrena y que permite entender la perspectiva del otro y experimentar las emociones, pensamientos, etc., de forma similar. Y a través de ella se consigue un acercamiento más cercano y positivo al otro, incluso, desde una relación de ayuda.

- Neves, C.S., Couto, G., & Afonso, A.F. (2019). An aging simulation game´s impact on the attitudes of nursing students. Nursing Practice Today, 6(3): 142-151.
- Lamas, A., et al. (2017). Experiencing aging or demistifying myths? Impacto f different “geriatrics and gerontology” teaching strategies in first year medical students. BMC Medical Education: 17: 35.
- Lavallière, M., et al. (2016): Walking a Mile in Another’s Shoes: The Impact of Wearing an Age Suit. Gerontology & Geriatrics Education:1-21

Autoevaluación y/o Resultado

Se encontraron cambios en algunas emociones o sentimientos tras la simulación como impaciencia ($z = -2,48$; $p \leq .05$), pena ($z = -2,65$; $p \leq .05$), frustración ($z = -2,01$; $p \leq .05$) y comprensión ($z = -2,31$; $p \leq .05$). Tras la práctica, aproximadamente un 55% considera ser más consciente de los sentimientos de las personas mayores y casi un 64% es más consciente de que se enfrentan a estereotipos asociados a su edad. Además, en prácticamente un 96% la actitud hacia este colectivo fue más positiva. El 90% creía que será bastante o mucho más paciente con las personas mayores, el 95% que eran bastante o mucho más conscientes de los estereotipos negativos asociados a la edad y el 100% se consideraba más comprensivos con las personas mayores. Finalmente, la valoración de la actividad fue de un 9 sobre 10. Por tanto, la simulación ha ayudado a ponerse en la piel de las personas mayores y profundizar en el conocimiento teórico sobre envejecimiento. Además, ha facilitado que afloren emociones y sentimientos y provocado un cambio hacia actitudes más positivas. Finalmente, la actividad muestra un impacto positivo sobre la práctica profesional futura de los participantes, así como un nivel de satisfacción muy elevado.

Proyecto *Polaris*

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Simulaciones
Profesores participantes	Ivana Villar, Bartolomé Serra, Amparo Herrera, Gemma Sanchis, Lorena Ruiz
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Alumnos de cualquier nivel educativo
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

Polaris es el nombre de la estrella más brillante de la constelación de la Osa Menor. Nos indica el norte verdadero y de ahí su gran importancia a la hora de orientarnos. El proyecto nace con el objetivo de guiar en el camino, descubrir nuevos espacios durante el trayecto y sin perder el norte! No es proyecto docente, es un proyecto transversal que nace desde el Departamento de Comunicación del Instituto Superior de Estudios Profesionales CEU Comunidad Valenciana (ISEP CEU CV). Ha empezado a dar sus primeros pasos y le auguramos un largo recorrido. Se centra en varias líneas de acción y algunas están alineadas con los Objetivos de Desarrollo Sostenible marcados por la Agenda 2030 de la ONU. La creación del canal de podcast ha sido una de las apuestas fuertes del PROYECTO POLARIS. Un canal que acaba de nacer y al que estamos alimentando para que crezca bien.

Programas:

- Un café virtual con (Confinados en casa pensamos en crear un espacio en el que compartir experiencias y conocimientos)
- Conectados (info de actualidad creada por los alumnos)
- Lee + (entrevistas autores / fomentar la lectura)

Metodología aplicada

El learning by doing, un proceso de aprendizaje en el cual las personas realizan ciertas acciones y observan los efectos. En este método, los conocimientos, las competencias y las condiciones personales se obtienen por experiencias. La simulación de ciertas situaciones vividas en una organización permite a los participantes tomar decisiones Una máxima que sigue el learning by doing es que las personas

deben involucrarse activamente en el proceso; manejando sus propios tiempos. El método considera las siguientes etapas o proceso de aprendizaje: Experiencia/Vivencia. Análisis de la experiencia. Lecciones aprendidas. Construcción de conocimientos. Aplicación a futuro, generalización, proyección a futuro.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

Smith (2001) señala que una de los rasgos característicos del aprendizaje experiencial es que involucra al individuo en una interacción directa con aquello que se está estudiando, en lugar de una mera "contemplación" o descripción intelectual. No obstante, este autor enfatiza que no basta la experiencia para asegurar el aprendizaje, sino que éste está íntimamente ligado a un proceso de reflexión personal, en el que se construye significado a partir de la experiencia vivida.

Autoevaluación y/o Resultado

Es un proyecto que acaba de nacer, todavía es pronto para ver resultados. Por el momento el canal de podcast ha tenido buena acogida.

Escape-Cardio: Gamificación en Fisioterapia

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Simulaciones
Profesores participantes	Francisco José Ferrer, Noemí Valtueña, José Ángel González y Francisco José Martínez
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Universidad/Grado en Fisioterapia/3º y 4º curso/Fisioterapia en Especialidades Clínicas II, Prácticum I, Prácticum II
Defendido en	Sesión Plenaria

Objetivos de la actividad

- La utilización de la gamificación como parte del proceso de aprendizaje del alumno de fisioterapia.
- La adquisición de competencias transversales, y la búsqueda de nuevas estrategias para la resolución de un problema, utilizando una metodología de pensamiento lateral.
- La coordinación entre asignaturas de diferentes cursos académicos, con el fin de aunar contenidos y profundizar en el área de la fisioterapia cardiorrespiratoria.
- El fomento de relaciones entre alumnos de diferentes cursos académicos y aumento de estrategias de comunicación, con fines de favorecer la internacionalización de alumnos.
- La proyección de la Universidad CEU Cardenal Herrera como uno de los centros pioneros en actividades de gamificación de la Comunidad Valenciana.

Metodología aplicada

- Diseño: Se concertó una reunión con los técnicos de simulación para establecer los días de las sesiones dependiendo de la disponibilidad de salas. Se solicitó el material necesario para las pruebas y tematización del espacio. Se habló con el servicio de Prensa y Medios Audiovisuales CEU para solicitar la creación de un vídeo introductorio. En la primera sesión magistral de las asignaturas FECII y Prácticum se realizó a los alumnos una presentación de la actividad, creando un calendario en BlackBoard donde apuntarse.
- Ejecución: las sesiones tuvieron una duración total de 90 minutos. Durante los primeros 15 minutos (Pre-Game Room), se firmaba el consentimiento informado de grabación, se explicaban las normas de la actividad, y se enseñaba el vídeo introductorio de la Escape-Cardio. En los siguientes 60 minutos transcurría la actividad de escapismo. Los alumnos iban encontrando pistas al resolver acertijos relacionados con conceptos

teóricos y prácticos del área de fisioterapia cardiorrespiratoria. En todo momento eran vistos y escuchados por el instructor de la actividad quien, desde la Monitoring Room, les podía guiar y ayudar si lo solicitaban. Durante los últimos 15 minutos se realizaba un Debriefing, focalizando sobre el aprendizaje que se llevaban de la actividad.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

Los procesos de aprendizaje dentro de las universidades están cambiando en los últimos años. En contraposición al modelo clásico, centrado en la clase magistral por parte del profesor, han aparecido nuevos métodos de adquisición de conocimiento, donde se anima al estudiante a un proceso de aprendizaje más activo, que a su vez genere mayor motivación y compromiso, como pueden ser el aprendizaje basado en el problema, el flipped learning y la gamificación. Entre estas metodologías destacan las Escape Room de tipo educativo. Escape-Cardio se plantea como una actividad voluntaria para afianzar conceptos adquiridos en clases magistrales, seminarios y prácticas dentro del área de fisioterapia cardiorrespiratoria.

- Gómez-Urquiza, J. L., Gómez-Salgado, J., Albendín García, L., Correa-Rodríguez, M., González-Jiménez, E., & Cañadas-De la Fuente, G. A. (2019). The impact on nursing students' opinions and motivation of using a "Nursing Escape Room" as a teaching game: A descriptive study. Nurse education today, 72, 73-76.
- González Norniella, J., Cano Rodríguez, J. M., Alonso Orcajo, G. A., Pedrayes González, J. F., García Melero, M. E., Fernández Cabanas, M., & Rojas García, C. H. (2018). Gamificación en el aula: "Escape Room" en tutorías grupales.

Autoevaluación y/o Resultado

Un total de 58 alumnos (37 alumnos de 3º curso y 21 alumnos de 4º curso) participaron en una de las 8 sesiones planteadas durante el curso 2019- 2020.

- Evaluación cualitativa: Todos los alumnos recibieron la encuesta de valoración sobre la actividad, que resaltó 5 aspectos: Aprendizaje y aplicabilidad de conceptos, Integración en el trabajo en equipo, Valoración de los coordinadores de sesión, Gamificación e inmersión, y Valoración global. El 100% de los alumnos contestaron a dicha encuesta, puntuando de forma unánime cada uno de los ítems con un valor máximo de 5 puntos.
- Evaluación cuantitativa: Se objetivó un mejor desempeño en el examen final de los alumnos del proyecto respecto a aquellos que no participaron. La tasa de suspensos y no presentados fue del 3% en los alumnos de la Escape-Cardio, frente a un 31% y 8% total, respectivamente. Consiguieron elevar la nota media del examen (7.03 frente a 5.61) y la media de respuestas acertadas (10.78 frente a 8.22, sobre un máximo de 14), con resultados estadísticamente significativos entre grupos.
- Difusión interna (notas de prensa en noticias de la CEU-UCH) y externa (notas de prensa en medios on-line, grabación de la actividad por CECOVATv).

Elaboración de un manual de comunicación con pacientes en la clínica odontológica en español, inglés, chino tradicional y francés. Aplicación práctica en clase mediante *role-play*

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Simulaciones
Profesores participantes	Elisabet Palazón, Mª del Mar Jovani, Mª Dolores Ouro
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Universidad/Odontología/1º, 2º y 3º/Clases obligatorias de Español
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

1. Crear y publicar un manual con vocabulario y frases de situaciones del ámbito odontológico en español, inglés, chino tradicional y francés, que pueda ayudar a los alumnos internacionales del Grado en Odontología y a cualquier profesional que necesite de esta terminología en los idiomas incluidos en el libro.
2. Mejorar la comunicación en español entre el alumno internacional y el paciente de la clínica odontológica mediante simulaciones de situaciones clínicas reales y la ayuda del manual elaborado.
3. Conferir al alumno internacional del Grado en Odontología una mayor seguridad a la hora de enfrentarse a situaciones clínicas que ya ha vivido mediante la simulación.

Metodología aplicada

Dos profesoras odontólogas se encargaron de preparar el manual en español. El texto se basó en los tiempos de una consulta odontológica en cada una de sus especialidades, desde la recepción a la despedida del paciente. Se incluyeron frases típicas utilizadas por odontólogos y pacientes en la clínica dental, instrumental y material utilizados con mayor frecuencia en cada campo, fotografías representativas de los mismos, junto a un glosario final con más de 400 vocablos. Posteriormente, 2 profesoras de la titulación del grado y 2 alumni, tradujeron el texto al inglés, francés y chino tradicional; idiomas mayormente utilizados por los alumnos internacionales en la titulación. Para que los alumnos pudieran mejorar sus competencias auditivas, de pronunciación y de acentuación en español, estos textos se complementaron además con audios. Tras la evaluación del manual por los revisores de CEU Ediciones, la

editorial aceptó su publicación. Tras trabajar la gramática y el vocabulario de textos similares al del manual, los alumnos internacionales del Grado de Odontología matriculados en "Español A1, A2 y A3" formaron parte de dos sesiones de role-play en las que mantuvieron conversaciones con profesoras odontólogas en las que el alumno ejercía de operador y la profesora de paciente.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

La comunicación en odontología es fundamental, sobretodo para obtener información de pacientes ansiosos o requerir su colaboración en algunos procedimientos (1).

El role-play sirve para adquirir estas habilidades de habla y escucha a través de la asunción de roles de escenarios de la vida real, permitiendo tener experiencias a través de la imitación de la realidad (2).

Los alumnos que no dominen la lengua del país donde están estudiando no progresarán tan bien como los que sí lo hacen, repercutiendo en su experiencia como estudiante y en sus resultados académicos (3).

1. Pilnick A., Trusson, D., Beeke S, O'Brien, R.,Goldberg, S. & Harwood, R.H. (2018). Using conversation analysis to inform role play and simulated interaction in communications skills training for healthcare professionals: identifying avenues for further development through a scoping review. BMC Medical Education, 18 (1), 267.
2. Abdoola, F., Flack, P.S., Karrim, S.B. (2017). Facilitating pragmatic skills through role-play in learners with language learning disability. South African Journal of Communications Disorders, 64 (1), e1-e12.
3. Mitchell, C., Del Fabbro, L & Shaw, J. (2017). The acculturation, language and learning experiences of international nursing students: Implications for nursing education. Nurse Education Today, 56, 16-22.

Autoevaluación y/o Resultado

El "Manual de comunicación con pacientes en la clínica odontológica en español, inglés, chino tradicional y francés" fue muy bien acogido entre los alumnos internacionales, llevando vendidos un total de 112 ejemplares. No solo los alumnos de los primeros cursos lo encontraron útil, los alumnos de cursos superiores que ya se encontraban tratando pacientes nos preguntaron cómo podían conseguirlo. Se pasaron dos cuestionarios a los alumnos para valorar las actividades realizadas y el material elaborado. El primer cuestionario lo cumplimentaron tras la segunda sesión de role-play in situ, de forma anónima. El segundo se envió a los alumnos online mediante cuestionario DOODLE a los dos meses de la publicación del manual.

En el primer cuestionario la mayoría de alumnos respondió que les habían resultado muy útiles las sesiones; un pequeño porcentaje del grupo A1 expresó no entender suficiente español como para poder seguir completamente todas las situaciones clínicas planteadas.

En el segundo cuestionario el 100% del alumnado consideró útil el manual, recalcando que los audios les eran muy provechosos, y pidiendo más imágenes si se hiciese otra versión ampliada del manual.

La mayoría de los alumnos dicen sentirse más seguros ante situaciones clínicas con pacientes tras leer el manual.

Vibrant Pharmacology: una experiencia de por vida y para la vida

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Simulaciones
Profesores participantes	Mª Dolores Guerrero Masiá, Raquel Carcelén
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Alumnos de 3º curso de Medicina. Asignatura: Pharmacology
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

Objetivo principal:

Lograr la integración de un adecuado aprendizaje y comprensión de los conocimientos y competencias de la materia de Pharmacology en alumnos de 3º Grado en Medicina junto a herramientas emocionales relacionadas con la adquisición de una Inteligencia Emocional, necesarias para una práctica clínica integradora y humanizada.

Objetivos específicos:

1. Elaborar experiencias formativas integrales a través de los seminarios que posibiliten una visión multidisciplinar y holística del paciente.
2. Simular escenarios clínicos con pacientes reales en la universidad, que posibilite una aproximación a la experiencia profesional directa.
3. Evaluar la integración de las herramientas emocionales aprendidas y contenidos farmacológicos en escenarios clínicos con pacientes reales.
4. Conocer si existe una correlación positiva entre IE y rendimiento académico en la materia de Pharmacology.
5. Conseguir que los alumnos tengan una elevada satisfacción con la docencia de esta asignatura.

Metodología aplicada

En el primer seminario se abordó de forma multidisciplinar el tratamiento del paciente polimedicado a cargo de D. Juan Peris.

Durante los seminarios de la asignatura se abordaron casos clínicos con pacientes reales haciendo uso de herramientas de IE trabajadas en las clases teóricas a través de los paralelismos establecidos entre el contenido Farmacológico y Emocional. Durante estos seminarios, los pacientes aportaban su bolsa de medicamentos actuales y las historias clínicas recientes, para evaluar la medicación en términos de necesidad, efectividad y seguridad. El último seminario contó con la visita de Narcóticos Anónimos.

Se realizaron sesiones clínicas simuladas con los alumnos. En los que ellos debían discutir la información aportada por el paciente con el estudio de la medicación.

Finalmente, en el último de los talleres, se realizó sesiones clínicas en abierto con pacientes reales, donde se trasladaba al paciente el resultado del estudio de la medicación. En esta sesión se evaluó las habilidades de comunicación y emocionales de los alumnos por la Dra. Raquel Carcelén y Mª Dolores Guerrero y cuyos resultados se muestran en el apartado resultados.

Se empleó el cuestionario TMMS-24 para la evaluación pre y post de IE.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

La Inteligencia Emocional (IE) es un factor importante para el éxito académico, laboral y para la vida cotidiana en general (1). La evidencia indica que, en la práctica clínica, la IE ayuda a mejorar la empatía en la consulta médica y mejorar las relaciones médico-paciente (2), mejora el rendimiento clínico (3) y se obtiene una mayor satisfacción de los pacientes (4). Además, para conseguir un aprendizaje significativo uno de los mejores recursos es la utilización de diferentes herramientas y recursos en el aula que emocionen al alumno, es decir, que le hagan sentir y experimentar y desde ahí, se plantea esta experiencia docente.

1. Goleman, D. (1998). La práctica de la inteligencia emocional. Barcelona: Kairós.
2. Arora S, Ashrafian H, Davis R, Athanasiou T, Darzi A, Sevdalis N. Emotional intelligence in medicine: a systematic review through the context of the ACGME competencies. Med Educ. 2010;44:749 -64.
3. Stratton TD, Elam CL, Murphy-Spencer AE, Quinlivan SL. Emotional intelligence and clinical skills: preliminary results from a comprehensive clinical performance examination. Acad Med. 2005; 80:S34–7.
4. Blue AV, Chessman AW, Gilbert GE, 3rd Mainous AG. Responding to patients' emotions: important for standardized patient satisfaction. Fam Med. 2000;32:326-30.

Autoevaluación y/o Resultado

Participaron un total de 43 alumnos (66.15% del total de matriculados), el 65.1% fueron mujeres y la edad media de 21.17 (±2.2). La nota media de los seminarios, actividad formativa donde se evaluaron las habilidades de comunicación, emocionales y de uso racional del medicamento fue de un 8.6 sobre 10, lo que indica un rendimiento alto. Los resultados en IE, muestran puntuaciones que indican niveles moderados en las competencias emocionales. Esto puede ser explicado porque no todos los participantes acudieron a las clases magistrales donde se utilizaba la metodología que se pretende evaluar. De hecho, aunque la media del porcentaje de asistencia fue del 73.94 (±18.02), hubo alumnos que solo asistieron al 34.5%. Los resultados que hacen referencia a la satisfacción con la metodología utilizada muestran que ésta fue alta (M=7.8±1.50), siendo los ítems que obtuvieron mayor puntuación "el enfoque de las clases ha sido diferente y original" y estas clases son "muy útiles tanto en el ámbito personal como en el profesional". Los pacientes que participaron en la simulación reflejaron "haberse sentido muy atendidos, escuchados y tenidos en cuenta", y ser una experiencia "muy gratificante" a la par que proponían trasladar este modelo a la práctica clínica profesional.

Adquisición de competencias transversales en Psicología a través del *Escape room* educativo

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Simulaciones
Profesores participantes	Cristina Velasco, Cristina Noriega, Gema Pérez-Rojo, María Isabel Carretero, Patricia López-Frutos, Leyre Galarraga, Ángeles López
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Universitarios/grado psicología/2º/personalidad, psicología social, fisiología del SN e ingles para psicólogos
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

Se organizó un escape room con los alumnos de 2º del Grado de Psicología con el propósito de adquirir competencias transversales de cuatro asignaturas (Personalidad, Psicología Social, Fisiología del SN y Lengua moderna) necesarias para su formación teórico-práctica y potenciar el desarrollo de habilidades interpersonales y de cooperación, las cuales se encuentran entre las más valoradas por empleadores y son imprescindibles para profesiones sociosanitarias. Los objetivos específicos fueron:

- Crear un entorno educativo en el que se estimule un aprendizaje significativo donde los alumnos sean los protagonistas de su aprendizaje.
- Motivar al alumnado para que esté predispuesto al aprendizaje y se mantenga a largo plazo.
- Desarrollar pensamiento crítico y capacidad de toma de decisiones para resolver problemas relacionados con competencias técnicas necesarias para desenvolverse en el mundo profesional.
- Fomentar la transversalidad de asignaturas en la resolución de problemas en línea con el modelo biopsicosocial.
- Desarrollar habilidades que forman parte del trabajo en equipo. El progreso se consigue a partir de una secuencia de ensayos, pruebas y errores hasta llegar a la solución necesaria, generando interacciones entre los participantes en las que las habilidades de comunicación, cooperación y manejo de conflictos son claves.

Metodología aplicada

Participaron 34 alumnos de las asignaturas de Personalidad, Psicología Social, Fisiología del SN y Lengua Moderna impartidas en el primer semestre (2019-2020). Se realizó en el laboratorio de psicología clínica y social que cuenta con una cámara Gesell (dos ambientes separados por un vidrio de visión unilateral), permitiendo crear distintas tramas como parte de la gamificación. Para que el número de alumnos no afectara negativamente en el desarrollo de la actividad

debido a falta de implicación, desmotivación, problemas de coordinación, etc., se dividió a la clase en dos grupos. Cada grupo estaba formado por 17alumnos, de manera que el escape room se realizó dos veces, una con cada grupo. A su vez, esos 17 alumnos era divididos en 4 grupos (cada grupo era identificado con un color). Se diseñaron actividades (casos prácticos, preguntas cortas, asociación de conceptos, resolución de problemas de razonamiento relacionados con las asignaturas) relacionadas con los contenidos impartidos en las asignaturas, en las que tenían que trabajar en subgrupos y otras en las que tenían que trabajar todo el grupo de manera colaborativa. En algunas actividades usaban herramientas como el SOCRATIVE. El objetivo final consistía en salir del laboratorio antes de finalizar el tiempo establecido (una hora).

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

La metodología de escape room favorece el aprendizaje activo del alumno. Tener una experiencia vivencial facilita el aprendizaje y la aplicación práctica, tan importante para ejercer como psicólogo el día de mañana. Además, permite aumentar la motivación del alumno a través de la devolución inmediata de un refuerzo, en este caso poder resolver problemas y salir de la habitación en ese tiempo limitado, lo que también supone un reto (Adams et al., 2018; Brown et al., 2019). El escape room permite el aprendizaje cooperativo (Ovejero, 2018). Esta metodología docente ha sido aplicada de manera satisfactoria para evaluar las competencias de alumnos en carreras de ciencias de la salud (Roman et al., 2020).

- Adams et al. (2018). Can You Escape? Creating an Escape Room to Facilitate Active Learning. Journal for Nurses in Professional Development, 34(2), E1–E5.
- Brown, et al., (2019). An Escape Room as a Simulation Teaching Strategy. Clinical Simulation in Nursing, 30, 1–6.
- Roman, et al. (2020). The escape room as evaluation method: A qualitative study of nursing students' experiences. Medical Teacher, 42(4), 403–410.
- Ovejero, A. (2018). Aprendizaje cooperativo crítico. Mucho más que una eficaz técnica pedagógica. Madrid: Pirámide.

Autoevaluación y/o Resultado

Después de realizar el escape room, los alumnos contestaron a un cuestionario online que incluía preguntas acerca de la calidad y la satisfacción con la actividad en la que habían participado. Las opciones de respuesta eran tipo Likert con una puntuación mínima de 1 y máxima 10. En concreto, sobre si la actividad les ha permitido mejorar sus conocimientos teóricos y prácticos sobre las asignaturas se obtuvo una M=7,9; Si la actividad les ha permitido mejorar sus competencias como psicólogos se obtuvo una M=8,1; Si la actividad les ha permitido su desarrollo personal y social se obtuvo una M=8,2; Valoraron con una M=9,4 la organización de la actividad, así como su relación con la asignatura. Con respecto al hilo general conductor del ESCAPE ROOM fue de M=9,15; y, por último, el grado de satisfacción general fue de M=8,9. Para futuras convocatorias se tendrán en cuenta las sugerencias de los alumnos: los grupos fueran más pequeños. La actividad produjo un aumento considerable de la motivación de los alumnos por las asignaturas implicadas, así como una mejora de las relaciones interpersonales entre los alumnos y profesor-alumno. Expresaron su interés en participar en más actividades de gamificación.

Hands on approach para el aprendizaje de la organización de eventos

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Simulaciones
Profesores participantes	María Sánchez Valle, Cristina Barreiro Gordillo, Olga Kolotouchkina
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Máster en Relaciones Públicas y Organización de Eventos/ Arquitectura de los Eventos y Protocolo y Plan Estratégico de Organización de Eventos
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

El objetivo general es formar personas con capacidad técnica, crítica y actitud ética que contribuyan al desarrollo humano y social de su comunidad. Los alumnos del Máster en Relaciones Pública y Eventos están formándose para crear y desarrollar eventos como parte de la estrategia de Relaciones Públicas. Los objetivos específicos son:

1. Conocer el concepto de evento y los principios del diseño e implementación de los eventos.
2. Saber organizar y ejecutar eventos.
    - Saber diseñar, gestionar y supervisar estrategias originales y eficaces para la organización de eventos.
    - Diseñar eventos en todos sus aspectos estéticos y organizativos.
3. Aplicar las reglas del protocolo en la organización de eventos.El proyecto consiste en que los alumnos crean y ejecutan un evento real asumiendo todas las tareas que conlleva, desde la creación hasta su puesta en marcha y evaluación. Se trata de un evento abierto a los alumnos de 4º y 5º curso de la Facultad de Humanidades y Ciencias de la Comunicación.

Metodología aplicada

La metodología hands on approach permite que el alumno adquiera las competencias que necesita para el desarrollo profesional proporcionando una respuesta a un caso concreto. Todos los alumnos trabajan en un único equipo a partir de un briefing que les solicita organizar un evento -en este curso sobre nutrición saludable. El equipo tiene que idear el tipo de evento, planificarlo, ejecutarlo y realizar una evaluación de los resultados. Desafortunadamente este curso no ha sido posible implementar el evento debido a la emergencia sanitaria provocado por COVID-19. No obstante, la evaluación del evento se ha realizado a partir de la memoria que cada estudiante tiene que entregar en una fecha determinada:

1. Presentación colectiva oral del proyecto.
2. Entrega de Memoria Colectiva y Memoria Individual por cada miembro del equipo:
    - Memoria Colectiva: descripción del evento y de los asistentes, retroplanning, patrocinadores, presupuesto, escaleta y plan de comunicación del evento.
    - Memoria Individual: explicación de la distribución de trabajo/áreas y planificación cronográfica, además de una reflexión personal sobre el siguiente tema: "Los aspectos más importantes a tener en cuenta para organizar un evento".

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

Entre las competencias y las habilidades que demandan las empresas destacan la capacidad de análisis y la interpretación de datos de los entornos digitales; la gestión de la comunicación de marcas en las comunidades online y el conocimiento de los nuevos consumidores digitales (Broyles, 2016; Deuze, 2016). El desarrollo integral y la implementación práctica de proyectos reales de comunicación se considera una de las herramientas formativas más eficaces para la integración de los conocimientos académicos con la capacitación práctica de los futuros profesionales (Childers and Levenshus, 2016). Maddox et al. (2018) afirman que el aprendizaje activo ligado a la experiencia profesional fomenta la capacidad conceptual de los alumnos, desarrolla sus habilidades prácticas y define sus competencias profesionales.

- Broyles, Sh. (2016). Advertising education and the Journal of Advertising Education: The 20-year evolution. Journal of Advertising Education, 87-89.
- Childers, C., & Levenshus, A. (2016) Bringing the digital world to students: partnering with the university communications office to provide social media experiential learning projects, Communication Teacher, 30 (4), 190-194.
- Deuze, M. (2016). Living in Media and the Future of Advertising, Journal of Advertising, 45 (3), 326-333.
- Maddox, L., Patino, A., Kaltcheva, V.D., & Pitta, D.A. (2018). Integration of an online curriculum with a real-world exercise: a step beyond traditional classroom teaching. Journal of Advertising Education, 22 (1), 23–33.

Autoevaluación y/o Resultado

El contenido innovador de este proyecto, permite una mejora en el aprendizaje de los alumnos y en la calidad de la enseñanza. Gestionar la organización del evento real, contribuye a afianzar los contenidos trabajados en ambas asignaturas, permite experimentar con nuevas metodologías y ayuda al desarrollo de competencias específicas que son difíciles de evaluar.Se trabajan competencias como saber entender, crear y ejecutar un evento, además de otras transversales como el trabajo en equipo, la actitud crítica, la capacidad para escuchar, la asunción de responsabilidades y la toma de decisiones.Los estudiantes se enfrentan a una tarea totalmente nueva que contribuye a fomentar su creatividad, aumenta su motivación y participación y les convierte en protagonistas del aprendizaje. Les permite un acercamiento real al mundo profesional que les habilita para comenzar a moverse con soltura en el ámbito empresarial. Además, se potencia la mentalidad emprendedora de los estudiantes ayudándoles a aprovechar oportunidades y generando innovación y valor. La actividad también es útil para la Universidad y los posgrados del CEU porque actúa como una estrategia de captación de alumnos para las siguientes ediciones del Máster de Relaciones Públicas y Organización de Eventos.

Implantación de simulación clínica como herramienta de aprendizaje en la asignatura Principios de Cinesiterapia del Grado en Fisioterapia

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Simulaciones
Profesores participantes	Aitor Martín-Pintado, Myriam Cabrera, Pedro Rivas, Luis Ángel Coronel, Juan Andrés Mesa, Clara Mª Sobrado, Beatriz Sanz-Bustillo
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Grado / Fisioterapia / Primero / Principios de Cinesiterapia
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

- Diseñar e implantar una actividad de simulación clínica en las prácticas de la asignatura Principios de Cinesiterapia para facilitar la adquisición de competencias relacionadas con habilidades técnicas y no técnicas en un escenario con paciente estandarizado.
- Valorar la percepción de los alumnos de primer curso con respecto a la experiencia de simulación clínica y su implementación en los estudios de grado.
- Promover la adquisición de competencias transversales relacionadas con el trabajo en equipo, la comunicación, el pensamiento crítico o la toma de decisiones en alumnos de primer curso del Grado de fisioterapia.

Metodología aplicada

Se planteó y realizó una actividad de simulación clínica enmarcada en las prácticas de Principios de Cinesiterapia (Primer curso del Grado en Fisioterapia):

- Ubicación: Sala de simulación 0.05 (Edificio MED)
- Duración: 2 horas
- Sesión informativa previa: en los días previos a la sesión, se plantearon las bases de la misma, compartiendo dos casos clínicos para su análisis previo y explicando las fases de las que constaría. A su vez, voluntariamente dos alumnos aceptaron participar simulando ser pacientes y dos de ellos aceptaron el rol de fisioterapeutas.
- Escenario: consulta de fisioterapia a la que acude un paciente para su tratamiento mediante cinesiterapia pasiva.

- Briefing: al inicio de la actividad se realizó una dinámica de grupo tipo rompehielos para generar un entorno seguro, se mostró el entorno y se recordaron las instrucciones de la actividad.
- Desarrollo de la simulación: se simularon dos situaciones clínicas independientes con una duración aproximada de 10-15 minutos cada una Autoevaluación: todos los alumnos completaron un checklist para valorar el grado de ejecución de las diferentes habilidades técnicas y no técnicas requeridas.
- Debriefing: se realizó una puesta en común sobre lo sucedido durante la simulación, analizando las habilidades técnicas y no técnicas desarrolladas.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

La simulación clínica es un método de aprendizaje y evaluación que facilita la adquisición de competencias relacionadas con conocimientos, habilidades técnicas y no técnicas, así como actitudes de alumnos que los acercan a su práctica clínica real. Se trata de métodos que han sido desarrollados más en profundidad en las áreas de enfermería o medicina y se han mostrado efectivos para favorecer la adquisición de competencias específicas (Galindo López y cols. 2007). La simulación clínica posibilita que los alumnos puedan desarrollar habilidades para resolver un caso clínico recreado en un escenario que simula ser real, mientras que el alumno puede ser analizado y evaluado en este contexto. A pesar de que la simulación clínica en fisioterapia no tiene una implementación y desarrollo tan amplia como otras disciplinas en la mayoría de países, se ha observado que la integración de simulación clínica en el currículo de fisioterapia permite fortalecer competencias clínicas en diferentes dominios específicos. En base a esto, se ha argumentado que es necesario desarrollar trabajos con escenarios de simulación que promuevan la adquisición y de competencias para aumentar el desempeño de los alumnos de fisioterapia y su impacto en los diversos contextos clínicos (Alfonso-Mora y cols. 2018).

Autoevaluación y/o Resultado

La percepción de los alumnos de primer curso con respecto a la experiencia de simulación clínica y su implementación en los estudios de grado fue valorada a través de un cuestionario online descrito previamente y empleado en la valoración de la percepción de la experiencia de simulación en alumnos de enfermería (Howard y cols. 2011). El cuestionario incluye 10 preguntas que tiene como opciones de respuesta una escala tipo Likert (Desde el 1 Totalmente de acuerdo al 4 Totalmente en desacuerdo). Los datos más relevantes del cuestionario mostraron que todos los alumnos consideraron que se trata de una herramienta que ayuda a entender mejor los conceptos, estimular el pensamiento crítico y ganar experiencia que se puede transferir a la práctica clínica. Por ello todos ellos indicaron que el método de simulación debe estar presente a lo largo de sus estudios de grado. Un 50% de los alumnos consideraron que la experiencia les ayudaría a sentirse menos nerviosos en su futura estancia clínica. El 75% de los alumnos consideraron que la simulación clínica no puede en ningún caso reemplazar a la estancia clínica real.

Defensa del Estado de Derecho
Taller de oratoria

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Simulaciones
Profesores participantes	Irene Correas Sosa
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Primer curso de derecho, grupos 1.03/05 y 1.8A
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

Aprovechando una actividad que ya se había hecho algún curso anterior, el primer objetivo era que los alumnos aplicasen la metodología aprendida a un caso cercano (utilizamos un tema de actualidad) siempre considerando los conceptos aprendidos durante el semestre. De esta forma se valoraba no sólo que aplicaran la metodología de la práctica sino que utilizaran en la defensa del tema del discurso lo estudiando durante el semestre, viendo una aplicación práctica a una asignatura que se ven abstracta. El segundo objetivo, fomentar la capacidad expositiva y de síntesis de los alumnos -con la dificultad añadida de trabajar en grupo- al tiempo que pudieran experimentar distintas formas de acercase y defender una misma idea, para la cual contaban no sólo con igual información de partida sino con el mismo tiempo de realización.

Metodología aplicada

Es importante que desde los primeros cursos insistamos en trabajar con los alumnos competencias que les serán de gran utilidad para su futuro como la expresión oral y escrita –muy especialmente dadas las cada vez mayores carencias que se observan–. Fundamentos de Derecho Constitucional es percibida como una materia muy teórica por lo que a lo largo del semestre se había ido ya trabajando con una aplicación actual de los conceptos adquiridos, que culminamos con esta actividad. De esta forma los alumnos de primer curso perciben, o ése es el objetivo, que las materias de fundamentación que ven los primeros cursos sobre todo les van a dar una importante base para el futuro de su grado y su carrera. Esta actividad actualizó una actividad que ya existía para, una vez trabajados los materiales, aplicar la metodología en la elaboración de un discurso persuasivo. Este cambio en el formato pretendía también retar a los alumnos a utilizar lo aprendido durante el semestre, así como que se sirvieran de las lecturas que fueron acompañando cada tema. Los alumnos trabajaron en grupo, de tal forma que cada discurso fuera, a su vez, fruto de un trabajo interno de discusión y acuerdo entre ellos.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

Desarrollo de la capacidad de negociación, expresión oral y escrita, y de la oratoria Percepción de la transversalidad de sus diversas materias, siendo valorado positivamente que pudieran utilizar conocimientos ya adquiridos en otras materias que estaban viendo ese semestre como Teoría del Derecho, que era común a ambos grupos.

Autoevaluación y/o Resultado

Los resultados de este ejercicio, con el que concluimos el semestre fueron altamente satisfactores y se logró una implicación de los alumnos mejor de la esperada, tanto en trabajo como en resultados. los alumnos de primer curso se encuentran en ocasiones con que las actividades que les planteamos en las materias que, a priori, pueden resultar más teóricas tienen poca relación con lo que perciben en su día a día. además, es importante hacerles conscientes desde el comienzo de sus estudios de la importancia de una adecuada expresión oral y escrita, dada su actividad futura pero también dada la importancia que tiene ello en el día a día. Pesando en su futuro, es importante que aprendan desde el primer curso a ir ensamblando y relacionando el amplio conocimiento que adquieren. Desde mi punto de vista, los alumnos han de percibirse a sí mismos como sujetos activos de su aprendizaje, ya que les permite ser más activos y profundizar, por un lado, y, por otro, correlacionar lo que aprenden dentro del aula con su día a día, de fomra que así conseguimos una mayor implicación en clase y en su propio aprendizaje que es quizás el aspecto que me parece más relevante y enlaza con lo señalado en primer lugar. Finalmente, señalar que este tipo de actividades en la que tienen que llegar a un trabajo en común favorece otras competencias como la negociación, la persuasión o la expresión oral y escrita, todas ellas de gran relevancia para nuestros estudiantes.

Capacitación de los estudiantes en el diseño de proyectos de terapia génica basados en tecnología CRISPR mediante el método del caso

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Simulaciones
Profesores participantes	Silvia Martín Lluesma, Sergio Portal Núñez, Alejandra Cruz Varona, Evangelina López de Maturana, Isabel Adoración Martín Antoniano, Verónica Alonso Rodríguez, Eva Ruiz Casares, María Marta Escribese Alonso, Domingo Barber Hernández, Nuno Henriques-Gil
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	La actividad se realizará durante dos años consecutivos, teniendo ésta carácter transversal e incluyendo distintas asignaturas de los cursos 3º y 4º del Grado en Genética: Ingeniería Genética I y II, Documentación Científica (3º curso), Terapia Génica y Celular, Epidemiología Genética y Prácticas Integradas II (4º curso). Los destinatarios por tanto de esta actividad serán los alumnos de 3º y 4º curso del Grado de Genética (Facultad de Medicina).
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

La tecnología CRISPR es una herramienta de ingeniería genética que permite "editar" o "corregir" el genoma de forma precisa y controlada. Esta tecnología está revolucionando la capacidad de aplicar conceptos de terapia génica a patologías hasta ahora incurables. Su relativa simplicidad facilita su utilización en laboratorios experimentados en herramientas básicas de genética y biología molecular, por lo que su uso se está generalizando rápidamente. Por ello, consideramos que entrenar a nuestros alumnos en el uso de esta tecnología puede tener un impacto importante en su futuro profesional. Nuestros objetivos en este proyecto son los siguientes:

- Capacitación de los alumnos en el uso de lo aprendido en las clases teórico-prácticas aplicado a un problema científico. Diseño, presentación y discusión de un proyecto de edición genómica mediante tecnología CRISPR.
- Aplicación de una metodología docente que favorece el aprendizaje global ("Global Learning") en los alumnos del grado de Genética, con el fin de que mejoren sus habilidades de pensamiento crítico y trabajo colaborativo con sus compañeros a través del diseño experimental de un proyecto de edición genómica mediante tecnología CRISPR.

Metodología aplicada

Los alumnos reciben entrenamiento centrándose en el diseño y utilización de las herramientas necesarias para la consecución del objetivo. Así, los alumnos del grado de Genética realizan actividades de complejidad creciente durante las prácticas de 3º y 4º, apoyados en los cursos teóricos siguientes:

1. 2º curso: obtención de conocimientos y habilidades básicos en Genética Molecular y Genética Humana.
2. 3º curso: Ingeniería Genética I y II, Diagnóstico Genético Molecular, Documentación Científica.
3. 4º curso: Epidemiología Genética y Terapia Génica y Celular La realización de actividades tiene lugar de forma progresiva, para asegurar que los alumnos asimilan una etapa del proceso antes de pasar a la siguiente. En cada etapa, los alumnos realizan las siguientes actividades:
    - Trabajo individual y por equipos, resolviendo un problema concreto planteado por el instructor.
    - Presentación del trabajo realizado (de forma oral y/o escrita), exponiendo los resultados de su análisis y la solución propuesta.
    - Discusión de los resultados en grupo y/o individualmente, resolviendo cuestiones planteadas por el instructor alrededor del problema planteado Ideas clave:
        - No hay una única solución para cada problema que se plantea.
        - El trabajo en equipos multidisciplinares y la discusión con pares favorece el desarrollo de soluciones innovadoras.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

El método del caso fue desarrollado por la Universidad de Harvard en 1870 y es ampliamente utilizado en las universidades y escuelas de negocios de todo el mundo. Es un método activo, que se basa en el desarrollo de las habilidades de los estudiantes mediante el trabajo individual y en equipo, a través del análisis y la resolución de problemas específicos similares a los que los estudiantes enfrentarán en la práctica profesional. Ello estimula el análisis y la discusión con pares de situaciones concretas. Esta metodología nos permitirá en un futuro plantear el presente proyecto como un Collaborative Online International Learning (COIL), ofreciendo nuevas oportunidades de aprendizaje mediante experiencias virtuales internacionales a nuestros alumnos de Genética. Esta línea de futuro se engloba dentro del programa de internacionalización de nuestra Facultad.

1. Barnes, L. B.; Christensen. C. R. y Hansen A. J. (1994). Teaching and the Case Method. Boston, Massachusetts: Harvard Business School Press.
2. Benito, A. y Cruz, A. (2005). Nuevas claves para la docencia universitaria en el Espacio Europeo de Educación Superior. Madrid: Narcea, S.A.
3. Donoso-Vázquez, T. y Sánchez, A. (2013). Orientación educativa y profesional. Estudio de casos. Barcelona: ISEP.

Autoevaluación y/o Resultado

La actividad se realizará durante dos años consecutivos, empleando los siguientes métodos de evaluación:

1. 1º año (año en curso): encuesta a los alumnos de 3º de Genética, tras la realización de las prácticas de IG1 e IG2, según un modelo en desarrollo.
2. 2º año (curso 2020-2021): encuesta a los alumnos de 4º de Genética, tras la realización de las prácticas de Terapia Génica y Celular y Prácticas Integradas II. Mediante estas encuestas se valorará el grado de satisfacción de los alumnos con la metodología utilizada. Por otro lado, el éxito en la consecución del objetivo planteado se valorará mediante:

- A nivel objetivo: Resultados obtenidos por cada alumno (nota) en las distintas actividades propuestas en las prácticas de cada una de las asignaturas.
- A nivel subjetivo: Autoevaluación final realizada por el alumno de forma anónima, en la que se le preguntará si ha sido capaz de lograr el objetivo, es decir, alcanzar la autonomía suficiente como para elaborar el diseño experimental de un proyecto de edición genómica empleando la tecnología CRISPR.

Aprendizaje Basado en Problemas una oportunidad en tiempos de Coronavirus

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Simulaciones
Profesores participantes	Marta Blanco Navarro
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Alumnos 1º Grado Magisterio Educación Infantil. Organización del Centro Escolar
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

Conocer e interiorizar el método de Aprendizaje Basado en Problemas como método activo para el desarrollo de situaciones Contribuir al desarrollo de las competencias demandadas por los empleadores en el s. XXI para los Graduados Desarrollar una propuesta de actuación educativa, por parte de supuestos maestros, como alternativa a la presencialidad en situación de Estado de Alarma provocado por el Covid-19 Fomentar la Autoevaluación

Metodología aplicada

El Problem Based Learning (PBL) ó Aprendizaje Basado en Problemas (APB) es un método clasificado entre los métodos activos adecuado para jóvenes estudiantes. Como todo método, requiere el seguimiento de un proceso establecido que es necesario seguir para llevar a cabo dicho método y no realizar simplemente un trabajo en equipo u otros métodos. Durante 8 años he utilizado este método con los alumnos de 1 de Grado Magisterio para impartir clases relacionadas con el contexto organizativo escolar. La presente comunicación recoge la experiencia llevada a cabo con dicho método, en concreto, para la materia de “Organización del Centro Escolar” de 1º Grado Infantil, que se vio afectada por la situación del Estado de Alarma consecuencia del Covid-19, por el que se suspendieron las clases presenciales en todas las Enseñanzas del Sistema Educativo. Por tanto, se trata de una experiencia llevada a cabo de forma on-line y que deriva en una propuesta de actuación on-line que podría ser válida para maestros de educación infantil que han tenido que trabajar adoptando esta modalidad. Dado que los grupos eran de 5 miembros, las propuestas de actuación son varias, por lo que se propone presentar una de ellas

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

El método PBL parte de la idea de que el estudiante aprende de un modo más adecuado cuando tiene la posibilidad de experimentar, ensayar o indagar sobre la naturaleza de fenómenos de actividades cotidianas. También considera que el aprendizaje resulta más atractivo cuando se plantean preguntas que requieren esfuerzo intelectual y deben identificar, encontrar y utilizar los recursos necesarios. Se considera también la idea de que los problemas complejos se resuelven mejor en colaboración con otras personas. Por ello las situaciones problema base se sustentan en situaciones complejas del mundo real.

- Blanco, M. (2020). Problem Based Learning y Portafolios como una oportunidad de crecer científicamente para alumnos Grado Magisterio. 8th International Congress Educational Sciencies and Development. Pontevedra (España). Libro de Abstracts pendiente de publicar. ISBN 978-84-09-19786-6.
- Dochy, F., Segers, M. y Dierick, S. (2002). Nuevas vías de aprendizaje y enseñanza y sus consecuencias: una nueva era de evaluación.
- Boletín RED-U, vol. 2. nº 2, mayo 2002, 13-29
- Dolmans, D. y Snellen-Balendong, H. (1995). Construcción de tareas. Departamento de Educación Investigación. Universidad de Maastricht: Maastricht.
- López-Pastor V. M. y Pérez-Pueyo, A. (Coords.). (2017). Evaluación formativa y compartida en Educación: experiencias de éxito en todas las etapas educativas. León: Universidad León.

Autoevaluación y/o Resultado

El grupo clase repartido en grupos, presentó una totalidad de 12 posibles propuestas de actuación para llevar a cabo en tiempo de confinamiento para maestros de Ed. Infantil. Los resultados académicos de los alumnos/as en el trabajo son positivos y también el grado de motivación, dado que se les plantea una situación acorde con su futuro profesional Los alumnos/as realizan un proceso del trabajo autónomo y creativo, orientado por el profesor cuando resulta necesario. El trabajo propuesto es evaluado en su proceso por los propios alumnos y el resultado final, entregado en un documento, es calificado por la profesora como parte de la materia.

Innovando con la empresa: El lanzamiento de los retos en Dirección de Recursos Humanos

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Simulaciones
Profesores participantes	Mercedes Rubio, José Antonio de la Rosa, Carmen Sebrango
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Universidad/ Grado en ADE, MKT, ADE+MKT, DER+ADE/ 4-5/ Dirección de Recursos Humanos
Defendido en	Mesa Temática

Objetivos de la actividad

- Abordar de manera completamente real la parte práctica de la asignatura: trabajar mediante retos reales para lograr que los alumnos aprendan mediante la búsqueda de soluciones, la problemática en la gestión de RRHH.
- Acercar el mundo profesional a la asignatura e impulsar la relación universidad-empresa. Es prioritario que cada vez nos acerquemos más a la realidad empresarial y trabajemos de manera conjunta.
- Aumentar la motivación de los alumnos: lograr que el alumno perciba el atractivo de trabajar con una problemática real, más allá de supuestos o casos empresariales
- Adquirir las competencias de la asignatura en mayor grado: Una competencia específica de la asignatura es la capacidad para identificar, formular y solucionar problemas aplicando criterios profesionales (CE2), que se conseguirá en mayor grado.
- Conseguir las competencias de empleabilidad: habilidades relacionadas con la empleabilidad, como pensamiento crítico, capacidad para encontrar nuevas ideas y soluciones, capacidad para trabajar bajo presión, trabajo en equipo, saber presentar ante un público especializado, etc.
- Aprender a competir de “manera sana” y fomentar la meritocracia. Los diferentes equipos de trabajo formados compiten entre sí para ser el equipo ganador, generando una competitividad “sana y basada en valores”, que estimule su profesionalidad.

Metodología aplicada

Para la realización de la actividad, se contó con la colaboración de Randstad, empresa líder en el mundo de la gestión de recursos humanos. Fueron los encargados de lanzar a los alumnos 3 retos reales relativos al área de recursos humanos. Durante dos meses, todos los alumnos matriculados en la asignatura, tuvieron que trabajar

en equipo para dar la mejor solución posible a 1 de los retos. Los equipos tuvieron que presentar un documento Word así como realizar en clase una presentación oral con apoyo de un powerpoint point, con un tiempo limitado y empleando la técnica elevator pitch. Mediante una rúbrica, el profesor valoró la solución aportada por cada grupo, la factibilidad, originalidad, comunicación oral, presentación powerpoint, etc. Asimismo, eligió en cada clase un equipo ganador para presentar su proyecto en la final. En diciembre, los 8 equipos finalistas (uno por cada clase) expusieron oralmente y con apoyo de presentación, su propuesta como solución al reto, al tribunal formado por 3 profesionales de Randstad, siendo los encargados de elegir al equipo ganador. Como premio, en marzo, el equipo ganador visitó la sede de Randstad en Madrid y expuso su trabajo a la dirección general de la compañía.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

Existe experiencia previa de alumnos que han participado en lanzamientos de retos, como por ejemplo en la Innovation Week (USPCEU 2018 y 2019), pero no en una asignatura, con retos propios de la materia y con alumnos con conocimientos similares. También la duración es diferente, pudiendo trabajar durante un tiempo más prolongado, de 2 meses en nuestro caso, con mayor profundización. De esta manera aprovechamos todas las oportunidades que nos brinda trabajar mediante retos, como es conseguir: motivación, creatividad, trabajo en equipo, querer ganar, meritocracia, etc. y enfocado hacia una asignatura concreta, lo que consigue mejorar parte práctica de la misma y mejorar la empleabilidad de los alumnos. Tengamos en cuenta que la empleabilidad planteada en la Declaración de Lovaina (2009) implica fomentar unos estrechos vínculos entre los ámbitos universitario y laboral (Llinares, Córdoba y Zacarés, 2012). Para Jackson (2013), las habilidades relacionadas con la empleabilidad, abarcan el trabajo en equipo, la comunicación, la autogestión, el pensamiento crítico y resolución de problemas (Australian Association of Graduate Employers, 2011; Confederation of British Industry, 2011), considerando que su desarrollo durante la educación universitaria es esencial, ya que permiten la aplicación efectiva de las habilidades adquiridas en el lugar de trabajo.

Autoevaluación y/o Resultado

Los resultados obtenidos han sido muy buenos, en cuanto a la mejora de la satisfacción de los alumnos participantes, alcanzar la competencia específica de la asignatura dirección de recursos humanos, lograr la mejora de la empleabilidad, pensamiento crítico, creatividad, solución de problemas, etc., así como acercar la realidad empresarial a la asignatura, y sobre todo lograr un acercamiento Universidad-Empresa. Trabajar mediante retos no es sencillo. El alumno afronta de una manera creativa y diferente a lo que se les pedía tradicionalmente en el trabajo clásico de la asignatura. No existe una solución única y lo importante es que los conocimientos adquiridos de la materia permitan dar la mejor respuesta posible. Para su comprobación, además de la valoración personal de los profesores y los profesionales de Randstad muy satisfechos con el resultado de la actividad, se elaboró un cuestionario a los alumnos para que valoraran cómo participar en la actividad había mejorado su adquisición de competencias de empleabilidad, si estaban satisfechos con la dinámica, si consideran que el grado de innovación aportado es alto, si consideran que hemos logrado avanzar en la relación universidad empresa, de su motivación y satisfacción. Los resultados que están a disposición, fueron muy positivos.

El Restaurante Bioquímico

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Simulaciones
Profesores participantes	Encarnación Amusquivar Arias, Aurora Hernández González
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Grado en Nutrición Humana y Dietética, 1º curso, asignatura de Bioquímica General
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

- Aplicar los conocimientos teóricos adquiridos en las clases de Bioquímica general a una situación real.
- Fomentar en el alumno su interés por la Bioquímica.
- Fomentar la capacidad de análisis y síntesis.
- Desarrollar las capacidades comunicativas, tanto de manera oral como escrita.

Metodología aplicada

Los alumnos se organizan en grupos de 3 personas. A cada grupo se le asignarán 2 personajes que acuden al “Restaurante Bioquímico” y que presentan determinadas patologías relacionadas con la nutrición. Cada grupo debe elegir un plato de desayuno, comida (con postre incluido) y cena adecuados para cada uno de los personajes que se les ha asignado. Deben indicar qué enzimas estarían involucradas en la digestión de cada uno de los platos elegidos y cómo sería el proceso de digestión y absorción de los alimentos elegidos. Los alumnos deben entregar un trabajo escrito previo a la presentación a los profesores y al resto de sus compañeros en el taller.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

La visión general de los alumnos del Grado de Nutrición Humana y Dietética hacia la Bioquímica es la de una asignatura ardua por la que muestran poco interés. El presente taller pretende mostrar la Bioquímica desde un punto de vista más práctico, más divertido y más realista. Con la utilización de “El Restaurante Bioquímico” y la descripción de los procesos de digestión de los platos elegidos, pretendemos dar una visión más aplicada y realista de la asignatura. Con la utilización de unos personajes ficticios con nombres divertidos y relacionados con la patología que presentan, pretendemos aumentar el interés hacia la asignaturan (1).

1. Smith, C. et al. Mark´s Basic Medical Biochemistry. 2018

Autoevaluación y/o Resultado

Este taller se desarrollará por primera vez en el mes de mayo de 2020, por lo que en este momento no disponemos de resultados. Los resultados esperados son:

- Fomentar el interés de los alumnos por la asignatura de Bioquímica.
- Que los alumnos integren los conocimientos adquiridos durante la asignatura de Bioquímica de una forma práctica.
- Que los alumnos tengan una primera aproximación a la comunicación de resultados en forma oral.
- Mejorar la forma de trabajar en equipo.
- Mejorar el trabajo colaborativo.
- Mejorar el rendimiento académico de los alumnos en la asignatura de Bioquímica general.

Seminario de Innovación de Medios (MIS): Aprendizaje Basado en Proyectos como estímulo de la emprendeduría en alumnos de Comunicación

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Simulaciones
Profesores participantes	Plácido Moreno Felices
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Seminario Avanzado/Transversal a todos los Grados de Comunicación/Alumnos de distintos cursos
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

Fomentar la creación de empresas y el trabajo por cuenta propia como oportunidad laboral para los estudiantes de la Facultad de Humanidades y Ciencias de la Comunicación de la Universidad CEU San Pablo. Pensar de forma crítica y creativa sobre la fase germinal del emprendimiento: La IDEACION como puntal crítico para las fases posteriores de: modelo de negocio, prototipado, desarrollo, crecimiento, internacionalización. Comprender la complejidad y la necesidad de utilizar metodologías para idear negocios de forma ordenada, racional y sostenible. Ofrecer soluciones innovadoras a la industria de los medios de comunicación aprovechando la intersección entre el nuevo escenario digital (contenidos, productos y servicios) y las inquietudes/demandas “reales” de los estudiantes. Aprovechar los proyectos desarrollados para la participación en concursos de emprendimiento como oportunidad de entrada al mercado laboral. Comprender el fracaso como mecanismo de aprendizaje e inspiración para el emprendedor a través del conocimiento propio y del testimonio externo.

Metodología aplicada

Design Thinking y ABP MIS se basa en metodologías ágiles, tecnología colaborativa, técnicas de aprendizaje experiencial y de creatividad para resolución de problemas.

1. Primer Taller: IDEACION I El Reto (concurso o proyecto) Técnicas: Incentivación de la creatividad (pensamiento divergente) Experiencia de aprendizaje: Actividades individuales y Actividades grupales: Observación, investigación de mercado (Tecnología, procesos, profesionales y audiencias), encuestas, Mindmap (coggle), brainstorming/brainwriting, design thinking. Herramientas disponibles online.
2. Segundo Taller: IDEACION II Técnicas: Mapa de empatía (identificando al posible cliente) Dos metodologías: Ventajas e inconvenientes. Experiencia de aprendizaje: Práctica con herramientas online Lean StartUp vs Business Model Canvas.
3. Tercer Taller: IDEACION III: Afinando y mejorando. Técnicas: Mapa de trayectoria (¿cómo usará el cliente lo que proponemos?)

4. Cuarto Taller: IDEACION IV: Jugando con las ideas ya claras. Técnicas: Prototipo (Dibujos y puestas en común)

5. Quinto Taller: Business Plan Express Técnicas: Plantillas automatizadas para generación y test de modelo de negocio. Herramientas online. Experiencia de aprendizaje: Elevator Pitch de las ideas por grupo. Problema, solución, monetización. 6 minutos.

6. Sexto Taller: Resiliencia y gestión del cambio Test: ¿Y tu cómo gestionas el fracaso? Reflexión, debate, conclusiones. Experiencia de aprendizaje: Testimonio invitado: Resiliencia (gestión emocional del fracaso emprendedor como mecanismo de aprendizaje.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

La realidad en el mercado laboral para nuestros egresados es compleja e incierta y exige planteamientos orientados a la generación de oportunidades a través del emprendimiento. Desde el curso 2018-2019, la Facultad de Humanidades y Ciencias de la Comunicación ofrece Media Innovation Seminar (MIS) diseñado y dirigido por el profesor Dr. Plácido Moreno Felices, MBA. Este seminario avanzado para 25 alumnos de 6 semanas de duración ofrece un laboratorio de ideas “express” orientado a la innovación en medios de comunicación. Las mejores ideas se presentan a las unidades de negocio de innovación de los grandes medios, a concursos de emprendeduría (internos o externos) y a CEU Emprende para su tutorización en el desarrollo del plan de negocio. Media Innovation Seminar basa su propuesta didáctica en metodologías ágiles, tecnología colaborativa, técnicas de aprendizaje experiencial y de creatividad para resolución de problemas.

Bibliografia:

- Brown, T. (2009) Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation. Harper Business.
- Kelley, T. (2001). The art of innovation. Random House. New York.
- Lawson, B. (2006). How designers think (4th ed.). Oxford, UK: Elsevier.
- Stanford d.school (2017). An introduction to Design Thinking: Process Guide. Hasso Plattner Institute of Design. Stanford University.

Autoevaluación y/o Resultado

Con los resultados obtenidos del seminario se participó y ganó el concurso (junio 2019) de innovación de Atresmedia: Proyecto Mañana 2019 con la propuesta Atresplayer Reload. Las alumnas obtuvieron unas prácticas en Atresmedia y la Universidad un premio de 3.000 EUR. Se prevé hacer una encuesta a los alumnos de las dos ediciones sobre percepción del curso e identificación de aspectos de mejora.

El dibujo compartido en el aula virtual en el aprendizaje del proyecto de Arquitectura

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Simulaciones
Profesores participantes	Santiago de Molina Rodriguez, María Arana Aroca
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Universidad/Arquitectura/todos los cursos/Proyectos arquitectónicos
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

- Traspasar a la enseñanza online el uso del esquema conceptual como modo de aprendizaje en el campo del proyecto de arquitectura.
- Adquirir las competencias disciplinares e instrumentales relativas al proyecto de arquitectura y el dibujo a través de un proyecto de aprendizaje informal.
- Interiorizar y comprender los conceptos claves de las clases teóricas en relación a la práctica del proyecto de arquitectura.
- Aplicar el dibujo como método de estudio para la comprensión conceptual de proyectos de arquitectura reales.
- Indagar en los rasgos espaciales y de coherencia que avalen la calidad de proyectos propuestos.
- Fomentar el estudio de casos y asimilar referencias de interés para el alumno.
- Fomentar la participación activa y aumentar la motivación del alumno en el aprendizaje online del proyecto de arquitectura.
- Enriquecer el proceso integral de formación del arquitecto.
- Valorar las dificultades encontradas en la docencia online para mejorar la técnica de enseñanza por parte del docente.
- Desarrollar una actitud reflexiva en la práctica docente analizando otros modos y formatos de interrelación.

Metodología aplicada

El curso Blackboard nace como una iniciativa de digitalización de la docencia que acerca la experiencia académica a la realidad de nuestros estudiantes. Este curso ha sido necesaria adaptar la docencia del proyecto de arquitectura a este formato. Pero proveer de simple de material audiovisual ha requerido de algo más que aportar contenido puesto que ha sido necesario añadir un enfoque académico coherente y que permitiese dinamizar y motivar al alumno y hacerle el curso más cercano y participativo. Esta metodología posibilitará la adopción de estas dinámicas de activación de las clases a otros profesores en el campo del proyecto de arquitectura y de la

composición arquitectónica, creando un ambiente de aprendizaje dinámico donde la interrelación personal es aún más trascendente. La metodología se basa en el dibujo síncrono por parte de los alumnos de referentes arquitectónicos. A modo de Pictionary los alumnos tratan de resumir y conceptualizar las ideas aportadas en las clases teóricas. La creación de un tablero compartido donde esos conceptos puedan plasmarse, y su posterior aplicación, dinamiza la clase gracias a su componente lúdico (gamificación). Posteriormente esos esquemas, por medio de su transformación y asimilación, se emplean como arranque conceptual de los proyectos a realizar.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

El dibujo a la hora de la comprensión conceptual de la arquitectura se ha comprobado especialmente útil a lo largo de la enseñanza del proyecto de arquitectura presencial. Se emplean Instrumentos basados en técnicas de gamificación en el entorno Blackboard. Se trabaja sobre resultados reales obtenidos en el aprendizaje basado en la comprensión conceptual, con varios ejercicios que proponen la reflexión y aprendizaje a través del juego. Los ejercicios, se realizan en conjunto no solo entre pares (alumnos) sino con la participación activa del profesor, con estrategias lúdicas que relacionan conocimientos de carácter proyectual y teórico.

Bibliografía:

- Casanueva Carrasco, Manuel. Libro de torneos. Valparaíso: E[ad] Ediciones, 2009.
- Chou, Yu-Kai. Actionable Gamification; Beyond Points, Badges, and Leaderboards. [S.L.]: Packt Publishing, 2019.
- Csikszentmihaly, Mihaly, Flow: The Psychology of Optimal Experience. USA, Harper Collins Publ., 2008.
- McGonigal, Jane. Superbetter: How a Gameful Life Can Make You Stronger, Happier, Braver and More Resilient. London, UK Element Books (UK), 2016.
- Teixes, Ferrán. Gamificación fundamentos y aplicaciones. Barcelona: UOC, 2014.
- Zichermann, Gabe; Cunningham, Christopher. Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. Canada: O'Reilly Media, 2011.

Autoevaluación y/o Resultado

Los resultados, si bien han sido testeados durante el curso 2019-2020, se pretende implantar y monitorizar a lo largo del 2020-2021. Esta metodología se quiere aplicar en clases experienciales con diferentes grupos de usuarios y metodología online. Permite detectar que dificultades se encuentran en la comprensión de conceptos arquitectónicos elementales. También se analizan diferentes sistemas de coherencia complejos para el arquitecto a la hora de realizar interpretaciones que repercutan en la toma de decisiones del proyecto de arquitectura.

El Aprendizaje Basado en Proyectos en las asignaturas vinculadas al Diseño Gráfico en la USP-CEU: el caso de “Europa Mañana”

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Simulaciones
Profesores participantes	Lorena Martí Moreno, Laura González-Díez, Ariadna Cánovas Rivas, Jorge Solana Aguado, María Tabuenca Bengoa, Ascensión Gil Martín, Silvia Encinas Franco, Mª Belén Sánchez Laso
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Grado universitario/Periodismo-CAV-CD-PUB/ 1º y 2º/Diseño Periodístico y Fundamentos de Arte y Diseño/Pensamiento Creativo
Defendido en	Mesa Temática

Objetivos de la actividad

Esta actividad describe un proyecto de innovación docente que, basado en la metodología ABP, plantea una actividad relacionada con la promoción de la Unión Europea entre los jóvenes universitarios. Bajo el nombre “Europa Mañana” la iniciativa se presentó en el curso académico 2019-2020 desde una perspectiva multidisciplinar que abarca la fotografía, el diseño, la creatividad publicitaria y el marketing. Los alumnos fueron llamados a participar, voluntariamente, presentando una propuesta gráfica creativa (individual o en grupo) que plasmara de forma visual –a través de imágenes y/o tipografía–- su visión sobre el futuro de la Unión Europea. El objetivo principal de esta actividad ha sido motivar a los estudiantes de asignaturas relacionadas con el Diseño Gráfico en los grados en Comunicación para que aprendan a trabajar con un briefing real a la hora de realizar un proyecto gráfico y reforzar el aprendizaje del proceso de pensamiento creativo. Como objetivo secundario establecimos la ampliación del portfolio de trabajos de los alumnos participantes, instrumento que les permitirá mostrar, al término del grado, los resultados de aprendizaje de las asignaturas vinculadas a la Gráfica y la Creatividad, lo que puede contribuir a favorecer su empleabilidad una vez terminados sus estudios.

Metodología aplicada

Como metodología se ha adoptado el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y el Learning by doing, Este tipo de estrategias de enseñanza-aprendizaje proponen a los alumnos un conjunto de objetivos, asociados a un entorno real, que estos, de manera colaborativa, han de conseguir (Carballo, 2013). Además, se acudió al método SCAMPER, técnica creativa grupal cuyo nombre

es una sigla formada por las palabras Substitute, Combine, Adapt, Modify, Put to other uses, Eliminate y Rearrange (Sustituir, Combinar, Adaptar, Modificar, Poner en otros usos, Eliminar o minimizar y Reordenar o Invertir) que permite obtener una resolución creativa eficaz ante un problema de comunicación. En el caso que nos ocupa, en primer lugar, se planteó el briefing a los estudiantes, quienes tenían que decidir si encaraban el proyecto de forma individual o grupal. En segundo lugar, se dio pase a una fase de documentación sobre el tema planteado: el futuro de Europa y cómo es vista esta por los jóvenes. En tercer lugar, se trabajó a partir del método SCAMPER para iniciar el proceso creativo que daría como resultado los primeros bocetos de la idea. En una cuarta fase, dichos bocetos fueron convertidos, asistidos por las TIC, en propuestas gráficas reales.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

Dentro de las diversas iniciativas de innovación docente aplicadas en la formación universitaria en la actualidad, proliferan con especial atención aquellas que emplean el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y el Learning by doing asistidos por las TIC. Ambos, son métodos que giran en torno más al «hacer» que al «saber» (Schank, Berman & Macpherson, 1999) y que permiten la adquisición de conocimientos, habilidades y destrezas por el alumno de forma autónoma y proactiva, siendo él mismo el responsable de su propio aprendizaje (Ortiz Sobrino, 2009). Este no puede concebirse como un proceso en el que el profesor «suministra información» y el alumno la consume (Martínez Aldanondo, 2006), por lo que es fundamental que el estudiante pueda poner en práctica la fundamentación teórica impartida en las clases magistrales con el fin de asentar los conocimientos adquiridos. A ello contribuirá, sin duda, el empleo del método SCAMPER, que permitirá mejorar el potencial creativo de los estudiantes y convertirlo en resultados concretos (Eberle, 1996; Serrat, 2017 y Ozyaprak, 2016). Todo ello, permitirá al alumno adquirir competencias, habilidades y destrezas específicas de lo que será su futura profesión lo que puede favorecer su futura inserción en el mercado laboral (Aldas, et. al., 2010).

Autoevaluación y/o Resultado

El resultado de la iniciativa ha sido muy satisfactorio, ya que la participación ha sido un éxito, pues se ha conseguido que un total de 84 alumnos presentaran una propuesta. El hecho de que estos estudiantes procedieran de cursos y grados distintos enriqueció de forma notable la acción, especialmente, si tenemos en cuenta la elevada participación de alumnos procedentes de otros países (Erasmus y convenios bilaterales. Además, se valora de forma positiva el carácter interdisciplinar de la acción, al producirse una estrecha colaboración entre dos centros de la Universidad, como son el Centro de Documentación Europea y la Facultad de Humanidades y Ciencias de la Comunicación, y dentro de la Facultad, profesores de distintas asignaturas y alumnos de distintos grados y cursos. Asimismo, como resultado más visible hasta el momento, destacamos la celebración de la exposición virtual de los trabajos, 'Europa Mañana', organizada por el Centro de Documentación Europea, que pudo verse en la web de la Universidad durante la semana del 4 al 10 de mayo, en la que se celebraba el Día de Europa. Posteriormente, los trabajos gráficos se reunirán en una publicación que visibilizará las distintas propuestas, así como la explicación conceptual de las mismas.

La creatividad del profesor juglar

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Simulaciones
Profesores participantes	Mª Carmen Escribano Ródenas, Antonio Franco Rodríguez de Lázaro, Raquel Ibar-Alonso
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Universidad/ADE/Tercero/Estadística y Econometría Empresarial
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

En este trabajo se expone un enfoque diferente de innovación en la enseñanza en el que se fomenta la creación de una inteligencia creativa colectiva que valore lo que nos une y acompañe al alumno en su nueva aventura de cada día.
La humanidad debe afrontar nuevas situaciones en las que hay que reinventar las formas de relacionarnos, de producir los bienes materiales o de realizar campañas de marketing que fidelicen a los clientes. Vivimos en un mundo imprevisible y fascinante, por eso, el profesor juglar realiza con sus narraciones un viaje al pasado, para que sus alumnos proyecten esas enseñanzas en el futuro, cuando las transmitan en su entorno personal y social. El objetivo de este proyecto es incrementar la capacidad de observación y análisis de los alumnos para que les permita debatir creando controversia sobre el significado de conceptos, ideas, proyectos y descubrimientos científicos fundamentales para el futuro de las empresas y de la sociedad. Una percepción innovadora en profundidad de la realidad que busque la honestidad y la verdad en todos los campos del saber, para lograr que la tecnología no se apropie totalmente de las relaciones humanas y laborales.

Metodología aplicada

La creación de nuevas ideas, planteamientos y proyectos, es el componente innovador principal de la clase, tratando de conmover y fascinar al alumno para sacar a flote su inteligencia emocional. La historia contada por el profesor juglar debe ser fluida, estar llena de interrogantes, resaltando la personalidad del protagonista de la historia, la lógica que utiliza, así como la fuerza de voluntad qué le hizo vivir una experiencia llena de dudas, errores y limitaciones de todo tipo, antes de conseguir el éxito. La mirada del profesor juglar hacia sus personajes hace que estos hablen con voz propia, haciendo que sus propuestas científicas cobren importancia y actualidad.
Les saca del olvido, de la intrascendencia, del anonimato, transformándoles en verdaderos protagonistas de la historia del ser humano, de la historia de la humanidad. Despierta en el alumno emociones y recuerdos que estaban olvidados, abriendo los ojos a verdades que permanecían ocultas. El profesor debe narrar las historias con un estilo propio, muy bien estructurado mentalmente y con un ritmo que mantenga atentos a los alumnos al escuchar biografías y descripciones de hechos, documentos, informes e investigaciones.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

- BENEDETTI, M. (1993).“Perplejidades de fin de siglo”. Cal y Canto.
- BEZOS, J. (2016). “Carta 2016 Letter to Shareholders”. https://es.scribd.com/document/344982413/Amazon-2016-Letter-to-Shareholders#fullscreen&from_embed
- CASIMIRO, C. (2019). Modelo y seguimiento: aportes schelerianos para una concepción personalista del papel del maestro. Quién: revista de filosofía personalista, (9), 83-101.
- COUSO, D., JIMENEZ-LISO, M.R., REFOJO, C. & SACRISTÁN, J.A. (Coords) (2020). “Enseñando Ciencia con Ciencia”. FECYT & Fundación Lilly. Madrid: Penguin Random House.
- ESPINOSA ESPÍNDOLA, M. & MEDINA SALGADO, C. (1996). “Globalización e internet juglares de nuestro tiempo”. Revista Gestión y estrategia, (9), 64-74.
- HOFFER, E. (1951). “El Verdadero Creyente sobre el Fanatismo y los Movimientos Sociales”. Ed. Tecnos.
- HUNTER, L. J., & HALL, C. M. (2018). “A survey of K-12 teachers’ utilization of social networks as a professional resource”. Education and Information Technologies, 23(2), 633-658.
- LAZINGER, S. S., BARILAN, J., & PERITZ, B. C. (1997). “Internet use by faculty members in various disciplines: a comparative case study”. Journal of the American Society for information Science, 48(6), 508-518.
- MOLINA- PORTILLO, E., CONTRERAS, J. M., GODINO, J. D., & RUZ, F. (2019). “Historia y Enseñanza”. BEIO, 35(2), 148-169.
- ZHANG, Y. (2000). “USING THE INTERNET FOR SURVEY RESEARCH: A CASE study”. Journal of the American society for information science, 51(1), 57-68

Autoevaluación y/o Resultado

La vivencia de una nueva aventura cada día a través de la narración de historias reales hace que el proceso de implantación de esta metodología resulte sencillo y atractivo, por lo que se espera una buena acogida por parte de alumnos y profesores. Se propone una rúbrica para que el docente pueda valorar la forma en que el alumno escala sus ideas para lograr un alto impacto en diferentes situaciones reales del mundo empresarial. Es muy importante realizar una medición de la actitud, utilización de un lenguaje adecuado y preciso, así como la forma que tienen los alumnos de enfrentarse a casos en los que se requiere realizar algún tipo de innovación, con la que resolver de manera sostenible problemas o situaciones que garantizan un mundo mejor y más justo. El alumno debe adquirir las habilidades y la práctica de un innovador, debido a que el profesor ha utilizado una forma de narrativa que ayuda a los alumnos a enfrentarse a sus limitaciones, miedos, soledades y silencios, sintiéndose partícipes de las decisiones y acontecimientos de su vida, con la confianza necesaria para realizar con eficacia las posibles actividades laborales que deban asumir en el futuro.

Déjame que te cuente

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Simulaciones
Profesores participantes	Beatriz Guerrero
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Alumnos 1º grado de Publicidad y Relaciones Públicas y de Comunicación Digital
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

La actividad consiste en que los alumnos realizan una historia con imágenes como proyecto final de la asignatura. Tienen libertad para elegir el tema. Entre los objetivos se trata de implicar a los alumnos desarrollando su propio proyecto y fomentar su motivación realizando, ya desde primer curso, un proyecto basado en la praxis profesional. Adoptando así, un enfoque integral que supere la dicotomía mundo académico-mundo laboral. Otros objetivos son fomentar y desarrollar las capacidades creativas, así como la capacidad de análisis, la de organización y de planificación. Adquiriendo competencias técnicas o instrumentales propias de su futura profesión y fomentando la habilidad para adquirir nuevos conocimientos y destrezas. En definitiva, los objetivos se pueden resumir en afianzar los contenidos vistos a lo largo del curso y en fomentar el aprendizaje desde una perspectiva práctica (learning by doing)

Metodología aplicada

Aprendizaje autónomo y pro-activo por parte del alumno, que el profesor se convierte en facilitador o guía. Desarrollo de un pensamiento creativo, crítico y reflexivo puesto que el alumno debe afrontar todas las partes del proceso: la pre-producción (fijar el objetivo y tomar decisiones sobre cómo llevarlo a cabo), la producción (el momento de la realización) y la pos-producción (reflexión sobre los resultados y autocrítica: elección de las mejoras imágenes, edición y presentación).

Enfoque formativo integral que implica el uso de diferentes herramientas, así como el uso de las nuevas tecnologías: “moodboard”, equipos de fotografía, adobe Photoshop o programas de creación de vídeos.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

“Hacer es divertido, vencer obstáculos, motivador” (Martínez Aldanondo, 2003). La fundamentación se basa en el nuevo formato de transmisión de conocimientos en el cual el proceso de enseñanza/ aprendizaje se centra en el alumno y en su motivación. El alumno pasa a ser el protagonista de su proceso de aprendizaje dado que las competencias sólo toman sentido en la acción,

a través de la experiencia. “Si lo que se aprende no procede del descubrimiento personal, de una experiencia o de un caso concreto, no se recuerda ni se aprende” (Martínez Aldanondo, 2003). El alumno, como comunicador del futuro, se enfrenta al reto de crear un relato, pero a través de imágenes, más que de palabras. Partiendo de la premisa de que “en el ser humano existe una necesidad ancestral de contar historias, de escucharlas o de leerlas” (Fernández, 2012). Además, los seres humanos no sólo retenemos mejor la información cuando proviene de un relato o una historia, sino que nos ayuda a generar confianza. A raíz de la revolución digital en que estamos inmersos, se estima que el 90% de los empleos existentes cambiarán significativamente. Por tanto, se trata de potenciar diferentes “soft-skills” como tenacidad, capacidad de comunicación, innovación y aprendizaje.

Autoevaluación y/o Resultado

El último día de clase la actividad se expone ante los compañeros y el profesor, facilitando la evaluación no sólo del producto final, también del proceso de realización. También posibilita que el alumno reciba “feedback” del profesor y de sus compañeros, permitiendo que el alumno conozca en qué etapa de su proceso de aprendizaje se encuentra. La realización de esta actividad permite integrar habilidades, actitudes y conocimientos, siendo el alumno responsable de su propio aprendizaje y, a su vez, aunando formación presencial, con trabajo dirigido y trabajo autónomo del alumno. Así mismo, con esta actividad se consiguen los resultados de aprendizaje establecidos en la guía docente de la asignatura. Estos son, en primer lugar “habilidad y dominio técnico necesarios para la creación y la edición fotográfica en sus distintas manifestaciones”. Y, en segundo lugar, “el estudiante demuestra la comprensión de la capacidad de comunicación de la imagen fotográfica”. Por tanto, podemos concluir que el aprendizaje está centrado en el estudiante, en la adquisición de competencias por él mismo, convirtiéndose en el centro del proceso. El estudiante aprende a pensar, aprende a hacer y a tener discurso y criterio propio.

Control del desempeño individual en el Aprendizaje Basado en Proyectos de equipo: El alumno como experto

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Simulaciones
Profesores participantes	Félix Aramburu, Miguel Nuñez, Eduardo J. López
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Educación universitaria / Arquitectura / 5º curso / Proyecto de Instalaciones (aunque la actividad es extrapolable a cualquier Aprendizaje Basado en Proyectos de equipo)
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

Para alcanzar los objetivos formativos de determinadas asignaturas, en ocasiones es necesario acometer proyectos que requieren la formación de equipos. Estos equipos de alumnos se distribuyen el trabajo acorde a sus capacidades para presentar un único ejercicio conjunto, fruto de su colaboración. Este Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) cuenta con múltiples beneficios de sobra conocidos, pero en el caso de los trabajos en equipo presenta una debilidad fundamental: como evaluar el trabajo individual cuando el resultado final es conjunto. El objetivo de la actividad aquí presentada es precisamente ese, ofrecer un método de control y evaluación individual de trabajos realizados en equipo, de modo que se incentive la distribución equitativa de las labores, la colaboración entre alumnos y equipos, se incentive la formación entre pares y se premie el desempeño individual sin perjudicar el resultado conjunto.

Objetivos:

- Obtener evaluaciones individuales mediante trabajos de grupo.
- Desarrollar trabajos de investigación de media/larga duración (semestre).
- Fomentar el trabajo autónomo y la autorregulación.
- Promover las exposiciones orales.
- Buscar, organizar y elaborar la información.
- Promover el apoyo y la ayuda mutua.
- Interdependencia positiva (cooperación)

Metodología aplicada

Técnica de aprendizaje cooperativo formal aplicada a un trabajo de larga duración (semestre), que permite evaluar como los alumnos resuelven partes del proyecto (evaluación Individual-Parcial), como entienden individualmente el trabajo completo (evaluación Individual-Global) y como resuelven en grupo el trabajo completo (evaluación Colectivo-Global).

Desarrollo:

- El docente agrupa las tareas de las que consta el proyecto en “Bloques de tareas equivalentes”.

- Cada alumno elige, previo análisis, un bloque de tareas de las que se hará “Experto”, de modo que en cada equipo cubra todas las tareas.
- Evaluación individual-parcial: revisión del desempeño de los expertos en clases tipo taller. Reuniones de expertos.
- Evaluación individual-parcial mediante hitos de entrega: El experto entrega una tarea, que expone otro compañero, evaluándose a ambos por separado. Retroalimentación mediante corrección de tareas.
- Evaluación individual-global mediante prueba objetiva sobre todas las tareas.
- Evaluación de Colectivo-Global: Entrega final coordinada del proyecto completo con todas las tareas una vez corregidas. De este modo los alumnos deben esforzarse individualmente dentro de un trabajo de equipo, y a su vez implicarse en el desarrollo conjunto del trabajo y el aprendizaje de la totalidad de las tareas. El profesor puede conocer y evaluar el desempeño individual dentro de un trabajo colectivo.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

La actividad de innovación aquí expuesta se trata de una variante de la técnica de aprendizaje cooperativo formal Rompecabezas II, basada en la adaptación de Robert Slavin a la técnica de Aronson “Jigsaw”, aplicándola a un trabajo de larga duración. Las herramientas de apoyo para el análisis del trabajo global son las siguientes: Actividad “Prepara la tarea” de David y Robert Johnson, combinado con la actividad “Plantear el trabajo a realizar” de Ferreiro Gravié. La fundamentación de dichas actividades se apoya en los textos:

- Johnson, D.W, Johnosn, R. T, Holubec, E. J. “Cooperative learning in the classroom”, ASCD, Virginia, 1994
- Torrego Seijo, Juan Carlos et al. “Alumnos con altas capacidades y aprendizaje Cooperativo” Fundación SM, 2011
- Slavin, R. E. “Cooperative learning and academic achievement: Why does group work? “ Anales de Psicología, 30(3), 785–791, 2014

Autoevaluación y/o Resultado

La actividad se esta desarrollando por primera vez este mismo semestre, por lo que aun no se disponen de datos de autoevaluación completos. Con respecto a cursos precedentes, en los que solo se disponía de una evaluación Individual-global y otra Colectiva-Global, hasta el momento se observan los siguientes resultados:

- Resultados parciales obtenidos: Mayor implicación individual en trabajo colectivo. Con la metodología aplicada se ha obtenido una distribución equitativa de tareas y ritmos de trabajo. Esto ha fomentado la percepción entre el alumnado de una implicación equivalente de todos los miembros del equipo. Es el primer año que en las tutorías no se han recibido quejas acerca de que alguno de los miembros esta trabajando de forma desigual, y ningún equipo ha abandonado por ese motivo, como si ha sucedido en años precedentes.
- Resultados esperados: Realización de trabajo de curso en el que todos los miembros del equipo se hayan implicado por igual, hayan podido repartir asignaciones y a la vez hayan adquirido individualmente el conocimiento completo de la asignatura. Mejora en la objetividad de la evaluación individual de los alumnos sobre un proyecto colectivo.

Módulo de Prácticas en Formación del Profesorado de ESO y Bachillerato: Adaptaciones metodológicas innovadoras en un nuevo entorno virtual

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Simulaciones
Profesores participantes	Cándida Filgueira Arias, Maria del Carmen Escribano Ródenas
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Universidad/Grado y Posgrado
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

La innovación educativa es un conjunto de ideas, procesos y estrategias sistematizadas, mediante los cuales se trata de introducir y provocar cambios en las prácticas educativas vigentes. Analizar las adaptaciones metodológicas en un modelo de enseñanza-aprendizaje online innovador y adoptado por los centros de educación secundaria de la Comunidad de Madrid (Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato, FP y centros de personas adultas) junto con los recursos, herramientas y procedimientos seleccionados con el propósito de garantizar la adecuada transmisión de conocimientos, habilidades, técnicas, actitudes, etc., en un contexto de crisis sanitaria por COVID19, donde han suspendido las clases presenciales a todos los alumnos desde el 9 de marzo de 2020, y cuenta con un estado de alarma desde el 15 de marzo de 2020, para que los alumnos saquen adelante el curso 2019/2020. La enseñanza online favorece el acceso a los contenidos propiciando la comunicación, facilitando el aprendizaje cooperativo y el intercambio, al mismo tiempo que promueve y estimula la individualización y personalización de la enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, el establecer un equilibrio entre la selección y propuestas sobre las diferentes aplicaciones y plataformas educativas y metodologías, es tarea compleja que debe asumir el docente con el propósito de saber combinar los enfoques más adecuados en función de las competencias por adquirir en correspondencia con la etapa educativa en la que esté trabajando.

Metodología aplicada

Para realizar el análisis cuantitativo descriptivo, complementado con uno cuantitativo inductivo, se ha tomado una muestra opinática de 145 centros de educación secundaria de la población total de 843 centros con los que cuenta la Comunidad de Madrid. Debido al confinamiento decretado por la pandemia sanitaria ocasionada por el COVID 19, los datos han sido extraídos de las memorias del módulo prácticum de los alumnos del Máster Universitario en Formación para Profesor de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato,

donde los profesores en práctica han detallado el tipo de herramientas digitales utilizadas para la innovación docente, que previamente habían sido practicadas en las clases del Máster. Las herramientas digitales para innovación docente más utilizadas han sido la creación de vídeos didácticos, WebQuest, Kahoot, etc.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

- Díaz-Corralejo, J. (2004). Aportaciones de la Didáctica de las lenguas y las culturas. En Vademécum para la formación de profesores. Madrid, SGEL.
- García Mathewsons, T, (2020). Schools are not ready to take education entirely online, Recuperado el 17 de mayo, 2020 de: https://hechingerreport.org/coronavirus-is-poised-to-inflame-inequality-in- schools/
- Héroes19, (2020). 60 iniciativa ejemplares en la crisis sanitaria del COVID-19, Universidad de Granada. Recuperado de https://blogs.ugr.es/heroes19/docentes-excelentes-en-la-crisis-sanitaria- para-superar-el-curso-academico/
- Ríos, S. (1977). Métodos Estadísticos. 2a ed. Madrid: Ediciones del Castillo
- Rodríguez, L. J., (2020) Debemos reflexionar sobre cómo afrontar la educación matemática adaptada a las necesidades del siglo XXI. Boletín de la RSME, 699, 22 de mayo, p.3
- Rosenblum, I., (2020), The Education Trust, Recuperado de: https://edtrust.org/ca-ny-parents-overwhelmingly-concerned-their- children-are-falling-behind-during-school-closures/
- Ruiz-Maya, L. y Martín Pliego, F.J. (1995). Estadística II: Inferencia. Madrid: Editorial AC.
- Sampieri, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). Metodología de la investigación. México D.F.: McGraw Hill/Interamericana.
- Tam, G., y El-Azar, D., (2020), 3 ways the coronavirus pandemic could reshape education, Recuperado el 20 de mayo, 2020, de: https://www.weforum.org/agenda/2020/03/3-ways-coronavirus-is-reshaping-education-and-what-changes-might-be-here-to-stay/
- UNESCO (2020), COVID-19 Educational Disruption and Response. Recuperado de: https://en.unesco.org/covid19/educationresponse
- UNICEF España (2020, #educaCOVID19: ¿Por qué es importante educar sobre el Nuevo coronavirus? Recuperado de: https://www.unicef.es/educa/blog/covid19-por-que-es-importante-educar-sobre-el-nuevo-coronavirus

Autoevaluación y/o Resultado

El propósito de la innovación educativa es alterar la realidad, modificando concepciones y actitudes, adaptando métodos e intervenciones y mejorando o transformando, según los casos, los procesos de enseñanza y aprendizaje. Por lo tanto, cuando nos referimos a innovación no se trata de un proceso en sí mismo sino un medio para mejorar los fines de la educación. El 100% de los colegios de nuestra muestra de la Comunidad de Madrid han innovado haciendo toda su enseñanza a distancia, cada uno de ellos en la medida de sus posibilidades. El 33% lo ha hecho estableciendo comunicación directa con sus alumnos o bien por teléfono, o bien por WhatsApp, otro 33% por correo electrónico y el resto, otro 33%, por tele docencia, es decir por alguna plataforma o herramienta vía internet (GoogleMeet, GoogleClassroom. Teams, Zoom, Jitsi, Discord, etc). Los alumnos del Máster, como profesores en prácticas, han tenido la oportunidad de trabajar con aportaciones metodológicas innovadoras realizando WebQuest, Kahoot, vídeos, etc. ayudando a sus profesores tutores de secundaria con un uso real de las nuevas herramientas digitales en el proceso de innovación docente, para que los alumnos de secundaria pudieran seguir desde sus casas la docencia, a pesar de los escasos recursos tecnológicos de sus hogares.

ECOE en educación. Un nuevo modelo para el desarrollo y evaluación de competencias mediante técnicas de simulación

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Simulaciones
Profesores participantes	María Rosario García Bellido, Francisca Torres Jiménez, Pantaleón David Romero Sánchez, Francisco Javier Muñoz Almaraz, Fernando Serrano Pelegrí, Santiago Celestino Pérez Jiménez, Candelaria Romeu Peyró, Ana Mª Fontalba Serer, Carlos Ignacio Baeza Avallone, Eva Mª Rojas Pérez, Anna Colomar Savall, Inés Solbes Martínez, Mª José Pellicer Peris
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Universidad/Grados Educación Infantil y Primaria/todos los cursos/25 asignaturas participantes
Defendido en	Mesa Temática

Objetivos de la actividad

En cuanto a los objetivos, como objetivo principal se ha planteado evaluar el nivel competencial de nuestros estudiantes para el desarrollo de su profesión a través de la prueba ECOE. Como objetivos específicos se plantean los siguientes:

- Crear un comité de prueba para la toma de decisiones, diseño y aplicación de las pruebas.
- Elaborar tablas de especificaciones para las pruebas.
- Diseñar los casos que se aplicarán en las pruebas.
- Organizar las pruebas (reserva de espacios, organización temporal, horarios, etc.).
- Aplicar las pruebas y evaluar los resultados.
- Conocer el nivel de satisfacción de los estudiantes.
- Llegar a una conclusión que permita la toma de decisiones para la mejora y continuación de la ECOE como instrumento de evaluación en Educación.

Metodología aplicada

Las ECOE (Evaluación Clínica Objetiva Estructurada) son pruebas que se suelen aplicar en la rama de salud. Estas sitúan al estudiante de escenarios que pueden encontrar en su profesión, pero sin poner en riesgo con sus decisiones a los pacientes. En este caso se ha adaptado este tipo de prueba al área de la educación, pues tienen en común que se trabaja con personas y que las decisiones que se toman pueden influir en el

futuro de una persona. Las pruebas realizadas en el 1º semestre se llevaron a cabo en espacios del campus de Alfara tomando como "actores" a profesores del campus, así como niños del colegio e hijos de profesores CEU, los cuales asumieron diferentes roles en las simulaciones. Estas pruebas fueron grabadas previa autorización de los participantes. En el segundo semestre se realizaron de forma virtual, mediante las plataformas Blackboard Collaborate y Teams, con grabaciones de las sesiones a través de las herramientas propias plataformas. Igualmente han participado profesores como "actores" simulando las situaciones. Estas pruebas se han evaluado mediante rúbricas. Por último, al finalizar la prueba se pasó un cuestionario de satisfacción con las ECOE a los estudiantes en cada una de las asignaturas.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

Los buenos maestros hacen que la atención a sus alumnos sea su primera preocupación; mantienen sus conocimientos actualizados; establecen una proximidad y relación con las familias; comparten conocimientos y habilidades con sus colegas; se puede confiar en ellos y actúan con integridad. En la formación de maestros no solo se requiere el conocimiento, sino que sean competentes. Tovar-Gálvez et al. (2012) afirman que para que una competencia se haya adquirido debe quedar evidenciada la articulación y puesta en escena del aprendizaje que ha logrado el sujeto a nivel conceptual, metodológico, actitudinal, comunicativo e histórico epistémico para la solución de una situación en un contexto concreto.

Esto es lo que se pretende alcanzar con esta experiencia y que coincide con el perfil del docente del siglo XXI que definen autores como Espinoza-Freire et al. (2017), el cual debe disponer del dominio de la ciencia que imparte.

- Tovar-Gálvez J.C., García Contreras, G.A., Cárdenas, N., y Fernández Malagón, Y.P. (2012). Concepción, formación y evaluación por competencias: reflexiones en torno a posibles alternativas pedagógicas y didácticas. "Educación Social", (33), 1257-1276.
- Espinoza Freire, E., Tinoco-Izquierdo, W.E., y Sánchez- Barreto, X. (2017). Características del docente del siglo XXI. "OLIMPIA", (43), 39-53

Autoevaluación y/o Resultado

El presente proyecto se ha llevado a cabo en 25 asignaturas de los grados de Educación Infantil y Primaria, en las cuales hay matriculados un total de 318 estudiantes. El proyecto no ha finalizado, pero se han analizado los datos de los que se disponen actualmente, en el que tenemos una muestra de 153 alumnos pertenecientes a 11 asignaturas. Los resultados han sido muy positivos con una valoración media en cuanto al grado de satisfacción por parte de los estudiantes de 8,8 sobre 10. En todos los ítem que hacían referencia a la eficacia de las pruebas, organización, aprendizaje, etc., los estudiantes han manifestado un alto grado de acuerdo. En base a los resultados obtenidos se puede decir que es un método eficaz de evaluación de competencias, pero además motiva a los estudiantes al desarrollo de estas al darse cuenta de la necesidad de desarrollarlas. Una de las variables que ha cambiado el rumbo del proyecto ha sido el confinamiento, pero ha sido increíble la capacidad de todo el equipo por adaptarse a la situación, lo que ha puesto a prueba que este tipo de método es válido en el ámbito educativo tanto en su forma presencial como virtual.

Personal Discente Investigador

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Simulaciones
Profesores participantes	Mª Rosa García, Remigio Beneyto
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Universitario, Grado en Derecho, Tercer curso, Derecho Eclesiástico del Estado
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

La transformación de los procesos de enseñanza-aprendizaje ha supuesto la implementación de distintas acciones centradas en el alumno, dirigidas a aumentar su motivación y lograr, al mismo tiempo que su formación en la ciencia y técnica jurídica en el caso del Grado en Derecho, la consolidación de otras capacidades actualmente requeridas por los empleadores. En esta dirección, la delimitación del verdadero problema jurídico que subyace en una concreta situación, alcanzar la visión global de la cuestión jurídica que tenemos ante nosotros, perfilar la capacidad de diagnóstico y las herramientas para construir un discurso jurídico de suficiente entidad, que nos permita sustentar nuestra tesis y aportar soluciones solventes, son básicas en la formación del jurista. Estas son las finalidades y objetivos perseguidos en nuestra experiencia, diseñada en el marco de la asignatura de Derecho Eclesiástico del Estado, y que presentamos en esta comunicación.

Metodología aplicada

Esta experiencia ha consistido básicamente en formar a nuestros alumnos en la investigación científica, integrando en el desarrollo de nuestra materia la metodología propia de la investigación, redacción científica y búsqueda de la información; aspectos bastante desconocidos por el estudiante y que, sin embargo, serán básicos para la finalización de sus estudios y, especialmente, en su desarrollo profesional. Para la consecución de tales objetivos se diseñaron tres fases consecutivas: la constitución de grupos de trabajo; la recogida de noticias aparecidas en los medios de comunicación nacionales, autonómicos o locales sobre “la influencia de los aspectos religiosos en la sociedad y el derecho; y por último realización de dictámenes jurídicos sobre la problemática que aparece en dichas noticias, para lo que previamente se habrá identificado el conflicto, acompañándose, todos ellos, de las principales fuentes bibliográficas, legislativas y jurisprudenciales utilizadas para

su fundamentación. Todo ello precedido de unas sesiones en la que se introduce al alumno en la metodología propia de la investigación científica, y seguido de un acompañamiento, durante todo el cuatrimestre, hasta la presentación y exposición del dictamen.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

- BAELO ÁLVAREZ, M., Guía práctica para redactar y expones trabajos académicos: TFG, TFM y Tesis doctoral, Valencia 2018.
- BAELO ÁLVAREZ, M.,El arte de presentar trabajos académicos ante un Tribunal: TFG, TFM y Tesis doctoral, Almería, 2017.
- CUERDA REZU, A., CUM LAUDE. Guía para realizar un Tesis doctoral en Derecho, Madrid 2016.
- DELGADO ÁLVAREZ, C., Viajando a Ítaca por mares cuantitativos. Manual de ruta para investigar en Grado y Posgrado, Salamanca 2014.
- ESCUDERO ALDAY, R. y GARCÍA AÑÓN, J., Cómo se hace un trabajo de investigación en Derecho, Madrid 2013.
- FONDEVIA GASCÓN, J. F. y DEL OLMO ARRIAGA, J. L., El Trabajo Fin de Grado en Ciencias sociales jurídicas, Madrid 2014.
- ROMERO FLOR, L.M., Metodología de la investigación jurídica, Castilla La Mancha 2016.

Autoevaluación y/o Resultado

La puesta en marcha y desarrollo del Proyecto ha sido altamente satisfactoria, puesto que hemos comprobado que ha sido posible materializar una idea que nos acompañaba desde un tiempo atrás, pero sobre cuya aplicabilidad no teníamos certeza. A ello se une la buena acogida y valoración por parte del alumnado de todas las actividades realizadas, tal y como nos han trasladado. Se trata de una acción en la que el alumno analiza supuestos reales que ha de resolver, participa en un constante intercambio de conocimientos con sus compañeros y en un continuo ambiente de reflexión, adoptando, en equipo, las decisiones que se estimen oportunas para su resolución. Pero además de ser un auténtico trabajo en equipo, adquiriendo todas las habilidades que ello conlleva, es muy importante el aprendizaje individual que cada uno adquiere en relación con todo lo que supone la investigación científica, y lo que ello implica para conseguir un mejor posicionamiento en el mercado laboral.

El aprendizaje cooperativo: una experiencia de aula en Primero de Educación Primaria

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Simulaciones
Profesores participantes	María Sandra Fragueiro Barreiro, Cristina García Fraga
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Primero de Educación Primaria
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

A lo largo de la historia de la educación han surgido diferentes métodos de enseñanza que persiguen perfeccionar los entornos educativos e impulsar mejores resultados académicos. Hemos pasado del empleo de una metodología tradicional con un enfoque disciplinar, a la instauración de nuevas metodologías activas que favorecen y motivan al alumnado. El aprendizaje cooperativo (AC) es un ejemplo de estos nuevos métodos de enseñanza que facilita la tarea de atender a las necesidades específicas de cada alumno para garantizar su desarrollo personal y su integración social. Los alumnos son los verdaderos protagonistas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, todos aprenden de todos y pueden complementar sus conocimientos ya que no existe un único emisor, todos son emisores y receptores. Procuran el éxito común trabajando en equipos, generalmente heterogéneos ya que la mejora de sus habilidades sociales y comunicativas se logra a partir de la interacción entre estudiantes con diferentes niveles de conocimiento. Tras esta reflexión, surge el objetivo vertebrador de este documento de implementar una propuesta educativa en un centro escolar basada en el Aprendizaje Cooperativo para Primero de Educación Primaria.

Metodología aplicada

La metodología por excelencia perseguida por el Centro en el que se ha implementado esta propuesta educativa es el AC, como punto de partida para una participación activa y constructiva de la vida social y como medida de atención a la diversidad que favorece el proceso de inclusión del alumnado. Se han trabajado las diferentes áreas del currículo de manera interdisciplinar y globalizada siguiendo este método de enseñanza-aprendizaje. Se ha buscado que el alumnado adquiera el mayor desarrollo posible dentro del AC a partir de diferentes estrategias y técnicas, para que conozcan y diferencien las más empleadas dentro del aula adecuadas a su edad, y que desarrollen

hábitos de trabajo, esfuerzo y responsabilidad. También se ha potenciado el desarrollo de estrategias para trabajar individualmente y en equipo, respetando a sus compañeros, el material y las normas de convivencia.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

El aprendizaje cooperativo (AC) ha sido un término acuñado por autores como Slavin (1999) y Jhonson y Jhonson (1990). Todos coinciden en que el profesor es responsable de crear situaciones que fomenten la interacción de los alumnos para desarrollar actividades que aseguren un aprendizaje para lograr los objetivos establecidos. Los programas e investigaciones actuales buscan pasar de una escuela integradora a una escuela inclusiva y persiguen que lo importante en el alumnado no es estar presente en el aula sino participar y progresar a lo largo del proceso de enseñanza-aprendizaje (Black-Hawinks, Florian y Rouse, 2007; Florian, Rouse and Black-Hawinks, 2011). Diferentes autores como Kagan (1994), Slavin (1999), Ovejero (1990) y Pujolàs (2008), entre otros, han hablado de una lista de estructuras de aprendizaje cooperativo que pueden ser: simples o complejas. Esto consiste en una serie de actividades que facilitan la interacción máxima entre los miembros de un equipo de trabajo y contribuyen al aprendizaje de los demás. Las estructuras de aprendizaje simples no implican una larga duración y son fáciles de emplear dentro del aula. Mientras que las estructuras complejas exigen una mayor duración, se llevan a cabo en varias sesiones y es necesaria una preparación por parte del grupo.

Autoevaluación y/o Resultado

Hemos podido comprobar que la introducción del AC en las aulas de Educación Primaria es posible, aunque esto exija un mayor esfuerzo por parte del maestro y del centro educativo. “Es necesaria una planificación escolar concreta sobre cómo organizar e implantar la metodología activa del aprendizaje cooperativo a través de las sesiones cooperativas ya sea mediante unidades didácticas o proyectos cooperativos” (Perlado, Muñoz y Torrego, 2019, p. 132).

Simulacro de Formulación Magistral aplicado a un medicamento para reconstitución extemporánea

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Simulaciones
Profesores participantes	Nuria Salazar, Consuelo Montejo, Carmen Trives, Luís Alberto del Río
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Universitario/ Grado en Farmacia/ 5º curso/ Tecnología Farmacéutica
Defendido en	Mesa Temática

Objetivos de la actividad

El objetivo de la actividad planteada es conseguir que el alumno tenga una aproximación a la experiencia profesional directa en el campo de la Formulación Magistral. Para ello se incentiva la búsqueda activa de información por parte del alumno, de manera que diseñe y elabore, con éxito, un medicamento personalizado.

Metodología aplicada

La actividad se lleva a cabo en grupos de 2 a 4 alumnos y se desarrolla en cinco etapas:

1. Cada grupo de alumnos debe revisar los conceptos relacionados con los preparados sólidos para reconstitución extemporánea y las diversas familias de excipientes candidatas a formar parte del preparado.
2. El profesor proporciona a los alumnos un árbol de decisión, con diversas posibilidades, que incluye las familias de excipientes a incorporar en un orden establecido. Para cada una de las familias de excipientes a incluir en la fórmula, el alumno podrá elegir el excipiente a utilizar, así como la dosis a incorporar del mismo.
3. Trabajo autónomo de los grupos para diseñar una fórmula que resuelva un problema de solubilidad, estabilidad, sabor desagradable, ajuste de la dosis del fármaco a un volumen adecuado, correcta reología que permita su dosificación y adecuada reconstitución por parte del paciente.
4. Los alumnos elaboran la formulación diseñada identificando los puntos críticos del proceso y establecen los riesgos de calidad del producto.
5. En último lugar se hace una puesta en común de los resultados de los distintos grupos, destacando las fortalezas y debilidades de cada una de las formulaciones propuestas.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

Resulta esencial que el alumno reconozca la relación existente entre los conceptos teóricos impartidos en el aula y la práctica profesional. Es por ello que se decide implementar esta actividad en las prácticas de la asignatura, con el fin de que los alumnos puedan aplicar los conceptos teóricos aprendidos

sobre un ejemplo real de elaboración de una Fórmula Magistral. En este caso, además, asumen la responsabilidad de elaborar un medicamento.

- Aguilar-Díaz, JE.; García-Montoya, E.; Suñe Negre, JM.; Pérez Lozano, P.; Miñarro, M.; Ticó, JR. SeDeM expert system a new innovator tool to develop pharmaceutical forms. Drug Development and Industrial Pharmacy. 2014 (2): 222-36.
- García Montoya, E.; Silva, C.; Pérez Lozano, P.; Ticó, JR.; Miñarro, M.; Suñé Negre, JM. Aprender con la práctica: Control de materias primas según NCF del Título de Especialista en Farmacia Industrial y Galénica. Revista de la Fundación Educación Médica. 2013 (16), 1.

Autoevaluación y/o Resultado:

Entre los resultados de esta actividad se persigue que los alumnos se familiaricen con el Desarrollo de una Fórmula Magistral, integrando los conceptos teóricos junto con una selección razonada, tanto de los componentes del preparado final como del proceso de elaboración, del medicamento que se le entrega al paciente. Se trata de una actividad de innovación educativa que genera sucesivos mecanismos de reflexión sobre modalidades innovadoras de aprendizaje que pretende contribuir al desarrollo y ejercicio profesional, como futuros farmacéuticos, de nuestros alumnos.

La simulación como actividad de aprendizaje integral de las Relaciones Internacionales

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Simulaciones
Profesores participantes	Marta Hernández Ruiz, Belén Becerril Atienza
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Grado y posgrado / Relaciones Internacionales / 1, 2 y máster / Naciones Unidas y Otras Organizaciones Internacionales, Diplomacia y Negociación Internacional. Historia de las Relaciones Internacionales, Unión Europea
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

La simulación de negociaciones internacionales permite fomentar en el alumnado un conocimiento transversal, que aúna el estudio de un tema específico de relaciones internacionales en profundidad y la adquisición de habilidades prácticas, como la improvisación, el debate y la adaptación del conocimiento teórico a entornos prácticos. Se han realizado simulaciones, hasta el momento, en tres cursos de la materia 'Naciones Unidas y Otras Organizaciones Internacionales', en dos cursos de "Diplomacia y Negociación Internacional" en el Grado en Relaciones Internacionales y en una decena de cursos de "Historia de las Relaciones Internacionales" del Máster en Relaciones Internacionales de la Universidad CEU San Pablo. Actualmente, se estudia la aplicación de esta actividad a los cursos relacionados con la Unión Europea.

Los principales objetivos de la actividad son dos:

1. Producir un conocimiento a largo plazo sobre el tema de estudio. El alumno debe conocer en profundidad el tema sobre el que se negocia, el espacio de negociación con el que cuenta según los intereses de la parte que representa y las prioridades de todas las partes implicadas para poder ser persuasivos.
2. Desarrollo de habilidades activas muy relevantes para su desarrollo profesional, como la improvisación, la empatía, el debate y la persuasión.

Metodología aplicada

En el Grado en Relaciones Internacionales, se han realizado simulaciones de reuniones del Consejo de Seguridad históricas en la asignatura "Naciones Unidas y Otras Organizaciones Internacionales". Cada estudiante representa a un país, y todos tienen flexibilidad para tomar una decisión diferente a la adoptada en la realidad, siempre que argumenten por qué las decisiones son coherentes con los intereses de su país en ese determinado contexto. En la materia "Diplomacia y Negociación Internacional" se realizan simulaciones continuas que permiten al estudiante poner en práctica las estrategias de negociación estudiadas, de modo

que todos tienen que enfrentarse a distintos roles y a negociaciones bilaterales y multilaterales. En el Máster en Relaciones Internacionales, se han utilizado simulaciones en la materia "Historia de las Relaciones Internacionales", en las que se recreaba un evento histórico, y que requería de una investigación durante todo el semestre pautada y guiada por el profesor. Para adaptar este formato a la enseñanza sobre la Unión Europea, se plantea dividir al alumnado por instituciones, para que representen el equilibrio interinstitucional en la toma de decisiones. Ello hará posible seguir el método establecido en los casos anteriores: recreación de reuniones multilaterales y puesta en práctica de negociaciones internacionales, con el objetivo de que los alumnos alcancen los dos objetivos marcados.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

El aprendizaje de Relaciones Internacionales utilizando simulaciones es una práctica al alza en las mejores universidades internacionales. Una de las pioneras fue la Universidad de Harvard, que ha creado un Programa de Negociación (https://www.pon.harvard.edu/) que enfatiza el uso de simulaciones en el aprendizaje de la práctica negociadora, y aporta innumerables recursos para la enseñanza. Asimismo, son frecuentes las competiciones internacionales que atraen estudiantes de distintos países. A continuación, se presenta una bibliografía básica de la fundamentación teórico-científica del uso de simulaciones en la enseñanza de Relaciones Internacionales:

- BAUMANN, E. & FITZGIBBON, J. "Developing Simulations for the Politics and International Relations Classroom", Journal of Political Science Education, 2019. Disponible en: https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/15512169.2019.1623047
- BRIDGE, D. & RADFORD, S. "Teaching Diplomacy by Other Means: Using an Outside-of-Class Simulation to Teach International Relations Theory". International Studies Perspectives, 2014, vol 15: 4, 423–437. Disponible en: https://academic.oup.com/isp/article-abstract/15/4/423/1803631
- HARVARD UNIVERSITY. "Simulations". Harvard Business Publishing Education, 2020. Disponible en: https://hbsp.harvard.edu/simulations/ LEVIN-BANCHIK, L. "Assessing Knowledge Retention, With and Without Simulations", Journal of Political Science Education, 2018, vol. 14, 3. Disponible en: https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/15512169.2017.1405355
- STARKEY, BRIGID A. & BLAKE, E. L. "Simulation in International Relations Education". Sage Journals, 2001, vol. 32: 4, 537-551. Disponible en: https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/104687810103200409

Autoevaluación y/o Resultado

En los cursos en los que se han implementado las simulaciones se han alcanzado los objetivos enunciados: los estudiantes han hecho un esfuerzo por adquirir los contenidos teóricos y aplicarlos a un entorno práctico. Asimismo, es de señalar el impacto emocional que las simulaciones han tenido en el alumnado. Al debatir sobre asuntos cruciales para las relaciones internacionales como la defensa de Derechos Humanos o la prevención de guerras, los estudiantes han llegado a implicarse en la actividad de manera muy activa. Este resultado se considera especialmente positivo, puesto que la adquisición de competencias requiere de la superación de una metodología puramente memorística en pro de un aprendizaje transversal. Se pretende mantener estos resultados y se estudiarán los obtenidos tras la implementación de las simulaciones a las asignaturas sobre Unión Europea. Se estima que esta actividad no sólo optimizará el aprendizaje sobre cómo se toman decisiones, sino que también les implicará a largo plazo en el seguimiento de la actualidad europea.

Actividad interactiva: poliedros semirregulares

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Transversalidades
Profesores participantes	Juan Utiel González, Rocío Carvajal Alcaide, Alberto Sanjurjo Álvarez
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Alumnos del Grado en Arquitectura de la Universidad San Pablo CEU de Madrid en la asignatura de primer curso Geometría Descriptiva I / Alumnos de 2º curso de Bachillerato del Colegio San Pablo CEU Montepríncipe, en el marco de la asignatura de Dibujo Técnico impartida por el profesor Juan Ramón Martín Muñoz.
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

Los objetivos de la experiencia son de diversa índole, a saber:

- Desarrollar la visión espacial y aproximarse a la práctica proyectual a través de la manipulación de modelos tridimensionales y geometrías complejas.
- Fomentar de la investigación, el trabajo en equipo y la transversalidad con otras materias como Proyectos o Historia de la Arquitectura.
- Dotar al alumno de más herramientas para su actividad proyectual.
- Realizar de una actividad de carácter transversal con los alumnos del Colegio San Pablo CEU de 2º de Bachillerato, fomentando el contacto de los alumnos del colegio con nuestra universidad, ampliando sus conocimientos de forma amena e interesante y mostrándoles, de forma somera, los resultados de una investigación universitaria.

Metodología aplicada

Dado que el programa de la asignatura Geometría I se cierra con el estudio de los poliedros se planteó el montaje de una exposición sobre el tema, la Colección Vicente Fernández Jiménez, para que los alumnos pudieran visitar, manipular y estudiar las diferentes maquetas y documentación gráfica. La exposición tuvo lugar en la Sala de Exposiciones de la EPS (19/11/2019- 5/12/2019) y su montaje se realizó por parte del propietario de la exposición con la colaboración de los profesores de la asignatura. Con posterioridad de la visita los alumnos de la asignatura Geometría Descriptiva I realizaron trabajos por equipos basado en la organización compositiva de este tipo de estructuras espaciales, muy utilizadas en la Historia de la Arquitectura. Estos trabajos se basaban en el manejo de modelos tridimensionales y se complementaban con documentación gráfica sobre plano. La idea era realizar una segunda exposición que también pudieran visitar los alumnos del colegio, si bien, la aplicación del estado de alarma y la suspensión de la docencia presencial han hecho imposible esta última fase.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

La exposición recogía maquetas y documentación gráfica de 121 poliedros diferentes. Una adaptación del programa nos permitió, además de estudiar los poliedros regulares (como otros años) ampliar el foco hacia los poliedros semirregulares, fijando nuestro interés en los sólidos arquimedianos.

Bibliografía:

- HOLDEN, Alan. “Shape, Spaces and Symmetry” Columbia Univ. Press NY, 1971 PUGH, Anthony.
- “Polyhedra: a visual approach” UNiversity of California. Berkeley 1976

Autoevaluación y/o Resultado:

Hemos observado una mayor implicación en el estudio de los poliedros. El hecho de haber podido ver la exposición y trabajar a través de maquetas ha contribuido, sin lugar a duda, a los interesantes resultados obtenidos en el trabajo de grupo basado, como ya comentamos, en el manejo de geometrías y mallas espaciales complejas basadas en poliedros semirregulares. Ha sido una pena, como comentamos anteriormente, que no se haya podido completar la experiencia con la exposición final.

Campañas de publicidad 2x4

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Simulaciones
Profesores participantes	Davinia Martín, Mónica Viñarás, María Valverde, Olga Kolotouchkina, Marina Martín, Marta Medina
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Estudiantes de 1º, 2º, 4º y 5º del Grado en Publicidad y Relaciones Públicas (español e internacional). Asignaturas: Principios de Publicidad (1º), Fundamentos de la Publicidad (2º) y Comunicación Estratégica (4º y 5º).
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

El objetivo general es fomentar el aprendizaje a través de la colaboración entre los alumnos de un mismo Grado pero de diferentes cursos empleando un entorno virtual.

Objetivos secundarios:

1. De aprendizaje:
    - El alumno de 2º tenga como referencia al de 4º y el de 1º al de 5º
    - Los alumnos de 4º y 5º observan las competencias que han adquirido en los dos últimos años, y son conscientes de la evolución en su formación de 1º o 2º a los últimos años de carrera.
    - Manejo de entornos virtuales de trabajo colaborativo.
    - Adquisición de las competencias necesarias para la formación online.
2. Relacionales:
    - Aprender a trabajar con un grupo heterogéneo.
    - Reforzar el compromiso con el grupo
    - Fomentar la relación entre alumnos de distintos cursos
    - Tener actividades conjuntas a los grados en español e inglés que fomenten la relación entre ellos
3. Coordinación docente:
    - Consolidar la relación entre profesores para coordinar aún más los contenidos de las asignaturas.
    - Implantar mejoras para la coordinación docente de manera horizontal, vertical y transversal.

Metodología aplicada

Los alumnos del Grado en Publicidad y Relaciones Públicas utilizan de forma sistemática la metodología learning by doing, que responde a los requerimientos de los procesos de trabajo centrados más en “hacer” que “saber” (Schank, Berman & Macpherson, 1999). Se ha probado que el “verdadero conocimiento” se adquiere al ejecutar un rol activo (Martínez Aldanondo, 2003). Se fomenta así tanto el aprendizaje colaborativo que se basa en la interacción entre las personas,

como potenciar la motivación a través de poder aplicar los conocimientos adquiridos durante el grado, reforzando el compromiso con el grupo y participando activamente tanto en el análisis como en la toma de decisiones del proyecto.

Este aprendizaje se basa en que los alumnos de los últimos cursos van a actuar de anunciantes elaborando un briefing, a partir del cual los estudiantes de 1º o 2º realizarán una campaña, para lo cual tendrán que actuar con un rol de agencia. Este proceso conlleva además la realización de múltiples reuniones y presentaciones simulando la relación real entre cliente/anunciante y agencia.Además, se fomenta tanto el contacto entre ellos para mantener todas las reuniones necesarias en un entorno virtual, tal y como podría pasar en la vida profesional como el desarrollo de su independencia o la responsabilidad individual.

Innovación en la evaluación. Todos los alumnos, independientemente del curso evalúan el trabajo de sus compañeros a partir de una rúbrica, de esta manera se fomenta el esfuerzo y la autocrítica. Esta evaluación será tenida en cuenta por el profesor que, además, evalúa el trabajo de sus alumnos.

Autoevaluación y/o Resultado

Dadas las sinergias entre las dos materias implicada en esta actividad, se decidió acometer la evaluación conjunta de ambas. Para ello se propuso a los alumnos el juego de cambio de rol, y pasar de ser estudiantes, a profesionales del ámbito de la publicidad. Gracias a esta herramienta educativa, se han promovido el refuerzo de competencias como la capacidad de asumir el trabajo en equipo, y la adaptación al mundo cambiante de hoy en día pasando de un entorno presencial a uno virtual en tan solo dos días.

Por otra parte, han adquirido los conocimientos de la asignatura de manera sobresaliente, afianzándolos mucho más gracias a la experiencia vivida y pudiéndolos aplicar en un entorno profesional.

Finalmente han sido capaces de adaptarse al entorno virtual de manera muy satisfactoria, sin mermar ni el trabajo cooperativo, ni el colaborativo.

Este proyecto es una muestra, de que el cambio en la metodología de enseñanza y aprendizaje, dándole un rol más activo al alumno en su propia formación, les ayuda a adquirir unas competencias y destrezas distintas que a través de la metodología tradicional. Adquiriendo una mayor formación, por parte de los alumnos en competencias transversales: trabajo en equipo, empatía, capacidad crítica, etc. Además de una mayor consciencia de lo aprendido y de lo que queda por aprender, es decir, visión general del Grado.

Por otro lado se ha conseguido consolidar la coordinación docente horizontal, vertical y transversal, y entre los grados en español e inglés.

Actividad formativa basada en el aprendizaje basado en proyectos para la asignatura de Química e Ingeniería de Proteínas

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Simulaciones
Profesores participantes	Javier Pizarro, Gloria María Terrados, Julio Sevillano, Agata Zuccaro, Mª del Pilar Ramos
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Universidad / Grado Biotecnología/ Tercero / Bioquímica y Biología Molecular
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

Preparación y presentación de un PROYECTO (realización de un taller en grupos de trabajos) por parte del alumnado en la asignatura de Química e Ingeniería de Proteínas mediante una actividad formativa en aula-taller que, bajo la guía del profesor, se ordena a la resolución cooperativa de ejercicios y problemas y ejecución de trabajos técnicos.

Metodología aplicada:

La metodología que se va a utilizar en el desarrollo del TALLER está basada en el aprendizaje basado en proyectos (ABP), en el que el alumno adquiere un rol activo, favoreciendo así su motivación académica y por el trabajo cooperativo, donde los alumnos trabajan en grupos heterogéneos de forma coordinada para profundizar en su propio aprendizaje. El profesor dirige la actividad para garantizar que el alumno adquiere un rol activo y se favorece la motivación académica. En este caso, el taller se dividirá en tres fases:

1. Realización de un borrador de un proyecto sobre la selección, obtención y caracterización de una proteína (de interés farmacéutico, industrial, biotecnológico o sanitario) y trabajo en el aula sobre dicho proyecto bajo la guía del profesor.
2. Tutorías en grupos de trabajo para la resolución de dudas y problemas en el que los alumnos exponen su tema del proyecto elegido y se debate sobre el mismo.
3. Presentación oral de su proyecto sobre la que se realizará una evaluación por parte del profesorado y una auto-evaluación por parte del alumnado. NOTA: Todas las actividades se pueden realizar de forma virtual.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

La realización de talleres en el aula ha sido usada por muchos docentes como parte de evaluación de las distintas asignaturas, ya que genera en el alumnado un aprendizaje activo en el que los

mismos alumnos se sienten protagonistas del proyecto que realizan. Además, como la mayoría de estos talleres se suelen hacer en grupos de trabajo, esto también ayuda a mejorar su aprendizaje tanto de uno mismo como de sus propios compañeros y el trabajo en equipo. Esta misma metodología, con algunas diferencias, aplicada al aislamiento y purificación de una proteína, así como análisis de su actividad, ha sido aplicada con anterioridad obteniendo excelentes resultados (1-2).

1. Hammerstad M, Røhr ÅK, Hersleth HP.Biochem Mol Biol Educ. A Research-inspired biochemistry laboratory module-combining expression, purification, crystallization, structure-solving, and characterization of a flavodoxin-like protein. 2019 May;47(3):318-332. doi: 10.1002/bmb.21218. Epub 2019 Feb 11. PMID: 30742352
2. Walter JD, Littlefield P, Delbecq S, Prody G, Spiegel PC.Expression, purification, and analysis of unknown translation factors from Escherichia coli: A synthesis approach. Biochem Mol Biol Educ. 2010 Jan;38(1):17-22. doi: 10.1002/bmb.20354.

Autoevaluación y/o Resultado

Los resultados de estos talleres han sido muy satisfactorios, ya que, el alumno, no sólo aprende a trabajar por sí mismo y a esforzarse a la hora de desarrollar un proyecto, sino también les ayuda a buscar información en bases de datos científicas y a desarrollarla. Además, obtienen un rol activo en la mejora de su propio aprendizaje, incrementando así su motivación por la asignatura.

Proyecto Ventana

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Simulaciones
Profesores participantes	Carmen María Muñoz, José María Mira de Orduña
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Grado universitario, Educación Infantil y Educación Primaria, Primer curso, Sociedad Familia y Escuela, Fundamentos Didácticos de la Enseñanza II
Defendido en	Mesa Temática

Objetivos de la actividad

Que los alumnos sean capaces de:

- Aplicar los conocimientos teóricos sobre tutorías con la fam básico de que la colaboración entre ambos, familia y maestros, es imprescindible para la ed Investigar para conocer la idiosincrasia de la escuela, su ideario y su labor formativa a través de la de la persona.
- Conocer las implicaciones socioculturales en la educación, a través del estudio de c de tutoría.
- Comprender y aplicar técnicas básicas de comunicación verbal y no verbal, así c profesionales en el contexto de una tutoría con la familia.
- Aplicar la competencia de colabora mediante un sistema de trabajo en tres fases: una primera de investigación del caso (en la que decisiones conjuntamente), la segunda, en la que todos se ayudan para que cualquier pueda rea tercera en la que, de forma aleatoria, se elige quién será el tutor.

Metodología aplicada

Iniciamos un proyecto basado en una metodología de aprendizaje activo haciendo uso de recurso y personales con los cuales los estudiantes se impliquen en el descubrimiento del conocimiento asignaturas que lideramos. Por ello, el estudio de caso se ajustaba perfectamente a los matices pr reunidos en torno a ejes transversales que juegan un papel interdisciplinar para promover un apr completo de la situación estudiada. Además, como complemento de esta primera fase, los estudia cuestiones que, posteriormente, abordarán mediante rol play en la planificación de la acción tutorial de aula presentes en nuestro sistema educativo. La línea metodológica de este proyecto pre diferentes modelos y técnicas de enseñanza-aprendizaje que expriman las posibilidades didá previstas. De esta forma reconocemos la funcionalidad de:

- El aprendizaje basado en pro investigación como habilidad para el descubrimiento del conocimiento.
- Estudio de casos: ind particular para la profundización y explicación de elementos esenciales.

- Aprendizaje cooperativo: Philips 6x6, y estructuras organizativas para el trabajo compartido.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

Epstein define una family-like school que defiende que los estudiantes deben ser educados integra protagonista de esta educación. Y una school-like family que defiende el co-protagonismo de la es sus hijos. La acción tutorial es inherente a la labor docente. Según González Pienda "el sentido sustenta en la hipótesis de que la formación recibida por los alumnos en habilidades complementar relacionados con la madurez personal y en su trayectoria académica también favorecen el éxito personal". La familia tiene un papel esencial y, por lo tanto, este proyecto pretende que los futuro acción tutorial desde el enfoque de una educación compartida con y desde la familia. ANGULO tutoría en la educación primaria, Wolkers Kluwer España, Madrid.

- EPSTEIN, J. L., SANDER SALINAS, K. C., JANSRON, N. R., & VAN VOORHIS, F. L. (2002). School, Family and CommunPress.
- GONZÁLEZ PIENDA, J. A. (s.f.). La acción tutorial. Universidad de O http://www.educacion.udc.es/grupos/gipdae/documentos/congreso/VIIIcongreso/pdfs/paineis/j_pien
- VV. AA. (2010). La tutoría en educación infantil, 2ª edición, Wolkers Kluwer España, Madrid

Autoevaluación y/o Resultado:

Los resultados del rol play de tutoría con padres fueron evaluados con un cuestionario realizado c rellenaron 34 alumnos (ver en https://bit.ly/2Ka6RWl). Se realizaron sugerencias sobre el rol del t miembros del grupo, organizarlo en varios días y que todos los alumnos puedan realizarla), el mét para soportar mejor la tensión pues la experiencia se graba y los compañeros están viéndola valoración: "Bajo mi punto de vista, la actividad es necesaria para que los alumnos nos pong esforcemos en pensar e indagar". Otros resultados de esta acción han sido, a nivel mediático, la p noticia (Periódico Mediterráneo, publicado el 5 de abril de 2019), así como un vídeo CEU (publicad de abril de 2019), en el que intervienen, entre otros, alumnos explicando la actividad, lo que supon competencias, pues son alumnos de primer curso. Así mismo, la profesora Carmen Muñoz fue experiencia en RNE5 (con fecha 9 de abril de 2019) y en COPE Castellón (con fecha 17 de mayo).

“Del laboratorio al ordenador”: Innovación docente aplicada a las prácticas de Toxicología en momentos excepcionales

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Simulaciones
Profesores participantes	Carmen González Martín, Esther Gramage Caro, María José Polanco Mora
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Alumnos que cursan la asignatura de Toxicología (4º Grado de Farmacia; 4th Pharmacy Degree; 4º Grado de Farmacia y Biotecnología; 4º Grado de Farmacia y NHD; 4º Grado de Farmacia y Óptica
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

El objetivo principal del estudio ha sido analizar los resultados de aprendizaje de la asignatura Toxicología (2º semestre), basándonos en el rendimiento según las notas que han obtenido los alumnos de los grupos de 4º Curso del grado de Farmacia/Pharmacy en la convocatoria ordinaria. Los objetivos secundarios han sido:

- Valorar dicho aprendizaje comparando dos tipos de metodología docente, presencial (curso 2018/2019) y modalidad live streaming (curso 2019/20).
- Comprobar durante el curso 2019/2020 el impacto que han supuesto en el rendimiento del alumno el sistema de control de las distintas pruebas de evaluación que hemos aplicado, incluyendo el sistema de vigilancia Respondus LockDown Browser.

Metodología aplicada

Para el primer objetivo se han utilizado las notas de la asignatura toxicología (N=78) del curso 2018/2019, donde los alumnos realizaron dos parciales con vigilancia “in situ” y con el mismo peso en la nota de la convocatoria ordinaria de la asignatura y se han comparado con las obtenidas en el curso 2019/20 (N=62) en el que hemos aplicado una evaluación continua mediante pruebas de cada bloque de la asignatura (21%) y un examen final (54%) de la nota ordinaria.

Para el segundo objetivo hemos comparado los resultados de las distintas pruebas del curso 2019/2020. Las variables de dichas pruebas fueron: tiempo de realización; tipo de examen (test y preguntas cortas); con o sin posibilidad de revisión de preguntas durante el examen y con o sin sistema de vigilancia.

El examen final consistió en 50 preguntas,1min/preg, posibilidad de revisión de preguntas y control de vigilancia Respondus LockDown Browser.

Hemos analizado también el Tiempo medio utilizado por los alumnos para contestar las preguntas usando los datos registrados en la Blackboard. Todos los datos han sido analizados estadísticamente obteniendo la media y el error estándar y los grupos han sido comparados mediante la T de student. Se ha considerado diferencia significativa una $p<0.05$.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

Nos hemos inspirado en fuentes externas y que hemos modificado para que se ajustaran lo máximo posible a las circunstancias de nuestros alumnos. Entre otras:

- Continuous Improvement through Teaching Innovations: a Requirement for Today's Learners. Matulich E, Papp R & Haytko D. Marketing Education Review. 2015. 1-7 (18).
- Knowledge Spirals in Higher Education Teaching Innovation. Fidalgo-Blanco A, Sein- Echaluce ML, and García-Peñalvo FJ. International Journal of Knowledge Management. 2014. 10 (4).
- Breaking down online teaching: Innovation and resistance. John Hannon. Australasian Journal of Educational Technology. 2009. 25(1).
- Informed Design of Educational Technologies in Higher Education: Enhanced Learning and Teaching. Anders D. Olofsson (Umeå University, Sweden) and J. Ola Lindberg (Mid Sweden University, Sweden). IGI Global. 2020. 548(4).

Autoevaluación y/o Resultado:

Comparando los resultados de las notas del curso 2018/19 (6,060 ± 0,24) con las del curso 2019/2020, (6,94 ± 0,22) se demuestra una mejora significativa del aprendizaje del alumno. En el curso 2018/19 se obtuvieron un 21,80% de SS, 53,80% Aptos, 38,50% NT y 6,40% de SB, mientras que en el curso 2019/20 han sido un 13,11% de SS; 27,80 Aptos, 49,18% NT y 6,56% de SB. Se ha conseguido, por tanto, una disminución significativa de los suspensos y un aumento significativo de los notables. Por otra, el sistema de vigilancia Respondus LockDown Browser no ha afectado a los resultados obtenidos por los alumnos comparados con los de las pruebas realizadas sin dicho control, siendo el tiempo medio de respuesta de 0,48 seg/preg, por debajo del esperado. Por tanto, de la experiencia de este curso podemos concluir:

- Qué el sistema de evaluación continua y la realización de los distintos tipos de pruebas que han ido acostumbrando paulatinamente al alumno al tipo de examen y sistema de control que utilizaríamos en el examen final, ha sido favorable para ellos.
- Qué los estudiantes se han adaptado bien a las "condiciones" de tiempo y vigilancia "no presencial" en el que han realizado las pruebas.

Role Playing, en la piel del ganadero

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Transversalidades
Profesores participantes	Maria Dolores Llobat Bordes, Maria Dolores Soler Sanchís, Estrella Jiménez Trigos, Jesús Gomis Almendro
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Universitario/Grado en Veterinaria/Tercer Curso/Gestión y Explotaciones, Sanidad y Producción en Porcino
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

- Consolidación y aplicación práctica de conocimientos adquiridos en la asignatura y en cursos anteriores.
- Unificación de información adquirida en diferentes materias.
- Fomentar la empatía con estamentos de la cadena de producción en Porcino, concretamente, con los ganaderos
- Mejorar las habilidades de transferencia del conocimiento en lenguaje claro y concreto.

Metodología aplicada

La metodología empleada fue un juego de Role Play, en el que los alumnos, divididos en dos equipos, asumían el role de Ganaderos y Veterinarios respectivamente, de forma que el grupo de Ganaderos debía proponer al grupo de Veterinarios una serie de cuestiones relacionadas con la actividad en explotaciones porcinas. El grupo de Veterinarios, a su vez, con todas las herramientas disponibles, debían dar resolución a estos problemas planteados de una forma clara y concisa, indicando en su caso, las pautas a seguir en la explotación para resolver el problema, con un lenguaje sencillo y claro. Para evaluar los resultados, se realizó una encuesta anónima, donde se les preguntaba a los alumnos una serie de ítems que abarcaban los objetivos propuestos en la actividad. Los resultados de esta encuesta se analizaron con el fin de conocer si los objetivos propuestos habían sido alcanzados. Además, en esta misma encuesta, se les propuso a los alumnos que indicaran comentarios y/o sugerencias de mejora para, si fuera posible, aplicarlas en la realización de la actividad en cursos posteriores.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

- Cirigliano, F.J. El “Role Playing” una técnica de grupo en servicio social. Buenos Aires: Humanitas; 1969.

- Lane, C. y Rolelnick, S. (2007), The use of simulated patients and Role-Play in communication skills training: a review of the literature to august 2005. Patient Education and Counseling, nº 67, pp. 13-20.
- Bezanilla, J.M., y Miranda, Mª. A. (2013). La socionomía y el pensamiento de Jacobo Levy Moreno: una revisión teórica. Congreso Virtual Interpsiquis 2013, 1-18. Recuperado de: http://www.psiquiatria.com/bibliopsiquis/assetstore/14/12/44/141244961684.
- Cruz Aponaseko, A. (2012). La función de lo imaginario en el juego. U.N.R. Journal, 9, 1432-1437.
- Guía Docente de Gestión de Explotaciones, Sanidad y Producción de Porcino del Grado de Veterinaria (https://www.uchceu.es/estudios/titulaciones/documentos/guias_docentes/2018/1463004U.pdf).
- Prieto Jiménez, E. (2008). El papel del profesorado en la actualidad. Su función docente y social. Foro de Educación, 10, 325-345.7. Martin García, X. (1992). El Role-Playing, una técnica parafacilitar la empatía y la perspectiva social. Comunicación, lenguaje y educación. 15, 63-67.

Integración docente en grado de medicina y enfermería. Abordaje interdisciplinar del paciente agitado en un caso clínico simulado

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Transversalidades
Profesores participantes	Francisco Arnau Peiro
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Grado de Medicina y Grado de Enfermería. 4º curso en Medicina (Salud Mental) y Asignatura de Cuidados Especiales II en el Grado de Enfermería
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

Acercar al alumnado de enfermería y medicina al imprescindible trabajo en equipo en su futuro profesional. Desde sus respectivas responsabilidades y funciones, aprender a integrar conocimientos, manejo y actitudes terapéuticas basadas en la evidencia. Potenciar habilidades de comunicación médico-paciente, enfermero/a-paciente y médico/a-enfermero/a, en una situación potencialmente grave como es un cuadro de agitación psicomotriz. Potenciar habilidades técnicas en este cuadro. Desde la contención verbal, la farmacológica y la mecánica, con la obligada participación en ésta última de todo el equipo sanitario conjuntamente. Afrontar prejuicios y temores hacia pacientes con patología mental y de forma más concreta, en un episodio de agitación.

Metodología aplicada

Se diseñó una práctica simulada en la que todos los alumnos/as de la asignatura de salud mental y enfermería participaron en el abordaje del paciente con una agitación psicomotriz. Mediante la coordinación de los profesores de la práctica (profesores asociados psiquiatras y profesora asociada enfermera especialista en salud mental) y la colaboración de una actriz (residente de psiquiatría) se pudo mostrar las tres fases de la contención: verbal, farmacológica y mecánica. se llevó a cabo un test previo y posterior a la práctica para evaluar conocimientos y satisfacción de los alumnos. Decidimos llevar a cabo el proyecto en el Centro de Simulación Avanzada de Castellón, porque creemos que la enseñanza en un medio simulado y controlado garantiza una mayor aprehensión de conocimiento tanto teórico como práctico, que va más allá de la clase magistral (2).

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

Una de las principales herramientas del profesional sanitario, no sólo es su habilidad técnica, si no la capacidad para trabajar de forma interdisciplinar. Esto implica una necesaria calidad en la relación interpersonal, tanto con los pacientes como con los miembros del equipo sanitario. El abordaje

diagnóstico y terapéutico en el escenario clínico real no se realiza siempre en compartimentos estancos de médicos y enfermeros, si no que la colaboración se hace imprescindible en multitud de procesos. Por tanto, a tenor del trabajo interdisciplinar mencionado, propusimos elaborar un escenario práctico en el que los alumnos/as del Grado de Medicina y Enfermería experimentaran en condiciones cercanas a la realidad, el abordaje terapéutico del paciente agitado. Este proyecto ejemplifica el trabajo coordinado de dos profesiones sanitarias distintas, y a su vez, se aspiró a conocer mejor una patología prevalente, potencialmente grave y estigmatizadora del paciente con enfermedad mental (1).

1. Nordstrom K, et al. Medical evaluation and triage of the agitated patient: consensus statement of the American Association for Emergency Psychiatry Project BETA Medical Evaluation Workgroup. West J Emerg Med. 2011; 13:3-10.

2. Palés Argullós J, Gomar Sancho C. El uso de las simulaciones en la educación médica. TESI, 11 (2), 2010, 147-169.

Autoevaluación y/o Resultado

Los alumnos/as pudieron experimentar en primera persona, y en diferentes roles, el abordaje de un paciente con trastorno mental grave en un contexto de agitación psicomotriz. Los resultados del test de conocimientos, previo y posterior a la práctica objetivaron la adquisición de habilidades y competencias planteadas. Así mismo la práctica fue evaluada por los alumnos con una nota media de 9.37.

Enseñar en las aulas con perspectiva de género: una apuesta de futuro

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Transversalidades
Profesores participantes	María Teresa Pinedo Velázquez y Ricardo Martín Peñalver
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	3º y 4º Grado Enfermería
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

1. Detectar si las Guías Docentes de las asignaturas denominadas CV-III y CIIE (cursos 3º y 4º Grado Enfermería), incorporan el principio de igualdad de oportunidades entre hombres y mujeres de forma transversal.
2. Analizar los aspectos relacionados con la inclusión de la perspectiva de género en los contenidos y materias impartidas en las asignaturas.
3. Registrar las actividades diseñadas a lo largo del cuatrimestre, así como los trabajos de redacción presentados en el aula con la finalidad de que los/las participantes en estas asignaturas sean capaces de:
    - Reconocer la existencia de sesgos de género en la atención sanitaria y en los medios de comunicación utilizados con las personas de la tercera edad.
    - Determinar las aproximaciones teóricas que se ponen de manifiesto en la investigación sobre problemas de salud.
    - Identificar conceptos, diseños, fuentes de información, y estrategias de análisis a incorporar desde la perspectiva de género, con una metodología a través de una “plantilla de individual”, en la que se recogían los distintos indicadores y la verificación o no de su presencia en los temas recogidos en las guías docentes.

Para trabajar se ha utilizado una herramienta de búsqueda de indicadores preestablecidos con perspectiva de género. Dichos indicadores o criterios de búsqueda seleccionados han sido: igualdad, mujeres, hombres, género, sexo, discriminación, acción positiva, tranversalidad, impacto de género, derechos, estereotipos, conciliación, familia, (fem) -inidad, -ismo, -ista, rol, (sex) –ual, –ualidad, -ismo, (mascul) -ino, -inidad -(patriar) -cal, - cado.

Metodología aplicada

El estudio de las cuestiones planteadas se va a realizar a través de distintas herramientas utilizadas en dos asignaturas de los dos últimos cursos del grado de enfermería. Cuando se habla

de perspectiva de género, se hace alusión a una herramienta conceptual que busca mostrar que las diferencias entre mujeres y hombres se dan no sólo por su determinación biológica, sino también por las diferencias culturales asignadas a los seres humanos. Lo que nos permite combinar un análisis descriptivo junto con uno interpretativo. Al inicio de la asignatura, se propuso la cumplimentación voluntaria de una encuesta breve al objeto de poder contar con un punto de partida mínimo sobre formación e intereses de los estudiantes en relación a la metodología cualitativa con perspectiva de género. Optamos por una metodología cualitativa con técnicas de recogida de datos en el aula que explorase las actitudes, las percepciones y las experiencias del alumnado (técnica de brainstorming, técnica de grupos de discusión unido a actividades descriptivas narrativas en el aula) sobre la percepción del contenido de los temas 1-2-5 y 6 presentados en la guías académica de la asignatura de Ciclo Vital III y la opinión del concepto de género expuesto en ella; además se recoge una reflexión sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje con una metodología de investigación cualitativa a partir del análisis de las aportaciones realizadas por los-las estudiantes de 4º grado de enfermería de sus anteproyectos de TFG.

Encuesta:

1. Indique su formación previa.
2. ¿Ha recibido formación en metodología de investigación? En caso afirmativo, ¿esta formación previa sobre investigación contemplaba la metodología cualitativa con perspectiva de género?
3. Indique tres palabras o expresiones o categorías con las cuales relacione la investigación cualitativa.
4. Formule una pregunta de investigación que querría trabajar a lo largo de este cuatrimestre (piense en su TFG, por ejemplo. ¿Qué cuestión plantearías?)
5. Indique las sugerencias que vea de interés para la enseñanza-aprendizaje de el desarrollo de un anteproyecto que contemple la perspectiva de género.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

La preparación de este trabajo responde a la inquietud compartida por el equipo de profesores de enfermería sobre la necesidad de incorporar los estudios de género a las guías académicas y a la investigación realizada en la universidad. A través de la educación, las sociedades enseñan lo que consideran importante que aprendan los individuos. Es decir, aquellos conocimientos, métodos y técnicas que puedan ser utilizados para resolver problemas o conservar la estructura social. De este modo, la educación está sujeta al contexto social, y la inteligencia, aunque es propia del individuo, se cultiva en la sociedad. El género es una categoría social y un elemento constitutivo de las relaciones y estructuras sociales que se asienta con normas sociales, estereotipos y roles asociados a la feminidad y a la masculinidad, y que producen diferentes formas estructurales de desigualdad e injusticia, ya sea en el reconocimiento y el estatus o en el acceso a los recursos socioeconómicos. Para profundizar en la comprensión de las necesidades de los ancianos (en el caso de la asignatura de Ciclo Vital III) en los comportamientos y las actitudes del conjunto de este grupo de población, los contenidos de la asignatura hay que enfocarlos con perspectiva de género y para su diseño se ha utilizado una metodología de aprendizaje invertido en el aula. Una docencia con perspectiva de género estimula el pensamiento crítico del alumnado al proporcionarle nuevas herramientas para identificar los estereotipos, normas y roles sociales de género.

Autoevaluación y/o Resultado

La perspectiva de género no debe quedarse en la normativa publicada, sino que debe plasmarse explícitamente en las guías docentes y en las distintas temáticas de salud con todos sus apartados. La ausencia de una perspectiva de género dentro de los contenidos de estas Guías perpetuará la invisibilidad de todas aquellas cuestiones sanitarias que se relacionadas con la atención de la salud de las mujeres. La formación del profesorado es pieza clave en la constitución de una sociedad igualitaria. Tras el análisis de las Guías Docentes de las asignaturas citadas podemos destacar los siguientes resultados relevantes:

Resultado 1. Análisis de las Guías Docentes desde una perspectiva de género. Carencias en la utilización del lenguaje inclusivo en las guías docentes.

- Respecto al uso o no del lenguaje inclusivo o no sexista, en ambas guías docentes analizadas se utiliza el masculino genérico (uso no marcado de la lengua) para referirse a ambos géneros.
    1. Existen apartados de las Guías Docentes que pueden ser modificados por el profesorado responsable, utilizando un lenguaje inclusivo y a la vez desagregue los datos estadísticos por sexo.
    2. Aunque en las guías sí se cita bibliografía de autoras e investigadoras, en algunos apartados de la misma, como por ejemplo en los objetivos, no figura ninguna referencia específica referida al papel de la mujer en la disciplina.
        - Introducir contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales en cada tema del programa partiendo de los logros de hombres y mujeres.
        - Incluir herramientas para detectar buenas prácticas en el desarrollo de los temas con carácter inclusivo.
        - Modificar la reproducción androcentrista de las temáticas.

Resultado 2. Fortalezas y/o deficiencias que puedan subsanarse. Los libros de texto y los materiales en general describen con sus contenidos y representaciones lingüísticas e iconográficas un tipo de realidad social, unas formas de organización, unos valores, unas maneras de expresar las emociones, unas normas, unos modelos de sociedades, de vida, de familias y de relaciones basadas en estereotipos de género. En general se ha constatado:

- Un mayor porcentaje de personajes masculinos frente personajes femeninos (en la bibliografía).
- Escasez en la introducción de contenidos desagregados por sexo en los contenidos de las asignaturas.
- Que los personajes masculinos suelen aparecer además en una mayor diversidad de espacios de trabajo y los personajes femeninos suelen desenvolverse en menor número de espacios, generalmente más cerrados y relacionados con el ámbito familiar (cuidadoras).
- Las situaciones investigadas están predominantemente protagonizadas por personajes masculinos. Éstos aparecen generalmente en actividades variadas, dinámicas y activas. Mientras que los personajes femeninos tienden a aparecer en segundo plano y su actividad queda invisibilizada.
- En lo laboral, la mayoría de las profesiones se representan como masculinas. El ámbito doméstico aparece fundamentalmente vinculado a los personajes femeninos, que habitualmente desarrollan la responsabilidad del cuidado de las personas con dependencia en el núcleo familiar.

Implantación del *Flipped Learning* en estudiantes de enfermería de la Universidad de Massachusetts Amherst

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Transversalidades
Profesores participantes	Guillermo Charneco, Patricia Fernandez, Carlos Cruz, Juan Carpio, Jose Miguel Cárdenas, Cristina Hernanz
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Alumnos de enfermería 1º de la UMass cursando asignaturas en el CEU. Asignaturas de Perspectives in NUrsing y Aging.
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

Los objetivos de la actividad fueron los siguientes:

- Formar a alumnos de enfermería americanos de primer curso en diferentes temas transversales para las ciencias de la salud mediante la metodología del Flipped Learning.
- Desarrollar destrezas en el ámbito de la comunicación verbal y no verbal por parte de los estudiantes matriculados en el curso.
- Utilizar metodologías docentes similares a las que estos alumnos tienen en el sistema de formación norteamericano a fin de garantizar una correcta adaptación, aprendizaje y reconocimiento competencial por parte de su Universidad de Origen.

Metodología aplicada

Se trata de una metodología que se consensuó con la Universidad de origen de los alumnos que iban a cursar las asignaturas con nosotros. Se eligieron diferentes libros y recursos digitales para la formación de los alumnos garantizando que tanto los que se formaban en el CEU como los que recibieron las asignaturas en la UMass accedían a la misma formación. Los diferentes topics a tratar era preparados a modo de presentaciones orales y escritas por los alumnos de una manera dinámica y activa. Se les empoderó para utilizar diferentes herramientas digitales y metodológicas al mismo tiempo que se creó un entorno seguro que les permitía expresarse e interactuar con libertad. Cada

actividad y topic fue presentada por los alumnos trabajando con ello la oratoria y el debate aspectos muy presentar y que se fomentan desde la UMass. Al final del curso los alumnos tuvieron que presentar todos los contenidos que habían preparado y también tuvieron que examinarse sobre aquellos contenidos que habían preparado sus compañeros.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

El flipped learning es un enfoque pedagógico en el que el educador pretende crear un espacio adaptable, un enfoque centrado en el alumno en entornos en los que la retroalimentación y el aprendizaje activo están a la orden del día. Con esta metodología se pretendió que los estudiantes de la UMass desarrollaran sus clases y aprendieran de manera activa sin ser meros receptores de información por parte del profesorado. Diversos estudios hablan que el flipped learning es una buena herramienta de aprendizaje para reforzar el pensamiento critico de nuestros estudiantes y cada vez está más presente en la formación de las enfermeras del futuro y por supuesto en la UMass: https://www.umass.edu/it/features/flipped-classrooms-engage-students-promote-active-learningEffectiveness of flipped classrooms in nursing education: Systematic review and meta-analysisC Tan, WG Yue, Y Fu - Chinese Nursing Research, 2017 - Elsevier

Autoevaluación y/o Resultado

Todos los alumnos matriculados superaron ambas asignaturas y se cumplió con las competencias exigidas desde la UMass para la formación de sus alumnos. Así mismo, los alumnos manifestaron su grado de conformidad y gratitud por la experiencia vital y académica adquirida.

Puesta en común y trabajo en equipo, con un mismo objetivo, la salud oral

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Transversalidades
Profesores participantes	Juan Manuel Núñez, Encarna Piquer, Salvatore Sauro
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Ciencias de la Salud/Grado de Odontología y Ciclos Formativos de Higiene Bucodental/Tercer curso de Grado de Odontología y Segundo de Ciclos Formativos de Higiene/Odontología Preventiva y Comunitaria y el Módulo de Conservadora, Cirugía e Implantes de II de Higiene.
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

Los objetivos generales son fomentar el trabajo en equipo entre los alumnos universitarios de Grado en Odontología y los estudiantes de los Ciclos Formativos, para alcanzar el éxito. Los objetivos específicos es conocer las necesidades de los alumnos de ambos estudios y valorar la integración de ambas asignaturas. Finalmente, evaluar los trabajos realizados conjuntamente y los conocimientos adquiridos.

Metodología aplicada

Primeramente realizaremos una puesta en común de los alumnos de tercero de Grado de Odontología y los alumnos del Módulo de Conservadora, Periodoncia, Cirugía e Implantes de los Ciclos Formativos de Higiene Bucodental, pasándoles unas encuestas (teniendo en cuanta los temas en común de ambas guías docentes) valorando las necesidades y de la confirmación de la voluntad de trabajar en equipo; posteriormente, de los resultados obtenidos, seleccionaremos los temas a trabajar. A continuación, nos reuniremos todos los profesores de las materias, para cuadrar agendas y poder juntar ambas clases. A partir de ahí, elaboramos los grupos de trabajo mixtos y un calendario de trabajo, el cual lo distribuiremos a lo largo del semestre repartido en prácticas y seminarios, que culminará con una presentación de una secuencia didáctica conjunta, ante un tribunal de profesores de ambas materias. El calendario de trabajo se ha elaborado de tal forma que no interfiera con otras asignaturas, para trabajar conjuntamente los alumnos de los Ciclos Formativos y los de Grado. Los trabajos son presentados ante un tribunal de profesores de Grado y de los Ciclos Formativos, y aquellos trabajos, que el tribunal considera oportuno, se propondrán para exponer en el Congreso Internacional de estudiantes.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

La odontología del futuro se basa en el trabajo en equipo. En las clínicas dentales trabajan, recepcionistas, auxiliares, higienistas y odontólogos y el éxito del trabajo está en una buena coordinación de todos ellos (1). Esta coordinación en los casos de prótesis debemos ampliarla con el personal de laboratorio (2). Los Graduados en Odontología y los alumnos de los Ciclos Formativos de Higiene Bucodental tienen un mismo objetivo que es prevenir las enfermedades bucodentales y el mantenimiento de la salud oral de los pacientes.

Para ello, nos planteamos organizar grupos de trabajo mixtos, para que trabajen teniendo en cuenta las inquietudes de los alumnos, las guías docentes de ambas asignaturas y el grado de conocimientos que cada uno de ellos puedan aportar. Además, realizarán prácticas de tartrectomía de forma conjunta, para ayudar en la integración y el trabajo en equipo.

1. Berenguer, I.; Roc, C. Recepción y logística de la clínica dental. Síntesis 2019. P. 26-194. ISBN-13: 978-8491713531//ISBN-10:8491713530.

2. Carrillo, J.S.; Alvarez, C.; Calatayud, J.; Fernández, J.M. Trabajo en equipo en Odontología: la comunicación con el laboratorio dental como clave de éxito clínico. A propósito de un caso clínico de tratamiento multidisciplinar. Cient Dent 2006. 3(2):129-136.

Autoevaluación y/o Resultado

La valoraciones fueron en general muy positivas y muy recomendable como actividad a realizar, para futuras promociones; de forma específica, podemos concluir que:

- El interés y la valoración del trabajo en equipo ha sido muy alta. La mayoría recomendarían esta actividad para futuras promociones. Sólo un mínimo de los alumnos de otras nacionalidades de Grado, no la recomendarían.
- En las cuestiones de conocimiento actual hay bastante variabilidad; amplio conocimiento de los efectos de tabaco y drogas en la salud oral; moderado del mecanismo de acción de la clorhexidina y para el resto, se detecta una necesidad evidente de formación.
- Los estudiantes de Ciclo se muestran mucho más instruidos en la mayoría de cuestiones de conocimiento.
- Existen algunas diferencias significativas en las valoraciones según el grupo (Grado o Ciclo Formativo). Los estudiantes de Grado se muestran más satisfechos con la mayoría de valoraciones.
- Sin embargo, en las cuestiones de conveniencia del desarrollo conjunto Grado-Ciclo no hay diferencias.
- La valoración de los trabajos por parte de tribunal de profesores ha sido excelente, presentando la mayoría en el Congreso Internacional de Estudiantes.

Celebración del 3º Día Nacional de la Seguridad Alimentaria: impartición del taller “lavado de manos” por parte de alumnado del grado en Nutricion Humana y Dietética (GNHD) dirigido a escolares de infantil y primaria del Colegio CEU San Pablo Montepríncipe

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Transversalidades
Profesores participantes	Violeta Fajardo, Esther Carrera
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Grado universitario / Nutrición Humana y Dietética / 3º curso GNHD - 6º curso doble grado NHD + Farmacia / Higiene de los Alimentos
Defendido en	Mesa Temática

Objetivos de la actividad

El Día Nacional de la Seguridad Alimentaria (DNSA), organizado por la Asociación Española de Licenciados, Doctores y Graduados en Ciencia y Tecnología de los Alimentos (ALCYTA), es un evento nacional, de carácter anual y multidisciplinar, que reúne a profesionales sanitarios y de la alimentación, y acerca la Seguridad Alimentaria a la sociedad concienciando de la importancia de ésta.El principal motivo para celebrar el DNSA en la Universidad CEU San Pablo es mostrar nuestro Centro como referente educativo de formación de futuros profesionales que velarán por la inocuidad y calidad de los alimentos.

Objetivos:

Motivación del alumnado haciéndole protagonista de su propio aprendizaje para incentivar su interés y conocimiento por la asignatura “Higiene de los Alimentos” y módulo correspondiente (Higiene, Seguridad Alimentaria y Gestión de Calidad).

- Conseguir el compromiso del alumnado para concienciar a escolares sobre la relevancia de la Seguridad Alimentaria.
- Desarrollo e impartición en el aula de Buenas Prácticas de Higiene a escolares del Colegio CEU San Pablo Montepríncipe.
- Adquisición, por parte de los alumnos, de capacidad de trabajo en equipo, análisis, síntesis, creatividad y adaptación del mensaje a difundir a la población diana con el fin de obtener competencias para su futuro profesional.

Metodología aplicada

1. Participantes del proyecto: Estudiantes de la asignatura “Higiene de los Alimentos” (GNHD).
2. Destinatarios del proyecto: Escolares (Colegio CEU San Pablo Montepríncipe).

Metodología:

- Selección del tema a desarrollar: Buenas Prácticas de Higiene (lavado de manos). Lema: “En cada bocado, la salud en tus manos”.
- Presentación del proyecto al alumnado a través de la actividad formativa “Taller”.
- Organización de alumnos en equipos (2-3 alumnos).
- Distribución por grupos de los escolares entre los equipos de alumnos.
- Búsqueda de documentación y herramientas para desarrollar el Taller.
- Tutorización del alumnado durante el desarrollo de la actividad, centrándose en la adaptación del mensaje de acuerdo a la población a la que va dirigido.
- Desarrollo de la actividad y aplicación práctica in situ del lavado de manos en el centro educativo escolar.

Recursos materiales:

- Material docente creado por alumnos del GNHD.
- Plataforma Blackboard CollaborateTM para el seguimiento de las actividades propuestas por los alumnos del GNHD.
- Material para el lavado de manos de los escolares.

Recursos humanos:

- Docentes de la asignatura “Higiene de los alimentos”.
- Dirección, Servicio de Enfermería, Jefe de Estudios y profesores (Colegio CEU San Pablo Montepríncipe).
- Servicio de Prevención de Riesgos Laborales (Universidad CEU San Pablo).

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

Según la Organización Mundial de la Salud, lavarse las manos correctamente con agua y jabón en momentos claves del día como antes de comer, después de ir al baño o antes de preparar alimentos, es una de las maneras más efectivas y baratas de prevenir enfermedades transmitidas por los alimentos. Cada año enferman 1 de cada 10 habitantes por ingerir alimentos no inocuos, siendo los niños menores de 5 años los que soportan el 40% de las enfermedades de transmisión alimentaria. Lavarse las manos es un hábito de higiene indispensable, tanto para los niños como para los adultos. Es un simple gesto que ayuda a prevenir la transmisión de multitud de enfermedades, por lo tanto, es importante para la salud de los más pequeños y deben aprender cómo y cuándo realizarlo correctamente. Resulta, por ello, interesante dar protagonismo al alumno del GNHD, como futuro profesional de la Salud, y promover su aprendizaje en la difusión de un mensaje claro y conciso sobre Seguridad Alimentaria mediante el desarrollo de atractivas y diferentes actividades para que los escolares reconozcan y valoren la importancia de lavarse frecuente y correctamente las manos, e incorporen esta actividad como un hábito de su rutina diaria.

Autoevaluación y/o Resultado

Los alumnos del GNHD impartieron la actividad a 43 escolares de Educación Infantil (5 años) y 51 escolares de Educación Primaria (7 años), distribuidos en grupos (7-13 niños), empleando métodos didácticos propios.Participación del 93,1% de los alumnos matriculados en la asignatura “Higiene de los Alimentos”. El 74,1% obtuvieron calificación de sobresaliente, el 14,8% notable y el 3,7% de aprobado, en base a una rúbrica que evaluaba tres aspectos: creatividad y ejecución de la actividad desarrollada, valoración de las tutoras de infantil e impacto en los niños. Resaltar que el 7,4% de los estudiantes recibieron calificación “no apto” ya que abandonaron la actividad antes de su finalización/ejecución. Los resultados alcanzados demuestran que la motivación e interés del alumno por la actividad fue elevada, demostrando entusiasmo durante su desarrollo. El material desarrollado muestra capacidad de trabajo en equipo, análisis, síntesis y creatividad por parte de los alumnos, capacitando a los futuros nutricionistas en la difusión de mensajes sobre Seguridad Alimentaria adaptados a cualquier grupo poblacional. El feed back recogido indicó que tanto los alumnos del GNHD, el centro educativo (colegio), los escolares, así como las profesoras de los universitarios y escolares quedaron muy satisfechos con la actividad desarrollada.

Proyecto CEU Digital

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Transversalidades
Profesores participantes	Carlos Martínez Álvarez, Rodrigo García Carmona, Concepción Ortega Vidal, David José Santos Mejía, Javier Barrio Carrasco, Emiliano Blasco Doñamayor
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Escuela Politécnica Superior
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

¿Por qué CEU Digital?

Hoy en día estamos viviendo un cambio en el modelo productivo de las sociedades avanzadas, siendo cada vez más importante la creación de contenidos digitales, que demanda un número creciente de profesionales. Es necesario formar para una profesión nueva. A diferencia de la mera fabricación de productos, en la creación de contenidos es de crucial importancia el valor humano de las personas que los crean. Los contenidos, y el mensaje que estos transmiten, darán forma a la sociedad del mañana. Es necesaria una formación comprometida con la sociedad. Exigen profesionales formados tanto artística como técnicamente. Es necesaria una formación multidisciplinar. Las universidades públicas no están siendo capaces de responder a esta demanda, mientras que las empresas de formación, única alternativa actualmente, no tienen verdadera vocación universitaria.

¿Qué es CEU Digital?

La iniciativa CEU Digital busca responder a las cuestiones anteriormente expuestas. Los centros CEU, gracias a su compromiso con la sociedad y su propia naturaleza, ofrecen un proyecto educativo serio y sólido en el que enmarcar una oferta académica que responda a estas necesidades. CEU Digital nace de una colaboración entre varios centros CEU.

Metodología aplicada

Estructura académica: (Ciclo Superior + Grado Universitario + Máster + Prácticas) La intención es: cubrir las necesidades de los alumnos desde que entran en el centro, hasta que empiezan a trabajar.

Este método se presenta de forma presencial y online, para poder estudiar desde cualquier parte del mundo.

En la modalidad online on demand, el alumno puede organizar su horario según sus preferencias y necesidades. Cada semana comienza con nuevas lecciones en vídeo que deberá estudiar para aprender los contenidos que le servirán para realizar las prácticas asignadas. Cada lección estará disponible durante un periodo determinado. Nuestros tutores son profesionales de amplia experiencia laboral en el sector y el tutor será

quien revisará, corregirá y evaluará su trabajo semanalmente para que pueda mejorar y avanzar continuamente de acuerdo con la exigencia y nivel de calidad de la industria. También dispondrá de una sesión de videoconferencia online semanal con su tutor y sus compañeros de clase, en la que podrán plantear en directo todas las dudas y/o problemas que les hayan surgido durante la realización de las prácticas. Al estar los cursos grabados inicialmente, podremos sacar varias convocatorias al año en los cursos profesionales.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

Fortalezas:

1. Se posee el equipo humano para ejecutar el proyecto. CEU Digital nace de la iniciativa personal de profesores de ISEP y USP. Además, las condiciones laborales y la misión de los centros CEU permiten atraer talento con relativa facilidad.
2. Las instalaciones de la Escuela Politécnica Superior son idóneas para el proyecto. La combinación de Ingenierías TIC y Arquitectura aúna en el mismo edificio las instalaciones e infraestructuras necesarias (si se resuelve el problema de ocupación, ver debilidad 1) para, con los equipos correctos, disponer de un centro puntero en España.
3. La misión CEU y su cultura de excelencia permite formar profesionales completos, íntegros y que destacarán en el mercado laboral. Los alumni CEU se convertirán en un referente que aumentará la empleabilidad de los egresados y la demanda por parte de los candidatos.
4. Los contactos con empresas del sector permitirán establecer un enlace sólido entre el mundo empresarial y el universitario. Varias empresas referentes en el mundo de la animación, la tecnología y los videojuegos han mostrado un enorme interés en participar en el proyecto. La marca CEU les transmite seriedad. Todos los másteres vienen apadrinados por una empresa importante de su sector.

Autoevaluación y/o Resultado

FASE 0 (cursando)

1. USP (EPS):
    - Título Propio en Realidad Virtual con PlayStation
2. ISEP:
    - Ciclos de Grado Superior en Animación 3D, Juegos y Entornos Interactivo
    - Máster Profesional en Animación 3D, VFX y Composición Digital
    - Experto en Realidad Virtual
    - Experto en Animación de personajes 3D
    - Experto en Anatomía y Escultura Digital
    - Máster Profesional en Motion Graphics
    - Experto en VFX en Houdini
    - Experto en Modelado 3D de Personajes Digitales
    - Experto en Producción de Motion con 2D
    - Experto en Producción de Motion 3D
    - Máster Profesional en Visualización Arquitectónica, Bim y VR

- Experto en Visualización Arquitectónica con Tecnología BIM
- Experto en Diseño Arquitectónico Fotorrealista
- Experto en Visualización Arquitectónica Fotorrealista Avanzada
- Experto en Realidad Virtual Aplicada a la Infoarquitectura

FASE 1 (en proceso)

1. ISEP + USP (EPS + Fac. Hum):

- Grado Universitario en Ingeniería de Tecnologías 3D
- Grado Universitario en Arte Digital
- Doble Grado en Arte Digital e Ingeniería de Tecnologías 3D
- Grado en Diseño y Contenidos Digitales

FASE 2 (En 2022-Futuro)

- Más de 20 Másteres
- Más de 20 Cursos de Experto
- Plataforma Online

Aprendiendo a resolver examenes: el poder del juego

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Transversalidades
Profesores participantes	Osvaldo Gabriel Pereira-Resquín Galván, María Amparo Vila Caballer
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Grado/Medicina/5º/Medicina integrada
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

1. Explorar la opinión de los alumnos sobre la enseñanza de técnicas de resolución de preguntas de respuesta múltiple.
2. Evaluar la opinión de los alumnos sobre la implementación de técnicas de ludificación en el aula.

Metodología aplicada

La población diana de nuestro proyecto fueron los alumnos de quinto de medicine matriculados en la asignatura optativa “medicina integrada” en el curso 2019-2020. En primer lugar, se procedió a la enseñanza de las técnicas para la resolución de preguntas de respuesta múltiple a los alumnos mediante un seminario teórico-practico que tuvo lugar antes del inicio de las clases magistrales. Dicho seminario sistematizaba en forma de “reglas” los principales consejos para afrontar un examen tipo test. Posteriormente, en las sesiones magistrales siguientes, el alumno debía poner a prueba sus conocimientos mediante un test elaborado mediante la herramienta kahoot®. Asimismo, aparte de las citadas pruebas, al finalizar todas las sesiones presenciales, se invitó a los alumnos a realizar un simulacro, usando para ello el mismo examen que empleado para acceder a las plazas de formación especializada en medicina (el llamado “examen MIR”) de la convocatoria 2019-2020.Por último, al finalizar el curso se les pidió a los alumnos que rellenaran una encuesta donde pudieron valorar tanto su impresión sobre el seminario de técnica de examen, como la incorporación de las técnicas de ludificación en el aula.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

Los exámenes test son uno de los métodos más extendidos para evaluar los conocimientos de los estudiantes de medicina. Sin embargo, el formato particular de este tipo de pruebas puede suponer un auténtico reto para muchos alumnos, lo que puede situarles en una posición de desventaja con respecto al resto de opositores. Aunque su objetivo principal es medir los conocimientos del estudiante, y este es el principal determinante de su nota, existen otros factores que influyen en la capacidad del alumno para aproximarse a la respuesta correcta. Dichos factores pueden resumirse en una serie de técnicas que, al

enseñárselas al alumno, podemos ayudarle a obtener mejores resultados académicos. Por otro lado, la incorporación de contenido nuevo puede ser percibida por el alumno como una carga de trabajo extra. A este respecto las técnicas de ludificación resultan de gran utilidad, aumentando la motivación del alumno y permitiéndole practicar conceptos y técnicas explicadas en clase con una menor sensación de esfuerzo.

- García Macarrón, J. 2010. Táctica Y Estrategia En El Examen MIR. 1st ed. Madrid: CTO EDITORIAL, pp.1-113.
- Ismail, M. et al. 2019. Using Kahoot! as a formative assessment tool in medical education: a phenomenological study. BMC Medical Education; 19:230

Autoevaluación y/o Resultado

De los 42 alumnos matriculados, hemos recibido contestación a la encuesta de 31. Sobre los resultados obtenidos en la misma, podemos agruparlos en dos epígrafes:

- Valoración del seminario de técnica de examen: La gran mayoría de los alumnos ha valorado de forma positiva el contenido del seminario de técnica de examen (96,6%), considerando que le ha ayudado a contestar preguntas durante el simulacro MIR (87,1%), y que podría ayudarles a obtener mejores resultados tanto en sus exámenes de la carrera (71,0%) y sobre todo, en el examen MIR real (90,3%). Por ultimo la inmensa mayoría de los alumnos recomendaría continuar con esta actividad en el futuro (96,8%).
- Valoración de las técnicas de ludificación en el aula (Kahoot®):En cuanto a las técnicas de ludificación en el aula, estás han tenido unagran aceptación entre los alumnos (96,8%), considerando que han aumentado tanto su motivación como su atención dentro de la clase (86,3%) y que les han sido útil para fijar nuevos conceptos (83,9%). Sin embargo, solo un (61,3%) considera que les ha sido beneficioso para practicar su técnica de examen y para mejorar su velocidad a la hora de contestar.

POLÍTICAS por el Clima 2.0

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Transversalidades
Profesores participantes	Katia Esteve Mallent, Elena Juaristi Besalduch, Blanca Nicasio Varea, Marta Pérez Gabaldón, Javier Pinazo Ferrandis, Francisco Javier Visiedo Mazón
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Universitario/Grado en Ciencias Políticas/2º y 3º/Derecho Constitucional II, Introducción a la Ciencia de la Administración, Administraciones Públicas, Derecho Administrativo y Análisis Político
Defendido en	Mesa Temática

Objetivos de la actividad

Mediante el análisis de la situación del Medio Ambiente en la Comunidad Valenciana, el proyecto POLÍTICAS por el Clima 2.0 pretendía que los alumnos adquiriesen las siguientes competencias transversales:

1. Experimentar que los conocimientos que se imparten a lo largo del grado en Ciencias Políticas son absolutamente complementarios.
2. Intercambiar ideas y conocimientos con alumnos de otras asignaturas del grado.
3. Trabajar en equipo y liderarlos.
4. Desarrollar su emprendimiento y proyección profesional.
5. Exponer proposiciones de naturaleza política utilizando las NTICS.
6. Ser capaz de comprender y sintetizar proposiciones complejas, con espíritu crítico.

Se pretendía, además, la adquisición de las siguientes competencias específicas:

- Conocer la situación del Medio Ambiente en la Comunidad Valenciana.
- Conocer los textos jurídicos y políticos fundamentales en esta materia.
- Conocer los actores implicados en el desarrollo de políticas medioambientales.

Metodología aplicada

El proyecto POLÍTICAS por el Clima 2.0 emplea la metodología “Aprendizaje basado en proyectos”, implementando su versión de proyectos colaborativos en espacios online y offline. El alumno simula ser un técnico de la GVA que en el ejercicio de su función desarrolla las siguientes actividades:

1. Análisis de la Estrategia Valenciana de Cambio Climático y demás documentación esencial en materia de cambio climático (alumnado 2º y 3º).
2. Hacer un seguimiento de la actualidad política e informativa en materia de cambio climático (2º y 3º).

3. Asistir y participar activamente en las diferentes sesiones organizadas con actores directamente implicados en el análisis y la gestión del cambio climático (2º y 3º).

4. Crear perfiles profesionales en la red social Twitter con la finalidad de generar y compartir contenido tanto con sus compañeros como con otros usuarios de la red de microblogging (2º y 3º).

5. Búsqueda de políticas públicas que, en función de sus competencias, cada institución lleva a cabo (2º).

6. Diseñar acciones que den respuesta al documento "Estrategia Valenciana de Cambio Climático y Energía 2030" (3º).

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

El proyecto POLÍTICAS por el Clima 2.0 se fundamenta sobre las siguientes premisas:

1. La necesidad de coordinación entre las asignaturas del grado, meta que establece el EEES. Esta meta es especialmente relevante en un graduado en Ciencias Políticas pues una de las facetas que debe caracterizarlo es, precisamente, su capacidad para conectar ideas y conceptos. Este proyecto implica la coordinación de cinco asignaturas de segundo y tercer curso del Grado en Ciencias Políticas.

2. La necesidad de implantar un modelo educativo centrado en el aprendizaje del alumnado. La sociedad actual necesita estudiantes que adquieran competencias valiosas para el ejercicio adecuado de su profesión (liderazgo, emprendimiento, trabajo en equipo, especialización en el uso de las NTICS). Para ello se hacen cada vez más necesarias metodologías docentes que faciliten un aprendizaje activo, significativo, perdurable y coordinado. El proyecto de POLÍTICAS por el Clima 2.0 requiere la implicación activa del estudiante en la construcción de conocimiento, así como en la adquisición y desarrollo programado de competencias y habilidades que el mercado laboral les exigirá.

Autoevaluación y/o Resultado

El proyecto POLÍTICAS por el Clima 2.0 tenía por finalidad última el logro de los siguientes resultados en el alumnado:

1. Aumentar la motivación e interés en las cinco asignaturas implicadas.

2. Incrementar la participación en las clases magistrales.

3. Emplear los conocimientos teóricos estudiados en clase para analizar situaciones reales.

4. La sensibilización con materias relacionadas con el Medio Ambiente.

5. Aumentar la capacidad de diseñar soluciones para abordar problemas complejos del panorama político y social actual.

6. Descubrir nuevas salidas profesionales.

7. Desarrollar destrezas personales y profesionales.

Para evaluar el grado de cumplimiento de los resultados esperados, se han tenido en cuenta cuatro instrumentos de medición:

- El análisis del contenido publicado por el alumnado en la red social Twitter.
- La evaluación de los planes de acción desarrollados por el alumnado siguiendo para ello una rúbrica que contenía los principales objetivos del proyecto.
- Los resultados obtenidos de la realización por parte del alumnado de unas encuestas de satisfacción con el proyecto.
- La observación por parte del profesorado implicado en el proyecto, del desarrollo de las actividades por el alumnado.

Tutorización, mucho más que una explicación

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Transversalidades
Profesores participantes	Clara Marín, Chirag Chandrakant Sheth, Isabel Serra, Raquel Carcelén, Guillem Ruvira, Laura Lorenzo, Carmen Trull, María Carmen Sanfeliu.
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Universidad
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

El objetivo general de este proyecto es poner a disposición de los profesores-tutores de l Universidad CEU una herramienta de consulta vía on-line que promueva acciones de mejora en desarrollo de competencias transversales, como es la tutorización personalizada de alumnos. Para la consecución de este objetivo general, se han establecido los siguientes objetivos específicos:

1. Desarrollar videos cortos que presenten los diferentes tipos de personalidades que pueden tener lo alumnos tutorizados.
2. Desarrollo de ejemplos de tutorías, que pueden servir a los profesores a hora de atender a los alumnos, para ofrecerles una ayuda que se adecúe más a las necesidade personales.

Metodología aplicada

El proyecto de Innovación y Mejora de la Calidad Docente titulado “Tutorización, mucho más qu una explicación”, está diseñado para apoyar a los profesores noveles de la Universidad CEU, y qu así formen parte del pilar de la excelencia universitaria. Entre las diferentes herramientas, hemo desarrollado videos explicativos que ejemplifiquen los diferentes perfiles que tienen nuestro alumnos, para que así el profesor-tutor sepa cómo actuar en cada momento adaptándose al alumn que solicita su ayuda y siendo un sostén en su trayectoria académica y profesional. Para el desarroll de este proyecto, se han llevado a cabo 75 grabaciones en el Campus de Alfara del Patriarc (Valencia). Tras muchas horas de rodaje de profesores y alumnos, los videos se han editado con programa de edición Camtasia, con el que además se ha agregado la narración de voz en off. Par todo ello, se ha hecho uso del aula VideoLAB (Centro de Producción Audiovisual Bartolomé Serr Marqués). El resultado final ha sido un único video de 5 minutos 19 segundos en el que se representan los principales perfiles estudiantiles, y como debemos actuar ante ellos para conseguir un ambiente de confianza, rapport y feedback profesor/alumno.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

La tutorización de alumnos es una competencia pedagógica clave de la nueva concepción de la formación académica dentro del Espacio Europeo de Educación Superior-EEES (1). Los profesores tutores no conforman únicamente una fuente de información, sino que además, deben ser guía entrenador, mentor y patrocinador (1-3). Sin embargo, los estudiantes son una fuente de ilusiones emociones y miedos, por ello, si el profesor-tutor quiere que su mensaje sea escuchado por alumno, es fundamental que pueda conseguir su confianza y respeto. Entre los diferentes perfile encontramos alumnos más o menos extrovertidos, introvertidos, sensibles o racionales, que van requerir de la adaptación del tutor a su perfil para poder ofrecerle las mejores herramientas para qu alcance sus metas (4, 5). Por estas razones, este proyecto, eje de la dinámica de modernización pedagógica, es transversal a todas las asignaturas y titulaciones.

1. Zabalza Má, Beraza Má 2003. Narcea Ediciones. Available from Http://Files.sld.cu/Reveducmedica/Files/2011/03/10-Competencias-Docentes.pdf
2. García Ec. 2007. Secretaría General Técnica. Pag. 33-60.
3. Mas Torelló Ó. 2012 Revista de Docencia Universitaria. Vol. 10. Pag. 299-318.
4. Sánchez Ag, Reyes Rgr Sánchez Dg, Gama Hl. 2010. Revista De Estilos De Aprendizaje. Vol 3.
5. Pérez W 2013. Available from: Http://Depa.fquim.unam.mx/Amyd/Archivero/Funcionamientocerebral_1117.Pdf

Autoevaluación y/o Resultado

Como resultado se ha obtenido un video (Link adjunto), que pone al alcance de los profesore noveles una herramienta, que les dota de estrategias, para enfrentarse a las diferentes situacione que pueden tener lugar en una tutoría. En él se explica como ha cambiado el papel del profesor e las aulas, desde el comienzo de la vida universitaria hasta nuestros días.

La docencia ha pasado d ser unidireccional e inmovilista a ser dinámica e interactiva, lo cual ha hecho que el alumno tome u papel mucho más relevante de cara al proceso de aprendizaje. Esta nueva situación más proactiva hace que el alumno, en ocasiones, se sienta frustrado porque no puede alcanzar sus objetivos, y po tanto el profesor-tutor, además de ser formador pase a tomar un papel de tutor-coach, siend fundamental en el día a día del alumno. Sin embargo, no todos los alumnos son iguales ya qu existen 4 personalidades predominantes, representadas por 4 colores.

Detectar cuál es la personalidad de nuestro alumno será fundamental para poder establecer un ambiente de confianza rapport y feedback profesor/alumno.

LINK VIDEO: https://www.dropbox.com/s/tvrntsorqeblo09/TUTORIZACI%C3%93N%20%20I-CEU-CIED.mp4?dl=0

Herramientas colaborativas y nuevos retos para los Grados en Derecho y Dirección de Empresa + Título de Especialista en Integración Europea y Mercado Exterior

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Transversalidades
Profesores participantes	Adela M. Aura, Larios de Medrano, Mª Teresa Pastor Gosálbez
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Universidad/Grado en Grado en Derecho y Dirección de Empresa+Título de Especialista en Integración Europea y Mercado Exterior
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

Esta experiencia de innovación aglutina un conjunto de actividades encaminadas a reflexionar sobre los retos a los que se enfrentan los estudios de los Grados en Derecho y ADE, junto al Título de Especialista en Integración Europea y Mercado exterior (impartido desde el curso 2015- 2016, en Centro de Elche de la CEU-UCH). Sus objetivos son: profundizar en la internacionalización y la interdisciplinariedad, hacerlo de manera colaborativa, involucrando a alumnos de últimos cursos y alumni y, con la finalidad de que el trabajo en equipo contribuya a un mejor logro de las competencias del Grado y a una mejor integración universitaria, esto es, que nuestros estudiantes consideren que el Centro de Elche es un "buen lugar", por la formación que reciben y por su buen ambiente universitario. La gran innovación es el equipo creado, que está formado tanto por profesores de la CEU-UCH, como por alumnos de últimos cursos y por antiguos alumnos. El mismo es entendido como un grupo de estudio y reflexión para profundizar en la internacionalización y la interdisciplinariedad de dichos estudios de Grado+Título de especialista, así como hacer aún más experiencial los del título, con la finalidad última contribuir a una mejor integración universitaria de los estudiantes.

Metodología aplicada

Se ha creado un grupo de estudio y reflexión, formado por profesores junto a alumnos de últimos cursos y a alumni, que ha trabajado de manera colaborativa, lo que ha favorecido la obtención de resultados, y esperamos facilite la efectiva implementación de las mejoras propuestas, ya que han sido obtenidas "de abajo a arriba" (dado que los destinatarios de estas medidas –los estudiantes– han contribuido a su diseño). La transversalidad se ha logrado gracias al intercambio de ideas y conocimientos entre doctores de distintas áreas de conocimiento,

y alumnos no solo de diferentes asignaturas, sino también de distintos Grados, así como con alumni CEU. En efecto, dado que el Centro de Elche ofrece la posibilidad de cursar el Grado en Derecho + Título de Especialista en Mercado Exterior y el Grado en Dirección de Empresa + Título de Especialista en Mercado Exterior, los alumnos de este título tienen una doble procedencia: Derecho y ADE.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

1. CEU-UCH, Documento Estratégico, 2018.
2. Pere Pujolàs y José Ramón Lago, "El programa CA/AC (Cooperar para aprender/ aprender a cooperar) para enseñar a aprender en equipo". Implementación del aprendizaje cooperativo en el aula, Laboratorio de Psicopedagogía, Universidad de Vic, 2018.
3. Andreu Mateu, ¿Qué es un Team Building?, Dreams & Adventure editor, 2015.
4. Lance Salyers "Yes, Team Building is a waste of time- but Trust is essential", Forbes.com, 19 sept. 2018.
5. Michael H Hope, Escucha activa: mejore sus habilidades de escucha y liderazgo, Center for Creative Lidership, 2ª ed., 2014.

Autoevaluación y/o Resultado

El trabajo colaborativo ha facilitado los resultados, se han obtenido propuestas numerosas y concretas; se ha logrado, así, el intercambio de ideas y conocimientos entre profesores, alumnos y alumni. Para nuestros estudiantes, el participar ha sido beneficioso en varios sentidos: por un lado, este trabajo en equipo ha contribuido a lograr mejor las competencias del Grado; por otro, ha facilitado una mejor integración universitaria de los alumnos, coadyuvando a que los mismos consideren que el Centro de Elche de la UCH es un "buen lugar", tanto por su formación, como por su buen ambiente universitario (pese a sus carencias: ausencia de campus e instalaciones deportivas). Se ha logrado el fin principal propuesto: un mejor ambiente universitario en el Centro de Elche de la CEU-UCH.Además, dado que los destinatarios de estas propuestas y medidas –los estudiantes– han contribuido a su diseño, se espera que las mismas logren una más fácil y efectiva implementación durante el próximo curso. Los profesores que hemos llevado a cabo esta actividad consideramos que, si queremos una mayor participación e integración de los estudiantes en la CEU UCH, lo primero que tenemos que hacer es escucharlos; y, precisamente eso, es lo que hemos hecho.

COIL-CEU *Global Classroom*

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Transversalidades
Profesores participantes	Alfonso Día Segura, Chirag Sheth Shah, Katiuska Satue Ambrojo, Isabel Martínez Hurtado, Lorena Melchor Llopis, Francisco Suay Pérez, Lucía Hilario Pérez, Ruzan Galstyan Sargsyan, José Antonio Solves Almela, Candelaria Romeu Peyró, Fernando Serrano Pelegrí
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Universidad/Todas Titulaciones/Todos Cursos/Todas Asignaturas
Defendido en	Mesa Temática

Objetivos de la actividad

Las principales necesidades que cubrir por las Global Classroom, o Collaborative Online International Learning COIL son:

- Extender la experiencia internacional a más profesores y alumnos, especialmente las que tienen menos presencia de alumnos extranjeros.
- Conectar con otras universidades para desarrollar trabajos colaborativos en un ámbito docente y no de investigación.
- Uso de lenguas extranjeras en el aula por parte de alumnos nacionales.
- Conocer, comprender y dominar diferentes culturas y sus aproximaciones en los ámbitos académico y laboral.
- Seguir transformando la universidad con propuestas de valor internacional que nos diferencien respecto de la competencia.
- Establecer un mecanismo para desarrollar alianzas internacionales a través de la participación en proyectos sencillos y de corta duración.
- Crear un espacio en el que el alumno tiene el protagonismo y mayor control sobre su propio proceso de aprendizaje.

Metodología aplicada

Los COIL collaborative online international learning son ejercicios o trabajos específicos con duración de entre 4-12 semanas, que se integran en las asignaturas de cualquier titulación. Los alumnos de la CEU UCH participan de manera colaborativa en el desarrollo de un proyecto con homólogos en una universidad extranjera. Hemos desarrollado un banco de recursos, herramientas y materiales de formación (CEU-Global Classroom) para apoyar a los profesores compañeros de las universidades CEU que quieren diseñar y llevar a cabo su propio COIL.

De hecho, en nuestro proyecto CEU-Global Classroom tenemos 18 profesores que representan 10 Grados universitarios. La metodología requiere de comunicación y acuerdo entre los profesores responsables de las asignaturas, de negociación, proactividad y trabajo en grupo por parte de los alumnos, y del uso de algunas herramientas sencillas de conexión online para la comunicación entre los miembros de los equipos. Además, no requiere grandes ni costosos sistemas, por lo que es sostenible en el tiempo y al alcance de cualquiera que tenga una conexión a internet. Únicamente es necesario un temario con puntos en común, unos resultados de aprendizaje o competencias similares, una práctica compartida, y una actitud abierta, activa y dinámica frente al aprendizaje.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

La internacionalización de la Universidad tiene múltiples dimensiones, aunque podríamos resumirlas en tres: aquella relacionada con el origen de los alumnos que vienen a estudiar, la que afecta a la propuesta académica, y la que impacta en los servicios ofrecidos a los alumnos. Una vez cumplida y estabilizada la primera de estas dimensiones, queda acometer las iniciativas necesarias para producir la siguiente transformación de la Universidad. Estas iniciativas están englobadas en la estrategia de "Internacionalización en casa", que diseña, planifica y ejecuta acciones dentro de la institución, desde y para ella, sin necesidad de que los alumnos sean internacionales o de que los alumnos realicen movilidades. Es una metodología nacida en los Estados Unidos e implantada en todo el mundo, con una especial aceptación en Latinoamérica y Asia. En Europa también hay varias universidades trabajando en esta línea, especialmente en Holanda y Reino Unido.

Bibliografía:

- George M. Jacobs et al (2002): "The teacher´s Sourcebook for Cooperative Learning. Practical Techniques, Basic Principals and Frequently Asked Questions", Corwin Press Inc.
- SUNY COIL CENTER "Faculty Guide For Collaborative Online International Learning Course Development" and COIL website http://coil.suny.edu
- Erin Meyer (2016): "Culture Map", Public Affairs.

Autoevaluación y/o Resultado

Los principales resultados serán:

1. Permitir una experiencia internacional a todos los alumnos, sin necesidad de realizar una movilidad real.
2. Aprender a trabajar en equipo.
3. Usar una lengua extranjera, aunque no es imprescindible dependiendo de la universidad socia.
4. Extender las alianzas institucionales desde el ámbito docente. Se han diseñado sendas encuestas para realizar al inicio y al final de la actividad, que permitan evaluar:
    - La satisfacción de los estudiantes con el proyecto.
    - La evolución en la adquisición de competencias interculturales.

Atención a las necesidades educativas específicas de alumnos con altas capacidades/superdotados en Educación Infantil, Primaria y Secundaria mediante el aprendizaje basado en proyectos con impacto positivo en la comunidad de aprendizaje

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Transversalidades
Profesores participantes	Sergio Remiro Rodenas
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Educación Primaria- ESO/Proyecto Transversal
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

- Atender a la diversidad educativa dentro del Colegio, adaptándose a las necesidades educativas específicas del alumnado con sobredotación intelectual de forma que se priorice su motivación por el aprendizaje y su integración dentro de la dinámica escolar.
- Mejorar la competencia lingüística tanto en castellano como en idiomas extranjeros (Inglés, Francés y Alemán).
- Fomentar la competencia digital y el tratamiento honesto de la información.
- Desarrollar el emprendimiento e implicar al alumnado en la mejora de la comunidad de aprendizaje CEU mediante proyectos con un impacto positivo en la misma.
- Potenciar las habilidades sociales del alumnado con sobredotación intelectual, tales como la capacidad de cooperación y el liderazgo, mediante dinámicas de trabajo cooperativo.
- Integrar los diversos centros de interés del alumnado con el marco curricular, ofreciendo oportunidades para la indagación, la experimentación, la creatividad y el aprendizaje transdisciplinario.
- Ofrecer un ámbito de socialización alternativo a los alumnos implicados, brindándoles la ocasión de conocer y establecer vínculos con otros niños y niñas de diferentes grupos o niveles con los mismos intereses y aptitudes.

Metodología aplicada

En primer lugar, los participantes (estudiantes de Educación Primaria y ESO con un cociente intelectual superior a 130) realizan actividades de ampliación y profundización en el horario

habitual de clase. Dichas actividades son coordinadas por los responsables del Programa y el equipo docente. El elemento diferenciador del Programa de Altas Capacidades es la creación de grupos de trabajo con alumnos de Altas Capacidades del mismo nivel, con un horario paralelo (dos sesiones semanales). Estos grupos participan, desde el curso 2010/2011, en proyectos tales como: puesta en marcha de una estación meteorológica, creación de proyectos empresariales (emprendimiento), participación en la Asamblea de Naciones Unidas, publicación de guías (de estudios y de viajes) o elaboración de recursos online para mejorar el aprendizaje de sus compañeros. La metodología aplicada en ambos tipos de actividades incluye los siguientes elementos:

- Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP).
- Indagación e investigación por parte del alumno, generalmente a través de webquests.
- Trabajo cooperativo, liderazgo y asunción de roles diversos.
- Uso de las TIC.
- Desarrollo de la creatividad del alumnado.
- Comunicación en lengua extranjera.
- Oratoria: exposición en público (compañeros, profesores y familias) de los resultados de los proyectos (enlengua extranjera).

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

Nuestro principal objetivo con el Programa de AACC es evitar la disincronía entre el alumno superdotado y la escuela. Dicha disincronía "se produce cuando el desarrollo mental del niño con altas capacidades es mayor al resto de la clase. Al verse obligado a seguir un ritmo de estudios inferior al que sus capacidades le permiten, puede llegar a conseguir resultados escolares bajos o menores a lo esperado; así mismo se frustrará con rapidez y puede llegar a presentar problemas de disciplina" (Torrego, 2011, p.30). Calero (2007) señala que "los centros educativos escolarizan alumnos y alumnas con altas capacidades intelectuales que están demandando de éstos una atención educativa que responda a sus necesidades de conocimiento, de motivación, de curiosidad y, en definitiva, de desarrollo global e integral como persona" (p. 9).

- Torrego J.C. (coord.) Alumnos con altas capacidades y aprendizaje cooperativo. Un modelo de respuesta educativa. Fundación SM, Madrid (2011).
- Calero, M.D., García-Martín, M.B. y Gómez-Gómez, T. (2007). El alumno con Sobredotación Intelectual. Conceptualización, Evaluación y Respuesta Educativa. Consejería de Educación. Junta de Andalucía

Autoevaluación y/o Resultado

En términos generales, podemos señalar que los resultados han sido favorables en los siguientes ámbitos:

- Desarrollo personal y académico de los participantes. Hemos conseguido mantener la motivación por el aprendizaje inherente a este perfil de alumnado. Dicha motivación puede verse seriamente disminuida si no se toman las medidas de atención específica requeridas. Por otro lado, los alumnos se han socializado con otros participantes del programa con similares aptitudes y rasgos de personalidad.
- Beneficios para la comunidad de aprendizaje. Los proyectos están enfocados a la divulgación del conocimiento dentro de la comunidad escolar.

- Impacto positivo en la comunidad educativa y en el prestigio del Colegio. Prueba de ello es la enorme cantidad de solicitudes de información y matrículas propiciadas por el interés en el Programa. En los siguientes enlaces pueden consultar el alcance de algunos proyectos realizados en la última década:

1. http://www.colegioceumonteprincipe.es/blog2/consejo-seguridad-onu-altas-capacidades/ http://www.colegioceumonteprincipe.es/blog2/5o-de- primaria-indaga-sobre-el-clima-en-el-programa-de-altas-capacidades/
2. http://www.colegioceumonteprincipe.es/blog2/proyecto-de-altas- capacidades-de-los-alumnos-de-3o-de-primaria/

TFG y TFM: Uniendo metodologías en el uso de ofimática

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Transversalidades
Profesores participantes	Milagros Mateos Otero, Jaime Jordá Moret
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Asignaturas de 5º curso Grado en Veterinaria y Máster Seguridad Alimentaria
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

Las asignaturas de Trabajo de Fin de Grado (TFG) y Trabajo de Fin de Máster (TFM) poseen requerimientos similares por psrte de los alumnos en cuanto al conocimiento ofimático para la realización de tareas sencillas pero extremadamente necesarias como la configuración de índices inteligentes, paginaciones dinámicas, bibliografía mediante gestores, etc. No obstante, existe una proporción importante de alumnos en ambos niveles que carecen de los fundamentos informáticos necesarios para realizar estas tareas de forma efectiva, lo que suele derivar en trabajos de menor calidad.El objetivo de este trabajo ha sido la colaboración entre la asignatura de TFG de la Facultad de Veterinaria, y la asignatura de TFM del Máster Universitario en Seguridad Alimentaria, para la elaboración de videotutoriales que permitan a los alumnos mejorar sus destrezas en este punto. Metodología aplicada.

Metodología aplicada

Tras el análisis de las principales deficiencias y consultas realizadas por los alumnos durante las tutorizaciones de trabajos de TFG y TFM, se procedió a dividir las necesidades de aprendizaje. Por un lado, se detectó un bloque de necesidades en cuanto a la gestión de automatización de tareas a través de Microsoft Word, como son las relacionadas con paginación especial e índices inteligentes.Por otro lado, se encontró también una carencia en conocimientos sobre gestores de bibliografía aplicados. En concreto, se determinó centrar las actuaciones en el uso de Refworks, y la propia herramienta de cita de Microsoft Word.Una vez identificadas las necesidades, se procedió a la elaboración de dos videotutoriales independientes, cada uno sobre uno de los bloques planteados, con una explicación pormenorizada de las dinámicas de uso. Ambos tutoriales se subieron para disposición de los alumnos en las asignaturas implicadas. Se plantea realizar un seguimiento

y análisis de los datos de uso a través de la herramienta de seguimiento de visualizaciones de Blackboard y una encuesta al finalizar el tiempo de elaboración de ambos trabajos.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

- Microsoft. Crear una bibliografía, citas y referencias. https://support.office.com/es-es/article/crear-una-bibliograf%C3%ADa-citas-y-referencias-17686589-4824-4940-9c69-342c289fa2a5Microsoft Creación y actualización de índices.
- https://support.office.com/es- es/article/creaci%C3%B3n-y-actualizaci%C3%B3n-de-%C3%ADndices- cc502c71-a605-41fd-9a02-cda9d14bf073RefWorks.
- Write-N-Cite Advanced Features, Preference and Other Options. http://www.refworks.com/refworks2/Write-N-
- Cite_Advanced_Features_and_Options.htm

Autoevaluación y/o Resultado

El primer resultado de la colaboración transversal entre grado y máster ha sido la elaboración de dos videotutoriales que podrán ser utilizados por los alumnos durante el curso 2019-2020.Los resultados sobre el impacto en la utilización por parte de los alumnos serán medidos a la finalización del tiempo de elaboración de los trabajos, estimándose de forma preliminar que el nivel de utilización y aplicabilidad de los materiales de aprendizaje desarrollados será alto.

Técnicas Instrumentales desde casa.
A practical approach through professional videos

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Transversalidades
Profesores participantes	Antonia García, Mª Ángeles López, Mª Paz Lorenzo, Paz Martínez, Gillian Moody, Dolores Muñoz-Mingarro, Francisco Javier Rupérez
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Universitario/Grado en Farmacia o Biotecnología/ 2º/Técnicas Instrumentales
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

Bajo una situación de confinamiento obligado y de aulas vacías provocada por el COVID-19, y sin posibilidad alguna de enseñanza presencial, hemos querido aprovechar esta oportunidad para aunar las fortalezas de los grupos docentes-investigadores participantes y buscar estrategias que favorezcan la motivación del alumnado hacia el aprendizaje y su autonomía en el proceso. En el proyecto, se diseña y se produce un material audiovisual innovador y asíncrono en dos idiomas simultáneamente, español e inglés. Una vez creado, y puesto a disposición de TODOS los alumnos de la asignatura, este medio, les va a mostrar de forma real, la metodología de trabajo, el material y equipamiento moderno utilizado en sus prácticas en el laboratorio y les va a facilitar y completar la adquisición de los conocimientos teórico-prácticos propuestos en la guía docente de la asignatura de Técnicas Instrumentales o Instrumental Techniques.

Metodología aplicada

Es un proyecto multidisciplinar con la participación de profesores del área de Química Analítica de la Facultad de Farmacia y de la Universidad Nacional de Educación a Distancia, así como profesores de inglés del Centro de Idiomas de la Universidad CEU San Pablo. Se ha desarrollado en dos etapas. Inicialmente, participaron 9 profesores de las dos universidades. La realización y producción fue llevada a cabo por profesionales en medios audiovisuales de la UNED que supervisaron todos los aspectos técnicos. Todo el material fue grabado en los laboratorios de la Facultad de Farmacia de la Universidad CEU San Pablo. La grabación de cada uno de los vídeos, corrió a cargo de un profesor diferente de la USP que explicaba con detalle los contenidos teórico- prácticos de cada uno de los cinco experimentos de la serie. La segunda etapa se ha llevado a cabo en situación de confinamiento tras la pandemia y ha sido fruto

de la colaboración con el Centro de Idiomas de la Universidad CEU San Pablo en modalidad de teletrabajo. Profesores de la asignatura Instrumental Techniques (modalidad bilingüe) han subtitulado y traducido los vídeos al inglés y profesores de Inglés del Centro de Idiomas han revisado la traducción en perfecta cooperación.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

En la asignatura de Técnicas Instrumentales, los alumnos de los grados de Farmacia y Biotecnología, adquieren una visión general de las técnicas instrumentales más importantes habituales en los laboratorios modernos, sus fundamentos, así como los equipos necesarios para analizar multitud de muestras afines: medicamentos, bebidas, materia prima, cosméticos y muestras medioambientales con finalidad de control de calidad o de investigación. Para ello, la práctica docente en el laboratorio es un elemento fundamental en la obtención de los objetivos docentes de esta asignatura. La transmisión de los conocimientos relacionados a través de vídeos impartidos por los propios profesores de su asignatura y grabados en un escenario que es el propio laboratorio de su facultad es la aproximación más real posible en situación sobrevenida de confinamiento. La realización con aprovechamiento del curso "Creación de contenidos audiovisuales", ofrecido por la Universidad CEU San Pablo edición 2020, ha permitido que los propios profesores del área de Química Analítica afrontaran el reto que ha supuesto el diseño y la realización de este proyecto docente. Proyecto que ha ayudado a los alumnos en la adquisición de los contenidos teórico-prácticos de la asignatura. Además, la colaboración con el Centro de Idiomas en el proyecto, garantiza el resultado final.

Autoevaluación y/o Resultado

Todos los alumnos de la asignatura de Técnicas Instrumentales y de Instrumental Techniques (grado en Farmacia, grado en Biotecnología, doble grado en Farmacia y Biotecnología en modalidad español y en modalidad bilingüe) han tenido acceso al material docente a través del portal del estudiante en BlackBoard Collaborate Ultra. Los vídeos subtitulados en inglés, han sido utilizados especialmente en los grupos de prácticas de enseñanza online del programa bilingüe. El contenido de los mismos, ha formado parte de la evaluación teórico-práctica que los alumnos han tenido que superar para aprobar la asignatura. Tras la realización del examen de prácticas, los alumnos han ido contestando anónimamente una encuesta de satisfacción para evaluar su percepción acerca de los beneficios de este material en su proceso de aprendizaje. Una vez recibidas las encuestas, se volcarán todos los resultados obtenidos y se analizarán para evaluar el grado de satisfacción y las posibilidades de mejora y colaboración en el curso 2020-21. Este proyecto brinda una oportunidad única de combinación de conocimientos, habilidades, espacios, equipamiento y experiencias, así como de colaboración de profesores y equipos multidisciplinares en beneficio del proceso de aprendizaje práctico en la enseñanza online en el grado, tanto en español como en inglés.

Taller de higiene oral realizado por alumnos del ISEP Comunidad Valenciana dirigido a escolares del colegio CEU San Pablo Valencia

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Transversalidades
Profesores participantes	Pilar García, Ana Martinez, Bartolomé Serra, Encarna Piquer, Cristina Ribes, María Lloria.
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Ciclos formativos/ Higiene bucodental/ 1º y 2º/ Intervención bucodental y educación para la salud oral. También alumnos colegio CEU San Pablo Valencia de 3º, 4º, 5º y 6º de primaria.
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

Objetivo General: El objetivo general de este proyecto es que los niños y niñas introduzcan en su estilo de vida hábitos saludables sobre la alimentación e higiene bucodental a través de talleres específicos, de manera que estos cambios sean significativos y estables en el tiempo.

Objetivos específicos para alumnos/as de ciclos formativos de higiene bucodental:

- Conocer la situación sobre conocimientos de salud buco-dental y hábitos de higiene en escolares de tercero hasta sexto de primaria, y analizar los diferentes factores que influyen en los mismos.
- Conseguir su implicación en la búsqueda de información de una manera innovadora y creativa.
- Potenciar la asimilación de conceptos.v Iniciar su incursión en las funciones de Educación Sanitaria incluidas en los programas de Salud Pública.
- Mejorar la realización de los distintos procedimientos.

Objetivos específicos para escolares de primaria:

- Adquirir conocimientos básicos sobre la anatomía de la cavidad bucal y las distintas patologías.
- Conocer distintas técnicas de cepillado dental.
- Identificar los distintos elementos necesarios para una correcta higiene bucodental.
- Modificar los hábitos no correctos respecto a la higiene bucodental.
- Distinguir entre los alimentos saludables y los que no lo son.

Metodología aplicada

El enfoque metodológico utilizado es el aprendizaje significativo a través de intervenciones participativas (talleres) y de la aplicación de diferentes técnicas de educación para la salud.

- Población diana: La población diana de este taller fueron los escolares del colegio CEU SAN PABLO VALENCIA. El taller se llevó a cabo el día 29 de octubre para los escolares de 6º y 4º Primaria, en dos franjas horarias diferentes. Esta actividad se volvió a repetir el día 31 de octubre con los escolares de 3º y 5º Primaria. Se tuvo en consideración que la edad de los escolares incluidos en el taller era adecuada para aprender una conducta de higiene óptima, puesto que los hábitos nocivos en la mayoría de ellos no están aún instaurados y, en caso de estarlo, es más sencillo modificarlos. (100)

- Método de trabajo: El enfoque metodológico utilizado es el aprendizaje significativo, mediante el cual se pretende que el grupo adquiera habilidades, conocimientos y conductas que puedan transferir a situaciones de su vida diaria. Para ello es imprescindible una intervención participativa: más que memorizar, hay que comprender, involucrándose a través del juego con los escolares.Al inicio de este taller se creyó oportuno llevar a cabo una intervención en escolares de 8 a 12 años utilizando un método directo de educación, la charla, como herramienta fundamental de trabajoAdemás se valoraron sus conocimientos previos y se compararon con los que manifestaron después de la misma. La finalidad es demostrar que una educación correcta y exhaustiva sobre salud buco-dental en alumnos de tercero (ocho años) a sexto de primaria (doce años) mejora sus hábitos higiénicos, y que en edades tempranas esta actuación es más efectiva puesto que todavía su conducta es modificable.Estas charlas las realizaron los alumnos de segundo curso del módulo de HIGIENE BUCODENTAL.

- Actividades: Las actividades de interacción y juego con los escolares fueron desarrolladas por los alumnos de primer curso del MÓDULO DE HIGIENE BUCODENTAL.

Por grupos de tres a cinco alumnos de los ciclos formativos, fueron diseñando y elaborando con diferentes materiales las diferentes pruebas de las que constaba el circuito de juegos. Se le proporcionó a cada niño un carnet propio para saber que habían superado cada prueba. Este tenía un código QR, donde el escolar podía ver con su familia, un divertido vídeo resumen de los contenidos del taller.

1. Un trivial de preguntas sobre la higiene bucal, enfermedades orales básicas, hábitos dietéticos, etc. Las preguntas eran seleccionadas al azar en una ruleta gigante de colores giratoria.

2. Un juego de canastas. Se elaboraron unas pelotas de goma que los escolares tenían que encestar en el centro de una boca gigante de cartón. En ella se podía aprender la anatomía de la cavidad oral.

3. Una actividad relacionada con la dieta saludable, las cantidades adecuadas y los momentos del día con menos riesgos de lesión. Consistía en colocar los alimentos realizados con cartón y velcro, que no eran cariogénicos, en una figura de diente blanco y sonriente. Por el contrario, los componentes de las dietas no saludables y los que producían caries, se debían colocar en un diente oscuro y triste.

4. También se realizaron explicaciones con fantomas de resina de las diferentes técnicas de cepillado más recomendables y efectivas para niños de su edad. En este juego se disponía de varios cepillos de dientes manuales especiales por su tamaño para dichas explicaciones además de colutorios, hilo de seda, cepillos eléctricos, todo ello expuesto para que los escolares lo pudieran manipular de una manera sencilla.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

1. RAFAEL RIBOO GARCÍA. Educación para la salud Bucodental. En: Avances. Odontología Preventiva y Odontología Comunitaria. Madrid, 2002;p. 1321-41.

2. VITORIA MIÑANA, I. y GRUPO PREVINFAD/ PAPPS INFANCIA Y ADOLESCENCIA. Promoción de la salud bucodental. Rev Pediatr Aten Primaria [online]. 2011, vol.13, n.51, pp.435-458.

3. BOSCH ROBAINA, R.; RUBIO ALONSO, M. y GARCIA HOYOS, F.. Conocimientos sobre salud bucodental y evaluación de higiene oral antes y después de una intervención educativa en niños de 9-10 años. Av Odontoestomatol [online]. 2012, vol.28, n.1, pp.17-23.

4. INGLA POL, M. y ROSAURO MAQUEDA, I. Taller de educación para la salud en un grupo de niños y niñas en riesgo de exclusión social. Rev Comunidad 2012;14(2): 16-18.

5. CALDÉS RUISÁNCHEZ S, CEA SÁNCHEZ N, CRESPO ALISEDA P, DÍEZ NICOLÁS V, ESPINO GARCÍA A, GALÁN ARÉVALO S, ALBADALEJO VICENTE R, DOMÍNGUEZ ROJAS V. ¿Una intervención educativa en niños de doce años de Madrid modifica sus conocimientos y hábitos de higiene buco-dental? Av. Odontoestomatol 2005; 21-3: 149-157.

Autoevaluación y/o Resultado

Evaluación respecto a los escolares:

La evaluación se realizó después de cada sesión, en la cual los niños y niñas expresaron los nuevos aprendizajes, los hábitos que pensaban modificar, así como aquellos aspectos que habían sido de mayor y menor agrado. El método de intervención empleado, a nuestro juicio, ha sido adecuado, teniendo en cuenta tanto el cambio de conocimientos y conductas que pretendíamos. El hecho de haber apoyado la charla educativa que dirigimos a los escolares en diapositivas con dibujos y vídeos adaptados a su edad, facilitó el método eficaz para transmitirles los conocimientos básicos que pretendíamos en un principio. Además, se entregaron a los niños muestras de pasta de dientes porque considerábamos que este tipo de obsequios favorecerían un mayor interés y recuerdo de la charla por parte de los niños. Además sería interesante estudiar la necesidad de dar charlas de recuerdo periódicamente. Tenemos que reseñar que la actitud receptiva y la atención mostrada por los escolares fue muy satisfactoria. Por otro lado, como limitación de este estudio consideramos necesario señalar que en los talleres no pudimos valorar la técnica de cepillado de cada uno de los escolares, así como corregir individualmente los posibles defectos en la misma.

Evaluación respecto a los alumnos del ciclo de higiene bucodental:

Los alumnos manifestaron su satisfacción por la respuesta tan positiva transmitida por los escolares. También llevaron a cabo una actividad evaluable incluida en la nota final de su trimestre. En ella se recogían todos los datos relacionados con los talleres realizados y que constaba de los siguientes puntos:

1. Miembros del equipo. Fechas del taller.
2. Bases teóricas iniciales. Objetivos que se pretendían con dicho taller. Y por qué os pareció interesante esa actividad en cuanto a la higiene bucodental centrada en los niños. Bibliografía.
3. Descripción del juego de manera teórica. Materiales utilizados. Proceso de fabricación.
4. ¿Cómo te organizaste para el trabajo en equipo?
5. Descripción del desarrollo del taller ya realizado con los alumnos.
6. Reflexión personal. Propuesta de mejoras de cara a próximas ediciones.Los alumnos de ciclos manifestaron su deseo de que estas actuaciones se pudieran integrar en el calendario escolar de los niños de manera periódica.

Universidad, paisaje y participación vecinal

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Transversalidades
Profesores participantes	Luis Perea, Eva J. Rodríguez, Carlota Sáenz de Tejada, Rocío Santo-Tomás, Juan Arana, Benito Jiménez, Teresa Raventós, Carlos Martínez, Ana Pérez
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Grado universitario/Arquitectura/5º/Arquitectura del Paisaje, Teoría y Técnicas de Restauración
Defendido en	Mesa Temática

Objetivos de la actividad

- Vincular los trabajos del alumnado, desde la Universidad, a una experiencia real que demanda la colaboración. Orientación a aportar soluciones que van a ser usadas en un trabajo real, semi-profesional (técnica de simulación profesional).
- Conocer en terreno y de la mano de los vecinos, la problemática específica de un caso de estudio en un ámbito urbano. Implicación social de los estudiantes con una comunidad que necesita de una aportación técnica para dar una respuesta a problemas concretos (experiencia in-situ, compromiso social).
- Profundizar en los movimientos de diseño participativo de espacios públicos, trabajando en coalición con los distintos actores implicados en la producción de la ciudad (participación ciudadana).
- Aplicar la metodología de caracterización de paisajes, en especial algunas técnicas basadas en la percepción “no experta” del paisaje, como parte de la toma de datos en la asignatura de “Arquitectura del Paisaje” (implementación del paisaje en el diseño urbano).
- Colaboración transversal entre el Grupo de Investigación “Patrimonio, Arquitectura y paisaje” con el Área de Urbanismo, ambos de la Escuela Politécnica Superior, profundizando en líneas de investigación de interés común sobre el paisaje y el espacio público.

Metodología aplicada

En la asignatura “Arquitectura del paisaje” se plantea como trabajo práctico un proyecto de diseño urbano, incorporando técnicas participativas vecinales. Este curso académico 2019-20 la zona de estudio ha sido en la Colonia Saconia en Madrid, en la zona noroeste de la ciudad. La selección de la zona de trabajo vino definida por el contacto con el movimiento vecinal de la colonia, que lleva años reivindicando el uso comunitario de un espacio abierto inter-bloques. Dicho movimiento requiere de un apoyo técnico que fortalezca su presión y aporte ideas, para consolidar sus propuestas ante el Ayuntamiento de Madrid, siendo este contexto el origen de la colaboración. Se combinan clases magistrales (sobre paisaje, historia del jardín, caracterización de paisajes, etc.) con casos prácticos sobre análisis perceptivo, visitas a la zona de trabajo,

encuentros con los vecinos que exponen sus necesidades e ideas, análisis urbano de la zona por parte de los alumnos (implementando las técnicas basadas en la percepción “no experta” del paisaje), clases taller de diseño urbano, con propuestas finales de diseño por parte de los alumnos. La fase de análisis se realiza de forma colaborativa con los vecinos, mientras las propuestas gráficas se realizan en grupos.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

Como experiencia didáctica, la actividad responde al principio de learning by doing enfrentando al alumno con un problema real y aprendiendo en el proceso de dar respuesta al reto planteado, desde una perspectiva de investigación-acción. El propio grupo de alumnos y profesores se convierten en actores participantes. Para el estudio del lugar de trabajo se aplica el RAP (Rapid Assesment Procedure), que es un conjunto de herramientas de recopilación de datos cualitativos que incluye observación participativa, entrevistas y visitas guiadas con actores locales. Además, los estudiantes ponen en práctica distintas técnicas de análisis perceptivo: se les había mostrado cómo diseñar test de preferencias visuales basados en la técnica de las Q-Methodologies en su versión con imágenes, cómo diseñar una entrevista en movimiento o Go-Alongs junto a los habitantes en un lugar, así como ejemplos de fichas para entrevistas gráficas que posteriormente se parametrizan y analizan con un software cualitativo.

- BEEBE, James (2001). Rapid Assessment Process: An Introduction. Walnut Creek, CA: Altamira Press
- LANDSCAPE INSTITUTE AND INSTITUTE OF ENVIRONMENTAL MANAGEMENT AND ASSESSMENT (2013). Guidelines for Landscape and Visual Impact Assessment, third edition, London: Routledge.
- TUDOR, C. (2014). An Approach to Landscape Character Assessment. Natural England, Government of the UK.

Autoevaluación y/o Resultado

La visita que pudo realizarse antes del confinamiento, confirma el interés que tiene para el alumnado “pisar la realidad”. Además de conocer el sitio, se produjo un contacto directo entre alumnado-profesorado y vecinos, muy enriquecedor para todos. Junto a la visita planificada y la explicación formal, el encuentro produjo un intercambio constante de pareceres, charlas en grupos pequeños y, en definitiva, una interacción informal clave para la comprensión del contexto en toda su complejidad. Igualmente, para los vecinos, la participación de la Universidad resultó muy motivadora, permitiendo canalizar ciertas dinámicas, como la del proceso participativo articulado con cuestionarios conjuntamente diseñados. No pudo desarrollarse, por el confinamiento, una nueva sesión prevista con los vecinos, ya con la fase de análisis realizada, para profundizar en las propuestas conjuntamente con la población. Puede considerarse que se han alcanzado los resultados esperados en su gran mayoría. Sintetizando:

- Motivación del alumnado ante experiencia real.
- Comprensión de la realidad desde la visión directa de los habitantes.
- Aplicación de técnicas participativas en el proyecto del espacio público.
- Colaboración entre equipos de profesorado de diferentes áreas.
- Desarrollo de cuestionario participativo, como herramienta para las propuestas pero también como instrumento válido para la comunidad.

Arca de Noé: numerosas oportunidades de empleo

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Transversalidades
Profesores participantes	Mireia García Roselló, Rebeca Martínez Boví, Ana Navarro Serra, Milagros Mateo Otero, Alejandra Escudero Cervera, Marta Lozano Fuentes, Jordi López Ramón, María Puchalt López, Fernando Leandro Balandrón, Benjamin Dieu, Begoña Tormo-Figueres Marzal, Chirag Chandrakant Sheth Shah
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Universidad/Grado en veterinaria/Introducción a la Veterinaria
Defendido en	Mesa Temática

Objetivos de la actividad

El presente proyecto presenta los siguientes objetivos generales y transversales:

- Aplicar las estrategias de aprendizaje-servicio, del trabajo por proyectos y del aprendizaje cooperativo, propios del entorno profesional, promoviendo un aprendizaje significativo en los alumnos.
- Difundir los resultados creativos del alumnado, para el apoyo docente y promoción del Grado en Veterinaria.
- Utilización de los vídeos para promocionar la profesión a través del departamento de carreras profesionales de nuestra Universidad, teniendo un conocimiento de las salidas multidisciplinares de la titulación.
- Difusión del programa FORWARD, gestionado por el Servicio de Carreras Profesionales, enfocado al entrenamiento de las competencias transversales, para ayudar a los estudiantes en su futuro profesional.

Objetivos específicos del trabajo de alumnos de IV:

- Elaboración de vídeos docentes de 2 a 5 mins. de duración, que aborden diferentes salidas profesionales en el ámbito de la veterinaria.
- Conocer y aplicar los procedimientos y metodologías de trabajo necesarias para la elaboración y montaje de vídeos.
- Investigar y documentarse sobre las diferentes salidas profesionales.
- Conocer y aplicar los principios éticos de la profesión.
- Conocimiento e interés social del medio veterinario.
- Interés social.

Metodología aplicada

El cronograma ha sido el siguiente:

- Septiembre-Octubre: formación de grupos 4-5 alumnos en la primera práctica de la asignatura.

- Octubre-Noviembre: tutorías grupales presenciales y on line. Charlas y tutorías realizadas por el departamento de Carreras profesionales del programa FORWARD.
- Octubre-Noviembre: concurso de logos para el proyecto, a través de redes sociales.
- Diciembre: visualización de los vídeos en cada grupo de prácticas.
- Finales Diciembre: final internacional.

Los grupos se formaron al inicio de la asignatura para que tuvieran tiempo, a lo largo de todo el semestre, y así organizarse y asistir a las tutorías programadas. A cada grupo se le asignaba una salida profesional aleatoria para la realización de su vídeo. Se elaboró una tabla con más de 40 salidas profesionales diferentes en veterinaria. Los alumnos disponían de 2 horas de tutorías con profesores de la asignatura así como, material del proyecto FORWARD desarrollado por el Servicio de Carreras Profesionales. La presentación del vídeo, se realizó durante sus horas programadas en calendario por grupos. Además, el alumnado dispuso de dos talleres en Platós, con profesores de audiovisuales, los cuales les orientaron y asesoraron. Se elaboraron más de 100 vídeos sobre la profesión veterinaria.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

1. Biblia. Génesis 6:14-16.
2. https://www.euston96.com/arca-de-noe/ . 2 septiembre 2019
3. Docentes 3.0. Taller de Gamificación y Aprendizaje cooperativo. Be-up Innovación y Personas. Formación de Nuevas Metodologías Docentes, Universidad CEU Cardenal Herrera.
4. Docentes 3.0. Taller de Metodologías Resolutivas. Be-up Innovación y Personas. Formación de Habilidades Docentes, Universidad CEU Cardenal Herrera.
5. Docentes 3.0. Taller de Metacognición. Be-up Innovación y Personas. Formación de Habilidades Docentes, Universidad CEU Cardenal Herrera.
6. https://www.horizontegt.com/beatriz-villarreal/2018/11/5/ken-robinson-escuelas-creativas-cambiar-la-metfora-convencional-beatriz-villarreal 2 septiembre 2019

Autoevaluación y/o Resultado

1. Reposición de más de un centenar de vídeos didácticos sobre la profesión veterinaria, se han incluido 9 vídeos seleccionados en el repositorio Institucional del CEU.
2. Publicaciones internas CEU:
    - https://blog.uchceu.es/veterinaria/proyecto-innovacion-docente-arca-de-noe-los-ganadores-son/:
    - https://blog.uchceu.es/veterinaria/arca-de-noe/ https://blog.uchceu.es/veterinaria/logo-arca-de-noe/ https://blog.uchceu.es/veterinaria/arca-de-noe/ https://intranet.ceu.es/es- es/actualidad/Paginas/202001/salidas-profesionales-para-los-amantes- de-los-animales.aspx https://medios.uchceu.es/actualidad-ceu/una- titulacion-y-todas-las-posibilidades-para-ayudar-al-planeta-y-los-seres- que-lo-habitan/
    - Dossier prensa Arca de Noé
    - Repercusión en medios
    - Encuesta satisfacción alumnos
    - Los estudiantes de Veterinaria, del programa Arca de Noé han tenido accesible en su blackboard el programa FORWARD gestionado por Carreras Profesionales

Evaluación de competencias transversales en Medicina

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Transversalidades
Profesores participantes	Esther Escudero, Isabel Sánchez-Vera, Josué García, Úrsula Muñoz, Rima Barhoum, Mª José Borrego, María Cruz Sádaba, Hortensia Torres, María del Nogal.
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Alumnos de 2 curso de Grado de Medicina
Defendido en	Mesa Temática

Objetivos de la actividad

- Fomentar en los alumnos de Medicina la adquisición de competencias transversales necesarias para el desarrollo profesional.
- Diseño de una rúbrica eficaz para estandarizar la evaluación realizada por todos los profesores participantes en las prácticas.
- Realizar un sistema de evaluación objetivo que recoja las competencias adquiridas por los alumnos sobre la praxis médica.

Metodología aplicada

La actividad docente se llevó a cabo en las clases prácticas de la asignatura Fisiología I de 2º Medicina, realizadas por todos los alumnos del curso. Durante su impartición se explicó la importancia de las competencias transversales trato y comunicación con el paciente y se les pidió que en el transcurso de las mismas simularan con sus compañeros la asistencia clínica y pusieran en práctica estas competencias transversales.

Finalmente cada alumno realizó un examen teórico del contenido total de las prácticas y un examen individual oral/práctico. Con ellos debían demostrar la adquisición de las competencias específicas de la asignatura (interpretación de un análisis de sangre, realización e interpretación de un electrocardiograma, espirometría y vitalografía, medida de la presión arterial y frecuencia cardíaca, auscultación), y de las trasversales de trato y comunicación. Se utilizó una rúbrica nueva de calificación en la que las competencias específicas suponían el 50% de la nota, y el otro 50% se referían a las competencias trasversales, donde el 30% ponderaba las habilidades comunicativas con el paciente al explicarle el fundamento científico de la prueba y la justificación del procedimiento, y el 20% restante calificaba el trato o modo de comportarse con el paciente.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

El aprendizaje basado en competencias trasversales es de especial relevancia puesto que capacita a los

alumnos para demostrar flexibilidad y adaptabilidad, trabajo en equipo, desarrollo de la solidaridad y empatía, y asimilación de un compromiso ético, analítico y reflexivo sobre su profesión (1). Para ello se necesitan procedimientos de evaluación coherentes con los objetivos que se persiguen, de tal manera que se evidencie la adquisición de la competencia y la maduración en el desempeño por parte del estudiante (2). La evaluación por rúbrica constituye uno de los instrumentos válidos para este proceso, ya que utilizando descriptores concretos permite definir niveles de adquisición, además de que el alumno sea consciente de cómo evoluciona su conocimiento y le facilita una visión integrada sobre las actitudes y acciones de mejora que puede aplicar a situaciones nuevas en entornos diferentes (3).

1. González, M. La formación de competencias profesionales: un reto en los proyectos curriculares universitarios. Odiseo Rev.de Pedagogía; 2011.

2. Tobón, T. La evaluación de las competencias como proceso de evaluación. Secuencias Didácticas, Aprendizaje y Evaluación de las competencias. México: Pearson Educación; 2010. p. 113-138.8(16)

3. La evaluación de competencias clínicas en estudiantes de enfermería, un nuevo paradigma. Validación de rúbrica. María Bruna Espinoza Fernández. Enero 2018

Autoevaluación y/o Resultado

La experiencia docente se llevó a cabo con 129 alumnos de 2º de Medicina que cursaron las prácticas de Fisiología I durante el presente curso. La nota media de prácticas fue de un 7,2 en el examen de fundamentos teóricos de prácticas y de un 7,5 en el examen oral práctico, calculando esta calificación con un 50% de la nota de la práctica (7,5), 30% comunicación con el paciente (7,4) y 20% trato con el paciente (7,8), siendo la calificación media calculada de un 8,7 sobre 10. Un 9,3% de alumnos suspendieron. Cuando se analizan las calificaciones, según la práctica realizada en el examen no existen diferencias entre las notas medias (presión arterial; 7; electrocardiograma: 7,4; auscultación: 7,5; espirometría: 7,8 y análisis de sangre: 7,9), ni tampoco según el profesor (profesor 1: 7,3; profesor 2: 7,2; profesor 3: 8,4; profesor 4: 8,1 y profesor 5: 8,5). Por ello podemos concluir que

1. La rúbrica diseñada es adecuada para evaluar tanto las competencias específicas de Fisiología como las transversales.

2. La inclusión en la evaluación de habilidades comunicativas y trato con el paciente fomenta desde los primeros cursos la adquisición de competencias imprescindibles para el desarrollo profesional de los futuros médicos.

La Historia a través de la Ciencia

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Transversalidades
Profesores participantes	Soledad Fenoy, Antonio Galán, Luis Alberto del Río, Carmen del Águila, Fernando Izquierdo, Carolina Hurtado, Dolores Ollero, Elizabeth Valdivieso, Nuria Salazar, Carmen Trives, José Alfredo Vicente, Juan Miguel Arias, Angela Magnet.
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Nivel educativo: universitario, Titulación: todas, curso: todos, Asignaturas NA
Defendido en	Mesa Temática

Objetivos de la actividad

Cómo objetivo principal se busca enriquecer al alumno con una visión transversal y humanista de la influencia de la ciencia en la historia La gran carga lectiva de los alumnos de nuestra universidad hace que muchos de los museos disponibles en nuestro país pasen desapercibidos. Para evitar que esto ocurra se ha diseñado una actividad transversal con profesores de diferentes áreas de conocimiento de la Facultad de Farmacia en la que se pretendió dar un paseo por la historia a través de grandes hitos científicos como el paso de la alquimia a la Farmacia, las grandes expediciones botánicas en las Américas, o la erradicación de la Malaria en España. Estas visitas respondieron a preguntas como ¿por qué se dice “dorar la píldora”?, ¿qué tiene qué ver la malaria con Carlos V y el Sacro Imperio Romano-Germánico?, ¿y como un jesuita-boticario imitando a los indios, salvó vidas en toda Europa?

Metodología aplicada

La actividad consistió en diferentes visitas. La primera de ellas fue la visita al Museo de la Farmacia (Universidad Complutense de Madrid) en el que los alumnos pudieron conocer la evolución y fundación de la oficina de Farmacia en España. La segunda visita fue a la Biblioteca del Jardín Botánico de Madrid y su Jardín de Plantas. En esta ocasión esta actividad permitió a los alumnos ver de cerca libros incunables de la historia botánica del mundo, así como conocer las grandes expediciones botánicas. También tuvieron la oportunidad de visitar el Real Jardín Botánico, cómo fue construido y la lógica de su distribución. Este jardín existe en su localización actual desde el reinado de Carlos III (1774) por lo que es un reflejo de la historia de nuestra ciudad y su proyección universal. Finalmente, se visitó el Centro de Interpretación de la Malaria en Losar de la Vega. Aquí los alumnos descubrieron que la malaria no era una enfermedad “tropical” en la

España de sus abuelos recibiendo información acerca de dicha enfermedad en nuestro país, pudieron observar la implicación de este parásito en la economía local y como desde una lucha conjunta se llegó a su erradicación en 1964.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

Muchas veces el conocimiento se queda en las aulas y es difícil vincularlo con nuestra realidad ya que parece algo concreto de los libros y las clases magistrales de los profesores. Por ello decidimos buscar actividades lúdicas en la que los alumnos pudieran relacionar sus conocimientos teóricos/científicos con nuestra historia. Esta actividad buscó aunar ciencia e historia ya que el conocimiento del estudiante universitario debe ser universal aprendiendo del pasado para organizar el presente. En línea con el ideario de CEU, esta actividad pretende contribuir al desarrollo y tutela de la persona y, por tanto, satisfacer sus necesidades sociales. Estas visitas, además de presentar a los estudiantes un recurso para el aprendizaje a lo largo de toda la vida, les permite alejarse de la tiza, aumentando su participación, proporcionando una visión más amplia de ciertas áreas mejorando la adquisición de determinadas competencias. En pocas palabras, la visita a los museos mejora la calidad general del aprendizaje (Satarupa Das, 2015, “Using Museum Exhibits: An Innovation in Experiential Learning” College teaching Pages 72-82, https://doi.org/10.1080/87567555.2015.1005044)

Autoevaluación y/o Resultado

Esta actividad pasó a formar parte de los cursos ofertados por Winter University. Se matricularon 21 alumnos de los cuales finalmente participaron 15 pertenecientes a los grados de Farmacia, Biotecnología y Medicina de varios cursos. Así mismo la actividad resultó de interés para el cuerpo docente implicando a un total de 13 profesores de 4 áreas de conocimiento diferentes (Parasitología, Inmunología, Tecnología Farmacéutica y Botánica) que participaron activamente en su organización y acompañamiento de alumnos, hecho que los alumnos valoraron de forma muy positiva En la encuesta realizada a los estudiantes participaron el 53% de ellos (8) revelando que todos ellos repetirían en una segunda edición y todos la recomendaría a otros compañeros. Respecto a las valoraciones individuales de cada actividad los resultados fueron excelentes:

1. Biblioteca y Jardín Botánico 4.25/5.
2. Museo de la Farmacia 4.88/5.
3. Centro de Interpretación de la Malaria 4.75/5 Los alumnos agradecieron esta actividad con comentarios como: “Me gusta que se haya podido rellenar todo ese tiempo en enero en el que, si hemos aprobado todo, no tenemos mucho que hacer.” Del interés resultante de los alumnos en esta actividad se prevé la propuesta de nuevas ediciones renovadas que incluirán nuevas visitas.

Saludsinbulos: Sinergia entre la empresa Comsalud y los alumnos CEU de Comunicación

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Transversalidades
Profesores participantes	María Elena Mazo, Carlos Mateos
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Alumnos de Grado de Periodismo de 1º Y 4º Curso. Asig: Teoría de la Comunicación y la Información y Prácticas de Empresa
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

1. Identificar fake news y bulos en medios "on line" y "off line" (y a través de Vídeos de You Tube), en colaboración con la profesora y COMSALUD, durante un periodo determinado en 2020.
2. Neutralización de los bulos y las "fake news· previamente identificados. Se marcó como objetivo la propuesta de textos que neutralizaran los bulos analizados según el primer objetivo.
3. Acercar la Universidad a la Empresa en pleno confinamiento por el Covid-19, para que los objetivos anteriores se cumplieran en un contexto laboral de prácticas curriculares de nuestros alumnos en el seno de COMSALUD.

Metodología aplicada

La metodología de Innovación Docente empleada ha sido, entre otras, la que se describe en el método "Kaleidoscop" que presento la autora en 2019 –ver apartado siguiente–:

- La identificación y análisis de una situación comunicativa compleja –"Fake news" y bulos– en un entorno desfavorable.
- La conexión de ese hecho con la realidad profesional –en este caso la empresa COMSALUD–.
- El diseño de una práctica innovadora conjunta entre los alumnos, la empresa y la profesora: la innovación surge de una primera fase de investigación, necesaria para pasar a la segunda fase de elaboración de mensajes neutralizadores. En la etapa de presentación de trabajos, tanto la profesora como el directivo, procedían a la evaluación de la calidad de los mismos.
- La creación de material docente que permitiera el acercamiento al análisis y a la gestión profesional: supervisión y dirección de la práctica.
- Y la puesta en común de los trabajos de los alumnos en un entorno innovador y con la implicación tanto del directivo de la empresa como del decanato de la Facultad de Humanidades y Comunicación. Durante el confinamiento la metodología empleada ha sido el análisis continuado del impacto de las "fake news" y bulos en la sociedad española, la gestión diaria de estos mensajes

con la empresa COMSALUD, la gestión de los documentos oportunos para la puesta en marcha de prácticas curriculares de nuestros alumnos y, por último, la dirección y supervisión del trabajo de los alumnos de 3º/4º curso en el seno de esta empresa.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

La fundamentación teórico-científica de esta propuesta se basa, en primer lugar, en la línea de investigación sobre el Rumor desarrollada hasta el momento por la profesora desde hace más de 20 años. Con su Tesis Doctoral, publicada en 1997 en la UCM, la profesora Mazo inició esta andadura de estudio de un mensaje espontáneo que escapa a los círculos oficiales. Desde entonces la autora ha aportado diversos artículos sobre el tema, entre los que destacan:

1. "El rumor en las organizaciones desde una aproximación multidisciplinar", Revista OPCIÓN (2015).
2. "Variables psicológicas que impulsan la difusión del rumor", Revista de Comunicación de la SEECI, (2016).
3. "El Rumor, mensaje metamórfico que crea reacciones atípicas en la Red", aDResearch, ESIC, (2019).

En segundo lugar, y de forma paralela a la anterior, la profesora Mazo está llevando a cabo propuestas innovadoras en materia de gestión de la comunicación que están siendo publicadas. La metodología de gestión innovadora de las variables comunicativas que ella propone ha sido aplicada en los análisis mencionados en el apartado anterior. Algunos de sus trabajos son:

1. "Innovación en la gestión comunicativa (I): Introducción al método "Caleidoscop", TECNOS, (2017).
2. "Modelo innovador de Gestión Comunicativa (II): Kaleidoscop", GEDISA, (2019).

Para completar y contrastar esta fundamentación teórico-científica, se ha trabajado también con los siguientes autores:

1. Adams, R, Bessant, J & Phelps, R. (2006) "Innovation management measurement: a review", International Journal of Management Reviews, 8 (1), PP.21-47.
2. Cornelissen, J. (2017) "Corporate Communication. A Guide to Theory & Practice", SAGE.
3. Ferrier, A. (2016) "Shouting the Innovation Message: the growing importance of Innovation Communications Planning", Culturevate, 26.
4. Jiménez Soler, I. (2017). "Innovación, comunicación y cambio: el papel de la comunicación en el proceso de adopción o rechazo de la innovación (Tesis doctoral), Madrid: UCM.

Autoevaluación y/o Resultado

1. Obtención de sinergia entre nuestra Universidad y la empresa.
2. Acercamiento del entorno profesional y empresarial a nuestros alumnos (en total a 84 alumnos).
3. Formación a nuestros alumnos en investigación de variables comunicativas y en propuesta de mensajes en un entorno real profesional.
4. Acercamiento de nuestros alumnos al fenómeno de las "Fake-News" y a la propuesta de soluciones. Resultados durante el confinamiento:
5. Gestión de contratación en prácticas curriculares de 4 alumnos (abril, mayo y junio 2020) de periodismo.
6. Alto valor añadido del alumno CEU en la función social de combatir las "Fake News", otro "virus comunicativo" tanto o más peligroso que el Covid-19.

SpaCE-Up: una plataforma para crear comunidad entre los alumnos CEU

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Transversalidades
Profesores participantes	Carmen Pérez-García, Paola Otero Gómez, Sara Garaboa D'Anglade, Carlota Blanco Abbad-Jaime de Aragón, Ewan Walker, Alejandro Depestre
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Alumnos de Grado / Actividad Interdisciplinar
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

El objetivo principal fue diseñar una plataforma digital encaminada a conectar los alumnos CEU para generar un mayor sentimiento de comunidad entre ellos. El diseño de esta plataforma nos permitió además desarrollar otros objetivos:

- Fomentar una actitud proactiva en los alumnos.
- Potenciar el espíritu emprendedor.
- Estimular la creatividad.
- Favorecer el trabajo en equipo.
- Mejorar las habilidades digitales y comunicativas.
- Impulsar la multiculturalidad.
- Poner en valor la labor del mentor.

Metodología aplicada

Este proyecto se desarrolló aplicando la metodología Design Sprint propuesta en el concurso "International Digital Innovation Challenge" promovido por las 3 Universidades CEU. La metodología Design Sprint es una estrategia desarrollada por Google Ventures1. Consiste en diseñar un producto, en un tiempo muy reducido, que dé solución a un problema. El proceso cuenta de varias etapas. La primera de ellas consiste en generar una lluvia de ideas para dar solución al problema, posteriormente se eligen 3 de esas ideas analizando los pros y contras de cada una de ellas. Y finalmente se valida una a través de cuestionarios a posibles usuarios del producto. Por último, se diseña y desarrolla el prototipo acorde a esa idea. Todo este proceso se realiza en 5 días. El desarrollo del proyecto se llevó a cabo por un equipo multidisciplinar e

internacional formado por 2 alumnas españolas de Biotecnología de la USP-CEU, 1 alumno cubano de Gastronomía de UCH-CEU y 1 alumno escocés de Biomedical Sciences de la Universidad de Dundee, que realizó una estancia Erasmus en la Facultad de Farmacia, y fue dirigido por 2 mentoras de la Facultad de Farmacia. El medio de comunicación entre los miembros del equipo fue a través de Microsoft Teams.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

Debido a la crisis ocasionada por el COVID19, la experiencia universitaria actual ha experimentado un profundo cambio. La forma de comunicación entre todos los miembros de la comunidad universitaria ya no es la misma. Esto pone de manifiesto la necesidad de crear una Universidad verdaderamente digital. Por otro lado, actualmente no existe en el CEU un medio digital y atractivo para los estudiantes que les permita estar conectados y, por tanto, crear un mayor sentimiento de comunidad. Para intentar dar solución a este problema se organizó el concurso "International Innovation Digital Challenge" cuyo desarrollo está basado en la metodología Design Sprint1. The Design Sprint. Google Ventures. 2019. Accesible en: https://www.gv.com/sprint/

Autoevaluación y/o Resultado

Se realizaron 2 formularios dirigidos a varios colectivos, entre ellos, estudiantes universitarios nacionales y extranjeros, tanto del CEU como de otras Universidades, y profesores universitarios. El primer formulario se diseñó para recabar la opinión de los usuarios entre las 3 ideas planteadas inicialmente. La idea que resultó mejor valorada fue SpaCE-Up, con un 43% de un total de 111 encuestados. Para ayudar en el diseño de SpaCE- Up, se realizó un segundo formulario en el que se preguntó a los encuestados sobre los servicios que les gustaría que se incluyeran en esta plataforma. En esta encuesta participaron un total de 223 sujetos. El 91% de los encuestados confirmó que utilizaría esta plataforma. Entre los servicios incluidos en esta plataforma mejor valorados por los encuestados se encuentran Car-sharing, intercambio de productos y clases y acceso a actividades de voluntariado. Este proyecto obtuvo el premio International Digital Innovation Challenge en la categoría "¿Cómo podemos generar mayor comunidad entre los alumnos de mi universidad?".

Taller de representación gráfica de sonidos para alumnos de edades y capacidades diferentes

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Transversalidades
Profesores participantes	Guadalupe Cantarero García
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	45 alumnos de primero de primaria del Colegio San Pablo CEU de Montepríncipe y 15 alumnos del TP Consultor en Accesibilidad Universal de la EPS San Pablo CEU Madrid
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

El objetivo principal del taller es: Comprender y desarrollar la percepción del sonido y la música y representarlo gráficamente sobre el papel en gran formato. Llegar a nuevas conclusiones sobre la respuesta gráfica en diferentes edades y capacidades Objetivos secundarios son:

1. Establecer sinergias en la comprensión artística musical y gráfica
2. Compartir experiencia sensorial y perceptiva (el despertar de los sentidos).
3. Desarrollar conexiones cerebrales (cerebro izquierdo y derecho).

Metodología aplicada

Se ha desarrollado el mismo ejercicio en dos escenarios diferentes para personas con edades y capacidades diferentes y así poder estudiar resultados. La metodología se presenta en este orden de actuación:

1. Se proyecta durante 30 minutos diferentes sonidos básicos por parte de instrumentos aislados que han de representarse en el papel teniendo en cuenta factores de ritmo y registro del sonido.
2. Se desarrolla de manera más compleja ese sonido tocando el mismo instrumento durante 30 minutos más pero alterando ritmos y registros.
3. Se pasa al máximo nivel de complejidad aunando ahora diferentes instrumentos y alternado ritmos y registros durante 30 minutos más.
4. Al final de la clase, cuya duración total es de 2 horas, Los resultados se expresan en papel (gran formato) con técnica húmeda (acrílicos o gouache). En los intervalos establecidos se analizan los resultados con los alumnos a modo de exposición conjunta en la que ellos expresan cómo perciben y realizan la actividad.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

El proyecto se fundamenta en las ciencias artísticas y de las tendencias demostradas sobre el trabajo de conexión cerebral para

“aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro” experiencia propia adquirida en la Universidad dentro del Área de Expresión Gráfica Arquitectónica y de la asignatura Análisis de Formas I. Los modelos no visuales se representan de manera visual a través de la abstracción.

- ALEXANDER, Christopher: Ensayo sobre la síntesis de la Forma. Ed.: Infinito.
- ARNHEIM, Rudolf: El pensamiento visual. Ed.: Eudeba.
- ARGAN, Giulio Carlo: El arte moderno. Ed. Fernando Torres.
- BACHELARD, Gaston: La poética del espacio. Ed. Fondo De Cultura Económico.
- BAKER, Geoffrey: Análisis de la forma. Ed. Gustavo Gili, 1996.
- BERGER, René: El conocimiento de la pintura. Ed. Noguer. 1976.
- BRUSILOVSKY, Filer, Berta Liliana (2015). Accesibilidad cognitiva. Modelo para diseñar espacios accesibles.
- GHYKA, Matila: Estética de las proporciones en la naturaleza y en las artes. Ed. Poseidón.
- GOMBRICH, Ernst: La imagen y el ojo. Ed.: Alianza Forma.
- GREENBERG, Clement: La pintura moderna y otros ensayos. Ed. Siruela.
- KANDINSKY, Wassily: De lo espiritual en el arte. Ed: Labor.

Autoevaluación y/o Resultado

La experiencia que aporta este taller a los alumnos es diferencial ya que este taller se brinda a alumnos de diferentes edades, capacidades cognitivas y de bases de conocimiento dispares sobre percepción auditivo-musical, gráfica y espacial dentro de un entorno singular como es el aula de Análisis de Formas. Como conclusión principal se extrae el hecho de la obtención de resultados similares en calidad y uso de la técnica sin poder distinguir dentro de todo el rango de ejercicios entregados cuáles corresponden a niños de 7 años, a adultos de 18 años (como desde hace años se lleva poniendo en práctica dentro del Grado de Arquitectura) o a alumnos entre 20 y 30 años con discapacidad intelectual. El tema del taller desencadena una serie de cuestiones que van más allá de un mero análisis físico sino también psíquico que despierta la sensibilidad del ciudadano con la ciudad para una inclusión total y una retroalimentación del aprendizaje común entre estudiantes y docentes.

Las herramientas de la Retórica aplicadas a la ética publicitaria

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Transversalidades
Profesores participantes	Lidia Jiménez, Marta Medina
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Universidad CEU San Pablo, Facultad de Humanidades y Ciencias de la Comunicación. Alumnos de 2 curso. Asignatura de Fundamentos de Escritura II y Fundamentos de Publicidad
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

- Desarrollar, interiorizar y poner en práctica los contenidos de las asignaturas Fundamentos de Escritura II y Fundamentos de Publicidad.
- Comprobar, mediante experiencia propia, la eficacia de las herramientas utilizadas durante la elaboración y estudio de grandes discursos de la Retórica griega/romana.
- Reflexionar sobre la importancia de la ética periodística y publicitaria (ethos), claves esenciales para ganarse el respeto en el mundo profesional y la puesta en práctica de los valores de nuestra Universidad Ceu San Pablo: sinceridad, respeto, veracidad, humildad, trabajo y servicio público.
- Evidenciar la importancia de tres de las cinco partes esenciales a la hora de elaborar un discurso efectivo: inventio, dispositio, elocutio (la elección de las ideas principales, su organización y la forma de presentarlas).
- Desarrollar un pensamiento crítico y complejo mediante la reflexión sobre los valores y la ética en el mundo de la publicidad.
- Motivar a los alumnos a interesarse por el contenido de las asignaturas y a superar sus miedos a la hora hablar en público, de rebatir argumentos y de negociar conclusiones.
- Favorecer una formación integral del alumno y fomentar el buen ambiente de la clase.
- Presentar dinámicas que conjuguen el aprendizaje con la diversión.

Metodología aplicada

La actividad, interdisciplinar e interdepartamental, nace de la interacción entre docentes de distintas áreas (Departamento de Periodismo y CAP), más concretamente, de las asignaturas: Fundamentos de Escritura II y Fundamentos de Publicidad (2º curso). Tomando como referencia contenidos de ambas asignaturas (la Retórica, por un lado, y la ética y deontología de la publicidad, por el otro) aplicamos en esta actividad (ronda de debates, siguiendo la fórmula Popper) una metodología pedagógica mixta:

1. En primer lugar, el aprendizaje por investigación, haciendo un correcto uso de las TIC, fundamental para la búsqueda de información a la hora de elaborar argumentos en favor a su posición. Los alumnos discriminaron, así, la información de la opinión, buscaron fuentes autorizadas, seleccionaron las estrategias argumentativas más pertinentes para su tema y revisaron las figuras retóricas que pudieran ayudar en la efectividad de sus argumentos.

2. En segundo lugar, el aprendizaje basado en el pensamiento. Mediante las herramientas de Retórica y haciendo un uso de los contenidos aprendidos en Fundamentos de Publicidad, se motivó al alumnado a hacer uso del pensamiento crítico, a fin de que sus intervenciones fueran lo suficientemente potentes para ganar una posición aventajada en el debate.

3. Por último, el aprendizaje colaborativo, con técnicas grupales como la lluvia de ideas y el juego de rol, con el papel de capitán, refutador y encargado de protocolo (conclusión final). Se dio relevancia, además, a la educación emocional. Debido al alto grado de competitividad que se generó en el alumnado, el profesor puso en práctica técnicas de educación emocional y gestión de conflictos.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

Pallarés Maiques, en su investigación "Debate y juego de rol como estrategias docentes para incrementar las competencias orales del alumnado en el EEES" manifiesta: "la competencia oral es primordial para los estudiantes de Publicidad y Relaciones Públicas" (2011). Entre sus conclusiones, encontramos: "[los estudiantes] afirman haber mejorado su capacidad crítica gracias al debate y tener una mejor capacidad para interactuar con los demás después de haber ejercido como ponentes". Las bases teóricas de la Retórica se centraron en los contenidos de la asignatura de Fundamentos de Escritura II: definición y partes de la Retórica, inventio, dispositio, elocutio, la Retórica de Aristóteles, las aportaciones de Cicerón y el análisis de los mejores discursos de la historia, así como el conocimiento de las estrategias argumentativas más importantes. Con respecto a la publicidad, nos centramos en los temas 1, 2 y 3 de Fundamentos de Publicidad, siguiendo la guía docente de la asignatura: conceptos básicos de comunicación, historia de la publicidad y ética y deontología de la publicidad.

De la bibliografía utilizada destacamos las obras:

- ¿Me hablas a mí? La Retórica desde Aristóteles a Obama (Leith, Taurus, 2012) La Retórica antigua (Pastor, UOC, 2016).
- Méndiz, Noguero, A. (2005). Una ética olvidada: publicidad, valores y estilos de vida. Congreso Internacional de Etica y Derecho de la Información.
- Congreso llevado a cabo en Valencia, España. Santana, Eva. (2017). Tapas de Publicidad. España. Promopress.

Autoevaluación y/o Resultado

Se repartió una rúbrica a los alumnos y profesores quienes debían juzgar la ejecución de los equipos que habían debatido. Los apartados abarcaron todo el espectro evaluable: desde la calidad de los argumentos y la comprensión del tema, hasta la presentación de la información y el estilo de presentación oral, así como la organización de los argumentos. También se evaluaron las

estrategias argumentativas y el vocabulario empleado. Al final de la actividad, los profesores compartieron los resultados. Los dos equipos con más puntuación realizaron una ronda final. Los resultados obtenidos fueron óptimos. Las semanas anteriores mostraron expectación y más implicación en ambas asignaturas. El día del Gran Debate, conseguimos mantener un altísimo grado de motivación en el alumnado, completamente implicados durante las tres horas que duró la sesión. Asimismo, se mantuvo un elevado nivel de atención, todos impacientes por saber qué grupo proporcionaría la posición más fuerte en el debate. Al final del último debate, algún alumno se sintió dolido por la firmeza y rotundidad de algún refutador y, por ende, dedicamos el suficiente tiempo para compartir sentimientos, ponernos en la piel del otro y hacer entender las diferentes posturas y sensibilidades. Después, entusiasmados, nos pidieron insistentemente repetir esta actividad.

Aplicación de técnicas de *Flipped Classroom* en las asignaturas de Agentes Biológicos de Interés Veterinario (Microbiología) y Clínica Equina I

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Transversalidades
Profesores participantes	Santiago Vega, Clara Marín, Estrella Jiménez, Esther Bataller, Marta Muñoz, Consuelo Rubio, Sandra Sevilla, María Socorro Simo, Rosana Domingo
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Grado en Veterinaria. 2º y 3º curso. Agentes Biológicos de Interés Veterinario (Microbiología). Clínica Equina I.
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

La enseñanza mediante la estrategia de Flipped Classroom o clase invertida cobra cada vez más relevancia en enseñanza universitaria. Es un concepto educativo conocido por tener un planteamiento formativo inverso al tradicional: «La lección en casa, los deberes en clase». También es conocido por la transformación de los temas en formato vídeo. Sin embargo, la gran potencia del método es el aumento de la participación activa del alumnado en el proceso de aprendizaje. En las Asignaturas de Agentes Biológicos de Interés Veterinario de segundo curso y Clínica Equina I de tercer curso del Grado en Veterinaria, se ha iniciado la elaboración un material audiovisual, donde el profesor explicará los conceptos fundamentales de la clase a impartir, haciendo hincapié en los puntos más importantes, que se dejará a disposición del alumno varios días antes de las sesiones teóricas (Clases Magistrales, Seminarios y Talleres) y de las sesiones prácticas. Dicho material contiene las bases fundamentales para entender conceptos importantes de las clases teóricas y para realizar la práctica, de manera que el estudiante tendrá que trabajar previamente en casa para preparar la sesión. Esto nos permitirá resolver dudas en el aula/ laboratorio/hospital, durante las sesiones teórico/ prácticas, y profundizar más en la materia.

Metodología aplicada

En este caso y al tratarse de una puesta en marcha del proyecto, durante el curso 2019-2020, antes de que se suspendiera la actividad docente por la crisis sanitaria del COVID-19 habíamos iniciado el desarrollo de los materiales docentes, ya que las asignaturas implicadas son todas ellas de primer semestre. Para el próximo curso 2020-2021, estaba previsto que los alumnos de las asignaturas de Agentes Biológicos de Interés Veterinaria (Microbiología) y Clínica Equina I utilizaran el material elaborado, como no se ha podido terminar en este curso, la fase anterior se

concluirá el próximo curso, para posteriormente ser incluido en la evaluación de las asignaturas, analizándose los resultados de aprendizaje en ambas asignaturas, y en comparación con las diferentes líneas idiomáticas. En el futuro, lo ideal sería que el trabajo realizado pudiera ser presentado en diferentes materias, de mansera que se puedan disminuir los trabajos uni-disciplinares y favorecer los trabajos transversales. De modo que a medida que avance el estudiante en sus estudios, los trabajos vayan adquiriendo mayor complejidad.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

El flipped learning en realidad es modelo, enfoque, visión y metaestrategia de modo casi intercambiable; y no es una técnica o procedimiento, porque es mucho más que eso. Es una metaestrategia que soporta, o facilita, el desarrollo de muchas otras metodologías y técnicas como el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP), Retos, Aprendizaje Cooperativo (AC), etc.

Bibliografía:

1. Bergmann y Sams, 2014. Flipped learning: Maximizing face time. T+D, 68 (2) (2014), pp. 28-31.
2. Flores et al., 2009. El laboratorio en la enseñanza de las ciencias: Una visión integral en este complejo ambiente de aprendizaje. Revista de Investigación, 33 (68) (2009), pp. 75-111.
3. Milman, 2012. The flipped classroom strategy: What is it and how can it best be used? Distance Learning, 9 (3) (2012), pp. 8587.
4. Teo et al., 2014. How flip teaching supports undergraduate chemistry laboratory learning. Chemistry Education Research and Practice, 15 (4) (2014), pp. 550-567.

Autoevaluación y/o Resultado

Hemos podido iniciar el diseño de material propio para la enseñanzaaprendizaje de conceptos y técnicas de laboratorio/hospital en Agentes Biológicos de Interés Veterinario (Microbiología) y Clínica Equina I, antes de las prácticas de laboratorio. El resto de objetivos han quedado pendiente para el próximo curso.

Taller Multifocal “Estepona_Activa”

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Transversalidades
Profesores participantes	Juan Manuel Ros, Félix Aramburu, Javier Camacho, Maribel Castilla, Carlos Lahoz, Carlos Martínez-Arraras, Juan Arana, Teresa Raventós, Luis Ignacio Barrero, Eduardo López, Miguel Núñez, María Dolores Gómez
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Universitario/Grado de Arquitectura/varios: Quinto_PFG/ Proyecto Urbano y Territorial I / Proyecto Urbano y Territorial II / Proyecto de Instalaciones / Taller de Innovación Arquitectónica / Proyecto Fin de Grado
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

El objetivo de la actividad es proponer estrategias de transformación urbana real a partir de los retos planteados, por el ayuntamiento de Estepona (Málaga), que han implicado la participación coordinada docente de distintas áreas interdepartamentales de conocimiento, trabajando sobre un objetivo común de la ciudad: asegurar como prioridad el bienestar colectivo de la población mediante la promoción activa de la salud. El cumplimiento de dicho objetivo se enmarca dentro de las actividades contempladas en el convenio marco institucional firmado por la universidad y el ayuntamiento. Es necesario incorporar en el aprendizaje del alumnado, especialmente de arquitectura, una visión panorámica de la conciencia social a favor del desarrollo sostenible de nuestro entorno, que nos implica a todos, desde cualquier orden personal y escala física. Por ello hay que favorecer el encuentro académico de proyectos con vocación de servicio público, el poder de las ideas, de las iniciativas de colaboración institucional que representan por una parte las necesidades reales, próximas al ciudadano (Administraciones Locales) y por otra, la docencia universitaria apoyada en el saber aplicado para transformarlas en oportunidades de crecimiento global. Se pretende introducir en el aula la experiencia de la ciudad como organismo vivo, entendida como redes de conexiones multifocales.

Metodología aplicada

Se proponen cinco enunciados académicos en el quinto curso del grado de arquitectura dentro de las asignaturas de taller: Proyecto Urbano y Territorial I; Proyecto Urbano y Territorial II; Proyecto de Instalaciones; Taller de Innovación Arquitectónica y Proyecto Fin de Grado. Los temas desarrollados, dentro de la modalidad propia de los talleres, con un especial enfoque práctico y resolutivo, en su mayoría realizados en grupos de trabajo, permiten crear auténticos laboratorios de ideas a diferentes

escalas del problema. Se ajustan muy bien al debate contemporáneo real, transversal, sobre las ciudades, su papel esencial para el progreso de la sociedad particularmente, estudiando sus singularidades, para reforzar la estrategia urbana integral de una “Estepona Activa” y potencialmente, ponerla en práctica. Dentro de un contexto dinámico de máxima exigencia hacia la calidad de vida de la población que vive en las ciudades, se puede afirmar que al cruzar los resultados obtenidos en ámbitos académicos distintos, como la eficiencia energética, la promoción de la salud, el espacio público, la movilidad alternativa, la gestión circular de residuos, el cambio climático, el medio ambiente y la naturalización, el ocio y la cultura... significa revisar, con espíritu crítico, la complejidad de la realidad urbana.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

Metodología del caso aplicada de forma multifocal, basada en el aprendizaje cooperativo y modificación de la técnica “Puzzle de Aronson”, con sistema de expertos para alcanzar una evaluación. Se aprovechan diferentes dinámicas de conocimiento sobre el entorno urbano analizado para mejorar la validez integral e impacto social de la respuesta. La simultaneidad de cinco asignaturas diferentes del último curso del Grado, favorece el intercambio disciplinar en tiempo real de pensamiento y discusión. Se pone en práctica los fundamentos de las denominadas metodologías “scrum” de sucesivas iteraciones como aproximación pedagógica a la solución del problema y de los distintos agentes que intervienen en el tejido social de la ciudad. Se trata de facilitar al alumno la comprensión de multitud de datos de entrada sobre un escenario complejo relevante desde la puesta en común de enfoques diferentes, propios de cada asignatura, que enriquecen el desarrollo de capacidades metacognitivas en el seguimiento de diferentes tareas.

- Martínez, J. y Gómez, F. (2010) La técnica puzzle de Aronson: descripción y desarrollo. Ed.Consejería de Educación, Formación y Empleo. Murcia.
- Subra,P.P. (2018) Scrum. Un método ágil para sus proyectos Ed.DataPro.
- Slavin, R.E. (2014) “Cooperative learning and academic achievement: Why does group work?“ Anales de Psicología https://doi.org/10.6018/analesps.30.3.201201

Autoevaluación y/o Resultado

Los resultados que se han producido han supuesto dos niveles de conclusiones. Desde un punto de vista académico se ha podido constatar la revisión continua de los enfoques monodisciplinares a favor de una permeabilidad compleja de factores que intervienen en un mega-taller panorámico traslacional, de características dinámicas, un auténtico entorno abierto de trabajo que se retroalimenta de forma creativa con múltiples bifurcaciones temáticas y escalas del problema urbano para la adquisición de competencias relacionadas con los procesos de desarrollo “Unbundling of Education”. Desde un punto de vista de su capacidad de transferencia social, ha quedado demostrada la conveniencia de estrechar alianzas discursivas entre redes de usuarios. Ha resultado de un inmenso valor la definición de un portfolio de soluciones positivas hacia una regeneración urbana de grandes retos sociales, y sobre todo la puesta en valor del espacio público como desencadenante del derecho a la ciudad ante la estrategia “Blurring of Boundaries”. En definitiva un simulador productivo multifocal que ha permitido fomentar la densidad de talento mediante técnicas colaborativas y escalables, de alcance individual y entrenamiento de grupo, intercambio eficaz de conocimientos, de expertización particular y motivación creativa plural, que potencia el flujo de ideas ante un escenario urbano de transición.

Profesionalismo enfermero: Formación e información más allá de las aulas

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Transversalidades
Profesores participantes	Rafael González, Isabel Almodóvar, Paula Sánchez, Francisco Javier Pareja, Montserrat Cañabate, José Vicente Chiva, Raquel Martínez Sánchez
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Universitario, Grado de Enfermería, cursos 1º, 2º, 3º, 4º, Psicología I, Fundamentos teóricos y metodológicos de Enfermería, Salud pública y Enfermería comunitaria I, Legislación sanitaria, gestión y administración de Enfermería, Salud pública y Enfermería comunitaria II, Ciencias instrumentales en la investigación enfermera.
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

General

- Promover un programa de conocimiento y prácticas de profesionalismo enfermero integrado transversalmente en el Grado de Enfermería de la Universidad CEU Cardenal Herrera, campus de Castellón.

Específicos

- Revisar y consensuar la definición de profesionalismo con el estudiante en formación.
- Fomentar la integración de la ética clínica y el humanismo en la práctica enfermera.
- Describir los atributos del profesionalismo enfermero en el contexto actual.
- Delimitar los diferentes contenidos del aprendizaje del profesionalismo a lo largo de los diferentes periodos profesionales, desde el currículum del grado hasta el Desarrollo Profesional Continuo (DPC).
- Desplegar y reflexionar sobre los diferentes componentes del profesionalismo para su estudio o investigación en las circunstancias sociales actuales.
- Informar de las peculiaridades y necesidades del egresado para su incorporación al mundo laboral.

Metodología aplicada:

Se planificaron las actividades a realizar en cada curso, dentro del marco de seminarios de 12h. de duración. Estos seminarios se integraron de manera coordinada en las asignaturas con las cuales tenían mayor pertinencia conceptual, de 1er a 4to curso del Grado en Enfermería y durante los mismos se aplicaron metodologías

docentes de aula invertida, estudio de casos, y resolución de ejercicios/situaciones simuladas. Los encuentros se realizaron de manera online a través de un aula virtual –por motivos de confinamiento sanitario debido a la pandemia COVID19–, donde se han dado cita con los estudiantes, de manera conjunta y colaborativa organizaciones y referentes del colectivo profesional enfermero, tales como: Sindicatos como el SATSE, Colegio Oficial de Enfermeros de la Provincia de Castellón (COECS, http://www.coecs.com/), ONGs como: Medicus Mundi, Youcanyole y el Villareal Club de Fútbol. Se programaron 9 seminarios, se registró la asistencia, se realizó una encuesta de satisfacción e incluso una actividad vinculada a la asignatura de Ciencias instrumentales en la investigación enfermera.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

Con el concepto de profesionalismo Enfermero se pretende transmitir todo aquello que emerge del uso habitual y juicioso del razonamiento clínico, la comunicación, el conocimiento, las habilidades técnicas, la reflexión crítica, las emociones y los valores, en beneficio del individuo y de la comunidad a la que sirve la actividad de la Enfermería (1, 2). Estos aspectos están estrechamente relacionados con la calidad de la práctica clínica habitual en la atención enfermera.

1. Luengo-Martínez C, Paravic-Klijn T, Burgos-Moreno M. Profesionalismo en enfermería: una revisión de la literatura. Enfermería Univ. 2017 Apr 1;14(2):131-42.
2. VELANDIA MORA AL. Profesionalismo en enfermería, el hábito de la excelencia del cuidado. Vol. 28, Avances en Enfermería. Facultad de Enfermería, Universidad Nacional de Colombia; 2010. p. 145-158.
3. Vilarroig Martín J, Lluch Frechina E, Sánchez Garrido P. Ética aplicada a la economía y a la empresa [Internet].
4. Murrain Knudson E. Visibilidad y calidad del cuidado ¿consecuencia del nivel de profesionalismo? Repert Med y Cirugía. 2017 Oct 1;26(4):231-41.
5. Nieves Lafuente Robles SR. Profesionalismo en cuidados: el papel del personal de enfermería en los sistemas sanitarios. Esc Andaluza Salud Pública. 2016;43-6.

Autoevaluación y/o Resultado

El programa se desarrolló durante el segundo semestre del curso académico, integrado a las asignaturas de Psicología I y Fundamentos teóricos y metodológicos de la Enfermería (1er curso), Salud pública y Enfermería comunitaria I y Legislación sanitaria, gestión y administración de Enfermería (2do curso), Salud pública y Enfermería comunitaria II (3er curso), Ciencias instrumentales en la investigación enfermera (4to curso). De la experiencia participó la totalidad del alumnado del Grado en Enfermería de la Universidad CEU Cardenal Herrera, Campus de Castellón, (Tabla 2). El porcentaje de asistencia estuvo comprendido entre el 46 y el 97%, con un valor medio de 82%. Además, el formato de impartición online, permitió que se sumaran en algunas de las sesiones estudiantes y profesorado de otros campus. Durante las sesiones se realizaron actividades interactivas, y colaboraron 8 organizaciones referentes de la Enfermería.

Literatura, artes plásticas y escénicas y cinematografía como bienes y herramientas culturales: una propuesta interdisciplinar de ABP de sensibilización y experimentación en los grados en educación infantil y primaria

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Transversalidades
Profesores participantes	Cintia Carreira, Begoña Puig, Mª Teresa Signes, Marcin Kazmierczak
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Nivel educativo: universidad / Titulación: Grado en Educación Infantil, Grado en Educación Primaria, Doble Grado en Educación Infantil y Primaria / Curso: 3º / Asignaturas: Literatura Infantil y Fomento del Hábito Lector, Educación Visual y Plástica, Didáctica de las Artes Plásticas y Visuales, Antropología
Defendido en	Mesa Temática

Objetivos de la actividad

- Demostrar comprensión de los contenidos, didáctica y criterios de evaluación del área curricular de educación literaria en educación infantil y primaria.
- Distinguir los rasgos del álbum ilustrado como herramienta para la iniciación a la competencia lectora y literaria.
- Examinar críticamente la relación entre la percepción de una historia narrada y los distintos canales y maneras de transmitirla para saber adaptarla a las necesidades del grupo clase.
- Demostrar comprensión de los contenidos, didáctica y criterios de evaluación del área curricular de educación visual y plástica en educación infantil y primaria.
- Conocer y experimentar con los principales materiales, técnicas de pintura y procedimientos artísticos en educación infantil y primaria.
- Consolidar la imaginación y la creatividad como herramientas de la antropología pedagógica.
- Conocer y experimentar la metodología del aprendizaje basado en proyectos (ABP).
- Apreciar el valor de la literatura, las artes plásticas, las artes escénicas y la cinematografía en la sociedad en tanto que bienes y herramientas de la cultura.
- Demostrar sensibilidad y capacidad de actuación hacia el fomento de sinergias entre áreas de conocimiento en las etapas de educación infantil y primaria.
- Involucrarse en la promoción de actividades culturales en la universidad.

Metodología aplicada

Aprendizaje basado en proyectos (ABP) que consta de varios bloques teóricos y prácticos ordenados durante un curso académico. Durante el primer semestre se consolidan los fundamentos teóricos: conocimiento de los objetivos, contenidos y criterios de evaluación del currículum de los ámbitos lingüístico y artístico en educación infantil y primaria; estrategias de fomento y consolidación de la lectura en las primeras edades; bases teóricas del dibujo, el color y el volumen en educación infantil y primaria; nociones de percepción y pensamiento visual, inteligencia espacial, pensamiento simbólico, sentimiento estético; creatividad e imaginación desde la antropología pedagógica; conocimiento sobre las artes como bienes y herramientas culturales. Se llevan a cabo también talleres prácticos: asistencia a la representación teatral de El Petit Príncep, visita a la biblioteca pública cercana a la universidad para recibir formación especializada sobre la colección de álbumes ilustrados, análisis del álbum musical de la representación teatral y de la obra literaria de Saint-Exupéry y experimentación con materiales, técnicas de pintura y procedimientos artísticos. En el segundo semestre tiene lugar la elaboración del principal resultado esperado del proyecto (álbum ilustrado), la transferencia pública de este resultado (23 de abril) a toda la comunidad educativa y la autoevaluación y evaluación del proyecto.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

El aprendizaje basado en proyectos (ABP) potencia al máximo las competencias de los estudiantes: se despiertan la curiosidad por el conocimiento, la construcción compartida y significativa del mismo y las habilidades interpersonales (Carreira Zafra, 2018). Dedicarse enteramente a un proyecto vinculado a la sociedad es una pieza clave para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes y complementar la tradicional clase magistral. Resulta llamativo destacar el ocaso que experimentan las humanidades como disciplina de estudio. San Juan Pablo II (1999), Benedicto XVI (2009) y diversos Padres de la Iglesia se han referido en múltiples ocasiones a la sacudida interior que la verdadera belleza supone para cada persona en particular. A pesar de ello, o quizá precisamente por este motivo, la reivindicación de la cultura humanista de la que se embebe la cultura occidental sigue siendo un tema de perenne actualidad (Auerbach, 1950; Bloom, 1995). Vista la cultura como un bien valioso (Even-Zohar, 1999), cobran sentido las iniciativas como la que proponemos, en la que se lleva a cabo un ejercicio de sensibilización basado en la experiencia desde un enfoque interdisciplinar educativo, literario, artístico y antropológico (Torres, Juanola, 1998; Wilson, Hurwitz, Wilson, 2004; Mendoza Fillola, 2008; García Cuadrado, 2010).

Autoevaluación y/o Resultado

El proyecto principal y, por tanto, el resultado esperado, consiste en elaborar, por parejas, un álbum ilustrado inspirado en El Principito utilizando materiales, técnicas de pintura y procedimientos artísticos trabajados en el transcurso del proyecto. Para elaborar este álbum ilustrado los estudiantes deben examinar tres cuestiones:

1. De qué modo se abordan aquellos episodios esenciales de la historia presentes tanto en el libro, como en la representación teatral y su correspondiente álbum musical y en la adaptación cinematográfica de El Principito.
2. Qué diferencias hay en lo que respecta al ritmo narrativo, a la complejidad de los personajes y al rol del narrados en las tres versiones de la historia de Saint-Exupéry.
3. De qué manera se puede contar lo mismo de formas distintas y en qué medida las distintas maneras de aproximarnos a la historia modifican nuestra percepción de ella. Se llevará a cabo una evaluación cuantitativa grupal por cada proyecto elaborado basada en los criterios de evaluación derivados de los objetivos didácticos y una rúbrica cualitativa individual basada en la observación de las competencias y actitudes de los estudiantes.

Pen Pal Program. Elaboración de una campaña de publicidad de ámbito internacional

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Transversalidades
Profesores participantes	Marina Sanz, Marta Medina, Nerea Gómez, María Gómez
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	USP CEU & California State University San Marcos . Titulación: PUB, CAV, PER, DIG . Curso: 1º y 3º (USP CEU), 4º (San Marcos) . Asignaturas: Principios de publicidad, Dirección de arte y Técnicas de traducción e interpretación en español
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

- Interiorizar y poner en práctica contenidos desarrollados en las asignaturas de Principios de Publicidad y Dirección de Arte.
- Animar a los alumnos a trabajar en equipo, comunicándose a través de diversas plataformas y en diferentes idiomas, con personas desconocidas, acercándolos así a la realidad del mundo laboral.
- Emplear metodologías de innovación docente, como el trabajo cooperativo, el aprendizaje basado en el pensamiento y el juego de rol a fin de aumentar la motivación de los alumnos en el aula.
- Favorecer una formación integral del alumnado desarrollando competencias en la cultura, en el contexto educativo y en el sector empresarial.
- Reconocer las complejidades de la escritura y sintaxis del español y el inglés e identificar usos idiomáticos y registro específico del ámbito de la publicidad.
- Presentación y estudio de aspectos básicos de la teoría de la traducción publicitaria (introducción a la comunicación publicitaria, elementos del texto publicitario y estrategias de traducción, traducción internacional y cultura).
- Reconocer la esencia de la labor del traductor: no se traducen palabras, se traducen significados y culturas. La traducción es una actividad social y profesional de comunicación intercultural.

Metodología aplicada

Esta propuesta, que busca seleccionar competencias docentes transversales, podrá plantearse en español, inglés o una combinación de ambos idiomas. La metodología empleada será triple. Por un lado, se trata de una actividad de aprendizaje cooperativo a tres niveles: alumnos de una misma clase (1º), alumnos de dos clases y dos cursos diferentes de la misma universidad (1º y 3º USP-CEU) y alumnos de dos universidades distintas (1º y 3º USP-CEU y 4º

CSUSM). Por otro lado, se utilizará la técnica de juego de rol en la que alumnos de 1º de Principios de Publicidad serán agencias, alumnos de 3º de Dirección de Arte trabajarán en calidad de directores de arte/productores y alumnos de 4º (CSUSM) actuarán como empresas (clientes) estadounidenses cuyo objetivo es contratar a agencias de publicidad a fin de vender sus productos. La elaboración de esta actividad (campaña publicitaria internacional) se centra en el aprendizaje basado en el pensamiento, dando protagonismo a la comprensión profunda de los conceptos aprendidos en el aula y en su materialización práctica, apoyándose en el uso de las TIC en la búsqueda de información (1º), el desarrollo de proyectos audiovisuales (3º) y las competencias comunicativas y lingüísticas (4º) necesarias para ejecutar este proyecto.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

La propuesta aquí presentada se fundamenta, principalmente, en la investigación de Hernández, Alvarado y Luna (2015) "Creatividad e innovación: competencias genéricas o transversales en la formación profesional" donde se presentan la creatividad y la innovación como "competencias clave para obtener ventajas competitivas en todos los campos del conocimiento y en todos los sectores de la sociedad (...) estimulando el cambio de paradigma y dando paso a modelos pedagógicos cuyas bases se centran en la solución de problemas y la toma de decisiones".

Otras fuentes bibliográficas empleadas en el desarrollo de esta propuesta han sido:

- "Cómo aprovechar el "aprendizaje colaborativo" en el aula" de Collazos y Mendoza (2006).
- "El juego de roles como estrategia de evaluación de aprendizajes universitarios" de Gaete- Quezada (2011).
- "Docencia bilingüe en inglés: transmisión de conocimientos y transferencia lingüística entre individuos no nativos" de Valera y De la O (2012).

Fuentes traductológicas:

- "Publicidad y traducción" de A. Bueno (2000).
- "La traducción en los medios audiovisuales" de Chaume y Agost (2001).
- "Traducción y globalización: análisis y perspectivas del fenómeno publicitario (inglés-español-alemán) de A. Montes (2007).
- "Publicidad y lengua española: un estudio por sectores" de Robles y Romero (2010).

Autoevaluación y/o Resultado

Se presentará una rúbrica adaptada a cada grupo involucrado en este proyecto (1º de Principios de Publicidad, 3º de Dirección de Arte y 4º de Técnicas de traducción e interpretación en español) donde se les indicará de qué manera se va a evaluar su trabajo (evaluación de competencias culturales, lingüísticas y publicitarias). Se hará un pequeño estudio para conocer la opinión de los alumnos sobre la actividad, con especial hincapié en el nivel de satisfacción y motivación antes y después de realizarla. Los resultados que se esperan son óptimos, con un alto grado de motivación e interés por parte del alumnado, quienes, habiendo mantenido una comunicación fluida con miembros de otros cursos y universidades, logren superar el miedo y la vergüenza a la hora de comunicarse en otro idioma. Se espera, además, que los alumnos problematicen acerca del proceso de creación publicitaria y reflejen un claro pensamiento crítico a nivel grupal, tanto nacional como internacional.

Lo que bien se piensa, bien se expresa

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Transversalidades
Profesores participantes	Lourdes García Ureña, Marta García Cañete
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Universidad/Farmacia - Humanidades/3º/Doctrina Social de la Iglesia - Grandes Libros
Defendido en	Mesa Temática

Objetivos de la actividad

- Que el alumno desarrolle su capacidad de síntesis.
- Que el alumno adquiera soltura, espontaneidad y seguridad al hablar en público Que el alumno aprenda a valorar críticamente un discurso.
- Que el alumno aprenda a usar un lenguaje académico en sus presentaciones.

Metodología aplicada

La actividad denominada “acta de clase” consiste en elegir diariamente un alumno que presentará al día siguiente un resumen de las ideas esenciales de la clase en un tiempo limitado (tres o cuatro minutos). Después, se abre un turno de comentarios y preguntas donde los demás estudiantes preguntan sobre lo expuesto, piden aclaraciones o comentan algún aspecto. Finalmente, se valora la actividad destacando en primer lugar los aspectos positivos de la presentación tanto a nivel de contenido como de forma (estructura, lenguaje verbal y no verbal) y luego los negativos con el fin de que el alumno pueda reconocerse en ellos y determinar una meta a conseguir para la vez siguiente. Esta valoración es realizada primero por los compañeros de clase y luego, por el profesor. Aunque el protagonismo del “acta de clase” corre a cargo de un alumno, con el turno de preguntas y la valoración pueden intervenir unos cinco alumnos cada día. De modo que, si el grupo no es muy grande, se consigue que poco a poco todos participen con asiduidad. Con el fin de que la valoración y la exposición comience a hacerse con corrección, el profesor impartirá una lección magistral explicando cuestiones básicas de oratoria.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

Dentro de los fines de la educación universitaria española, la Ley señala las siguientes competencias: «Que los estudiantes tengan

la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética; Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado» (BOE-A-2001-24515; ANEXO I; https://www.boe.es/eli/es/lo/2001/12/21/6/con)

Se ha considerado de especial interés que los alumnos de los grados de la rama de Ciencias de la Salud, que en cuyos curriculos no hay asignaturas específicas que desarrollen estas competencias, pongan en práctica la metodología anteriormente descrita como una practica habitual.

Bibliografía:

- Cicerón, De oratore (Madrid: Gredos, 2002) LOU, BOE-A-2001-24515; ANEXO I; https://www.boe.es/eli/es/lo/2001/12/21/6/con Quintiliano.
- Instituciones oratorias (Buenos Aires: Joaquín Gil, 1944) The Forest of Rhetoric. Silva rhetoricae (http://rhetoric.byu.edu/)

Autoevaluación y/o Resultado

Los alumnos que han seguido esta metodología han ido progresando en sus calificaciones ya que esta práctica facilita a los alumnos una conceptualización más profunda de la materia, desarrollar más el lenguaje y las habilidades de comunicación y de pensamiento crítico.

Experiencias de aprendizaje en torno a un proyecto solidario y sostenible de la Norman Foster Foundation: *Droneport*

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Transversalidades
Profesores participantes	Alberto Sanjurjo, Aitor Goitia, Rocío Carvajal, Covadonga Lorenzo
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Alumnos de la asignatura Dibujo y Geometría Aplicada de segundo curso del Grado en Arquitectura de la Universidad San Pablo CEU
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

Conocimiento y análisis del primer proyecto de la Norman Foster Foundation. Proposición de soluciones de geometría compleja al modelo planteado por la Fundación. Participación e intercambio de ideas en un proyecto de marcado carácter cooperativo y sostenible. Colaboración y conocimiento del trabajo de la Fundación y en especial de los antiguos alumnos de nuestra Escuela, que allí trabajan.

Metodología aplicada

Tras analizar por medio de la bibliografía existente el modelo DRONEPORT, los alumnos visitaron la Norman Foster Foundation donde tuvieron la ocasión de intercambiar ideas con los miembros de la Fundación, entre los que se encuentran varios antiguos alumnos de nuestra Escuela. La primera fase del trabajo consistió en el análisis de las generatrices que conforman el modelo desde un punto de visto geométrico y formal. Este trabajo individual, tutelado por los profesores de la asignatura, se compartiría con la Fundación una vez terminado el curso. La segunda fase del proyecto didáctico se realizó en grupos de tres-cuatro alumnos y consistió en la elaboración de una serie de maquetas de trabajo que mostrarán la configuración formal del DRONEPORT. Al igual que con el trabajo individual, los resultados de esta fase serían compartidos con la Fundación. Se finalizaría el taller con una sesión crítica y puesta en común de los resultados con la presencia de miembros de la Norman Foster Foundation.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

El trabajo por proyectos, vinculados a grandes maestros de la arquitectura, ha sido habitual en las asignaturas del área de Expresión Gráfica Arquitectónica. En este caso, hemos implementado la relación directa de nuestros alumnos con el organizador de este ambicioso proyecto, la Norman Foster Foundation. No ha sido casual que se trate de un proyecto altruista y basado en una concepción

sostenible en su diseño y construcción. La idea de construir una red de aeropuertos de drones por toda África, que permita el abastecimiento y las relaciones entre las distintas comunidades, es el motor y motivo de este proyecto. Nuestros alumnos, con este proyecto, entran en contacto con el mundo de la cooperación en África que está muy presente en distintas actividades de voluntariado en nuestra Escuela y Universidad. Un proyecto sostenible que nos permite también abordar estos temas de vital importancia en nuestra Escuela en alumnos de segundo curso del grado. El conocimiento del desarrollo de un proyecto de estas características ha sido la idea innovadora que ha gobernado las actividades formativas llevadas a cabo durante de este curso.

1. BUDETT, Ricky. Alas sociales. A Lynchpin of Connectivity for Africa's Future. En: Arquitectura Viva n.º 193, 2017, pp.67-73.

Autoevaluación y/o Resultado:

Desgraciadamente la entrada en vigor del Decreto de Alarma y la suspensión de las clases y actividades presenciales no ha permitido la última fase de la experiencia didáctica: la sesión crítica y puesta en común con los profesores de la asignatura y miembros de la Norman Foster Foundation. En cualquier caso, pensamos que ha sido una experiencia positiva para nuestros alumnos, que les ha permitido entrar en contacto con un proyecto real, han podido comprobar como la sostenibilidad puede impregnar por completo la idea matriz de un proyecto y han experimentado con distintas opciones de definición geométrica del modelo.

Simulación de una consulta con el dentista, en inglés y español, con alumnos nacionales y extranjeros, especialmente taiwaneses

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Transversalidades
Profesores participantes	Brian Crilly, Patricia Elhazaz, Lidia Jiménez
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Universidad CEU San Pablo, Facultad de Medicina, grados de odontología na-cional e internacional. Alumnos de 2o curso de ambos grados. Asignatura de Idioma Moderno (inglés en el nacional, español en el internacional).
Defendido en	Mesa Temática

Objetivos de la actividad

- Desarrollar y poner en práctica los contenidos de la asignatura Idioma Moderno.
- Utilizar el idioma estudiado para interactuar con alumnos de otros grados y países.
- Llevar a cabo prácticas en situaciones simuladas de comunicación dentista paciente durante el curso.
- Motivar a los alumnos a interesarse por el contenido de las asignaturas y a superar sus miedos a la hora hablar con alumnos extranjeros.
- Favorecer una formación integral del alumno y fomentar el buen ambiente de la clase
- Presentar dinámicas que conjuguen el aprendizaje con la diversión.
- Fomentar el trabajo en equipo
- Superar modelos mentales respecto a alumnos de otras nacionalidades

Metodología aplicada

La Facultad de Medicina imparte el grado de Odontología internacional: la lengua en la que se imparte este grado es el inglés, idioma que los alumnos internacionales siguen aprendiendo a lo largo de los estudios universitarios. Además, los alumnos de este grado llevan a cabo las prácticas de sus estudios en hospitales españoles, por lo que tienen que comunicarse en esta lengua con los pacientes. La procedencia de los alumnos en el grado internacional de Odontología es la siguiente: el 87.5% del alumnado es de Taiwán, mientras que el 12.5% proviene de distintas nacionalidades. A su vez, los alumnos que cursan el grado de odontología en

español tienen la asignatura de idioma moderno (inglés) en 2º curso. Una parte importante de la asignatura de idioma moderno está orientada a la comu-nicación dentista paciente que suele desarrollarse en clase mediante el role-play. En este proyecto, agrupamos a los alumnos nacionales e internacionales del grado de odontología en parejas para llevar a cabo estas simulaciones cada uno en el idioma estudiado. Para ello, se preparó una entrevista en la que el dentista tomaba una historia médica y cada uno representaba el papel de médico-paciente por turnos.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

Partimos de la prueba ECOE (Examen de Competencias Objetivo y Estructurado), aplicada en las facultades de Medicina y Farmacia de la Universidad CEU Cardenal Herrera, y que evalúa al alumno en tres de los cuatro escalones de la pirámide de Miller –herramienta para la evaluación de competencias–: saber (conocimientos), saber cómo (habilidades) y demostrar cómo (actitudes) (Calatayud Pascual, 2020). Se tuvieron en cuenta también los estilos de aprendizaje de Kolb (1984), que distingue entre cuatro tendencias a la hora de afrontar el conocimiento: convergente, divergente, asimilador y acomodador. También nos basamos en su teoría sobre del aprendizaje experiencial.

Autoevaluación y/o Resultado

En ambos grados, se preparó un diálogo entre dentista paciente a final del trimestre en el que se los alumnos tenían que participar en una consulta médica. Se juntaron las clases de ambos grados, y se distribuyeron en parejas para llevar a cabo la práctica. Al final de la actividad, algunas de las parejas representaron la escena delante de todos los compañeros creando muy buen ambiente, diversión y ovación final. Cada uno de los alumnos adoptó el rol de dentista y entrevistó a su paciente en la lengua extranjera estudiada, tomó notas de los síntomas, y tras llegar a un diagnóstico, hizo una serie de recomendaciones para mejorar la salud de su paciente. Los resultados obtenidos fueron óptimos. Las semanas anteriores mostraron expectación y mucha más implicación. El día de las entrevistas, conseguimos mantener un altísimo grado de motivación en el alumnado, completamente implicados durante la sesión. En las siguientes semanas, nos pidieron realizar más actividades en las que se combinara a alumnos extranjeros (sobre todo a los taiwaneses, que muestran menos interacción social) con los estudiantes españoles. Por su parte, los alumnos nacionales se mostraron sorprendidos por la cercanía y alto nivel de inglés de sus compañeros extranjeros.

El Derecho a través de la Literatura y el Arte

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Transversalidades
Profesores participantes	Juan Pablo Maldonado Montoya, Rocío Martín Jiménez, Manuela Abeleira Colao
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Alumnos de Grado en Derecho. Tercer curso. Asignatura: Fundamentos de Derecho del Trabajo
Defendido en	Mesa Temática

Objetivos de la actividad

- Incrementar la motivación de los alumnos: incrementar su gusto e interés por lo humano, por la palabra y el texto, por el derecho.
- Fomentar un espíritu humanista en el alumno y superar la formación exclusivamente técnica.
- Mejorar la cultura de los alumnos.
- Incitar el aliento creativo en el alumno.
- Incrementar la capacidad crítica del alumno.
- Mejorar el estilo de expresión oral y escrita de los alumnos.
- Que el alumno capte que el derecho no es algo estático, sino dinámico y en constante proceso de transformación, como lo es la realidad que disciplina.
- Mostrar la conexión de las disciplinas jurídicas entre sí, y de las jurídicas con otras metajurídicas.
- Generar una mayor complicidad entre alumno y profesor en el aprendizaje.
- Hacer más interesante la titulación a los alumnos internacionales, especialmente a los procedentes de aquellas partes del mundo en los que se habla en Lengua Española.
- Dotar de un especial atractivo al Grado en Derecho en la captación de alumnos.
- Atraer alumnos con una especial sensibilidad e interés por las humanidades, las letras y el arte: atraer a alumnos creativos y cultos.
- Introducir a nuestras universidades en la corriente Derecho y Literatura.

Metodología aplicada

El método de trabajo se desarrollará en la asignatura Fundamento de Derecho del Trabajo (3º Derecho), conforme al siguiente proceso:

1. Selección de varias obras literarias estrechamente relacionadas con aspectos nucleares y profundos de la asignatura. Algunos ejemplos:
    - ARNAUD, J.: El salario del miedo, 1950.
    - DEFOE, D.: Robinson Crusoe, 1719.
    - GALCERÁN, J.: El método Grönholm, 2003.

- KAFKA, F.: El desparecido (América), 1927.
- LLEWELLYN, R.: ¡Qué verde era mi valle!, 1939.
- MANN, T.: Los Buddenbrook, 1901.
- NAVARRO, E.: La trabajadora, 2014.
- PÉREZ GALDÓS, B.: Misericordia, 1897.
- STEINBECK, J.: Las uvas de la ira, 1939.
- STEVENSON, R. L.: La isla del tesoro, 1883.
- STEVENSON, R. L.: El emigrante amateur, 1895.
- ZOLA, E.: Germinal, 1885.

2. Asignación de las obras por grupos de trabajo (2-4 alumnos).
3. Lectura de las obras asignadas.
4. Trabajo en grupos sobre la obra, documentación sobre el autor, la época, etc.
5. Puesta en común por el grupo, con participación del profesor y restantes grupos de trabajo.
6. Entrega posterior de comentario escrito por cada grupo.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

La actividad se encuadra en la corriente Derecho y Literatura, iniciada en EEUU en la década de los 70, que ha tomado impulso en España desde hace unos años, tanto en el ámbito de la docencia como de la investigación universitarias. Está comprobado que, a efecto docentes, la actividad propuesta supone importantes beneficios (complementariedad del derecho y la literatura, necesidad social de que los agentes jurídicos mejores su expresión oral y escrita, potenciación de la creatividad). La clave del éxito de acudir a la ficción para aprender Derecho obedece al hecho de utilizar personajes, que permiten al alumno visualizar e interiorizar de forma natural problemas jurídicos.

El método está avalado por numerosas publicaciones; a modo de ejemplo: ESPINOSA PÉREZ: “Narraciones en el campo jurídico”, Universitas, núm. 108, 2004, pp. 690- 709.

- FALCÓN Y TELLA, M. J.: Derecho y Literatura, Marcial Pons, Madrid, 2015.
- MARÍ, E. E.: “Derecho y literatura. Algo de lo que sí se puede hablar pero en voz baja”, DOXA, núm. 21, 1998, pp. 251-287.
- MONTOYA MELGAR, A.: El trabajo en la literatura y el arte, Civitas, Madrid, 1995.
- OST, F.: “El reflejo del derecho en la literatura”, DOXA, núm. 29, 2006, pp. 333-348; PÉREZ, C.: “Derecho y Literatura”, Isomanía, núm. 24, 2006, pp. 135-153.
- Sobre la necesidad de mejora del lenguaje de los juristas, AAVV (MUÑOZ MACHADO, S., Dir.): Libro de estilo de la Justicia, RAE- Espasa, madrid, 2017.

Autoevaluación y/o Resultado:

- Mayor interés –entusiasmo– de los alumnos por el Derecho.
- Mejora de la capacidad de comprensión de los estudiantes de Derecho.
- Mejora de la expresión oral y escrita. - Mejora del espíritu crítico.
- Mejora del aliento creador.
- Comprensión del dinamismo del derecho.
- Comprensión del Derecho como un todo, complejo, integrado por disciplinas conexas y complementarias; muchas veces, entreveradas.

La actividad se desarrollará en la asignatura de Fundamentos de Derecho del Trabajo, en todos sus grupos. No obstante, la actividad se llama El Derecho a través de Literatura, ya que los resultados esperados no se circunscriben al Derecho del Trabajo, sino al Derecho en su conjunto, sin perjuicio de que las obras escogidas se refieran a cuestiones laborales principalmente.

El lugar de los sentidos *embodied learning*

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Lugares
Profesores participantes	Pablo Campos Calvo-Sotelo
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Educación Superior/Degree in Architecture/4º/Alumnos de Composición Arquitectónica (Architectural Composition)
Defendido en	Mesa Temática

Objetivos de la actividad

Enriquecer los conocimientos en Composición Arquitectónica para los alumnos, a través de una metodología innovadora, que incluye el refuerzo de su sensibilidad para con personas que sufren discapacidad visual.

Como claves de la innovación, puede subrayarse lo siguiente: Incorporar nuevos actores en procesos de Enseñanza/Aprendizaje (voluntarios invidentes de ONCE), generar criterios y pautas tipológicas generadas por los equipos mixtos (alumnos de Arquitectura y voluntarios externos); aplicar dichos criterios y pautas compositivas a un ejercicio de transformación espacial y adaptación de un conjunto patrimonial singular: el Palacio del Infante Don Luis, obra de Ventura Rodríguez.

La originalidad de este curso radicó en añadir el valor urbanístico-arquitectónico de un conjunto real preexistente, como escenario sobre el que idear modificaciones que exploten el modo de vivirlo por parte de personas invidentes, enfatizando la percepción sensorial alternativa a la vista (tacto, oído, olfato y gusto), dentro de la esfera conceptual del “embodied learning”.

Metodología aplicada

En la actividad se emplearon 5 estrategias convergentes:

1. Investigación de obras de Arquitectura, analizando sus rasgos compositivos. Cada alumno seleccionó 4 proyectos de Arquitectura contemporánea. Además, se efectuó un análisis compositivo del conjunto patrimonial del Palacio (pieza arquitectónica, jardines y huertas).
2. Aprendizaje mediante la inclusión de personas con discapacidad visual, comprendiendo cómo perciben y sienten el entorno, e incidiendo el “embodied learning”.
3. Experiencia sensorial “in situ” del conjunto patrimonial del Palacio, realizada en grupo (alumnos y voluntarios ONCE).
4. Configuración de criterios de ideación formal y pautas tipológico-compositivas que optimicen el modo de vivir el espacio físico por parte de personas invidentes.
5. Aplicación de todo ello a un ejercicio de transformación urbanístico-arquitectónica del Palacio.

Los medios humanos y técnicos empleados en actividad de innovación docente fueron: por un lado, los actores en el proceso de Enseñanza/Aprendizaje, formado por el profesor de Architectural Composition, 12 alumnos del Grupo 1, y 7 voluntarios con discapacidad visual, así como una asesora técnica, y la dirección de la Fundación ONCE.

Además, se construyó una maqueta del Palacio. Los lugares utilizados fueron de dos perfiles: aulas teóricas y gráficas de la EPS, y el Palacio del Infante Don Luis.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

Acceder a una comprensión holística del proceso compositivo del proyecto arquitectónico, activando la inclusión de personas con discapacidad visual como estrategia de motivación en el alumno, y refuerzo de su sensibilidad humana, por valorar las aportaciones de personas externas.

Trabajar sobre un complejo patrimonial de alto valor (Palacio del Infante Don Luis) supuso una evolución conceptual y práctica respecto a acciones pasadas: su experimentación añadió un valor formativo, y sirvió como escenario real sobre el que proyectar una hipotética transformación espacial.

La innovación docente incluyó dos experiencias hápticas (Gibson): los alumnos caminaron dentro del edificio de la EPS con antifaces, sintiendo el entorno como las personas invidentes; por otro, los voluntarios de ONCE palparon la maqueta del Palacio y luego pudieron percibirlo con su propio cuerpo (“embodied learning”).

Bibliografía:

Sobre Composición Arquitectónica:

- Clark, R., & Pause, M. (1983). Temas de Composición. Barcelona: GG.
- Hearn, F. (2006). Ideas que configuraron edificios. Barcelona: GG.

Sobre discapacidad visual y “embodied learning”:

- Fundación ONCE (2011). Accesibilidad universal y diseño para todos. Madrid: ea!
- Fundación COAM; Gibson, J. (1966). The senses considered as perceptual systems. Boston: Houghton.
- Shapiro, L. (ed.) (2014). The Routledge Handbook of Embodied cognition. Londres: Routledge.

Autoevaluación y/o Resultado

En el plano académico, un incremento en la asistencia, motivación y calidad de los trabajos realizados por los estudiantes de Architectural Composition. En el plano de proyección profesional, un notable refuerzo de la toma de conciencia de que el arquitecto ha de tener una vocación de servicio social, que empieza por la empatía y la sensibilidad para con personas que sienten el entorno de manera diferente, para quienes hay que optimizar los diseños. En el plano de la inclusión y la accesibilidad social, la actividad de innovación docente supuso el trabajo colaborativo, directo y personal entre alumnos de Arquitectura y voluntarios invidentes de la ONCE, quienes sintieron que sus aportaciones y vivencias eran tenidos en cuenta a la hora de elaborar los criterios de ideación y las pautas tipológicas que sean de utilidad en cualquier proyecto futuro, y que se aplicaron en el hipotético ejercicio de transformación espacial del Palacio del Infante Don Luis. La actividad realizada sirvió para generar dos acciones de difusión en medios de comunicación generalistas: un reportaje en el periódico ABC, y un capítulo de la serie “De seda y hierro” (TVE-2, a emitir próximamente), grabado en la EPS de la Universidad CEU San Pablo.

Curso previo de introducción al laboratorio de biología en 1 grado de Odontología y *Dentistry*

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Lugares
Profesores participantes	Esther Durán, Sergio Portal, Riánsares Arriazu
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Educación universitaría, Odontología-Dentisry, 1º, Biología-Biology
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

Las prácticas de las asignaturas de Biología y Biology de los grados de Odontología (1º) y Dentistry respectivamente, están articuladas en 10 sesiones de microscopio de 2 horas cada una. En cursos pasados los profesores hemos advertido que las 2 primeras sesiones los alumnos dedican demasiado tiempo al aprendizaje del manejo del microscopio y por tanto el profesor a explicarlo y extenderse el funcionamiento general de las prácticas. Por ello nos planteamos realizar un curso previo de 20 minutos con el objetivo de ayudar al mayor aprovechamiento de las prácticas y con ello conseguir aumentar la motivación de los alumnos en los conocimientos requeridos y no en detalles técnicos u organizativos. Como objetivos secundarios quisimos saber si la experiencia de los alumnos en esta sesión se relacionó con la nota obtenida y por último si hubo diferencias con la nota obtenida en el curso pasado donde no se llevó a cabo esta iniciativa.

Metodología aplicada

Todos los grupos de prácticas (10 en total con entre 10-12 alumnos por grupo) fueron convocados a una sesión para el conocimiento del laboratorio. En esta sesión se presentaron los profesores, se mostró el guion de prácticas, se explicó el desarrollo de las prácticas y como se iban a calificar, así como las normas de conducta. Por último, se les detalló el funcionamiento del microscopio y se les enseñó a usarlo enfocando cada uno una preparación histológica. Todo el proceso duró 20 minutos. Acabado el proceso los alumnos respondieron de manera anónima a las siguientes preguntas valorándonos en una escala lineal de 1 a 5 (poco de acuerdo, muy de acuerdo).

1. La sesión me ha servido para familiarizarme con el uso del microscopio.
2. Creo que esta sesión me va a permitir aprovechar mejor las horas de prácticas.

3. La sesión realizada me ha resultado interesante e instructiva.

4. La sesión me ha servido para resolver dudas que tenía a cerca de como se iban a realizar las prácticas.

5. Después de la sesión creo que estoy más preparado para hacer las prácticas, pues entiendo mejor su objetivo, su funcionamiento y como se va a valorar mi trabajo personal.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

Mejorar las práctica educativa es uno de los ejes centrales de la enseñanza (1). Dado que desafortunadamente para la enseñanaza de la histología, el tiempo dedicado al manejo de los microscopios es cada vez más reducido (2), es necesario aprovechar de la mejor manera posible el tiempo que los alumnos pueden dedicar a esta tarea y además mejorar el interés de los alumnos por la asignatura, algo clave en su éxito académico (3).

Para ello usamos los recursos de laboratorio a nuestro alcanze y los textos de apoyo de histología de la asignatura (4, 5).

1. Jack Whitehead (1989) Creating a Living Educational Theory from Questions of the Kind, 'How do I Improve my Practice?', Cambridge Journal of Education, 19:1, 41-52, DOI: 10.1080/0305764890190106

2. Robert A. Bloodgood Robert W. Ogilvie. Trends in histology laboratory teaching in United States medical schools. Volume289B, Issue5, September 2006, Pages 169-175

3. Zepke, N., and Leach, L. (2010). Improving student engagement: Ten proposals for action. Active Learning in Higher Education, 11 (3), 167-177.

4. Arriazu Navarro, Riánsares. Biología. Guión de Prácticas. 1ª edición. España. Editorial Académica Española. 2014

5. Arriazu Navarro, Riánsares. Biology. Practical Guide. 1ª edición. España. LAMBERT Academic Publishing. 2014

Autoevaluación y/o Resultado

La encuesta fue contestada por 69 alumnos en Odontología (72,5 mujeres y 27,5 hombres) y por 43 alumnos (51,2 mujeres y 48,8 hombres) en Dentistry. En relación con nuestro primer objetivo, en el grupo de Odontología más del 88% de los alumnos contestó en todas las preguntas por encima o con una valoración de 3. De hecho, el porcentaje global de preguntas valoradas con un 4 o un 5 fue del 99,75%. En el caso del grupo de Dentistry, mas del 93% de los alumnos dieron valoraciones por encima de 3, siendo el porcentaje global de preguntas valorados con un 4 o un 5 de un 75,19%. Por tanto los alumnos recibieron bien esta iniciativa valorándola muy positivamente. Al relacionar (test de bondad de ajuste) la percepción por parte del alumno sobre su grado de preparación tras esta iniciativa con los resultados obtenidos en el examen práctico encontramos diferencias significativas ($p<0.001$). Por otro lado, las notas en general no sufrieron variaciones significativas al compararlas con cursos anteriores (test de t-Student).

La biblioteca escolar como espacio educativo

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Lugares
Profesores participantes	Isabel Beltrán
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Transversal, desde Educación Infantil hasta Bachillerato y Grado en Educación Primaria.
Defendido en	Mesa Temática

Objetivos de la actividad

Los objetivos son acordes al "Manifiesto de la biblioteca escolar" de la UNESCO/IFLA (Comunidad Baratz, 2017):

- Respaldar y realizar los objetivos del centro escolar.
- Fomentar el hábito lector, el aprendizaje y la utilización de las bibliotecas.
- Ofrecer oportunidades de creación y utilización de la información.
- Apoyar la evaluación y uso de la información sin importar soporte, formato o medio.
- Facilitar el acceso a los recursos y conectar con ideas, experiencias y opiniones.
- Organizar actividades sociales y culturales.
- Trabajar el proyecto educativo, la libertad intelectual, la capacidad crítica y el acceso a la información.
- Fomentar la lectura y promover los recursos y servicios de la biblioteca tanto dentro como fuera de la escuela. Y se pretende adaptarlos al perfil de la comunidad de aprendizaje del Bachillerato Internacional del Colegio CEU San Pablo de Valencia.

Metodología aplicada

Metodología práctica, colaborativa y transversal con orientación internacional:

- Práctica, todas las acciones se han realizado con la participación directa de los alumnos e implementadas en el Colegio CEU San Pablo de Valencia.
- Colaborativa, ya que requiere la implicación directa de toda la comunidad educativa, alumnos, docentes, equipo directivo y familias.
- Transversal, el programa abarca todos los niveles educativos del Colegio CEU San Pablo y los alumnos de 3º del Grado de Educación Primaria de la UCH-CEU.
- Internacional, orientada al desarrollo de los programas educativos del Bachillerato Internacional (PEP-PD) aplicados en el Colegio desde el curso 2017.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

La actividad de innovación educativa de la Biblioteca del Colegio CEU San Pablo de Valencia se fundamenta en el contenido de varios documentos de la Organización del Bachillerato Internacional (IBO).

- "Bibliotecas ideales: guía para los colegios" plantea que el sistema bibliotecario, "se diseñe para respaldar y estimular el aprendizaje académico" y esté "representado en la planificación y el desarrollo curriculares de la comunidad escolar" (IBO, 2018, p. 13).
- La "Guía de la Monografía" resume la función del bibliotecario "como educador interdisciplinario (...) que puede ayudar a los alumnos en el desarrollo de habilidades de gestión de la información e investigación" (IBO, 2020, p. 52).
- Stuart Crouch (2016), director de las bibliotecas del International School of Düsseldorf (Alemania), en su artículo "Cómo crear una biblioteca que apoye el aprendizaje basado en la indagación" precisa que el éxito está en la colaboración entre bibliotecarios y docentes.

Con el estudio de esta documentación se pretende adaptar los objetivos del Manifiesto UNESCO/IFLA sobre la Biblioteca escolar (Comunidad Baratz, 2017) al perfil de la Comunidad de Aprendizaje del Bachillerato Internacional, a través de acciones experimentadas que han demostrado un excelente resultado.

Autoevaluación y/o Resultado:

La innovación docente en la que está inmerso el entorno educativo requiere una constante adecuación del currículo escolar, del que no puede sustraerse ninguno de los propios componentes del centro educativo. En este contexto, la biblioteca no puede quedar aislada y limitada a sus tareas tradicionales y se ofrece como una oportunidad para la mejora de la enseñanza. Si consideramos que (IDD, 2018): la función de la biblioteca es ofrecer los servicios tradicionales, pero con una nueva estructura que sirva de apoyo y compañía a la labor investigadora y docente, ofreciendo una visión diferente de educación y formación. Es decir, la biblioteca:

- Trabaja y aporta en el desarrollo de los planes de estudios académicos.
- Se incorpora a los diseños de os programas formativos junto a los docentes.
- De manera transversal está instaurada en los procesos de aprendizaje de los alumnos.

Podemos concluir que la actividad de innovación docente implementada desde la biblioteca está aportando resultados satisfactorios. Como evidencia: el apoyo continuo de la dirección del centro, la colaboración del profesorado, la participación de los alumnos, el reconocimiento de las familias y el resultado obtenido por nuestros alumnos en las pruebas realizadas del Programa Diploma del Bachillerato Internacional.

Propuestas de comunicación integral para la visibilidad del deporte femenino en los grados de Periodismo, Comunicación Audiovisual y Publicidad dentro de la metodología del Aprendizaje-Servicio

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Aprendizaje y Servicio
Profesores participantes	Elvira Canós, Gemma Sanchis, Ángels Álvarez, Manuel Millán, José Martínez, Santiago Maestro, Tasio Peris
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Grado Periodismo 2º Teoría y Técnica Audiovisual y Teoría y Técnica Radiofónica; Grado Publicidad 2º Teoría y Técnica Audiovisual, Grado Publicidad 3º Creatividad, Grado Comunicación Audiovisual 2º Teoría y Técnica Audiovisual y Dirección de Fotografía e Iluminación y Dirección de Fotografía e Iluminación
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

A través de este proyecto de innovación docente se pretende:

1. Mejorar y renovar las propuestas de actualización de materias en los grados, más acordes con los modos de producción, creación y difusión generados del nuevo entorno digital de la comunicación dado que no se contemplan de manera explícita en los planes de estudio.
2. Mejorar la coordinación transversal entre asignaturas del mismo curso y/o titulación en busca de la obtención de un proceso de aprendizaje más integral.
3. Favorecer el desarrollo de un espíritu de compromiso en su labor como profesionales al trabajar para dar visibilidad a las mujeres deportistas fomentando los valores de igualdad y de inclusión siguiendo la metodología del Aprendizaje-Servicio (ApS)
4. Facilitar que los alumnos desarrollen su aprendizaje con deportistas, entidades deportivas y profesionales del mundo de la comunicación de la forma mas real posible.
5. Lograr que, mediante las distintas piezas generadas, se alcance de algún modo a la sociedad y se les eduque en una nueva mirada al deporte femenino y a la igualdad efectiva.
6. Difusión pública de los resultados en un medio de comunicación, un diario digital nacional especializado en deporte femenino www.visibilitas.com, ganador de cinco premios de Comunicación.

Metodología aplicada

Se incorpora a todas las asignaturas de metodología del Aprendizaje-Servicio (ApS) compartiendo un proyecto con clara vocación social conjunto ente tres grados distintos y tres cursos diferentes. En todas ellas se produce un perfeccionamiento de la metodología del Aprendizaje Colaborativo Basado en Proyectos dado que, a la aplicación habitual de trabajo en equipo por proyectos dentro de cada una, se añade la sinergia entre los trabajos generados para un proyecto común entre asignaturas y grados. Se potencia además la difusión pública de los resultados a través de un medio de comunicación colaborador.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

Vivimos en la era de la convergencia (Jenkins, 2008), como señala Castells (2006), se ha dejado atrás el tradicional Modelo Difusión con la televisión como medio dominante, para pasar al Modelo Reticular (Martínez y Palao, 2009) caracterizado por la hipertextualidad, la interactividad, lo virtual y la multimedialidad.

La comunicación debe incorporar las narrativas transmedia. Según el informe "El deporte femenino en TV" (2019) los equipos femeninos tan sólo representan un 2% de las emisiones deportivas en España evidenciando la desigualdad existente entre el deporte masculino y el femenino. La posibilidad de generar contenidos que den visibilidad a las mujeres deportistas contribuye a un fin social. Esto se desarrolla a través del Aprendizaje-Servicio (ApS) una metodología que combina aprendizaje intencional y servicio a la comunidad (Teijeira, 2016).

- Barlovento Comunicación (2019). El deporte femenino en televisión https://www.barloventocomunicacion.es/informes-barlovento/deporte- femenino-en-television
- Jenkins, H. (2008). Convergence culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación. Barcelona: Paidós.
- Castells, M. (2006). La era de la información. Economía, sociedad y cultura (Volumen III) Fin de milenio. 3ª Ed., Madrid: Alianza Editorial.
- Martínez, J. y Palao, JA. (2009) "El cine y el entorno visual" Material docente. Módulo: La innovación en la obra audiovisual, en Valencia Internacional University, España.

Autoevaluación y/o Resultado

Se ha podido realizar el 60% de lo que estaba previsto ya que las dos asignaturas de segundo cuatrimestre, ambas del grado de Comunicación Audiovisual, se paralizaron por la cuarentena en el inicio del proceso.

Con todo, los resultados han sido satisfactorios en Periodismo y en Publicidad y se han completado los objetivos previstos. Se han elaborado un total de 30 piezas. De ellas ahora mismo están en difusión pública en el diario digital 14. Han participado 7 deportistas femeninas de primera línea con la colaboración del Valencia CF, el Levante UD, el Valencia Basket y el Circuito Ricardo Tormo.

Los resultados con difusión pública pueden contemplarse en este link que corresponde a un microsite de la web del diario visibilitas.com creado especialmente para este proyecto de innovación docente https://www.visibilitas.com/visibilitas-uch-ceu-visibiles. Todos los contenidos que se aprecian están realizados por nuestros alumnos. El grado de satisfacción del alumnado es muy alto. El resultado ha sido satisfactorio en todos los casos. Pueden establecerse mejoras especialmente en los ajustes de calendario, algo complejo al tratarse de deportistas profesionales en activo.

Experiencias docentes online en el área de Cooperación Europea Internacional en Asuntos de Justicia e Interior

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Aprendizaje y Servicio
Profesores participantes	Pablo Gallego Rodríguez
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Grado en Relaciones Internacionales y Unión Europea de la Universidad CEU San Pablo / Segundo / Cooperación Europea Internacional en Asuntos de Justicia e Interior
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

Uno de los aspectos nucleares del Grado en Relaciones Internacionales y Unión Europea de la Universidad CEU San Pablo es el de la internacionalización. No es posible percibir la enmarañada mundialización de la política y la economía desde una perspectiva de ámbito exclusivamente nacional; por ello, los alumnos del grado tienen una clara vocación internacional a la vez que una especial sensibilidad hacia otras culturas, países y sistemas políticos y jurídicos. En el riguroso proceso de selección que se lleva a cabo se busca que el alumnado, de diversas nacionalidades, haya realizado visitas y/o estancias en diversos países ya que la capacidad de adaptación a nuevos entornos y situaciones es un elemento nuclear en un alumnado que desarrollará su futuro profesional en un entorno global sumamente cambiante y conformado por diversas sensibilidades nacionales. En este sentido, la asignatura de segundo curso: “Cooperación Europea Internacional en Asuntos de Justicia e Interior” pretende, entre otras cuestiones, que su alumnado tenga un amplio conocimiento de los retos que la inmigración, el terrorismo y la seguridad plantean en el ámbito europeo e internacional; ámbitos que han cobrado especial relevancia como consecuencia de la primera oleada de la pandemia del Covid-19

Metodología aplicada

La acción decidida del Gobierno para proteger la salud y seguridad de los ciudadanos, contener la progresión de la enfermedad y reforzar el sistema de salud pública ante la gestión de la situación de la crisis sanitaria ocasionada por el Covid-19 implicó la declaración del estado de alarma en virtud del Real Decreto 463/2020, de 14 de marzo. En su artículo 7 se limitaba la libertad de circulación de las personas a la vez que establecía un catálogo de actividades entre las que no se encontraba el desplazamiento y/o asistencia a los centros universitarios quedando, porlo tanto, prohibida la asistencia a las dependencias universitarias e impidiendo

por consiguiente el normal desarrollo de la acción docente. La Universidad desvió rápida y eficazmente todos los esfuerzos educativos hacia su Campus Virtual lo que ha permitido en nuestra asignatura mantener un contacto diario con el alumnado de diversas nacionalidades desde sus diversos países de origen. En este sentido, son de destacar, entre otras, la realización de presentaciones por parte del alumnado; la visualización y comentario en directo de recursos multimedia; la realización de frisos históricos y de competencias y la lectura y comentario de artículos doctrinales y jurisprudenciales.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

Estar al corriente de la articulación jurídica y los principales mecanismos de funcionamiento del espacio de libertad, seguridad y justicia de la Unión Europea y sus repercusiones internacionales; ser capaz de interpretar correctamente y plantear soluciones realistas ante los retos que la inmigración, el terrorismo y la seguridad y una adecuada capacidad de adaptación a entornos y realidades sociales cambiantes es una de las competencias esenciales de la asignatura "Cooperación Europea e Internacional en Asuntos de Justicia e Interior". Asimismo, las tecnologías de la información y comunicación han venido para quedarse ya que son una excelente herramienta que facilita la comunicación con el alumnado durante las movilidades tanto internas (recepción de estudiantes extranjeros que seleccionan esta asignatura) como externas, pero también a la hora de integrar lo que se ha venido a denominar el: "Plan para la Transición hacia una nueva normalidad".

- CASADO RAIGÓN, R. y ALCAIDE FERNÁNDEZ, J., Curso de Derecho de La Unión Europea, ed, Técnos, Madrid, 3ª (2018).
- GALLEGO RODRÍGUEZ, P. "E-Learning y Derecho", ed, Reus, Madrid (2010).
- MANGAS MARTIN, A. "Instituciones y Derecho de la Unión Europea, ed, Técnos, Madrid, 7ª (2016).

Autoevaluación y/o Resultado

El modelo seguido a lo largo de los meses del Estado de Alarma a través del Campus Virtual de la Universidad CEU San Pablo ha sido eminentemente práctico. Ello contribuirá a facilitar el acceso de su alumnado al mercado laboral que se encontrará capacitado para responder eficazmente al perfil europeo e internacional requerido. Asimismo, el modelo ha permitido asegurar el aprendizaje continuo del alumnado y que este haya alcanzado, en un 94,44% todas y cada una de las competencias básicas y específicas planteadas, pero, tal vez, en esta edición, la competencia específica 17: "ser capaces de realizar un análisis crítico, evaluación y síntesis de ideas nuevas y complejas en el marco de las relaciones internacionales" ha cobrado una especial relevancia. En cuanto a los resultados de la encuesta docente demuestran que el grado de satisfacción general con la asignatura ha sido muy elevada. Los resultados más relevantes a nuestros efectos son; metodología y didáctica; fomenta la capacidad de reflexión y razonamiento 9,73; estimula el aprendizaje del alumno y el trabajo fuera del aula 10; esta materia ha aportado aprendizajes significativos par mi formación integral 9,73; siendo la Calificación Docente Global: 9,8.

Aprendizaje solidario en hábitos alimentarios. Aprender enseñando y ayudando

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Aprendizaje y Servicio
Profesores participantes	Mª Carmen López, Pilar Ruiz, Sandra Fernández, Tomás Lozano, Juan Martínez, Dolores Silvestre
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Grado/Veterinaria/5º curso/Gestión de calidad y seguridad en la industria alimentaria y Rotatorio Preprofesional
Defendido en	Mesa Temática

Objetivos de la actividad

El objetivo general del proyecto es valorar si el empleo del Aprendizaje Servicio Solidario (ApS) tiene impacto positivo sobre la adquisición de las competencias curriculares de las asignaturas de GCSIAL y Rotatorio Preprofesional del grado de Veterinaria. Para alcanzar este objetivo general se proponen los siguientes objetivos específicos:

1. Evaluar el aprendizaje de contenidos específicos sobre la formación de los manipuladores de alimentos, en la asignatura de GCSIAL del grado de Veterinaria, gracias a un entorno de enseñanza-aprendizaje colaborativo.
2. Valorar si los estudiantes de Rotatorio Preprofesional del grado de Veterinaria poseen las competencias profesionales relacionadas con el área de Seguridad Alimentaria.
3. Prestar un servicio a la comunidad mientras se mejoran los conocimientos sobre manipulación de alimentosen población en riesgo de exclusión social, de la ciudad de Valencia.

Metodología aplicada

En el proyecto han participado 35 alumnos que cursan las asignaturas de GCSIAL y Rotatorio Preprofesional, del grado en Veterinaria. El procedimiento y los instrumentos aplicados han sido los siguientes:

1. Realización de un cuestionario pre-experiencia sobre los conocimientos previos de los estudiantes de ambas asignaturas, en relación con la manipulación segura de alimentos y sobre su capacidad para realizar la formación de los manipuladores de alimentos. Este cuestionario constaba de 8 preguntas abiertas y 10 preguntas tipo test.
2. Trabajo en grupos de 3-4 estudiantes de la asignatura GCSIAL, en clases de talleres, realizando búsqueda y selección de los contenidos para la acción formativa.
3. Elaboración de la intervención educativa para la población concreta de destino. Esta etapa fue realizada en la asignatura de GCSIAL. Cada grupo de alumnos elaboró una píldora

educativa de uno de los contenidos de la formación, en formato póster, trípticos y en powerpoint.

4. Exposición de la docencia preparada por los alumnos en la asignatura Rotatorio Preprofesional.

5. Los materiales formativos se entregaron a las organizaciones que trabajan con poblaciones en riesgo de exclusión social, en Valencia.

6. Realización de un cuestionario post-experiencia. Al finalizar el proyecto, todos los estudiantes cumplimentaron el mismo test inicial.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

El Aprendizaje-Servicio Solidario (ApS) tiene como objetivo que los estudiantes adquieran destrezas profesionales, mientras se promueve el desarrollo de compromisos personales con la sociedad (1).

En el grado de Veterinaria, los estudiantes adquieren competencias específicas de gran valor para la sociedad relacionadas con la seguridad alimentaria, que se adquieren en las asignaturas de Gestión de Calidad y Seguridad en la Industria Alimentaria (GCSIAL) y Rotatorio Preprofesional, entre otras. Estas competencias capacitan al estudiante para impartir formación en Buenas Prácticas de Higiene y de Manipulación de Alimentos, que deben recibir los manipuladores de alimentos para poder trabajar en el sector alimentario.

En la experiencia de ApS que se ha desarrollado, los estudiantes han elaborado material docente para utilizar en la formación de personas en riesgo de exclusión social, que se ha puesto a disposición de la organización Cáritas Diocesana.

1. Arias-Sánchez S. et al. 2018. Los diarios de campo como herramienta de investigación de las experiencias de ApS en la Universidad. Una propuesta de análisis. En: El Aprendizaje-Servicio en la Universidad. Eds: Martínez V, Melero N, Ibáñez E y Sánchez MC. Comunicación Social Ediciones y Publicaciones. Salamanca.

Autoevaluación y/o Resultado

Entre las reflexiones realizadas durante el desarrollo del proyecto destaca la gran implicación y compromiso mostrada por el alumnado participante. Asimismo, se fomentó el trabajo en equipo, la responsabilidad, la capacidad crítica y la capacidad de seleccionar y sintetizar conceptos. También permitió a los estudiantes demostrar sus competencias en relación con la elaboración de material audiovisual, para utilizar en la formación, y sus habilidades comunicativas. Es de destacar que, según los cuestionarios pre y post-experiencia, el aspecto que más mejoró tras la actividad fue la capacidad percibida por el alumno de diseñar una acción educativa. En esta cuestión inicialmente sólo el 6% de los alumnos se sentía muy capacitado, pero tras la experiencia el 80% se manifestaron muy capacitados. Igualmente, mejoró su percepción sobre su capacidad para diseñar material educativo en relación con la Seguridad Alimentaria. Así, inicialmente ningún estudiante se encontraba muy capacitado y sólo el 25% se consideraba capacitado; sin embargo, tras finalizar la experiencia, el 43% se consideraba capacitado, y el 7% muy capacitado. En conclusión, los resultados obtenidos muestran que afrontar situaciones similares a las de su futura actividad profesional, permiten al alumnado mejorar la percepción que tiene sobre sus propias capacidades.

Enseñar en tiempos del Coronavirus

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Aprendizaje y servicio
Profesores participantes	Josep Xavier Sendra Climent, Pascual Russo Quesada
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	ESO y Bachillerato
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

Ante la realidad que estamos viviendo, esta ponencia pretende dar luz al esfuerzo realizado en los últimos meses para lograr la adaptación de la Educación a un nuevo escenario. Esta situación es una oportunidad para avanzar en el campo de la Innovación Educativa. Es el momento para cambiar las metodologías del Siglo XIX por sistemas de enseñanza-aprendizaje propios del Siglo XXI. Es el momento de adaptarnos a los signos de los tiempos. Pretendemos reflexionar sobre: Cómo hemos innovado en nuestra manera de enseñar para seguir transmitiendo y educando en un momento de oportunidad más que de crisis. Cómo nos hemos adaptado y transformado para que la esencia de nuestra labor docente no se devalúe. En definitiva, cómo enseñamos en tiempos del Coronavirus.

Metodología aplicada

La metodología se ha basado en la realización de unos trabajos con las técnicas de Cooperativo realizadas via online en nuestro colegio CEU Jesús María de Alicante durante esta pandemia. Los alumnos han trabajado el temario correspondiente a la Historia de España durante los siglos XIX y XX en los cursos de 4º ESO y 1º Bachillerato Humanidades y CCSS. Para desarrollar sus proyectos cooperativos han empleado la metodología propuesta por los profesores y que se ha basado en la investigación, indagación, proposición de hipótesis y desarrollo de un producto que han tenido que exponer de manera virtual.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

La fundamentación teórico-científica se ha basado en la recopilación de información de los libros de texto de Historia de 4º ESO y las obras de los “Episodios Nacionales” de Benito Pérez Galdós para 1º Bachillerato Humanidades/ CCSS. También se ha usado las técnicas del Kit de Cooperativo. Además, los alumnos han consultado testimonios orales y han desarrollado el uso y manejo de las diferentes herramientas audiovisuales y el desarrollo de las TIC como medios de producción de sus investigaciones. Destacar por último, el uso de herramientas del entorno Office 365 como son Power Point, Forms, One drive, Share point, Sway...

- Programa de Actualización Pedagógica (PAP): Kit de cooperativo Colegios CEU 2018

- Ana Vanesa Garcia Ángel: Aprendizaje Cooperativo como estrategia favorecedora de una escuela inclusiva. https://repositorioinstitucional.ceu.es/bitstream/10637/5947/1/Aprendizaje%20cooperativo%20como%20estrategia%20favorecedora%20de%20una%20escuela%20inclusiva.pdf

Autoevaluación y/o Resultado

Los resultados han sido muy positivo con un amplio abanico de productos de calidad que han demostrado que el trabajo en Cooperativo es posible pese a la falta de las clases presenciales.

Open Fab Lab: Co-creación y Fabricación Digital frente al COVID-19

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Aprendizaje y Servicio
Profesores participantes	Covadonga Lorenzo y Epifanio Lorenzo
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Alumnos del Título Propio en Fabricación Digital impartido por Fab Lab Madrid CEU
Defendido en	Sesión Plenaria

Objetivos de la actividad

Debido a la situación de emergencia generada por el COVID-19, en el Laboratorio de Fabricación Digital, Fab Lab Madrid CEU, tuvimos que adaptar nuestras actividades y programas académicos, pasando a impartir clases online a través de las plataformas facilitadas por la universidad.
Al mismo tiempo, dada la falta de equipamiento de protección en los hospitales en las primeras fases de la pandemia, participamos en una iniciativa ciudadana denominada Coronavirus Makers que conectaba a miles de voluntarios para fabricar equipos de protección frente al COVID- 19 y donarlos a los centros de salud, hospitales, residencias de ancianos, farmacias y otros colectivos de alto riesgo como protección civil, bomberos o policía. Con el fin de atender a ambos frentes: por un lado, facilitar a nuestros alumnos el uso de las máquinas de fabricación digital para desarrollar los proyectos académicos desarrollados en las clases online y por otro lado, emplear nuestras máquinas para fabricar EPIs, creamos la iniciativa Open Fab Lab: Co-creación y Fabricación Digital frente al Coronavirus. La iniciativa ha conectado profesores y alumnos de Fab Lab Madrid CEU con voluntarios de Coronavirus Makers para diseñar y fabricar equipos de protección frente al COVID-19, que han sido donados a varios centros e instituciones.

Metodología aplicada

Para desarrollar esta iniciativa se establecieron dos grupos: Co-creación: alumnos del CEU trabajaron en el estudio, diseño e implementación de equipos de protección (viseras, máscaras, gafas, adaptadores, etc.) buscando crear modelos de calidad, que pudieran validarse por las autoridades. Fabricación Digital: los voluntarios de Coronavirus Makers con impresoras 3D en sus domicilios y los profesores de Fab Lab Madrid CEU fabricaron los modelos definitivos, coordinándose para su recogida, esterilización y envío a los centros médicos que los han demandado. Así, los alumnos del CEU recibieron en sus clases formación en diseño y fabricación digital enfocadas a resolver una necesidad inmediata en un momento de emergencia.
Sus diseños fueron de gran utilidad para crear modelos fácilmente replicables, que se fabricaron

en las impresoras 3D del Fab Lab para responder a la alta demanda. Se emplearon dinámicas de Aprendizaje Servicio, combinando el currículo académico con el servicio a la comunidad como vía para enriquecer la experiencia educativa; se incorporaron competencias formativas vinculadas a la situación de emergencia frente al COVID-19 y finalmente, se adoptaron dinámicas participativas e interactivas donde los profesores adoptaron una función facilitadora del aprendizaje y fomentaron un espacio de trabajo colaborativo donde alumnos, profesores y voluntarios pudieron compartir conocimientos.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

Fab Lab Madrid CEU fomenta el empleo de tecnologías de fabricación digital aplicadas a la investigación y a la docencia, buscando una metodología pedagógica práctica y colaborativa en la que se valora el aprendizaje por proyectos. Los programas formativos apuestan por innovar en dos frentes: Innovación tecnológica, buscando iniciar, guiar y formar técnicamente a los estudiantes para que realicen proyectos vinculados a su campo de conocimiento, gracias al potencial creativo del diseño virtual y las tecnologías de fabricación digital. Innovación docente, fomentando la incorporación de dinámicas participativas e interactivas, aprendizaje por proyectos y aprendizaje servicio transversales entre disciplinas, que mejoren la calidad de la educación y la integración de estudiantes, y apostando por una formación inclusiva que enriquezca la experiencia de aprendizaje de todos los alumnos.

- Gershenfeld, N. (2005) Fab. The Coming Revolution on your Desktop. Basic Books, Nueva York.
- Gershenfeld, N.; Gershenfeld, A. & Gershenfeld, J. C. (2017) Designing Reality: How to Survive and Thrive in the Third Digital Revolution. Basic Books, Nueva York.
- Waldner, L., McGorry, S., Widener, M., (2012) “E- Service-Learning: The Evolution of Service-Learning to Engage a Growing Online Student Population”, Journal of Higher Education Outreach and Engagement, v. 16, n. 2.

Autoevaluación y/o Resultado

Como resultado de esta iniciativa, los alumnos de Fab Lab Madrid CEU han adquirido las competencias de fabricación digital contenidas en su programa docente, pero también otras ligadas al trabajo colaborativo desarrollado junto a los profesores y los voluntarios, y a su implicación con la sociedad en la búsqueda de soluciones de emergencia contra el COVID-19. También se ha donado material de protección, como pantallas y adaptadores de máscaras al Hospital Puerta de Hierro de Majadahonda, el Centro de Salud Infante Don Luis, el Hospital Quirón, el Hospital Niño Jesús, el Hospital Ramón y Cajal, el Hospital 12 de Octubre y la clínica La Milagrosa, así como a las residencias de mayores Amavir, Altagracia, Virgen del Pilar, El Pilar de Boadilla, Fundación Sagrada Familia, Hogar Don Orione, Ballesol y Manuel Herranz y a colectivos en riesgo como Protección Civil, Bomberos y Policía, en el término de Pozuelo de Alarcón. La iniciativa se ha presentado al Hackaton Madrid Vence al Virus organizado por la Consejería de Ciencia, Universidades e Innovación de la Comunidad de Madrid y al Hackathon online EUvsVirus Challenge, organizado por la Comisión Europea, que pretendía fomentar el desarrollo de soluciones innovadoras frente al Coronavirus, donde quedó finalista.

Introducción a la programación de Drones para estudiantes de primaria

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Aprendizaje y Servicio
Profesores participantes	Gianluca Cornetta, Sergio Saugar, Guillermo de la Calle, Gema Pérez, Cristina Noriega
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Estudiantes de Segundo ciclo de primaria
Defendido en	Mesa Temática

Objetivos de la actividad

El eje de esta actividad consiste en desarrollar técnicas educativas novedosas dirigidas a estudiantes de primaria y basadas en la ludificación de contenidos educativos, utilizando técnicas constructivistas y colaborativas. Todo ello con el objetivo de desarrollar en los estudiantes, ya desde las primeras etapas de su ciclo formativo, el interés por las disciplinas técnicas y científicas (STEM - Science, Engineering, Technology and Mathematics), y generando las competencias transversales fundamentales en estudios de tipo técnico y científico, tales como el razonamiento abstracto y la resolución de problemas. Para ello, se ha utilizado como herramienta de aprendizaje la programación de drones de bajo coste, asociando así una técnica abstracta (la programación) a unos resultados tangibles, medibles y fácilmente comprensibles por niños de segundo ciclo de primaria. Concretamente, se propone que resuelvan varios escenarios en los que el dron tiene que realizar ciertas acciones (por ejemplo, ejecución de una trayectoria superando obstáculos conocidos a lo largo de su recorrido). La resolución de los escenarios exige realizar mediciones y operaciones matemáticas adecuadas al nivel del estudiante y, evidentemente, una posterior programación del dron. De esta manera, se consigue que los alumnos experimenten las acciones realizadas por el dron como consecuencia de la ejecución del programa.

Metodología aplicada

Para alcanzar los objetivos descritos, se utiliza el cómic como mecanismo para introducir los conceptos teóricos. Así, las actividades se entrelazan en una historia que el estudiante va siguiendo, proponiéndole una serie de retos de dificultad creciente que debe resolver de manera secuencial. La programación se realiza mediante un entorno visual, encajando bloques de control que representan los distintos comandos básicos que controlan la actividad del dron. Después de trabajar las funcionalidades básicas, se desarrollan conceptos de programación más complejos, como la ejecución condicional y bucles para repetir, un cierto número de veces, una tarea dada. Finalmente, mostramos cómo los bloques utilizados son traducidos a instrucciones de un lenguaje de programación real. A lo largo de la

actividad, los alumnos deben colaborar entre ellos, aplicando los conceptos aprendidos para resolver, de la forma más eficiente posible, los retos propuestos a través de las misiones en las que participa su dron. Para la resolución de estas misiones, el alumno debe aplicar sus conocimientos matemáticos (ajustados a su nivel educativo), reforzando la utilidad de las disciplinas STEM. De esta forma, se pretende implementar un nuevo paradigma educativo basado en la experimentación de conceptos teóricos complejos a través de actividades de carácter lúdico.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

Las materias STEM serán el motor del desarrollo económico mundial a corto-medio plazo. La demanda de personal cualificado en STEM tendrá la tasa de crecimiento más elevada[1]. Existe una descompensación entre la demanda de personal cualificado y la existencia en el mercado de graduados con dichas competencias. Uno de los factores clave es la elevada tasa de abandono en estudios científicos, percibidos como demasiado difíciles. Los métodos formativos tradicionales, donde el profesor es la única fuente de información, son considerados obsoletos[2]. Aumentar el interés por las asignaturas STEM desde edades tempranas es clave para fomentar aquellas competencias fundamentales para cursar exitosamente estudios de tipo científico-tecnológico. Hay estudios que identifican planteamientos docentes más efectivos como Clubes tecnológicos[3] y Fab-Labs[4].

1. R. Murray. “Unlocking Europe’s potential via STEM education”. https://blogs.microsoft.com/eupolicy/2016/11/24/, 2016
2. S. Freeman et al, “Active Learning Increases Student Performance in Science, Engineering, and Mathematics,” Proceedings of National Academy of Sciences, 111(23), 2014.
3. A. Sahin, “STEM Clubs and Science Fair Competitions: Effects on Post-Secondary Matriculation,” STEM Education: Innovations and Research, 14(1), 2013.
4. M. Togou et al, “Assessing the Effectiveness of Using Fab Lab-Based Learning in Schools on K–12 Students’ Attitude toward STEAM,” IEEE Transactions on Education, 63(1), 2020.

Autoevaluación y/o Resultado

Participaron 49 sujetos. Se evaluaron:

- Variables sociodemográficas: edad, sexo y colegio.
- Actitudes hacia la ciencia: creencias sobre estudiar ciencias, percibir las ciencias aburridas, percibir las ciencias difíciles, desear no querer cambiar nada de sus clases de ciencias, desear clases de ciencias más activas, y desear incrementar uso de tecnologías en clase.
- Velocidad de procesamiento: se empleó la prueba de claves (Escala de inteligencia de Wechsler para niños-V (WISC-V) adaptada a población española Pearson Clinical & Talent Assessment (2015).
- Satisfacción: diversión actividad, ayuda a aprender, recomendación a un amigo. Se analizaron las diferencias antes y después de la actividad, y la satisfacción con la actividad. Se observaron resultados significativamente mejores tras la intervención en velocidad de procesamiento ($t=-4,9$; $p\leq.01$). Las actitudes hacia la ciencia no se vieron modificadas. Al analizar la satisfacción con la actividad, se observaron niveles elevados de satisfacción. Los sujetos valoraron de manera más positiva la diversión de la actividad (47%), la creencia de que ayuda a aprender (83,7%) y recomendación a un amigo (95,9%). Los resultados obtenidos sugieren la importancia de este tipo de actividades más lúdicas, para poder entrenar competencias que pueden ser necesarias a nivel profesional en un futuro, como la velocidad de procesamiento.

Utilización de las raíces léxicas de la Denominación Común Internacional (DCI) para facilitar el aprendizaje en Farmacología

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Aprendizaje y Servicio
Profesores participantes	Vicent Rodilla, Lucrecia Moreno Royo, Victoria Villagrasa Sebastián, Encarna Castillo García, Enric Poch Jiménez, María Amparo Sanahuja Santafé, Lidia Ibañez Torres, María Dolores Guerrero Masiá, Gemma León Bello, María Raquel Miquel González, María Aracely Calatayud Pascual.
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Grados/ Farmacia, Medicina, Odontología, Farmacia, Fisioterapia/ Varios cursos/ Farmacología, Farmacología y Farmacia Clínica, Toxicología, Biotecnología farmacéutica, Farmacología y nutrición, Farmacología Clínica
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

Desarrollar e implementar un sistema de fichas/ diapositivas reconocibles por el alumno para, basándose en los “stems” (raíces léxicas) utilizados en la nomenclatura DCI de los fármacos por la Organización Mundial de la Salud (OMS), promover y facilitar el aprendizaje de la farmacología en los estudiantes de grado.

Metodología aplicada

Se ha consensuado y elaborado un modelo de ficha que puede ser utilizado en las presentaciones de Powerpoint con identificadores clave (INN, logo de la OMS) y una serie de componentes en la misma que ayudan al estudiante a relacionar los fármacos estudiados con el mecanismo de acción farmacológico. En la misma ficha se indicant además, las correspondencias a la clasificación ATC de los fármacos y las excepciones en la nomenclatura cuando las hubiere.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

La OMS acuña nuevos nombres para las moléculas con actividad farmacológica a través del programa INN (International Nonproprietory Names programme) basándose muchas veces, en sufijos que son indicativos del mecanismo de acción de la molécula. Cuando un número significativo de moléculas comparten el mismo sufijo la OMS eleva el sufijo a “stem”, que es registrado por la OMS en el dominio público.

Así los fármacos que comparten un mismo mecanismo de acción comparten “stem” y su mecanismo de acción es fácilmente identificable. Pensamos que esto permite eliminar en gran medida el aprendizaje meramente memorístico y repetitivo de la farmacología y sustituirlo por un aprendizaje basado en la semántica y el significado. Chui WK, et al. (2017) Naming of medicines: survey about International Nonproprietary Names (INN). WHO Drug Information Vol. 31, Nº. 4, 2017

Autoevaluación y/o Resultado

De manera colaborativa, se han diseñado varias fichas que corresponden a diversas raíces léxicas que se han utilizado en la enseñanza de la Farmacología (tanto en asignaturas que se imparten en español como en inglés) para potenciar el aprendizaje de la materia por el alumno. Además, en el primer semestre del curso 2019-20, se realizó un experimento con cuatro grupos de estudiantes (dos del grado en Farmacia y dos del grado en Odontología), en el que dos de ellos (uno de cada titulación) recibió a principio de curso una clase sobre el programa INN de la OMS y la utilización de los “stems”, mientras que los otros dos grupos no recibieron esa formación. Al finalizar el semestre todos los estudiantes completaron una breve encuesta anónima que reveló que un mayor porcentaje de estudiantes en el grupo que había sido instruido en el programa INN manifestaba que conocer el sistema de nomenclatura DCI y los “stems” les ayudaba a reconocer las propiedades farmacológicas de algunos fármacos (73% vs. 47%; $p<0.001$) y menos estudiantes tenían dificultades para aprender y recordar los nombres de los fármacos (55% vs. 89%; $p<0.001$).

Nueva perspectiva en la docencia de la rehabilitación veterinaria

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Aprendizaje y Servicio
Profesores participantes	Rocío Colomer, Pilar Lafuente, Ángel María Hernández
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Prácticas clínicas HCV/Grado en Veterinaria/4º curso/ Clínica de animales de compañía II
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

El objetivo de este proyecto es mejorar el aprovechamiento de la clase práctica mediante la elaboración de vídeos de los ejercicios terapéuticos más habitualmente utilizados en la consulta. El fin es facilitar al alumno la comprensión del objetivo terapéutico de los ejercicios previamente a la realización de la práctica, pudiendo entender y aprovechar mejor la misma.

Metodología aplicada

Se elaboraron un total de 15 vídeos, en los que se identificaba el tipo de ejercicio que se realizaba, explicando cómo se desarrollaba y su objetivo terapéutico. Estos vídeos se mostraron al alumno a través de la plataforma de Blackborad debiendo visualizarlos antes de la práctica en el hospital. Durante la práctica clínica se preguntaba a los alumnos qué técnicas de rehabilitación aplicarían a cada paciente. Tras finalizarla se proyectaban a los alumnos dos de los vídeos subidos a la plataforma, pidiéndoles que reconocieran el ejercicio y su objetivo terapéutico. Los vídeos servían de plataforma para una mejor comprensión de la práctica, constituyendo uno de los objetivos que debía alcanzar el alumno en la realización de la práctica siendo evaluable desde ese punto de vista. Se proyectaron en base a lo que se había realizado durante la práctica, teniendo relación con los ejercicios que se habían ejecutado según cada paciente. De este modo, mejorábamos la comprensión del mismo y su objetivo terapéutico. Al final del período se distribuyó una encuesta de satisfacción a los alumnos participantes para poner al día la práctica y modificar el sistema si fuera necesario. Dicha encuesta se evaluó según la escala de Likert (1-5).

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

La fisioterapia y rehabilitación se definen como el uso terapéutico de agentes físicos, masajes o ejercicios para el tratamiento de la enfermedad o lesión. Ha demostrado ser un complemento extremadamente útil en la medicina veterinaria y existen evidencias que muestran una mejor recuperación funcional de lesiones y patologías musculoesqueléticas, menor desarrollo de lesiones futuras y reducción de la sintomatología

y dolor asociados a artrosis en animales que reciben diferentes modalidades de fisioterapia. Los ejercicios terapéuticos son una de las modalidades más valiosas de la rehabilitación veterinaria. Uno de sus mayores objetivos es la mejora activa del rango de movimiento, de la masa y fuerza muscular, equilibrio y disminución del dolor. Su docencia está incluida en la asignatura de Clínica de Animales de Compañía II. El tiempo dedicado a esta especialidad es muy limitado, resultando en alumnos con poca base teórica a la hora de desarrollar la práctica. Por esta razón, pensamos que la disponibilidad de vídeos explicativos de las diferentes modalidades físicas antes de las prácticas mejoraría la experiencia docente de los alumnos y su aprendizaje.

Bibliografia:

Millis DL, Ciuperca A. (2015). Evidence for Canine Rehabilitation and Physical Therapy. Veterinary Clinics of NA: Small Animal Practice, 45(1), 1-27.

Autoevaluación y/o Resultado

Los resultados obtenidos de las encuestas mostraron que 47 de 49 alumnos (95,91%) estaban de acuerdo o muy de acuerdo en que estos vídeos les había aumentado el interés en la fisioterapia. De forma similar, también se observó que 49 de 49 alumnos (100%) estaban de acuerdo o muy de acuerdo en que estos vídeos les habían ayudado a comprender mejor la metodología de la fisioterapia. Finalmente 48 de 49 alumnos (97,95%) estaban satisfechos o muy satisfechos con este método docente. Se obtuvieron también comentarios muy positivos y ninguna valoración negativa. De estos resultados se concluye que:

- Ha habido una muy buena aceptación de esta metodología docente por parte de los alumnos.
- La actividad ha sido extremadamente útil para favorecer la comprensión y mejorar el aprovechamiento de la práctica.
- Estos resultados alaban el uso de vídeos de fisioterapia como herramienta de aprendizaje de la misma. En una segunda fase, tras comprobar la validez del uso de vídeos en las prácticas de fisioterapia, se realizarán test que comprobarán y medirán la mejora de compresión que se produce en aquellos que visualicen los vídeos previamente a la práctica frente a aquellos que no.

Experiencia de gamificación educativa basada en *escape room* en el grado de fisioterapia

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Aprendizaje y Servicio
Profesores participantes	Paula Rivas, Pablo César García, Aitor Martín Pindado, Myriam Cabrera, Maria Teresa Linares, Sonia Liébana
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Universitarios / Fisioterapia / Tercero / Terapia Manual II
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

1. Objetivo principal: Nuestro objetivo principal fue el analizar la percepción de los alumnos sobre una actividad de escape room o también llamado breakthrough, encuadrado en la asignatura de Terapia Manual 2.
2. Objetivos secundarios: Además, quisimos observar cómo se desenvolvían los alumnos a través de desafíos de cooperación intra e intergrupo y pensamiento lateral valorando las siguientes competencias transversales:
    - Inteligencia-orientación espacial.
    - Comunicación artística la orientación espacial Por último, nos planteamos reforzar el conocimiento de algunos contenidos clave de la propia asignatura.

Metodología aplicada

Fueron llamados a participar en el escape room 29 alumnos, de los cuales, finalmente participaron 11. La actividad era formativa, no evaluable.
En el mismo día, los estudiantes recibieron un documento con las reglas y el desarrollo de la actividad y se les envió un video introductorio representado por un avatar animado con el objetivo de crear expectativas y empezar a trabajar el contexto. Los alumnos se dividieron en 4 grupos y contaron con 50 minutos para realizar la actividad. Ésta consistió en la resolución de 7 pruebas que consistían en; descifrar un mensaje escondido, ordenar un código para poder localizar a un artículo científico escondido en la biblioteca, formar una palabra utilizando a personas como letras, encontrar mensajes escondidos en los pupitres a través de un mapa,

palabras relacionadas con el cuerpo humano que les llevarían a la siguiente prueba, encontrar dentro de una trituradora de papel un código que les conduciría a abrir la caja del tesoro donde encontrarían como resolver la última prueba. Si era necesario, disponían de pistas adicionales, para, en los casos más difíciles, ayudarles a encontrar la solución y pasar a la siguiente prueba.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

El Escape Room es un juego de equipo en el que se deben resolver pistas, acertijos y tareas en un período de tiempo limitado con el objetivo de encontrar "la clave" que les permita "escapar" del espacio de juego. Los alumnus trabajan juntos contra reloj para resolver problemas contextualizados relacionados con la materia/área de estudio. (Martin y cols., 2014). La integración y el uso de la gamificación como herramienta de aprendizaje surge de la necesidad de un cambio, adaptación y actualización de la enseñanza y metodología. (Prensky, 2010). Uno de nuestros "desafíos" debe ser el encontrar metodologías que se adapten a la enseñanza de la materia, y la gamificación parece proporcionar una herramienta educativa transformadora que motiva y mejora el aprendizaje en el aula. (Corchuelo-Rodríguez, 2018). Las actividades de escape room utilizan además de la gamificación, el aprendizaje basado en la resolución de problemas (PBL), enfoque activo de enseñanza-aprendizaje, en el que el alumno utiliza el trabajo en equipo para analizar, razonar y resolver problemas como casos clínicos específicos. Este tipo de aprendizaje (PBL), favorece el desarrollo de habilidades y competencias profesionales e interpersonales, como la identificación de necesidades, búsqueda de información, escucha activa, etc. (Esteban, 2009).

Autoevaluación y/o Resultado

Los resultados de la actividad en cuanto a las percepciones de los alumnos fueron valorados por medio un cuestionario anónimo de 11 ítems realizado de forma online, basado en un cuestionario previamente descrito para escape room en alumnos de fisioterapia (Calvo-Carrión y cols. 2018). La evaluación de cada ítem incluyó una escala de tipo Likert de 0 a 4, en la que el 0 era "totalmente de acuerdo" y el 4 era "totalmente en desacuerdo". Los resultados principales obtenidos en el cuestionario mostraron que un 100% de los alumnos percibieron la experiencia como positiva y divertida, transmitiendo mucho interés en la realización de más actividades de estas características en los siguientes cursos del grado. A su vez, un 63,7% de los alumnos se mostraron de acuerdo con que la actividad podría ser un método de aprendizaje útil en los estudios de grado y a un 90,9% de los alumnos consideraron que este tipo de actividad era más motivadora que el resto de las actividades que habían desarrollado previamente en el grado. Por otro lado, un 63,6% de los alumnos transmitieron que la actividad había requerido un esfuerzo significativo por su parte para poder completarlo con éxito.

I keep on learning thanks to the subtitles!

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Aprendizaje y Servicio
Profesores participantes	Angela Magnet Davila, Fernanda Rey-Stolle Valcarce, Marina Beano Cuenca, Laura García Chaves, Lison Marguerite Moniqu Allibert
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Alumnas de Enfermería (2º), Diseño Industrial (3º) y Veterinaria (3º)
Defendido en	Sesión Plenaria

Objetivos de la actividad

Desarrollo de un Proyecto en el concurso International Innovation Digital Challenge organizado recientemente por las 3 Universidades CEU dentro del reto titulado “I keep on learning online”. El objetivo de dicho reto era facilitar el aprendizaje on line de los alumnos internacionales a través de las necesidades e inquietudes mostradas por los propios alumnos. Para ello se buscó desarrollar una mejora en la plataforma Blackboard que permitiera subtitular y traducir las clases de forma síncrona. Además, se buscó la integración de todos los alumnos con un módulo en lengua de signos.

Metodología aplicada

Al concurso International Innovation Digital Challenge se apuntaron alumnos nacionales e internacionales con el objeto de mejorar la interacción y docencia on line. Dichos alumnos fueron divididos en los distintos retos según sus preferencias y se les asignaron 2 mentores. El desarrollo del proyecto siguió el modelo “Design Sprint” (DS) creado por Google Ventures. Es un proceso de diseño rápido que parte de una lluvia de ideas (10) selección de las 3 mejores, validación con encuestas para elegir la mejor, creación del prototipo y evaluación del mismo.En el caso del proyecto presentado, se buscó la mejora en la comprensión de las clases gracias a los subtítulos automáticos. De esta manera se incrementaría la adquisición de conocimientos de los alumnos que no estudian en su lengua materna, además gracias a los subtítulos también quedan subsanados los problemas de conexión que hacen que el audio no siempre sea óptimo. La bondad de esta idea radica en que un proyecto que ha surgido de una necesidad puntual en un momento de, para alumnos extranjeros va a ayudar en la integración y adaptabilidad de nuestras clases a las personas con deficiencias auditivas ya que hasta ahora no existía ninguna adaptación a este colectivo.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

En esta actividad hay que dividir los fundamentos en dos partes, el interés del DS y la importancia del mentor y la base para la aplicación de los subtítulos en clase. Debido a que el DS es una metodología

nueva para nuestros alumnos en la que se requiere un alto compromiso y dedicación, el papel del mentor se muestra como indispensable. En este caso, el mentor va más allá de la parte académica, es un compañero que guía y acompaña en este proceso, y sobre todo anima. Los miembros de los equipos no se conocen entre por lo que mentor es el encargado de crear el sentimiento de equipo, se convierte en un entrenador, en un icebreaker (1). Por otra parte, diversos estudios demuestran que el uso de subtítulos en el aula favorece no solo la mejora la educación en personas con problemas auditivos, sino que también favorece el aprendizaje de toda la comunidad (2).

1. Skalicky, “A framework for developing and supporting student leadership in higher education.” Studies in Higher Education 45.1 (2020): 100-116.
2. Kruger, “Subtitles in the classroom: Balancing the benefits of dual coding with the cost of increased cognitive load” Journal for Language Teaching 47, 1 (2013): 55-71

Autoevaluación y/o Resultado

Debido al interés del proyecto creado, ha sido galardonado con el 1er premio al reto I keep on Learning del International Innovation Digital Challenge celebrado en abril de 2020. La experiencia tanto de las alumnas como de las mentoras ha sido muy enriquecedora no solo a nivel académico en el que todas hemos aprendido de las demás, sino como una experiencia que ha permitido el desarrollo personal dentro de un equipo.

¿Cantamos?: La música contemporánea como canal facilitador para la comprensión de las técnicas de inmunodetección

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Aprendizaje y servicio
Profesores participantes	Elizabeth Valdivieso, Fernando Izquierdo, Carolina Hurtado, Ángela Magnet, Lucianna Vaccaro, Dolores Ollero, Soledad Fenoy, Carmen del Águila
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Estudiantes matriculados en el curso académico 2019/2020 que cursan la asignatura Inmunología del Grado de Farmacia y Doble Grado Farmacia-Biotecnología en la USPCEU
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

En el presente trabajo se estudió el impacto que tiene en el rendimiento académico de los estudiantes incluir una actividad adicional en las prácticas de inmunología donde estos deben componer una canción que describa las técnicas de inmunodetección estudiadas en el laboratorio. Los alumnos tuvieron la posibilidad de escoger distintos géneros musicales contemporáneos de su interés para la elaboración de las canciones; siendo la sustitución de las letras un recurso que persigue incluir un elemento motivador para el aprendizaje. Está actividad tuvo como objetivo ayudar a los estudiantes a alcanzar un mayor rendimiento académico, así como fomentar los valores de la creatividad, la experimentación y la colaboración por encima de la memorización y las lecciones magistrales.

Metodología aplicada

La experiencia consistió en la explicación por parte del profesor, de los fundamentos y del procedimiento metodológico de 4 técnicas de inmunodiagnóstico, a la totalidad de estudiantes divididos en dos grupos de 10 estudiantes cada uno. A los estudiantes de uno de los grupos se le solicitó la composición de una canción que explicará una de las técnicas estudiadas en práctica. Este ejercicio se realizó en parejas. Las parejas contaron con un tiempo de 30 minutos por clase (3 clases) para organizar la actividad con su compañero. La canción se presentó el último día de prácticas, una vez finalizado el examen global. Las canciones fueron interpretadas por ambos participantes de cada grupo, contando con un fondo musical escogidos por ellos. Para comprobar si la introducción del recurso musical

tuvo una incidencia positiva en el rendimiento académico del curso se tomó como criterio para esta evaluación la nota del examen global, comparando las calificaciones del grupo que no realizo la actividad musical con aquel que si lo hizo. Adicionalmente, se valoró la innovación docente de esta actividad mediante el uso de una encuesta que estimó la motivación, el interés y la mejora en el aprendizaje de los estudiantes.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

La música como canal trasmisor de conocimientos es un recurso atractivo que puede favorecer el aprendizaje debido a la importancia que tiene hoy día en nuestras vidas. Este es el medio que los jóvenes usan para expresarse, es parte de su identidad y una herramienta que utilizan para describir el mundo que los rodea. La inclusión de la música en el aprendizaje podría aumentar la motivación de los estudiantes, debido a que introducimos un punto de interés propio, lo que favorece su colaboración e implicación en el proceso de forma activa, haciéndoles partícipes de su educación. Asimismo, su aplicación en materias curriculares podría facilitar y afianzar los contenidos aprendidos y ayudar a modificar sus estados de ánimo, romper barreras sociales y prejuicios entre ellos, lo que facilita el aprendizaje y el desarrollo social. El perfil innovador de este proyecto es la modificación las letras de las canciones por los estudiantes para alcanzar una mejor comprensión de los contenidos de la asignatura. Se espera que esta actividad aporte al estudiante del siglo XXI, que se desenvuelve en un entorno digital donde la música juega un papel primordial, un proceso de enseñanza-aprendizaje más dinámico y con mayor rendimiento académico para asignaturas complejas.

Autoevaluación y/o Resultado

Los resultados de este estudio muestran que el grupo donde se aplicó el recurso musical obtuvo calificaciones más altas en el examen global. En las preguntas referentes a los protocolos de las técnicas, este grupo fue más asertivos al describir los pasos metodológicos, así como los fundamentos de estas. Las encuestas realizadas a los alumnos reflejan un elevado grado de satisfacción con la actividad musical, ya que el 100% de los estudiantes que participaron en esta actividad la valoran con una puntuación de 5/5. Asimismo, los alumnos calificaron la actividad como altamente motivadora y didáctica, poniendo de manifiesto que los objetivos planteados se han conseguido con éxito. Dado los resultados positivos observados en este estudio, se tiene previsto estimar el impacto de esta actividad en el rendimiento académico de los estudiantes de inmunología en un número mayor de grupos de prácticas.

Realidad virtual y Vídeos: “Como pasar del mundo celular de los linfocitos a un mundo digital”

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Aprendizaje y servicio
Profesores participantes	Fernando Izquierdo, Carolina Hurtado, Elizabeth Valdivieso, Lucianna Vaccaro, Yanira Sáez-Álvarez, Ángela Magnet, Dolores Ollero, Soledad Fenoy, Carmen del Águila
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Estudiantes matriculados en el curso académico 2019/2020 que cursan la asignatura Inmunología del Grado de Medicina en la USPCEU
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

La introducción de herramientas digitales en el aula ofrece un escenario pedagógico que enriquece y facilita el proceso de aprendizaje, ayuda a sintetizar información compleja y permite captar una mayor atención por parte del estudiante. De acuerdo con esto, el l objetivo del presente estudio fue utilizar el vídeo didáctico como herramienta “on line” para cubrir las competencias conceptuales y metodológicas asociadas al ejercicio práctico “Aislamiento, purificación e identificación de las poblaciones linfocitarias” del laboratorio de Inmunología que cursan los estudiantes del Grado de Medicina en la USPCEU. El desarrollo e implantación efectiva de este recurso didáctico, para cubrir competencias ligadas a asignaturas de laboratorio donde se desarrollan prácticas de alta complejidad metodológica, es un objetivo prioritario en la actualidad donde las clases presenciales han sido suspendidas para frenar la propagación del COVID-19.

Metodología aplicada

A un total de 50 estudiantes se les facilitó a través del aula virtual un vídeo desarrollado por el Área de Inmunología de la Facultad de Farmacia de la USPCEU, que reproduce detalladamente una de las prácticas que cursan los alumnos de la asignatura de Inmunología del Grado en Medicina. Junto con el vídeo se les entregó a los estudiantes un cuestionario sobre el fundamento, la metodología y la recopilación de datos del ejercicio práctico que se muestra en el vídeo. En paralelo, los estudiantes también tuvieron que responder otro cuestionario relacionado con otras prácticas impartidas, donde los conocimientos aportados por el profesor habían sido facilitados en una clase “on line” con una presentación de diapositivas que contenía todos los conocimientos necesarios para la resolución adecuada de los cuestionarios relacionados con dichas prácticas. Con el fin de determinar si el vídeo fue un recurso educativo óptimo con respecto a las clases “on line” con diapositivas se tomó como criterio para esta

evaluación las calificaciones de los cuestionarios en cada caso. Adicionalmente, se valoró la efectividad de esta actividad mediante el uso de una encuesta que estimó la motivación, el interés y la mejora en el aprendizaje de los estudiantes.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

El vídeo educativo es una herramienta pedagógica de gran ayuda para impartir contenidos de difícil comprensión; especialmente en enseñanzas a distancia. El uso del vídeo facilita la construcción de un conocimiento significativo dado que se aprovecha el potencial comunicativo de las imágenes, los sonidos y las palabras para transmitir una serie de experiencias que estimulen los sentidos y los distintos estilos de aprendizaje en los alumnos. Los vídeos ofrecen una visión rápida, siendo mucho más prácticos y entretenidos que un largo texto o una presentación de diapositivas. Su carácter dinámico, a diferencia de una presentación de diapositivas, permitirá motivar a los alumnos e involucrarles de forma más directa. En el caso de asignaturas prácticas, el vídeo más que transmitir información exhaustiva y sistematizada sobre el tema, pretende abrir interrogantes, despertar el interés de los alumnos y generar una dinámica participativa de estos. El perfil innovador de este proyecto fue la utilización de vídeos educativos para impartir conocimientos “on line” de asignaturas prácticas de alta complejidad metodológica. Se espera que esta actividad aporte al estudiante las competencias básicas para comprender y desarrollar las metodologías que deban aplicarse a casos prácticos.

Autoevaluación y/o Resultado

Los resultados de este estudio mostraron que los estudiantes fueron capaces de asimilar tanto los conceptos como las metodologías asociadas al ejercicio práctico impartido a través del vídeo con mayor eficacia y profundidad. En especial, describieron con gran detalle y asertividad los distintos pasos de las técnicas presentadas en el vídeo en comparación a la descripción más general de aquellas técnicas estudiadas a través de presentaciones en diapositivas. Esta mayor habilidad y agilidad comprensiva se vio reflejada en las altas calificaciones obtenidas en el cuestionario referente a la práctica asociada al vídeo. Asimismo, las encuestas realizadas a los alumnos reflejan un elevado grado de satisfacción con el uso del vídeo, y ponen de manifiesto que los objetivos planteados y marcados se han alcanzado con éxito.

Adquisición del hábito de aprender en un entorno de *bootcamp* educativo

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Aprendizaje y Servicio
Profesores participantes	Carlos Miguel Iglesias Sanz, Fco. Javier Sáenz Guerra
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Universidad San Pablo CEU/EPS/ Grado en Arquitectura/proyectos arquitectónicos 4
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

1. Adquisición acelerada del hábito de aprender: hábito de formar el hábito, adquirido en corto espacio de tiempo, 21 días. Los hábitos son esquemas mentales estables, aprendidos por repetición de actos, que facilitan y automatizan las operaciones mentales cognitivas, afectivas, ejecutivas o motoras. Es imprescindible elaborar desde la docencia una "teoría integral de los hábitos". La pedagogía necesita fomentar la adquisición de hábitos automatizadores de las funciones de aprendizaje, permitiendo realizarlas con más facilidad y eficacia.
2. Integrar, junto con adquisición de capacidades y destrezas, emociones y razón. Un aprendizaje creativo no es sólo el que focaliza a alumnos y profesores en dinámicas y procesos de pensamiento divergente, o en actividades expresivas y lúdicas en busca de lo novedoso o lo original. Es necesaria una propuesta que integre lo cognitivo-afectivo, lo individual-social, la razón-sentimiento, mente y cuerpo, que afiance lo aprehendido. La actual situación de obligado confinamiento por la crisis del Covid-19 nos ha precipitado a una docencia 100% on line evidenciando aún más la importancia del contacto presencial y social en todo aprendizaje. Motivando al alumno y también al profesor: siento con intensidad y estoy altamente motivado, luego aprendo más y mejor

Metodología aplicada

1. Estudio de Casos/Aprendizaje basado en problemas. Instrumentos.
2. Herramientas multimedia: Blackboard, Blog La Factoría (https://lafactoria- epsceu.blogspot.com.es/), Instagram, etc.
3. Estrategias lúdicas-disruptivas: flipped classroom, design thinking, fish bowl, work café, etc., mediante soporte on-line de información y/o tutorías.
4. Creación de talleres intensivos de aprendizaje: duración desde una jornada hasta 21 días. Lugares físicos y virtuales para su desarrollo.

- Formales. El taller, ámbito de inter-motivación profesor-alumno. Mobiliario dinámico y flexible para trabajar y exponer.
- Informales. Ámbitos virtuales (plataformas on line): espacio disruptivo motivador.
- Extraordinarios. Lugar de trabajo, capilla en el Camino de Santiago, Palencia. Viaje académico con alumnos: espacio de experiencia emocional colectiva intensivo. Arquitectura y convivencia del grupo.
- Sesión crítica final del taller: jury fin del taller: taller virtual abierto (https://web.Microsoftstream.Com/video/adae3d52-2620-4cb0-8370-1c22c99d73db)

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

21 días son necesarios (Maxwell Mattz), para modificar nuestra actividad neuronal y ser capaces de crear nuevos patrones de conducta de forma automática. La adquisición de un hábito no consiste en repetir, consolidar, sino en inventar, progresar. Es un ágil mecanismo de la inteligencia para ampliar su eficiencia. En el aprendizaje automatizar las funciones permite realizarlas con más facilidad y menos energía. Existe un hábito automático de la rutina: también un hábito del aprendizaje creativo. La automatización de comportamientos complejos es uno de los grandes recursos de nuestra inteligencia (J.A. Marina); "la civilización avanza en proporción al número de operaciones que la gente puede hacer sin pensar en ellas" (Whitehead). Sostenemos que la educación es, en último término, la adquisición de hábitos de aprendizaje.

Bibliografía:

1. MAXWELL, Maltz. "Psycho Cybernetics". Perigee Books, 1960; 2015
2. DUHIGG, Charles. "El poder de los hábitos". Barcelona, Urano, 2012.
3. KAHNEMAN D. "Pensar rápido, pensar lento". Barcelona: Debate; 2012.

Autoevaluación y/o Resultado

1. Proyecto docente realizado con micro experiencias intensas (una jornada o fin de semana), detectándose incremento significativo grado de motivación alumnos y profesores al permitir en experiencias, cortas, pero de alta intensidad (bootcamps educativos), constatar cualitativa y cuantitativamente avances del aprendizaje. Claves de la innovación
2. Optimizar el aprendizaje del alumno en sesiones intensas y cortas, hasta los 21 días como regla básica mínima de adquisición del hábito de aprender.
3. Incrementar motivación alumno y profesor al comprobar en cortos espacios de tiempo la evolución y el progreso cualitativos y cuantitativos del aprendizaje. La actividad es evolución de la desarrollada en el curso 2018-2019, con experiencias mejoradas de aprendizaje intenso, sintético en períodos cortos de tiempo, pero con implementaciones: variaciones inplementadas que optimizan la innovación docente:
    - Realización de ejercicio corto imaginario de inicio del taller, en 3 horas de máxima concentración, libre e intenso.
    - Realización de maquetas de trabajo en taller de maquetas dirigido por arquitecto invitado, con producciones instantáneas e intuitivas.
    - Realización de viaje corto fin de semana, con visitas al lugar de trabajo, encuentro con arquitectos y experiencias de convivencia intensa en el aprendizaje de la arquitectura, la ciudad y el paisaje.

Who is the artist?

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Aprendizaje y Servicio
Profesores participantes	Alexandra Normington Palacin (con sus alumnos)
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Educación primaria/3º/Art
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

Que el alumno conozca artistas de relevancia y estilos artísticos, despertando en ellos la curiosidad por el arte como parte de la cultura que les rodea. Aprender a valorar las experiencias artísticas propias y ajenas desde los valores de la Empatía y el respeto. La faceta emocional será clave para el desarrollo del proyecto. PROYECTO: Para poner al alumno en ambiente. Todo gira en torno al mundo de los detectives.

- Presentación imovie: Alumnos son detectives en busca de un autor.
- Juego con Genially: Alumno sigue pistas hasta descubrir al autor.
- Con Sway: Presentación del autor. Termina con un vídeo donde los alumnos se adentran a los cuadros y conocen al autor como si estuviera vivo (Youtube).
- Hablamos en clase sobre la vida del autor y cómo se muestran los sentimientos en las obras. El alumno da su opinión y elige una obra de arte del artista para hacer.
- Con peopleartfactory.com: El profesor crea un museo 3D donde se exponen las obras de los niños. Visitarán su propio museo “CEU Museum”. Se hará presentación sorpresa como fin de proyecto.

Metodología aplicada

El alumno como parte fundamental del proceso de aprendizaje desde el uso de TICS, gamificación y debidamente secuenciada para conseguir un aprendizaje significativo. Es el alumno el que va descubriendo los contenidos. En el proyecto se trabaja tanto la percepción como la expresión artística, desencadenando el desarrollo de la atención, estimulación de la percepción, la memoria, la imaginación, sentido del orden, la participación... Todo ello para englobar la formación de una personalidad completa y equilibrada de nuestros alumnos. El proyecto es flexible y adaptable a otras asignaturas y niveles (para conocer escritores, científicos, etc.).

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

Basado en los ESTÁNDARES de aprendizaje de la asignatura de ART de 3º de primaria: Real decreto Nº198/2014,de 5 de septiembre, por el que se establece el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia. Página 260-264. BLOQUE 4, Nº-2.2, 3.1; BLOQUE 5- Nº- 2.2, 2.4, 3.1, 4.1, 6.1, 6.2, 6.3

Bibliografía:

- DANIEL GOLEMAN: Defensor de la faceta emocional como elemento clave en la inteligencia.
- DAVID AUSUBEL: Psicología constructivista. Teoría del aprendizaje significativo.
- JOHN DEWEY: Busca la realidad a través de lo observable y aprender haciendo (no memoria). Alumno parte activa del proceso del aprendizaje.

Autoevaluación y/o Resultado

Se evaluará a través de un cuestionario FORMS en el que existen dos secciones de evaluación: En la primera se evalúa el conocimiento adquirido sobre el artista. En la segunda sección evaluarán su proceso de aprendizaje y valorarán el proyecto.

Adaptación de las prácticas de Biología Tisular y del Desarrollo a modalidad online

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Aprendizaje y Servicio
Profesores participantes	Marina Pérez Gordo, Jose Manuel Pozuelo, Arancha Rodríguez de Gortázar, María Escribese, Irene Tirado, Luis Álvarez Carrión, María Teresa Nuñez, Elisa Zubeldia Varela
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Alumnado Universitario/Biotecnología/1º/ Biología Tisular y del Desarrollo
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

El principal objetivo de la actividad fue conseguir que los alumnos de 1º de Biotecnología matriculados en la asignatura de Biología Tisular y del Desarrollo, realizaran las prácticas de dicha asignatura, tras suspenderse la docencia presencial en la Universidad. Las prácticas de la asignatura constan de tres bloques temáticos:

1. Identificación de tejidos mediante preparaciones histológicas y microscopía óptica.
2. Identificación de ultraestructuras celulares gracias a láminas de microscopía electrónica.
3. Una parte experimental enfocada en el estudio y manejo de técnicas básicas de cultivos células, que incluye: manejo de líneas celulares (pase de células, contaje celular, observación en el microscopio óptico invertido); técnicas de migración celular (mediante ensayo de heridas); técnicas de diferenciación celular, usando células mesenquimales de ratón y protocolos para su diferenciación específica en adipocitos; tinción de citoesqueleto con faloidina y fundamentos básicos de microscopia de fluorescencia. De los ocho grupos de prácticas, tres lo realizaron de forma presencial, uno semipresencial y cuatro íntegramente on line. La reorganización de las prácticas presentaba gran complejidad ya que los alumnos debían trabajar de forma autónoma con las imágenes histológicas, las láminas de microscopía electrónica y aprender el fundamento de los experimentos como lo hubiesen hecho en el laboratorio.

Metodología aplicada

Las prácticas de Biología Tisular presenciales están distribuidas en 4 horas/día durante 7 días. El último se dedicaba a repaso y examen. Las prácticas on line se distribuyeron en 6 días, utilizando sesiones online síncronas, vídeos explicativos y tutorías, mediante la plataforma Blackboard Collaborate

Ultra. Para el primer bloque se escanearon muestras de los tejidos de estudio, a un aumento de 20X mediante el escáner Leica Versa Aperio 8. Las imágenes se explicaron mediante videoclase utilizando el programa Aperio ImageScope, el cual simula el uso de un microscopio óptico. Para su mejor comprensión, se grabaron adicionalmente 8 videos explicativos de las preparaciones y se dispuso el material al alcance del alumno. Para el estudio de ultraestructuras celulares y diferenciaciones de membrana, se utilizaron láminas de microscopía electrónica escaneadas. Para la parte experimental de las prácticas se utilizaron seminarios asíncronos, en los que se detallaba el fundamento de cada experimento, así como los resultados que deberían de obtenerse en el laboratorio. Los alumnos tuvieron que elaborar un cuaderno de laboratorio que entregaron a través de una actividad en el Campus Virtual. Finalmente, los alumnos realizaron un examen on line tipo test con imágenes de microscopia y conceptos experimentales.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

En la asignatura de Biología Tisular y del Desarrollo el alumno estudia el nivel organizativo de las agrupaciones celulares para constituir los tejidos. La realización de las prácticas resulta imprescindible para la adquisición de las competencias. La adaptación necesaria de las prácticas del formato presencial al formato online se realizó utilizando un modelo combinado de docencia síncrona y asíncrona, a través de la plataforma Blackboard. Blackboard es una plataforma versátil donde los profesores además de impartir sesiones online, pueden grabarse y colgar material audiovisual al que los estudiantes pueden acceder de manera asíncrona, superando así los obstáculos del tiempo y el lugar (1). En el caso de la asignatura de Biología Tisular y del Desarrollo, la combinación de los dos modelos, síncrono y asíncrono, ha sido de gran ayuda para la adquisición de las competencias prácticas de la asignatura. Solo la competencia específica CE7, sobre destrezas y manejo en el laboratorio, quedaría comprometida con la docencia online. No obstante, la adquisición de dicha competencia está garantizada en cursos superiores.

1. Alzahrani, M.M. and Aljraiwi, S.S. (2017). Effectiveness of Using Blackboard Collaborate Tools in Promoting Practical Skills among Students of the Foundation Year e- Learning Course. British. Journal of Education, 5, 19-53.

Autoevaluación y/o Resultado

Los niveles de satisfacción de los alumnos durante la realización de las prácticas fueron obtenidos mediante una encuesta de siete preguntas multirrespuesta con distintos grados de satisfacción (a. Muy de acuerdo; b. De acuerdo; c. Ni de acuerdo ni en desacuerdo; d. En desacuerdo; e. Muy en desacuerdo), donde se valoraron aspectos concretos de las prácticas, tales como el material docente recibido o las competencias adquiridas; así como aspectos más generales y subjetivos con preguntas sobre las expectativas del alumno, por ejemplo. Esta evaluación, a través de encuesta, estaba orientada a los tres formatos de prácticas impartidos: presencial, semipresencial y online. De esta manera, se pudieron obtener datos cuantificables sobre la satisfacción de los alumnos estratificados por formato de prácticas. Además, a los alumnos se les hizo una pregunta corta relacionada con propuestas de mejora que resultó de gran interés para optimizar estas prácticas en el futuro.

La gamificación en el aula

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Aprendizaje y Servicio
Profesores participantes	Rosa María Doménech Marqués, Cristina Revert Ferrero
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Educación primaria. Lengua extranjera: inglés
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

A través de nuestra propuesta queremos presentar diferentes estrategias de cómo trabajamos la gamificación en nuestra aula. Estas estrategias de aprendizaje, enmarcadas dentro de las metodologías activas, permiten a los alumnos aprender haciendo con el objetivo de hacer que las tareas o las actividades sean más estimulantes, atractivas y motivadoras. Dichas estrategias, aparentemente informales, las hemos organizado atendiendo a objetivos y metas concretas. Son una herramienta muy potente en nuestras aulas porque atienden a la diversidad incluyendo diferentes niveles; ofrecen diferentes oportunidades de aprendizaje en las que los alumnos no tienen miedo al fracaso; fomentan la autonomía y el compromiso por parte de los alumnos; y proporcionan un feedback inmediato, tanto positivo como negativo. Para la creación de estas estrategias, como Karl M. Kapp (2012) defiende, hemos utilizado diferentes mecanismos, hemos jugado con la estética y el uso del pensamiento para atraer a nuestros alumnos. Así mismo, les incitamos a la acción y promovemos el aprendizaje y la resolución de problemas.

Metodología aplicada

A través de nuestra propuesta queremos presentar diferentes estrategias de cómo trabajamos la gamificación en nuestra aula. Estas estrategias de aprendizaje, enmarcadas dentro de las metodologías activas, permiten a los alumnos aprender haciendo con el objetivo de hacer que las tareas o las actividades sean más estimulantes, atractivas y motivadoras. Dichas estrategias, aparentemente informales, las hemos organizado atendiendo a objetivos y metas concretas. Son una herramienta muy potente en nuestras aulas porque atienden a la diversidad incluyendo diferentes niveles; ofrecen diferentes oportunidades de aprendizaje en las que los alumnos no tienen miedo al fracaso; fomentan la autonomía y el compromiso por parte de los alumnos; y proporcionan un feedback inmediato, tanto positivo como negativo. Para la creación de estas estrategias, como Karl M. Kapp (2012) defiende, hemos utilizado diferentes mecanismos, hemos jugado con la estética y el uso del pensamiento para atraer a nuestros alumnos. Así mismo, les incitamos a la acción y promovemos el aprendizaje y la resolución de problemas.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

En un entorno VUCA (volátil, incierto, complejo y ambiguo) en el que las herramientas y contenidos digitales están a nuestro alcance, la gamificación toma un papel importante en la innovación de nuestras aulas. Los elementos lúdicos y de juego son una fuente importante dentro de los avances pedagógicos, ya que existe una relación directa entre las diferentes formas de aprendizaje, la manera en la que aprendemos y nuestra motivación a la hora de hacerlo para conseguir un aprendizaje duradero y significativo. No obstante, es importante tener en cuenta que no todo lo que implica diversión o juego es gamificación. La gamificación es un sistema con una estructura compleja que debe estar muy bien hilada para que sea eficaz y funcione, teniendo siempre en cuenta quiénes son los destinatarios y la finalidad. Los resultados son más que evidentes y la innovación es esencial para seguir formando los ciudadanos del futuro. Si en 1917 John Dewey ya identificó que la enseñanza necesitaba cambiar, esperamos que en ciento tres años más no tengamos que estar aquí hablando sobre lo mismo. Permitidnos terminar citando a Paul Andersen (2012): “Games are fun, and school should also be fun”, “Fail - Learn - Try again”.

Autoevaluación y/o Resultado

Los resultados obtenidos después de la puesta en marcha de esta propuesta han sido muy satisfactorios. Tanto las familias como los alumnos valoran muy positivamente el hecho de que las actividades sean atractivas, interactivas, motivadoras y les proporcionen un feedback inmediato. Los alumnos nos transmiten que se han enfrentado a los retos y que han avanzado sin apenas darse cuenta. Valoran mucho poder realizar las actividades a su propio ritmo y la superación de los retos les ha llevado a alcanzar logros lo que les ha supuesto mucha satisfacción a nivel personal. Como docentes hemos podido observar un cambio muy positivo en la forma de aprender de nuestros alumnos con muy buenos resultados, lo que nos anima y nos da fuerzas para continuar implementando la gamificación en nuestras aulas.

Descubriendo la propia fecundidad. Sexualidad y fecundidad

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Aprendizaje y Servicio
Profesores participantes	Ondina Vélez Fraga, Micaela Menárguez Carreño
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Grado. Psicología. Asignatura Fecundidad y Planificación familiar
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

La asignatura Fecundidad Humana y Planificación familiar en el grado de Psicología pretende acercar al futuro psicólogo a un conocimiento profundo e integral de la sexualidad humana.

1. 1. El objetivo de la actividad propuesta es que el alumno aprenda a descubrir en su propio cuerpo los signos y síntomas que permiten conocer los días fértiles de los infértiles del ciclo ovárico femenino.
2. Registro de los propios signos y síntomas en la gráfica del método sintotérmico.
3. Uso de las aplicaciones FLO y CLUE.
4. Hacer una comparativa entre el registro tradicional en la gráfica de método sintotérmico y las aplicaciones multimedia.
5. Despertar el espíritu crítico ante los análisis efectuados por las aplicaciones.

Metodología aplicada

Para el desarrollo de esta actividad se realiza un aprendizaje de los principales signos y síntomas que permiten detectar los días fértiles e infértiles del ciclo ovárico femenino y su registro en la gráfica de sintotérmico y en las aplicaciones multimedia FLO y CLUE. La actividad se desarrolla durante la docencia de la asignatura, suele ser de tres meses. En la primera sesión se realiza:

1. Entrega de la gráfica y explicación de los conceptos necesarios para iniciar el registro en la misma.
2. Encuesta de conocimientos y expectativas de la asignatura y de los conocimientos que van a adquirir.
3. Cada alumno elige que aplicación multimedia prefiere utilizar para el registro de los datos.

Los alumnos registrarán los siguientes valores:

1. Temperatura corporal basal.

2. Registro de las características y de la sensación percibida del moco cervical.

3. Los distintos síntomas que perciben a lo largo del ciclo ovárico. A lo largo de la asignatura van adquiriendo los conocimientos para la interpretación de la gráfica.

Para finalizar la actividad:

1. Los alumnos elaboran un trabajo de interpretación de la gráfica y comparativa con las aplicaciones.

2. Encuesta anónima acerca de los conocimientos y de satisfacción con los mismos.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

La innovación es un concepto bien posicionado en el ámbito educativo. Esto es necesario para adaptarse a las necesidades de la sociedad actual y de los alumnos presentes en nuestras aulas (Salinas, 2004). Las vías de aprendizaje en los alumnos se han ido modificando en las últimas décadas. El uso del móvil se ha convertido en una de las herramientas habituales en todas las esferas de la vida (Pachler, Bachmair, Cook, & Kress, 2010). La actividad propuesta busca precisamente integrar el aprendizaje basado en el conocimiento de los signos y síntomas de la fertilidad (Gomez-Gracia, & Fernandez-Crehuet, 1994) unido al registro de los mismos en una gráfica manual y en las aplicaciones móviles de fácil acceso para los alumnos. El resultado ha sido satisfactorio, ya que el uso de las herramientas móviles ha aumentado el interés hacia el aprendizaje de la asignatura (Figueras, Ferrés i Prats & Mateus, 2018). Al mismo tiempo ha favorecido el espíritu crítico al realizar una comparativa entre el registro manual y el registro móvil.

Autoevaluación y/o Resultado:

Se realiza una encuesta de conocimientos al inicio de la actividad y otra encuesta a los tres meses tras concluir la misma de conocimientos adquiridos y satisfacción. La realización de la actividad es voluntaria. El porcentaje de alumnos que han cumplimentado y entregado las gráficas supera el 75% de la clase. La satisfacción acerca de los conocimientos adquiridos es alta, como se recoge en las encuestas. Algún alumno refiere que no se esperaba que este tipo de conocimiento fuese tan necesario e interesante. Varias de las alumnas manifiestan su satisfacción y creen que este conocimiento va a repercutir de una manera favorable en su vida. Los conocimientos adquiridos se reflejan en el 100% de las encuestas realizadas al finalizar la actividad.

Implantación de un sistema digital para la realización de las prácticas de Histología General en 1º de Medicina

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Aprendizaje y Servicio
Profesores participantes	Beatriz Bravo, Maria de Rosario Rodriguez, Verónica Alonso, Beatriz Oltra, Juan Antonio Ardura, Marina Pérez, Arancha Rodriguez de Gortázar, Jose Manuel Pozuelo
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Alumnos 1º grado Medicina, Asignatura Histología General.
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

El objetivo de la actividad fue el desarrollo de prácticas no presenciales para alumnos de la asignatura de Histología General de 1º de Medicina, tras suspenderse la docencia presencial en la Universidad. De los 16 grupos de prácticas, 4 habían realizado la totalidad de las prácticas presencialmente, 4 de ellos habían realizado la mitad de las prácticas presenciales cuando se suspendieron las clases en el laboratorio y el resto no las habían comenzado. La reorganización de las prácticas presentaba así una complejidad añadida ya que había tres modalidades y había que adaptar la evaluación a esta situación. Así mismo, se implantó una metodología mediante la cual los alumnos debían trabajar de forma autónoma con las imágenes histológicas, como lo habrían hecho en el laboratorio.

Metodología aplicada:

Para el desarrollo de las prácticas de Histología General on-line, se elaboraron un total de 9 videos explicativos que abarcaban el temario práctico completo de la asignatura, donde se describía en una primera parte, sobre la pizarra, el tejido a estudiar en cada sesión. En la segunda parte, se explicaban los detalles de las preparaciones de cada tejido a través del programa Visor Leica SNC de imágenes histológicas. Dependiendo del tejido se estudiaban entre 8 y 12 preparaciones en cada sesión. Para el desarrollo de cada una de ellas los alumnos previamente habían descargado el programa Visor Leica SCN y trabajaron de forma autónoma sobre cada muestra pudiendo incrementar el tamaño de las imágenes llegando a niveles de aumento por encima de x1000. Para la descarga, instalación y manejo del programa,

los profesores elaboraron un tutorial que se facilitó alumnos y se habitaron tutorías individuales y grupales para resolver las dudas surgidas. Durante el desarrollo de las prácticas, los alumnos dispusieron de apoyo continuo a por parte de los profesores. Finalmente, los alumnos entregaron el cuaderno a través de una actividad del Campus Virtual y realizaron un examen on-line con imágenes.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

Esta actividad se fundamenta en la necesidad de adaptarse a la nueva situación generada por la pandemia COVID-19, en la que a mediados del mes de marzo se suspendió la docencia presencial. La realización de las prácticas de histología general durante este curso es fundamental para la asimilación de competencias de esta asignatura, ya que asegura el reconocimiento de los tejidos, así como el detalle de cada uno de ellos. La realización de las prácticas on-line mediante este programa de visualización ha permitido a los alumnos estudiar cada una de las preparaciones de cada sesión en detalle. La elaboración de un cuaderno completo de prácticas con dibujos y esquemas a partir de imágenes visualizadas y el estudio de cada una de las permitieron a los alumnos superar con éxito el examen final de prácticas. Al tener los videos organizados por sesiones, aquellos alumnos a los que les faltaban solo algunas, pudieron realizar dicha parte on-line para completarlas. El examen realizado a todos los alumnos a la vez garantizó su correcta evaluación y adquisición de las competencias recogidas en la guía docente de esta asignatura.

Autoevaluación y/o Resultado

Los niveles de satisfacción del profesorado han sido altos ya que no solo no se registró ningún suspenso, sino que más del 50% de las calificaciones han estado por encima 7. Dado que el profesorado se mantuvo constantemente en contacto virtual con el alumnado, sus dudas y temores ante esta nueva situación fueron resueltos rápidamente. Para la evaluación de las prácticas, se optó por un examen mediante imágenes con 40 preguntas tipo test, verdadero y falso y selección de zona que nos permitió saber no solamente el grado de detalles celulares y tisulares sino también cómo los alumnos llegaban a distinguir unas estructuras de otras dentro de la imagen.

CREAS: Creatividad, Aprendizaje y Servicio en la UAO

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Aprendizaje y Servicio
Profesores participantes	Marta Oporto, Marina Fernández, Carmen Parra, Maria Teresa Signes, Cintia Carreira, Francesca Higueras, Laura Amado, Maria Isabel Vázquez
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Grado Universitario/Grados de Psicología y Educación/ varios cursos/ Psicología del Lenguaje (Grado en Psicología), Evaluación Psicológica Escolar (Grado en Psicología), Intervención Psicoeducativa (Grado en Psicología), Intervención Psicológica (Grado en Psicología)Dificultades en el Aprendizaje (Grado Educación Primaria), Psicología Clínica de la Infancia y de la Juventud (Grado en Psicología), Fundamentos de la Didáctica I (Grado en Educación), Didáctica de las Dificultades del Aprendizaje (Grado en Educación), Antropología (Grado en Educación), entre otras.
Defendido en	Sesión Plenaria

Objetivos de la actividad

CREAS posee una metodología de enseñanza/ aprendizaje de Aprendizaje-Servicio (ApS) que busca como objetivos generales:

1. Incrementar la motivación académica, la sensibilidad y el compromiso social del alumnado de las Facultades de Psicología y Humanidades y Ciencias de la Educación con el apoyo de la Cátedra Unesco en Paz, Solidaridad y Diálogo Intercultural hacia colectivos vulnerables, todo ello con el ánimo de hacerlo extensible en todos los grados de la Universidad.
2. Transferir conocimiento desde la universidad a la sociedad, especialmente hacia colectivos en riesgo de exclusión social bajo un principio de solidaridad.
3. Aumentar las sinergias entre profesores y alumnado de diferentes áreas de conocimiento.
4. Desarrollar los objetivos de Desarrollo Sostenible (ONU, Agenda 2030) referidos a la Educación de Calidad, la Salud y Bienestar.

Específicamente el proyecto persigue:

1. Reforzar competencias transversales del alumnado como: comunicación eficaz, trabajo interdisciplinar y multicultural, proactividad, creatividad, emprendimiento social, liderazgo, compromiso ético, pensamiento crítico, respeto por la igualdad entre hombres y mujeres y responsabilidad social.

2. Ofrecer apoyo a proyectos vinculados a problemáticas sociales.

3. Desarrollar prácticas voluntarias en los Grados de Psicología y Educación, vinculándolas a programas de atención a población en riesgo de exclusión social, así como la evaluación de éstas.

Metodología aplicada

La metodología se basará en ApS y estará plasmada en la guía docente de cada asignatura. Se ejemplifican las tres fases del proyecto piloto de ApS para la asignatura Psicología del Lenguaje (Grado de Psicología):

- Preparación (segundo semestre 2019-2020): contacto entre la UAO y la Associació Ginesta con su Proyecto Lucas (PL), dirigido al refuerzo extraescolar de niños de Educación Infantil hasta Bachillerato en uno de los barrios con más riesgo de exclusión social de Barcelona, Nou Barris. Se incluye en la guía docente el proyecto, se establecen relaciones con la Associació Ginesta presentando el proyecto, se seleccionan a los niños beneficiarios de una evaluación lingüística, se solicita el consentimiento a los padres y se planifica la asistencia para que los alumnos voluntarios de la UAO realicen una práctica a estos niños.

- Realización (primer y segundo semestre, curso 2020-2021): preparación, ejecución y cierre de las actividades para las asignaturas de los grados de Educación y Psicología. Ya en el curso, 2019-20, los alumnos han llevado a cabo una evaluación, generado informes y orientaciones de trabajo psicoeducativo para cada niño.

- Evaluación: los alumnos, profesores e institución participantes en el proyecto cumplimentarán las rúbricas de evaluación al finalizar su participación.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

El ApS es una metodología docente y de investigación que integra el servicio a la comunidad, la adquisición de conocimientos y competencias y la transferencia de conocimiento en beneficio de los colectivos participantes; todo ello en un solo proyecto que permite al estudiante formarse, implicándose en las necesidades reales del entorno con el objetivo de mejorarlo (Puig, Martín y Batlle, 2008). El ApS parte de la detección y análisis de la realidad, pero, además, exige una acción directa sobre ésta, con la voluntad de mejorar el entorno y la comunidad. Por todo ello, puede considerarse que el ApS es a la vez un método, un programa, una filosofía y una forma de participación política (Puig et al., 2006). Es un método de enseñanza y aprendizaje que establece los pasos y elementos fundamentales para formar profesionales competentes y comprometidos con la sociedad, fortaleciendo el vínculo entre la universidad y la comunidad. Concretamente, el PL para el alumno supondrá: voluntariedad, compromiso en el desarrollo de la actividad durante todo el semestre (grupal o individual) y contacto con su profesor/a supervisor/a así como seguimiento de las orientaciones que se le den.

Autoevaluación y/o Resultado

- Para el alumnado: incremento de la toma de conciencia e implicación en problemáticas sociales, desarrollo de la creatividad en la

generación de ideas, pensamiento crítico y la búsqueda de soluciones, mayor motivación e interés y capacidad argumentativa y justificativa de ideas/problemas en la actividad llevada a cabo, desarrollo de la capacidad de escucha activa, autonomía e interdisciplinariedad en la búsqueda de soluciones. La mejora en estas competencias repercutirá en unas mayores habilidades profesionales necesarias en el área de la Educación y la Psicología hecho que favorecerá la inmersión en el mundo laboral. Finalmente, la aplicación de la Aps supondrá una mayor vinculación entre alumno-Universidad.

- Para el profesorado: aumento de la motivación y compromiso con la docencia por la implicación en proyectos; desarrollo y profundización en el conocimiento y la evaluación por competencias, aumento del trabajo interdisciplinar y de la creación de sinergias con el profesorado de otros Grados y reflexión sobre la innovación docente universitaria.
- Para la Abat Oliba CEU: fortalecimiento de los equipos de trabajo interdisciplinares, vinculación institucional con entidades y asociaciones del ámbito social y proyección externa de la UAO CEU como institución comprometida con las problemáticas sociales, la innovación y la transferencia de conocimiento.

El Juego como herramienta de aprendizaje: Yincana en el aula de Fisiología

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Aprendizaje y Servicio
Profesores participantes	Úrsula Muñoz, Isabel Sánchez-Vera, Rima Barhoum, Esther Escudero y Mª Cruz Sádaba
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Alumnos de Fisiología 1º curso del Grado de Odontología
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

El objetivo principal de este trabajo fue fomentar el interés y reforzar el aprendizaje de los estudiantes en el marco teórico, dándole un enfoque más práctico que optimice en el alumnado la adquisición de las competencias que los conectan con el mercado laboral. Este objetivo principal se dividió a su vez en objetivos secundarios como son:

- Trabajar de manera colaborativa y cooperativa.
- Conocer el vocabulario específico de la materia.
- Integrar, comunicar y divulgar los conocimientos adquiridos.

Esta metodología ha supuesto, además, una mayor interrelación en el grupo de clase, no solo entre los alumnos, sino también entre el alumnado y el profesor. Se presenta por tanto una experiencia de aprendizaje en la que se utilizan distintas dinámicas de docencia activa aplicada tanto al modelo de Docencia Inversa como a la Docencia Tradicional.

Metodología aplicada

La experiencia docente se ha llevado a cabo en la asignatura Fisiología, de 1º curso del Grado de Odontología, con un total de 35 alumnos involucrados. La yincana consistió en resolver por grupos, de no más de 5 alumnos, 5 pruebas diferentes cada una de ellas con un objetivo específico. La clase se dividió en 8 grupos. Se crearon en Blackboard carpetas de trabajo con el material utilizado en la clase magistral previa y material adicional específico según la prueba:

1. Prueba 1: Resolución de problemas sobre líquidos corporales en grupos colaborativos.
2. Prueba 2: Actividad de deducción: cada grupo tenía que escoger las características propias de la sinapsis química y eléctrica, tras explicarle en clase todas ellas de forma mezclada.
3. Prueba 3: Seminario sobre dolor orofacial en grupos cooperativos: prepararon 2 seminarios con 4 puntos sobre el tema, cada punto fue preparado por un grupo.
4. Prueba 4: Lectura crítica de manuscritos de problemas hemostáticos en cirugía orofacial:

Buscaron y relacionaron al menos dos tratamientos hemostáticos con la fase de la hemostasia donde actuaban.

5. Prueba 5: Glosario de términos: Cada grupo preparó la definición de una palabra utilizada en fisiología con cada una de las letras del abecedario.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

De las principales preocupaciones en el aula es implicar al alumnado en un aprendizaje activo. Para promoverlo, los docentes están incorporando metodologías de aprendizaje que fomentan el trabajo en equipo, tanto de manera colaborativa (1), como de forma cooperativa (2). Entre estas metodologías nos encontramos el aprendizaje basado en equipos (Team Based Learning, TBL) (3), basado en la resolución de problemas (Problem- Based Learning, PBL) (4) y basado en juegos (Game Based Learning, GBL) (5). Quizá la razón del uso de estas metodologías esté en que cuando se trabaja en equipo se añade un plus (la coordinación) al trabajo individual. Como dice la frase "individualmente voy más rápido, en equipo llego más lejos" (6). En nuestra actividad, la yincana, hemos utilizado estas metodologías en las distintas pruebas para reforzar el aprendizaje a la vez que evaluamos.

Bibliografía:

1. BARKLEY (2007). "Técnicas de aprendizaje colaborativo".
2. RICARD (2010). "Educación: Promueve la cooperación, no la competitividad".
3. LARRY (2004). "Team-Based Learning: A Transformative Use of Small Groups in College Teaching".
4. DUCH (2001). "The power of problem-based learning".
5. SHUTE (2013). "Stealth assessment: Measuring and supporting learning in games".
6. MARIN (2010). "Buenas Prácticas docentes para la competencia transversal de trabajo en equipo.

Autoevaluación y/o Resultado:

Cada prueba tenía una puntuación final según dificultad. La mitad de la calificación correspondía al trabajo grupal y la otra mitad al trabajo individual, analizado mediante una autoevaluación utilizando Socrative y Blackboard. Los puntos totales después de la realización de las pruebas fueron de 60 puntos. Dividimos los resultados en 4 grupos según la puntuación obtenida:

1. Resultados malos (M): 0-15.
2. Resultados regulares (R): 15-30.
3. Resultados buenos (B). 30-45.
4. Resultados muy buenos (MB): 45-60.

Los resultados obtenidos tras compararlos con la puntuación del examen de evaluación continua liberatorio fueron:

1. Existe una alta correlación entre la nota obtenida en el trabajo y la nota del examen ($r=0,654$, $p<0,0001$).
2. Los alumnos con resultados MB en el trabajo sacaron mejores notas en el examen que aquellos que obtuvieron resultados B ($p=0,002$), R ($p=0,002$) y M ($p=0,001$).
3. El 100% de los estudiantes con resultados MB liberaron (nota ≥ 7), sin embargo, solo un 26,7% con resultados buenos, y un 25% tanto de los que obtuvieron resultados R como de los M, siendo estas diferencias estadísticamente significativas ($p=0,001$).

Estos resultados avalan la eficacia de la metodología de aprendizaje, ayudando a una mayor profundización y fijación de los conceptos impartidos.

Enseñando a los que enseñan

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Aprendizaje y Servicio
Profesores participantes	Maribel Castilla, Ángela Magnet, Ángel J. Castaños, Francisco Suay, Juan Manuel Corpa, Ricardo J. Palomo, Iñaki Bilbao, Fernanda Rey-Stolle
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Profesores de las universidades San Pablo CEU, CEU Cardenal Herrera y Abat Oliba CEU, así como de las diferentes Escuelas vinculadas
Defendido en	Mesa Temática

Objetivos de la actividad

El objetivo principal ha sido conseguir que todo el claustro de profesores de educación superior de la comunidad CEU adquiriera las competencias necesarias para poder evaluar a sus alumnos con las herramientas disponibles de evaluación a distancia. Debido a la complejidad de conseguir llegar a todos los profesores de forma simultánea el objetivo secundario ha sido crear un material de apoyo para conseguir la independencia formativa de los profesores.

Metodología aplicada

Debido a la situación actual de la pandemia COVID-19 la Universidad se enfrentó al reto de cambiar su modelo tradicional de docencia a un modelo virtual. Gracias al equipo de Embajadores de Transformación Digital y la predisposición del profesorado y del alumnado se superó este primer reto. Pero llegó el segundo reto ¿cómo evaluar?, habíamos aprendido cómo llegar a nuestros compañeros y fuimos aprendiendo las necesidades formativas que había. Tras acumular muchas horas de sesiones formativas, una de las demandas más repetidas era conseguir tener toda la información generada de una forma ordenada y concisa. Debido a esto, nos decidimos por la creación de infografías, ilustraciones que contienen elementos gráficos, texto y multimedia para presentar la información. Destacan por su gran fortaleza visual haciendo más comprensibles los procesos más complicados. Una infografía bien diseñada simplifica temas de gran complejidad. Para la creación de éstas se usaron esquemas conceptuales de los procesos que se acompañaron por vídeos grabados por profesores y no personal técnico, ya que el aprendizaje entre iguales (peer learning) facilita la adquisición de competencias identificando las fortalezas y debilidades de dicho proceso.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

Debido a la complejidad de la creación de exámenes y a la infinidad de posibilidades existentes se buscó un sistema sintético, pero sin pérdida información. Teniendo en cuenta que el ser humano

siempre ha tenido la necesidad de comunicarse de forma gráfica o visual para explicar los conceptos complicados que no puede hacerse comprensibles exclusivamente con el uso de las palabras (Provvidenza, 2009), se eligió la infografía como método docente.

Una buena infografía sabe destilar todos los datos y darle una estructura lógica que ayuda a tomar decisiones de una manera óptima (Yarbrough, 2019).

En nuestro caso se eligió hacer las infografías con texto, imagen y videos generados por profesores para profesores (Maturana, 2019).

- Maturana, G., & Nickerson, J. (2019). Teachers Teaching Teachers: The Role of Workplace Peer Effects in Financial Decisions. The Review of Financial Studies, 32(10), 3920-3957.
- Yarbrough, J. R. (2019). Infographics: In Support of Online Visual Learning. Academy of Educational Leadership Journal.
- Provvidenza, C. F., Hartman, L. R., Carmichael, J., & Reed, N. (2019). Does a picture speak louder than words? The role of infographics as a concussion education strategy. Journal of visual communication in medicine, 42(3), 102-113.

Autoevaluación y/o Resultado:

Finalmente se generaron 7 infografías con un total de cerca de 50 páginas y el mismo número de vídeos incrustados para su reproducción de manera interactiva. El contenido recoge cómo generar, publicar, evaluar y vigilar los diferentes tipos de exámenes. Estas infografías se publicaron en la intranet para que todos los profesores pudieran acceder a ellas. Aunque no se han realizado encuestas para saber el nivel de satisfacción del profesorado, consideramos que la implementación de este sistema ha resultado satisfactoria a la vista del buen funcionamiento de los exámenes y de los correos y mensajes de agradecimiento que los autores han recibido de sus compañeros.

Aplicación de conceptos teóricos en la práctica de la fisioterapia. *Team-Based Learning* y motivación

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Aprendizaje y Servicio
Profesores participantes	María Cruz Sádaba, Úrsula Muñoz, Isabel Sánchez-Vera, Esther Escudero, Lucia Guerra
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Grado. Physiotherapy. First year. Physiology
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

Los objetivos de este trabajo se resumen en los siguientes puntos:

- Favorecer el trabajo en grupo mediante el método de enseñanza de "Team-Based Learning"
- Incrementar la motivación de los alumnos por la asignatura de Fisiología en el 1º Curso de Grado de fisioterapia.
- Potenciar en el alumno la capacidad de síntesis de una materia concreta.
- Potenciar en el alumno la capacidad de relacionar diversos conceptos teóricos.
- Que el alumno aplique conceptos teóricos a casos prácticos en el ámbito de la fisioterapia.
- Incrementar su participación en clase mediante el método "Team-Based Learning" y la exposición oral de un tema.
- Estimular la toma de decisiones.
- Fomentar el uso de bases bibliográficas.

Metodología aplicada

El primer día de la asignatura de Fisiología en 1º Grado de Fisioterapia, el profesor procedió a indicarles a los alumnos que tenían que desarrollar un trabajo en grupos de 3 alumnos. Estos eligieron uno de los temas indicados por el profesor, relacionados con los principales conceptos de capítulos de la asignatura de fisiología. Los temas incluían un subapartado relacionado con la aplicación de técnicas de rehabilitación en el campo de la fisioterapia. Los alumnos tuvieron que realizar una presentación en formato Power-Point de 5 diapositivas. Desarrollo de "Team-Based Learning": los equipos eligieron a un representante y en clase este le explicó los conceptos teóricos principales de su tema y su aplicación en el ámbito de la fisioterapia a otros 3 grupos, que tuvieron que desarrollar 3 preguntas. A continuación, se procedió a exponer los trabajos por otro de los miembros del equipo. El profesor evaluó la capacidad de síntesis y la capacidad de relacionar los conceptos teóricos y prácticos. El profesor eligió los dos mejores trabajos expuestos y en el examen incluyó dos preguntas relacionadas con la aplicación de conceptos teóricos de la asignatura de fisiología en el campo de la fisioterapia.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

Numerosos grupos han demostrado la mejora del aprendizaje en los centros universitarios mediante el uso del método “Team-Based Learning”.

1. Esto se explica por cambios en la fisiología neuronal
2. Materia que se imparte en la asignatura de fisiología. Para mejorar la eficacia de esta metodología, los grupos deben ser pequeños, cosa que hemos tenido en cuenta.
3. Otro punto importante en el aprendizaje es la motivación de los alumnos. Motivación es definida como el proceso de iniciar, guiar y buscar un objetivo.
4. Nuestro objetivo fue establecer grupos de trabajo para el desarrollo de temas estimulantes para el alumno por su objetivo práctico.

Bibliografía:

- Davidson,et al. (2014). Small-group learning in higher education— cooperative, collaborative, problem-based, and team-based learning: An introduction by the guest editors. Journal on Excellence in College Teaching, 25(3&4), 1-6.
- Millis, B. J. (2014). Using cooperative structures to promote deep learning. Journal on Excellence in College Teaching, 25(3&4), 139-148.
- Cooper, L. Robinson, P (2014). Using Classroom Assessment and Cognitive Scaffolding to Enhance the Power of Small- Group Learning. Journal on Excellence in College Teaching, v25 n3-4 p149-161.
- Gopalan,V., et al. (2017). A review of the motivation theories in learning AIP Conference Proceedings 1891, 020043.

Autoevaluación y/o Resultado:

Se compararon las notas obtenidas en los exámenes de los cursos 2016- 2017 y 2017-2018, que no habían realizado la actividad (n=103) y de los cursos 2018-2019 y 2019-2020, que habían realizado la actividad (n=67). Pudimos observar que los alumnos que habían desarrollado la actividad obtuvieron una mejor nota (5,77 ± 2,22) que los que no habían realizado la actividad (3,92 ± 2,19) ($p<0,0001$). Además, el 62,7% de los alumnos que habían realizado la actividad aprobaron el examen mientras que solamente el 31,1% de los que no la habían realizado superaron el examen, siendo las diferencias signifcativas ($p<0,0001$). Pensamos que esto es debido al aumento de la motivación que supone la aplicación de los conocimientos a la especialidad por la que tienen vocación. También, trabajar en “team collaborative groups” y el desarrollar trabajos que tienen como función relacionar conceptos favorecen diversas capacidades: búsqueda de información, análisis, relacionar conceptos y síntesis. Esto se demuestra porque al realizar las encuestas de satisfacción el 75% indicó que le había sido útil a la hora de comprender conceptos de la asignatura y el 67% indicó que le había sido útil para comprender el fundamento de las técnicas usadas en fisioterapia.

La aplicación del aprendizaje-servicio para la formación en el uso y seguridad de los medios digitales y en la garantía de los derechos fundamentales en la sociedad digital

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Aprendizaje y Servicio
Profesores participantes	Diana Carolina Wisner Glusko
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Universitario/Grado en Derecho/Cuarto Curso/Derecho de las Telecomunicaciones y de las Nuevas Tecnologías
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

- Aplicar el aprendizaje-servicio como una metodología innovadora en el Grado en Derecho
- Plantear objetivos de servicio que se traduzcan en una aportación concreta a su Comunidad educativa –la elaboración del material para el vídeo, su realización y difusión– aplicado a una situación real como es el desconocimiento de otros compañeros del Grado sobre la seguridad en las redes y la protección de los Derecho fundamentales en Internet.
- Activar e incentivar los conocimientos y competencias que los alumnos han adquirido durante el desarrollo de la asignatura optativa "Derecho de las Telecomunicaciones y de las Nuevas Tecnologías" y, a lo largo de su formación universitaria.
- Formar en valores a los estudiantes participantes en el proyecto, como la responsabilidad social, el respeto a la dignidad, pensamiento crítico, trabajo en equipo, la participación activa en sus estudios, la solidaridad.

Metodología aplicada

La experiencia que aquí se expone se basa en la aplicación del aprendizaje-servicio (Aps) en la universidad; un método de enseñanza-aprendizaje innovador que combina la reflexión crítica con el aprendizaje académico, a la vez que pone en valor el servicio a la comunidad y la responsabilidad social universitaria.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

- Aramburuzabala, P., Cerrillo, R. y Tello, I. (2015). Aprendizaje servicio: una propuesta metodológica para la introducción de la sostenibilidad curricular en la universidad. Profesorado. Revista de currículum y formación del profesorado, 19(1), 78-95. Disponible en: http://www.ugr.es/~recfpro/rev191ART5.pdf
- Deeley,S. (2016) El Aprendizaje-Servicio en educación superior: Teoría, práctica y perspectiva crítica. Madrid: Narcea Ediciones.

- Francisco A. y Moliner, Lidón (2010). El Aprendizaje Servicio en la Universidad: una estrategia en la formación de ciudadanía crítica. Disponible en: http://www.aufop.com
- Navarro Asencio, E. (Coord.) (2017) Fundamentos de la Investigación y la innovación educativa. Logrono: UNIR Editorial.
- Rodríguez-Gallego, M. y Ordez-Sierra, R. (2015) Una experiencia de aprendizaje-servicio en comunidades de aprendizaje. Profesorado: Revista de curriculum y formación del profesorado, ISSN-e 1138-414X, Vol. 19, Nº 1, 2015, págs. 314-333.
- Rubio, L. Prats, Enric Prats y Laia Gómez (coord.) (2013) Universidad y sociedad. Experiencias de aprendizaje servicio en la universidad. Barcelona: Universitat de Barcelona. Disponible en: https://www.uv.es/aps/doc/Biblioteca%20Blog/Univerdidad%20y%20sociedad.pdf
- Francisco, Andrea & Moliner, Lidón (2010). El Aprendizaje Servicio en la Universidad.
- Santos Rego, M.; Mella Núñez I. y Sotelino Losada, A. Movilidad y TIC en aprendizaje-servicio: perspectivas para una sociedad global y tecnológica (2020). RIED: revista iberoamericana de educación a distancia, ISSN 1138-2783, Vol. 23, Nº 1, 2020, págs. 67-84.
- Zayas Latorre, B.; Gonzálvez Pérez; Gracias Calandin Javier (2019). La Dimensión Ética y Ciudadana del Aprendizaje Servicio: Una apuesta por su institucionalización en la Educación Superior. Revista Complutense de Educación 30 (1), 1-15.

Autoevaluación y/o Resultado

Aunque aún falta terminar el vídeo y proceder a su difusión, el análisis de la información muestra un alto grado de satisfacción de los alumnos participantes. En las conclusiones se analiza el impacto que ha tenido en los alumnos el aprendizaje-servicio, resaltando cómo ha influido esa experiencia en su desarrollo académico, tanto grupal como personal.

Nuevos modelos digitales en el proceso metodológico del lenguaje jurídico como lengua extranjera

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Modelos
Profesores participantes	Milagros Beltrán Gandullo
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Nivel educativo universitario: Grados de Derecho y Relaciones Internacionales y Unión Europea, Grado de Relaciones Internacionales y Unión Europea, Grado de Derecho Jurídico-Comunitario, Programa de Excelencia en Derecho. También abierta la actividad a destinatarios de cualquier asignatura que integre el uso del lenguaje especializado.
Defendido en	Mesa Temática

Objetivos de la actividad

El objetivo principal es la apertura de nuevas vías de transformación e innovación en la concepción de la enseñanza metodológica del lenguaje jurídico como lengua extranjera con mediación digitalizada en un sentido amplio, desde una necesaria perspectiva multilingüe y multimodal, donde todos los participantes en el proceso pueden favorecerse de los avances de una forma dinámica, constructiva y sinérgica.

Metodología aplicada

La innovación de esta actividad trasciende su estricto ámbito teórico de conocimiento. Imprescindible como una nueva forma de enseñanza innovadora, motivadora, eminentemente práctica y ajustada a la realidad profesional digitalizada. Responde a las necesidades de obtener soluciones adaptables al contexto multicultural y multilingüe en el que se desarrolla la metodología desde una dimensión digital.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

Entornos digitales de aprendizaje del lenguaje jurídico como lengua extranjera y de procesos metodológicos aplicados a ecosistemas profesionales y sociales.

Autoevaluación y/o Resultado

Se muestra la creación de distintos recursos y estrategias para integrar las destrezas lingüísticas y los contenidos formales, a través de la incorporación metodológica digital para promover un aprendizaje coorperativo, motivador y real en el aula.

Learn the basics and try them out

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Modelos
Profesores participantes	Marina Robas, Pedro Jiménez, Estanislao Nistal, Francisco Llinares, María José Pozuelo, Maite de Troya, Carmen de Mendoza, Daniel González, Andrea Valderrey
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Alumnos que cursen la asignatura de Microbiología - Prácticas de laboratorio - F. Farmacia y Medicina
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

El objetivo último que perseguimos y que justifica el desarrollo de este proyecto es estimular el aprendizaje autónomo del alumno en el laboratorio de Microbiología, a través de vídeos docentes de una duración breve. El orden lógico pasa por ir de los aspectos más fundamentales de la Microbiología y que, por tanto, podemos aplicar a un mayor número de titulaciones, hasta los más específicos y propios de cada grado. Por ello, entre todos los participantes, hemos llegado a la conclusión de comenzar con un conjunto de 3 vídeos introductorios al mundo de la Microbiología. Estos vídeos son de duración breve, estimada en no más de 3 minutos. Este tiempo se repartirá en 1 minuto de explicación de los conceptos y fundamentos básicos, 1 minuto y medio de instrucciones concretas sobre la ejecución y 30 segundos finales dedicados al planteamiento del problema o caso clínico a resolver. Se busca generar un contenido audiovisual que mantenga la atención del alumno, para asegurarnos así, de que comprende lo que debe hacer. Estos vídeos estarán accesibles por los alumnos a través de su portal BB. De esta manera, podrá consultarlos antes del comienzo de las prácticas tantas veces como desee, hasta asegurarse una plena comprensión.

Metodología aplicada

Mediante la metodología SOLE (Self Organizing Learning Environments), generamos un ambiente en el que el alumno puede auto-gestionarse su proceso de aprendizaje y llegar al laboratorio para practicar, ensayar y ejecutar. Mediante esta metodología, alumnos y profesores trabajan juntos en un ambiente de promoción del autoaprendizaje. Por una parte, los profesores tienen el papel del guiar y observar cómo los alumnos se organizan y ponen en práctica lo aprendido con los medios disponibles en los laboratorios. Es una oportunidad excelente para que el profesor corrija aspectos de la ejecución que, de otra forma, podrían pasar desapercibidos si a la vez estuviera explicando.

Así el alumno adquirirá destrezas y técnicas de trabajo adecuadas, propias de un laboratorio de Microbiología. Por su parte, el alumno se convierte en el principal actor de las prácticas. Podrá visualizar los videos y consultar el guion de prácticas, tantas veces como estime siempre que no supere 45 minutos de dedicación a esta tarea. Se les animará a que, con toda esta información, realicen un esquema básico de trabajo que incluya materiales, actividades y procesos que seguir durante el ejercicio, fomentando su capacidad de síntesis.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

No tendría sentido plantear la innovación si su fin último no es el propio fin de la educación. La innovación no es una actividad puntual. Debe buscar la introducción de cambios en la formación que produzcan mejoras en los resultados de aprendizaje. Mónica Edwards, un referente internacional en el mundo de la innovación social y educativa sostiene que para que el cambio sea innovación debe tener en cuenta los siguientes puntos:

- La sistematización consiste en la generación del material necesario y procedimientos comunes, que podamos implantar de manera uniforme en el Área. Diseñaremos y elaboraremos el contenido de los vídeos para plasmar en formato digital, los conceptos que el alumno debe entender y los procedimientos que debe llevar a cabo.
- La formalización consiste hacer extensiva la idea a nuestros alumnos, de tal manera que motivemos su participación activa. El alumno debe ser capaz de identificar el valor añadido de la implantación de estas iniciativas y percibir una mejora en el proceso de aprendizaje. Con el fin de reforzar la motivación y participación, los alumnos serán evaluados por su grado de implicación y puesta en común final de sus resultados con el resto de la clase.
- Para saber si el proyecto alcanza el objetivo inicialmente planteado debemos hacer un seguimiento, respondiendo a preguntas como ¿Han participado? ¿Hemos despertado su inquietud? ¿Han desarrollado su auto-aprendizaje?
- Evaluación (10)

Autoevaluación y/o Resultado

- Autoevaluación profesorado: Para evaluar la acción formativa, al final del período de impartición de cada grado, los profesores se reunirán para para analizar conjuntamente, cómo ha transcurrido su experiencia docente. El objetivo de este punto es la mejora continua del proyecto, por lo que la propuesta de acciones de mejora y la subsanación de errores son esenciales para seguir ampliando el alcance del proyecto, bajo los pilares sólidos del consenso.
- Evaluación de los alumnos: ¿Cómo saber si el proyecto responde a las necesidades y demandas de los estudiantes? Se han diseñado encuestas digitales que los alumnos deberán cumplimentar antes de la realización del examen de prácticas. Así, aseguramos la participación del alumnado cuando aún tiene la experiencia reciente. Los datos se recogerán de forma automática en la plataforma BlackBoard y serán analizados por medio de estadística descriptiva. Los resultados procesados, serán presentados y difundidos entre los miembros del área.

Mejora de las habilidades clínicas y las técnicas de interconsulta para el graduado en odontología a través del campus virtual mediante el aprendizaje basado en los problemas

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Modelos
Profesores participantes	Arlinda Luzi, Pablo Fos, María del Mar Jovani, Raquel González
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Universitario/Odontología/4º/Patología y Terapéutica Dental III
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

Objetivo General:

Incorporar la interconsulta como una herramienta de apoyo a su futuro ejercicio profesional en las asignaturas Patología y Terapéutica Dental III de cuarto curso de Grado en Odontología.

Objetivos específicos:

- Estimular y facilitar el aprendizaje, fomentar la responsabilidad y el trabajo en equipo multidisciplinar mediante su utilización.
- Evaluar de forma continua los conocimientos y habilidades que el alumno va adquiriendo en el desarrollo de la asignatura.
- Desarrollar habilidades de comunicación oral y escrita para que luego puedan ser útiles en el desempeño de su ejercicio profesional.
- Fomentar el trabajo en equipo como un requisito indispensable para su incorporación futura en el mercado laboral.
- Incrementar el rendimiento académico de los estudiantes en la materia.

Metodología aplicada

Los alumnos de cuarto curso matriculados en la asignatura Patología y Terapéutica Dental III se dividieron en grupos de trabajo (grupos mixtos Odontología/Dentistry) (22 grupos en total).
A cada grupo se le asignó un profesor como tutor de su caso. Se propusieron 11 casos en base a la metodología de aprendizaje basado en problemas. A dos grupos diferentes se le entregó el mismo caso. Los alumnos del mismo grupo realizaron sesiones para discutir el caso elaborando un diagnóstico y solicitando las

pruebas complementarias necesarias al profesor encargado del caso, simulando una interconsulta con otros especialistas médicos y del campo de la Odontología. Todos los datos y los informes que pidieron se basaron en la evidencia científica, si no se hacía en base a estos criterios el profesor les pedía más datos para poder aceptar la resolución del caso. En base a estas pruebas los grupos elaboraron un diagnóstico diferencial detallado. Después de tener todos los datos elaboraron una presentación en la que en base a las pruebas que se les aportaron justificaron el diagnóstico completo del caso y el tratamiento odontológico a realizar. La solución de todos los casos se expuso en un seminario conjunto en formato debate.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

La enseñanza de las materias clínicas dentro de las Ciencias de la Salud, incluida la Odontología, ha sido impartida de manera mayoritaria utilizando el método tradicional de aprendizaje: el profesor imparte clases magistrales y el alumno debe de memorizar. Este método tradicional de la enseñanza posee una característica principal que es la centralización en la figura del profesor y en el aprendizaje. La memorización hace que el aprendizaje a corto plazo se facilite, pero no ayuda la retención de la información y la capacidad para el manejo de la misma. La metodología del aprendizaje basado en problemas se centra en el alumno y en su aprendizaje (1, 2). La incorporación de la interconsulta como una herramienta de aprendizaje será un apoyo para su futuro ejercicio de la profesión, estimulará el aprendizaje, ayudará a desarrollar habilidades de comunicación y lo más importante mejorar la atención a los pacientes en la Clínica Odontológica Universitaria de la Universidad CEU Cardenal Herrera.

1. Wood DF ABC of learning and teaching in medicine:problem-based learning. BMJ 2003; 326(7384):328–30.

2. Prosser M, Sze D. Problem based learning: student learning experiences and outcomes. Clin Linguist Phon. 2014 Jan-Feb; 28 (1-2):131-42.

Autoevaluacióny/o Resultado

A los alumnos que participaron en el proyecto les gusto el planteamiento de esta actividad y les gustaría que esta iniciativa se pudiera realizar en más asignaturas. En la encuesta que participaron de forma voluntaria 90 alumnos de los 120 matriculados (75%), el 100% están satisfechos con la actividad. El 66,7% indican que han aprendido mucho en esta actividad, el 32,2% que han aprendido bastante y el 0,01% que han aprendido lo suficiente. El 65,6% indican que el interés por la asignatura a través de esta actividad ha aumentado mucho y el 34,4% que ha aumentado bastante. El 92,2% de los participantes indican que esta experiencia sería recomendable realizarla en otras asignaturas que sean parecidas a la que es objeto de este proyecto. De estos resultados se pone en manifiesto que la actividad ha tenido una buena repercusión sea en los conocimientos de los alumnos como también en sus resultados académicos. En este curso se ha reducido el número de suspendidos un 37,5% en castellano y un 34,2% en bilingüe y la nota media ha subido en 2 puntos. Los alumnos han adquirido habilidades como el trabajo en equipo, la comunicación oral y la comunicación escrita.

Comunidad de Conocimiento *#ColegiosCEU*

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Modelos
Profesores participantes	Jorge Moreno Sánchez
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Todos los docentes de los colegios CEU
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

El objetivo principal de la Comunidad de Conocimiento #ColegiosCEU es, reconociendo el conocimiento como el valor intangible más importante, facilitar la transformación en nuestros colegios fomentando espacios en los que todos los docentes de los colegios puedan compartir información, ideas, experiencias e innovación vinculadas a la actividad docente, siendo el grupo el mayor valor. La iniciativa está basada en la confianza, en la disposición a aprender y en el desarrollo de estándares en la forma de trabajo, con el propósito o misión que también es común (Visser, 2000; Fucci Bornachera, 2006). Como objetivos secundarios destacan fortalecer el sentimiento de pertenencia a nuestra institución educativa, la generación de proyectos intercolegiales de colaboración entre docentes y alumnos, y la generación de un mapa del talento que conecte a nuestros docentes más allá de sus materias o áreas. Lo anterior implica un fortalecimiento en las ventajas competitivas, fundamentadas en el intercambio de experiencias, promoción de la creación, innovación, cambio, efectividad de las acciones que permitan la conformación de estructuras complejas de conocimiento con miras de ofrecer respuestas dentro de la comunidad, pero de igual validez fuera.

Metodología aplicada

Los modelos de creación de conocimiento en comunidad proponen tanto la estructura como los pasos a seguir para consolidar nuevo conocimiento dentro de las organizaciones. El modelo de Nonaka Y Takeuchi (1995) culmina con la propuesta de “espiral de creación del conocimiento” y la conjugación de las entidades de creación de conocimiento en diferentes dimensiones: individual, grupal, organizacional e inter-organizacional. El modelo se basa en una interacción en espiral con una naturaleza dinámica y transformación continua entre el conocimiento tácito (know-how) y el explícito (formal), entendiendo que la conversión de uno a otro no es unidireccional y se produce en cualquier sentido. A estos dos conocimientos también hacer referencia Peluffo y Contreras (2002) cuando afirman de la necesidad administrar el conocimiento y los aprendizajes organizacionales como mecanismos claves para el fortalecimiento. Volviendo al modelo comentado, las cuatro fases necesarias para generar conocimiento según este modelo: socialización o generación de conocimiento tácito en los individuos; externalización o consolidación del conocimiento tácito en explícito; combinación o desarrollo de innovación y conceptos

nuevos a partir de conocimiento explícito e inicial; internalización o generación de nuevo conocimiento tácito a través de la práctica y el aprendizaje por experiencia.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

Base del aprendizaje organizacional, las comunidades de conocimiento son respuesta a los cambios del entorno, dinamizadoras de acciones de mejora en los procesos que logran así optimizar y corregir los mismos en la organización, aprovechando al mismo tiempo la adquisición de conocimientos o cambios en las estructuras de cognición de actuación individual y colectiva. Son comunidades de ideas, con objetivos bien definidos que hacen el esfuerzo por compartir lo producido, promoverlo, valorarlo, donde se establecen espacio presenciales o virtuales para aprender (Vega, 2004). La ausencia de una correcta gestión del conocimiento significa consolidar procedimientos de trabajo redundantes al no reutilizar el que ya se ha realizado por algún otro actor dentro de la organización, o tiempo de indagación para la resolución de un problema similar que pudo ser ya resuelto en el pasado pero que no está accesible o reconocido (Espinoza, 2010). Se puede decir entonces que el conocimiento es la utilización inteligente de información por personas en un contexto para un propósito (Nonaka y Takeuchi, 1995).

Autoevaluación y/o Resultado:

En una iniciativa como la presentada es tan importante el conocimiento que se comparte como el propio hecho de compartir. Con actores conscientes de su papel, la importancia se encuentra en el reconocimiento por parte de sus miembros en compartir una experiencia de cambios, tanto de actitudes como de paradigmas. Los resultados cuantitativos son en los últimos 90 días (del 24 de febrero al 23 de mayo) más de 470 docentes de 9 colegios de la institución educativa como usuarios pertenecientes a la comunidad, con casi 700 publicaciones compartidas por usuarios únicos y más de 1480 respuestas vinculadas a dichas publicaciones. La comunidad cuenta con materiales compartidos que en formato resumido ofrecen cerca de 200 experiencias educativas en formato documento o enlace web, más de 20 horas de webinars grabados entre talleres ofrecidos por los propios usuarios o proveedores de servicios externos. Pero son los resultados cualitativos los que diferencian una verdadera comunidad de conocimiento. Los mensajes de agradecimiento entre integrantes, proyectos intercolegiales propuestos, la resolución de dudas o el apoyo/reconocimiento entre iguales son algunos de los aspectos que hacen de esta comunidad una comunidad de conocimiento VIVA.

@conCIENCIArte: arte, ciencia y salud para el desarrollo de habilidades de observación clínica y de vocación científica

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Modelos
Profesores participantes	Paula Sánchez, Vicente Rodilla, Lidia Ibáñez, Encarna Castillo, Isabel Martínez, Ma. Aracely Calatayud, Francisco Bueno
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Grado/Medicina y Enfermería/2do/Praxis y Metodología de la Investigación II y Farmacología Clínica
Defendido en	Mesa Temática

Objetivos de la actividad

Desarrollar habilidades de observación clínica estructurada, vocación científica y cointerprofesionales colaborativas, en alumnos de segundo curso de Medicina y de Enfermería de la U. CEU Cardenal Herrera (campus Castellón, Comunidad Valenciana), a través de la relación "arte salud".

Metodología aplicada

Mediante Seminario online (BlackBoard Collaborate, BBC) se entrenaron técnicas iconográficas visual aplicadas a obras de arte que reflejan patologías, actos médicos o de cuidados de salud. Visita virtual al Museo de Bellas Artes de Valencia San (http://rec.mestreacasa.gva.es/som_cultura/visita5/VISITA%20VIRTUAL%20MUSEO%20DE%20B y se visitaron páginas de CDC y Fitoterapia.net para extraer información clínica adicional de las representadas en las obras.

Los estudiantes trabajaron en equipos de 4-5 integrantes, analizando pictórica previamente asignada y seleccionada. Luego, se razonaron los testimonios de referentes en ciencia y filosofía entrevistados en "15 citas con la Ciencia" (Fundac https://www.youtube.com/watch?v=COMV65m47eY) y se hizo recorrido virtual de la serie de mur de ciència (Mujeres de ciencia, http://donesdeciencia.upv.es/index.html). Se analizó la biografía Anna Lluch (referente en oncología mamaria). A partir de ello, los equipos de estudiantes participan competencia en la cuenta de Instagram "@conCIENCIArte".

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

Toda actividad que fomente habilidades de observación, empatía y sensibilidad, resulta de gran aporte de valor en la formación de los profesionales sanitarios, pues cubren la necesidad de compl base científica que predomina en los currículums de los grados en

Ciencias de la Salud, con humanística (1). Entre las diferentes artes, la pintura se ha ocupado en reflejar actos médicos y proporcionando información sobre los usos y costumbres propios del contexto social (2). Esta información se relaciona a la práctica sanitaria, los tratamientos, la epidemiología y la clí patologías prevalentes en cada época.

1. Saura-Carretero Z., López-Aragó M., López-Castellano A (2019). El arte como herramienta docente en medicina. Educación Médica, 20, 59-63.

2. Hidalgo J., Cantabrana B. Utilidad potencial de las artes visuales en la enseñanza de la medicina. Educ Med (S3): 284-93.

Autoevaluación y/o Resultado

Cada equipo de estudiantes elaboró una “Ficha de la obra”, en formato pptx, desarrollando los ap datos sobre obra asignada y su autor, interpretación del contexto social y significado sanitario, elab collage interpretativo visual propio, y datos de la patología identificada. Además, realizaron u reflexivo sobre al valor social de la ciencia mediante chat interactivo por BBC, y resolvieron un quiz letras) para reconocer el aporte de la mujer al conocimiento a través de la historia, subiendo la res cuenta de Instagram Instagram “@conCIENCIArte”. Las sesiones de seminario y taller quedaron gr la plataforma BBC, y se registró la valoración de la experiencia por parte de los estudiantes.

CEU Experience: nuevos retos del Grado en Derecho

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Modelos
Profesores participantes	María Dolores Cano Hurtado
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Grado en Derecho en su conjunto
Defendido en	Mesa Temática

Objetivos de la actividad

En la actualidad, tal y como lo manifiestan los empleadores y los más prestigiosos estudios sobre la materia, el talento jurídico y la excelencia no sólo se ponen de manifiesto teniendo un excelente expediente, sino que éste debe ir acompañado de otras cualidades y competencias, algunas de ellas que trascienden incluso el plano académico. Con esta finalidad se presenta un Proyecto de gran magnitud y complejidad. Se persigue integrar en la formación académica una visión práctica de los distintos ámbitos de la actividad profesional del jurista, de modo continuado, y desde una perspectiva absolutamente interdisciplinar, con una completa visión de conjunto de las distintas áreas del Derecho, evitando un estudio estanco de cada una de las disciplinas; y al mismo tiempo, integrar en los estudios de Grado la transformación digital en los servicios jurídicos, que de forma exponencialmente creciente se ha instalado en nuestra realidad, formando a nuestros alumnos en el conocimiento y utilización de la nuevos modos de prestación de servicios profesionales basadas en la tecnología y en la gestión de procesos. En definitiva, perseguimos formar profesionales altamente competitivos en el mercado, acordes con las demandas actuales de la profesión.

Metodología aplicada

Dando respuesta a los objetivos señalados se han propuesto dos tipos de actividades dentro de lo que hemos denominado CEU EXPERIENCES:

1. CEU LEGAL EXPERIENCES, referente a la interdisciplinariedad, transversalidad y adquisición de otras capacidades y habilidades exigidas en una formación de calidad
2. CEU LEGALTECH EXPERIENCES, para responder al proceso de digitalización en el ámbito jurídico. Cada una de ellas aglutina distintas propuestas que fueron consensuadas y planificadas en el curso

pasado, dando lugar a lo que sería la primera fase de este Proyecto de innovación. En el presente curso, el Proyecto se ha consolidado con la materialización y puesta en marcha de esas actividades. Dentro de CEU LEGAL EXPERIENCES se han realizado actividades que pretenden motivar al alumno acercándole a los escenarios reales y aunando el aprendizaje jurídico con actividades de ocio y de cohesión con sus compañeros. Así por ejemplo el viaje realizado por los alumnos al Parlamento y a la Comisión Europea donde recibieron diversos seminarios, y al Euronext. Dentro de CEU LEGALTECH EXPERIENCES se han realizado diversas acciones centradas en la adquisición de conocimientos de tecnología aplicada al Derecho y de Derecho de las Nuevas Tecnologías. Así, el seminario recibido por los alumnos de primero en Microsoft Ibérica.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

En coherencia con la línea metodológica del proyecto educativo de la Universidad CEU Cardenal-Herrera y con la nueva realidad impuesta por el Espacio Europeo de Educación Superior es objetivo prioritario la actualización constante de los métodos pedagógicos, buscando especial y principalmente la integración de teoría y práctica. Hoy en día, el talento jurídico y la excelencia, no sólo se evidencian a través de un excelente expediente académico, sino que éste debe ir acompañado de otras cualidades y competencias, algunas de ellas que trascienden incluso el plano académico, pero que son igualmente importantes. Concretamente, y como se especifica en nuestra Memoria de Grado, hablamos, entre otras, de: la preocupación por el rigor y la calidad del trabajo, así como por la expresión, oral y escrita, y la capacidad de negociación y la empatía; la promoción del trabajo en grupo; la interdisciplinariedad; el fomento de las reglas de educación, el saber estar, la puntualidad, así como la importancia de inculcar desde el principio un comportamiento honesto. El sector legal está experimentando un cambio y es necesario replantearnos la formación de los futuros juristas, incorporando además las Nueva Tecnologías, para que puedan responder al modo actual de prestación de los servicios profesionales.

Autoevaluación y/o Resultado:

El resultado dadas sus características, se evidencia por las propias actividades planificas y su puesta en marcha. Es cierto que como consecuencia de la situación excepcional que hemos sufrido debido al COVID-19, algunas de las actuaciones previstas en el segundo cuatrimestre han tenido que quedar aplazadas, y otras han tenido que readaptarse al nuevo escenario online. Sn embargo, aún con todo, el resultado es muy positivo ya que la totalidad de los profesores se han implicado en este Proyecto, siendo muy bien acogido por los estudiantes, principalmente las actividades que implicaban movilidad geográfica. El proyecto dadas sus características es sin solución de continuidad y lo que pretende es quedar arraigado en los estudios de Derecho incorporando todas las actividades que fueran necesarias en cada momento en función de las exigencias observadas.

El Hub, como herramienta profesionalizante en el ámbito de la comunicación y la publicidad

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Modelos
Profesores participantes	Ainhoa Torres Sáez de Ibarra, Lidia Jiménez, María Solano, Emiliano Blasco
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Facultad de Humanidades y Ciencias de la Comunicación
Defendido en	Mesa Temática

Objetivos de la actividad

- Creación de un entorno controlado que simula el mundo laboral dentro de la actividad docente reglada de la facultad, como eje vertebrador para el desarrollo de los ECOE (Examen de Competencias Objetivo y Estructurado) aplicados al ámbito de la comunicación.
- Dotar a nuestros alumnos de las herramientas necesarias para adentrarse en el mercado laboral digital actual: conocimiento actualizado de las nuevas dinámicas de trabajo y sus necesidades técnicas, mediante un trabajo real y tutelado por los responsables del HUB y los profesores de la facultad.
- Convertir a nuestros alumnos en profesionales multidisciplinares capaces de pensar, gestionar y producir proyectos de publicidad y comunicación 360º.
- Favorecer la transversalidad y las sinergias entre las asignaturas que cursan los alumnos.
- Promover que los alumnos de la facultad salgan de ella con una huella digital profesionalizante.
- Desarrollar un pensamiento crítico y complejo mediante la reflexión sobre los valores humanísticos propios de la universidad San Pablo CEU: excelencia, humildad, trabajo y servicio a los demás.

Metodología aplicada

La metodología de trabajo en el HUB se construye en torno a tres dinámicas de trabajo esenciales: El aprendizaje desde la práctica, fomentando la creatividad del alumno y potenciando sus habilidades y destrezas. Ellos mismos ven el éxito o el fracaso de sus trabajo y proyectos. Aquellos con calidad son trasladados a la web y las redes sociales de la facultad. En segundo lugar, el aprendizaje anticipativo mediante la simulación real del complejo contexto profesional de nuestros días. Nuestros alumnos se ajustan a los tiempos,

las arbitrariedades y al ritmo a veces frenético de los medios de comunicación y las agencias de publicidad. La información varía, se actualiza, cambia, se matiza. Y nuestros alumnos se preparan de antemano para lo que les espera al terminar sus estudios. Por último, el aprendizaje colaborativo. El flujo de trabajo implica la colaboración horizontal y vertical de varios equipos. Los proyectos comienzan por el diseño de una campaña de comunicación, pasan por la generación de contenido de calidad y llegan a las redes sociales como canal de distribución. Para ello se necesita la estrecha colaboración de los becarios, de los coordinadores y de la dirección del Hub, que acaba de dar su visto bueno.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

Se parte del modelo de la prueba del tipo ECOE (Examen de Competencias Objetivo y Estructurado), aplicada en los ámbitos sanitarios y puesta en marcha en otros ámbitos, como la publicidad, en la Universidad CEU Cardenal Herrera, que evalúa al alumno en tres de los cuatro escalones de la pirámide de Miller: saber (conocimientos), saber cómo (habilidades) y demostrar cómo (actitudes) (Calatayud Pascual, 2020). En el HUB se da un paso más, hacer (acción), ya que nuestros alumnos simulan el entorno profesional en cuanto a la presión, la rapidez de la información, la calidad de los proyectos, etc. pero además lo llevan a cabo: lo publican en la web del HUB y en redes sociales. Siguiendo las pautas Learnig by doing, específicamente la teoría sobre el aprendizaje experiencial (Kolb, 1984) y los estudios sobre ambientes de confianza en el entorno educativo /profesional (Evans, M. 2019). Finalmente, la incorporación de los medios sociales en el ejercicio profesional de comunicadores y su integración en las redacciones (Torres Sáez de Ibarra, A., & Torrecillas-Lacave, T., 2019) y las agencias de publicidad es una realidad del nuevo ecosistema líquido de comunicación, con el usuario prosumidor en el centro. El HUB integra el dominio de las redes sociales orientadas al bien común mediante la construcción de una confianza virtual ligada al proyecto, la institución y el alumnado (Arroyo, L. et al., 2017).

Autoevaluación y/o Resultado

En los 8 meses de vida que tiene el HUB los resultados obtenidos están siendo óptimos. Se han cubierto más de 50 eventos, jornadas, masterclass y congresos, para los que se han generado más de 223 diseños de cartelería y piezas para redes sociales. También se les ha dado difusión en los medios sociales de la facultad. Además, los hubbers especializados en vídeo han elaborado más de 24 vídeos long form. Por su parte, los especializados en radio han lanzado el podcast Play Attenttion con 8 capítulos de 1 hora que contienen entrevistas a periodistas de renombre y profesores de la facultad. También se han realizado más de 35 entrevistas y artículos, en formato escrito y/o audiovisual, y se ha creado y lanzado la web del HUB, en tiempo récord y en plena pandemia. Actualmente, la cantidad de alumnos que se ofrecen como voluntarios para colaborar con el HUB no deja de crecer y actualmente contamos con 30 colaboradores fijos. Se ha conseguido revitalizar las redes sociales de la facultad y en especial Instagram, el medio social de referencia para nuestros alumnos, en el que se ha conseguido un aumento de la comunidad del 140% con respecto del año pasado.

Transformar tu clase a un entorno online no es pan comido

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Modelos
Profesores participantes	Pablo Cesar García Sánchez
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Grado/Physiotherapy/3th year/Clinical integration
Defendido en	Mesa Temática

Objetivos de la actividad

Alguien pensó que convertir una clase presencial en otra online era pan comido. Pero la realidad es mucho más difícil de afrontar para estudiantes y docentes, especialmente si están acostumbrados a vivir un aprendizaje activo y experimental dentro del aula. A pesar de estar una semana previa al confinamiento preparando esta transición hay imponderables contra los que no puedes luchar. La capacidad de Blackboard no es infinita cuando todo el mundo está conectado a la vez. El profesor y los alumnos no tienen por qué tener una buena conexión wifi. O a veces las personas tienen que compartir su plan de datos o su ancho de banda con el resto de los habitantes de la casa, cuando no compartir las cargas familiares en el momento de la clase. Después de haber pasado horas preparando tu clase, la frustración sientes cuando la técnica falla o los alumnos apenas se asoman al aula virtual es infinita.

Por lo que mi objetivo fue implementar un modelo para que ningún estudiante pierda la oportunidad de aprender, sin importar su situación personal o el eventual fracaso tecnológico dentro de este nuevo escenario, manteniendo el mismo enfoque basado en la evidencia que tenemos en el aula.

Metodología aplicada

La lección se anuncia 24 horas antes y contiene la explicación, los recursos y la temporalización, ofreciendo dos tracks paralelas al alumno: una manteniendo el horario síncrono, y otra para cuándo el alumno no pueda conectarse o la técnica falle. La clase se transforma en lectura, visionado de recursos, experimentación y participación con un grado de autonomía variable. Durante el horario presencial el docente está conectado a Blackboard, pero en vez de dar clase, resuelve dudas y plantea preguntas partiendo de lo recogido en el foro previo a la lección. Si la videoconferencia funciona, estas explicaciones se grabarán para que sean accesibles posteriormente. Si no funciona, las explicaciones se hacen a través del chat o de anuncios. ¿Qué pasa con los alumnos que no tienen dudas? Se les invita a que utilicen ese mismo horario para completar la lección, teniendo al profesor conectado. El tiempo de lectura y visionado de los materiales se pondera para que coincida con la duración de la clase original. La evaluación formativa se realiza a través de la participación posterior a este tiempo en el foro o con la entrega de algún tipo de aplicación práctica que ya estaba recogida en el sistema anterior.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

La interrupción abrupta de la interacción presencial puede llevar a una serie de problemas como la falta de comunicación entre profesores y estudiantes, disminución de la atención, del compromiso o un incremento de la ansiedad (Kappler, 2020). La neurociencia, la psicología cognitiva, los metaanálisis y la experiencia de campo aportan evidencias sobre cuáles son las estrategias que ayudan a aprender a los alumnos en educación superior (Marzano, 2001; Petty, 2009; Hattie, 2018). Estas evidencias pueden resumirse en el siguiente ciclo de aprendizaje:

1. Activación del conocimiento previo.
2. Presentación del material de aprendizaje.
3. Formulación de tareas desafiantes/motivadoras
4. Retroalimentación.
5. Ciclos de Repetición-Evaluación Mantener este ciclo en la clase presencial es factible y muy recomendable, pero la implementación online de estas fases es más desconocida y necesita de un tiempo de habituación.

Bibliografía:

- La combinación de estrategias como Peer instruction, JiTT y Flipped classroom se propone como base para mantener este ciclo de aprendizaje durante el confinamiento (Mazur, 2001; Novack, 2011, Bergman & Sams, 2015). “Enseñar y aprender desde casa, en lugar de hacerlo en las aulas, en las bibliotecas y en los laboratorios, exige dejar de pensar a la universidad como un espacio y volver a pensarla como una comunidad” (Orihuela, 2020).

Autoevaluación y/o Resultado:

Las clases síncronas ayudan a mantener un vínculo diario con los alumnos y les ofrece cierto grado de “normalidad”, pero la técnica puede fallar fácilmente o puede que en ese momento surjan otras prioridades, en estos días en los que estamos revisando rápidamente el orden de la pirámide de Maslow. Ofrecer al alumno universitario una forma de completar su aprendizaje, sin la obligación de conectarse a una hora específica, permite sortear en muchos casos las dificultades personales y tecnológicas que el alumno y el docente pueden sufrir durante el confinamiento. Mantener un enfoque docente en línea basado en la evidencia ha sido un reto complicado, pero factible. La transferencia de información y el enfoque de la tarea está puesto en el estudiante, que puede hacerlo a su propio ritmo y de forma asincrónica. Pero la búsqueda del sentido de lo transmitido seguirá siendo dirigida por el instructor a través del tiempo interactivo con otros estudiantes, el foro o la retroalimentación recibida después de la actividad. La implementación de esta medida ha supuesto un alivio y una disminución del estrés, tanto para el docente como para el alumno, aumentando su autonomía y manteniendo los estándares exigidos por la universidad.

Método para resolución de casos prácticos

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Modelos
Profesores participantes	Silvia Bueno Núñez, Pedro Robles Latorre, Belén del Pozo Sierra
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Universidad CEU San Pablo / Grado en Derecho / 1o / Derecho civil / Introducción al derecho privado y derecho de la persona
Defendido en	Mesa Temática

Objetivos de la actividad

El alumno de primer curso de Derecho presenta una particular circunstancia frente a sus compañeros de cursos superiores: sus primeros pasos están inmersos en un contexto desconocido hasta el momento, éste es, el del pensamiento y lenguaje jurídico. Un contexto en el que los fundamentos y principios representan el armazón teórico y que, una vez desarrollados, requieren del alumno su aplicación a través del caso práctico. Es aquí donde nace la dificultad del principiante: trasladar el contenido abstracto e hipotético de una norma jurídica a una situación concreta de la realidad social. La barrera entre el conocimiento adquirido y la transformación al caso concreto pone a prueba la comprensión y razonamiento del estudiante. Por tanto, el objetivo de la actividad consiste en presentar al profesorado la aplicación de un sistema de aprendizaje para facilitar al alumno la resolución de casos prácticos.

Metodología aplicada:

La metodología del sistema se basa en un itinerario de ejercicios que dividen las etapas de aplicación de la norma hasta alcanzar la completa redacción de un dictamen jurídico. Los ejercicios permiten que el conocimiento teórico sea practicado de menor a mayor dificultad aplicando el razonamiento deductivo. Tienen compatibilidad con la enseñanza presencial y/o en línea. Por un lado, los relativos al contenido:

1. Ejercicios “aislados” para calificar, integrar o interpretar la norma jurídica, cuyas respuestas no superan las cien palabras.
2. Ejercicios de “dictamen jurídico express” con el objeto de elaborar un mapa conceptual de la solución del caso.
3. “Dictámenes jurídicos” para desarrollar una redacción completa. Se entrega como orientación un dictamen resuelto y comentado.
4. La revisión del dictamen jurídico: reformulación por el alumno una vez recibido el feedback por el profesor.

Por otro lado, los materiales referentes al aspecto formal para comprender el concepto y estructura del dictamen (I. Antecedentes, II. Consulta, III. Desarrollo del dictamen, IV. Conclusión). A este fin se entrega un vídeo tutorial de cómo realizar un dictamen jurídico. Véase el tutorial de ejemplo en el siguiente enlace: https://youtu.be/n_VX58HHSRM.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

Un diseño de aprendizaje específico para la resolución de casos prácticos obedece a la necesidad de secuenciar las distintas tareas que conlleva la propia resolución del caso.

- AA.VV. Libro de estilo Garrigues, Thomson Reuters Aranzadi, 2 edición, 2015. BLANCH, JUAN M. Locuciones latinas y razonamiento jurídico. Una revisión a la luz del derecho romano y del derecho actual. Madrid: Dykinson, 2017.
- MARCELO GARCÍA, C., YOT DOMÍNGUEZ, C. "Las actividades de aprendizaje en la enseñanza universitaria. Análisis del diseño de aprendizaje a través de las tareas", en Generación de conocimiento e innovación para la educación y la comunicación, Mexico, Universidad de Sonora, 2013, pp. 137-156.
- GONZÁLEZ MENESES, M. Como hacer dictámenes jurídicos. Ensayos sobre la formación del jurista, Madrid: Colegio notarial de Madrid, 2007.
- REAL ACADEMIA DE LA LENGUA ESPAÑOLA Y CONSEJO GENERAL DEL PODER JUDICIAl. Libro de estilo de la Justicia. Dirigido por Santiago Muñoz Machado. Madrid: Espasa, 2017.
- SANTOS MARTÍNEZ, V. Para una didáctica del Derecho. Murcia: Instituto de ciencias de la educación, 1978.

Autoevaluación y/o Resultado

El sistema fue ensayado en línea con tres grupos del primer curso de la asignatura "Introducción al Derecho privado y derecho de la persona" durante la semana del 20 de mayo al 1 de junio de 2020. Los materiales entregados fueron un vídeo tutorial, un caso práctico de ejemplo, así como el feedback de ejercicios resueltos por los alumnos. Se realizó una encuesta a 45 estudiantes con la escala de Likert:

1. "El vídeo tutorial de Youtube sobre cómo se realiza un dictamen jurídico ha sido de utilidad para comprender el concepto y pasos del dictamen". El 46,6% de acuerdo; 40% totalmente de acuerdo; 6,6% ni de acuerdo ni en desacuerdo; 2,22% en desacuerdo; 4,44% totalmente en desacuerdo.
2. "El dictamen jurídico resuelto y con comentarios ha sido de utilidad para comprender el concepto y pasos del dictamen." El 41,8% totalmente de acuerdo; 28,86% de acuerdo; 22,2% ni de acuerdo ni desacuerdo; 2,22% desacuerdo; 4,44% totalmente en desacuerdo.
3. "La anterior documentación (tutorial en Youtube y dictamen jurídico resuelto) ha sido importante para mis estudios de resolución de casos prácticos". El 53,28% totalmente de acuerdo; 31,08% de acuerdo; 11,1% ni de acuerdo ni desacuerdo; 2,22% desacuerdo; 2,22% totalmente en desacuerdo.

Proceso de elaboración de una guía de buenas prácticas de educación marítima y náutica en el ámbito escolar

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Modelos
Profesores participantes	Daniel Medina, Pedro Sáenz-López, Eduardo J. Fernández-Ozcorta
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Educación secundaria/ asignatura de Educación Física
Defendido en	Web

Objetivos de la actividad

La elaboración de esta guía de buenas prácticas de educación marítima y náutica en el ámbito escolar es la culminación del proyecto Atlantic Youth, perteneciente al programa de la Unión Europea Erasmus+, que pretende apoyar la educación, la formación, la juventud y el deporte en Europa. Su presupuesto, de 14.700 millones de euros, brindará a más de 4 millones de europeos la oportunidad de estudiar, formarse y adquirir experiencia en el extranjero. En el proyecto participan centros educativos de cinco países (Portugal, España, Francia, el Reino Unido e Irlanda). En cada lugar se creará un grupo de acciones locales, y, además, cada año se organiza un encuentro transnacional durante cinco días, donde desarrollaran sus conocimientos en el marco de una semana educativa que reunirá a jóvenes de cinco países. Los objetivos de la guía de buenas prácticas son:

1. Conocer los beneficios que aportan la realización de actividades o deportes náuticas.
2. Identificar normas que son necesarias tener en cuenta para realizar correctamente y con seguridad estas actividades.
3. Describir los objetivos y contenidos a desarrollar en este tipo de programas.
4. Elaborar unas pautas de cómo impartir este tipo de actividades.
5. Desarrollar unas pautas o criterios de evaluación

Metodología aplicada

Nuestra participación nace de la firma de un convenio de colaboración con el patronato municipal de Ayamonte para realizar esta guía de buenas prácticas. Para poder realizar una propuesta completa y útil hemos llevado a cabo varias acciones:

1. Se ha realizado una revisión sistemática de los programas relacionados con la educación marítima y náutica en la Educación Primaria y Secundaria en España de los últimos 10 años.

2. Se ha realizado una valoración del proyecto Atlantic Youth, analizando la experiencia acumulada a lo largo de las Acciones locales que cada año se han llevado a cabo, como de los encuentros transnacionales, donde han participados alumnos/as y docentes de España, Francia, Inglaterra, Irlanda y Portugal.

3. Por último, se ha realizado entrevistas a los agentes más relevantes de este proyecto: organizadores, monitores, docentes y alumnos. Para ellos, se ha buscado el mismo número de hombres y mujeres, realizando a organizadores (2), monitores (2), profesores españoles (2), ingleses (2) y portugueses (2), y a alumnos españoles (4), ingleses (4) y portugueses (4). Destacar que del análisis de las entrevistas de los agentes que participaban en la realización de las actividades (organizadores, monitores y docentes) se obtuvieron un total de 364 aportaciones.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

Autores como Guillen y Peñarrubia (2013) plantean que las Actividades físicas en el medio natural (AFMN) formen parte del contenido propio dentro del currículum de la Educación Física, debido a la cantidad de beneficios y valores que se trabajan en ellos.

Para Blázquez (2010) los deportes náuticos pueden resultar un contenido estimulante para impartir dentro de la Educación Primaria y Secundaria, por la originalidad ya que está poco presente dentro de los programas escolares, por la motivación que puede generar al alumnado la práctica de la actividad física fuera del contexto convencional de la clase de Educación Física, y por los beneficios que se pueden desarrollar a nivel educativo, físico y actitudinal.

Granero, Baena y Martínez (2010) indican que son varios los motivos por los que las AFMN no terminan de materializarse en las programaciones didácticas dentro del currículum de Educación Física. Entre éstos, destacan la escasez de tiempo, la poca flexibilidad del horario escolar para gestionar este tipo de actividades, la lejanía de los espacios para su práctica o la necesidad de disponer de materiales específicos.

Además, existen otros factores como son la implicación del profesorado, su escasa formación o aspectos relacionados con la organización (Arribas y Santos, 1999).

Autoevaluación y/o Resultado:

La guía de buenas prácticas de educación marítima y náutica en el ámbito escolar se ha materializado como un documento (I.S.B.N.: 978-84-09- 16728-9) que sirve de ayuda para facilitar la realización de este tipo de actividades. Entre los aspectos más relevantes se desarrollan los beneficios de las actividades náuticas, aspectos legislativos a tener en cuenta, objetivos a conseguir de este tipo de programas, que contenidos se debe desarrollar, como favorecer la interdisciplinariedad, orientaciones metodológicas y aspectos relacionados con la evaluación. Destacar dentro de la metodología aspectos fundamentales durante el proceso de realizar las actividades acuáticas, la seguridad de los participantes, desarrollo de valores como la igualdad, inclusión y cuidado del medio ambiente, la forma de motivar a los alumnos/as y el uso de las emociones como herramienta de mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Aplicación de SCRUM a los programas de verificación de la ANECA. Cómo afrontar en equipo un Verifica para Máster Universitario

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Gestión
Profesores participantes	Fernando Bonete Vizcaino
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Grado. Máster. Responsables de titulación. Responsables de calidad.
Defendido en	Mesa Temática

Objetivos de la actividad

- Presentar el método de trabajo ágil Scrum, sus artefactos y ciclos.
- Adaptar Scrum a los procesos de gestión para programas de verificación de la ANECA.
- Ofrecer un modelo de aplicación de Scrum exportable tomando como caso el programa Verifica para Título de Máster Universitario.
- Facilitar la labor del PDI y PAS involucrado en los programas de verificación con una metodología de organización y trabajo en equipo eficaz y orientada a resultados.

Metodología aplicada

Se parte de la revisión general del método de trabajo ágil Scrum: definición, objetivos, origen y desarrollo, metodología. A continuación, se adaptan y aplican los artefactos, ciclos y flujos de trabajo de Scrum a los procesos de calidad CEU y el organigrama institucional, y se enumeran los recursos necesarios para su implantación. Por último, se construye un modelo de ciclo completo tomando como base el programa Verifica de un Título de Máster Universitario. El modelo es de fácil exportación a otros procesos de verificación de la ANECA.

Fundamentación teórico-científica de la actividad y bibliografía

Scrum es un método de trabajo ágil y colaborativo por ciclos. Se caracteriza por la división del producto final en entregas parciales, regulares y priorizadas según su relevancia para el receptor final. Así se obtienen primero los resultados más importantes. Los objetivos del método Scrum son: obtener resultados de calidad en plazos cortos de tiempo de una a cuatro semanas; sincronizar los esfuerzos del equipo de trabajo y fomentar su autogestión; solucionar situaciones de atasco y entregas que se alargan demasiado. Estos objetivos sintonizan con buena parte de los requerimientos del proceso de verificación de las titulaciones de Grado y Máster, de ahí su traslación al ámbito académico, y en particular al caso concreto del programa Verifica de un Título de Máster

Universitario. Este Verifica es suficientemente complejo como para reconocer los beneficios de Scrum, y al mismo tiempo más sencillo que el correspondiente a Grado, para comprender la construcción del modelo y facilitar su uso por parte del PDI y PAS interesado.

Bibliografía:

- ANECA (2015). Guía de apoyo para la elaboración de la Memoria de verificación de títulos oficiales universitarios (Grado y Máster). Disponible en https://bit.ly/2zaYd6l
- Lasa Gómez, C., Álvarez García, A., y De las Heras, R. (2017). Métodos ágiles. Scrum, Kanban, Lean. Madrid: Anaya.REACU (2011). Evaluación para la verificación. Protocolo de evaluación para la verificación de títulos universitarios oficiales (Grado y Máster). Disponible en https://bit.ly/35BEN76

Autoevaluación y/o Resultado

La aplicación de Scrum a los procesos de verificación de las titulaciones permitirá disponer de un modelo al que recurrir para:

- Fomentar la colaboración, el espíritu de equipo y la flexibilidad ante el cambio.
- Dividir una tarea de gran complejidad en pequeñas entregas asequibles, reduciendo el estrés del PDI y PAS implicado, y garantizando el cumplimiento de los plazos.
- Establecer pautas claras y objetivas de reparto de tareas y fechas de entrega.
- Un seguimiento periódico y organizado de las tareas realizadas y pendientes.
- Avanzar con seguridad y ahorrar en esfuerzos innecesarios en un entorno en el que la documentación es sometida a cambios constantes.
- Evaluar con objetividad el compromiso de todos los agentes involucrados.

CEU | *Ediciones*