

VIII Encuentro de Innovación en Docencia Universitaria

“Nuevas apuestas educativas: Entre la docencia presencial y la innovación tecnológica”

25 y 26 de abril de 2016
Facultad de Biología, Ciencias Ambientales y Química
Edificio de Ciencias- Biología
Universidad de Alcalá

TALLERES MONOGRÁFICOS

LUNES 25 DE ABRIL, 12:30 – 14:00

El aprendizaje-servicio en derecho: la clínica legal de la facultad de derecho de la Universidad de Alcalá (CLFD).	1
Desarrollo de contenidos y competencias a través de videojuegos.....	3
Aplicación de metodologías activas en ingeniería: análisis de un ejemplo práctico.	4

MARTES 26 DE ABRIL, 12:30 – 14:00

Problemas y soluciones en la redacción y defensa de los TFG.	5
Experiencia de ‘Flipped Classroom’ en Ingeniería.....	6
Uso de Apps y sistemas de respuesta personal para la evaluación formativa en clase en tiempo real.	7

El aprendizaje-servicio en derecho: la clínica legal de la facultad de derecho de la Universidad de Alcalá (CLFD).

Ramiro Avilés, M. A.; Ramírez Carvajal, P.

LUNES 25 DE ABRIL, 12:30-14:00. AULA 22a

Durante el taller se explicará, en primer lugar, en qué consiste en aprendizaje-servicio, qué es una clínica legal y qué funciones cumple, y, en segundo lugar, se presentará la Clínica Legal de la Facultad de Derecho de la Universidad de Alcalá y se analizarán con los asistentes algunos de los casos que han llegado y que han sido contestados por las y los estudiantes.

1. ¿Qué es una clínica legal?

Las clínicas legales surgen en Estados Unidos durante la recesión económica de la década de 1930 para proveer asistencia legal gratuita a las personas con menos recursos y para reformar el sistema de enseñanza del Derecho. Se trasladaba al Derecho las experiencias de la Medicina. Su desarrollo y consolidación en Estados Unidos se produce a partir de 1960, se expanden por países en transición a la democracia en la década de 1990 y comienzan su andadura en Europa Occidental en los primeros años 2000. Como señala Stephen Wizner, «on the most basic level, the law school clinic is a teaching law office where students can engage in faculty-supervised law practice in a setting where they are called upon to achieve excellence in practice and to reflect upon the nature of that practice and its relationship to law as taught in the classroom and studied in the library»¹.

2. Funciones de la Clínica Legal

Las dos funciones básicas de una clínica legal son, pues, una social y una educativa. Los y las estudiantes de Derecho (Grado y Posgrado) aprenden a resolver casos y a reflexionar sobre cuestiones de deontología profesional a través de la prestación de un servicio a las personas y asociaciones que envían sus consultas.

3. Presentación de la CLFD

La CLFD se constituye en la Facultad de Derecho en el curso académico 2012-2013 como un proyecto de innovación docente impulsado por profesores de diversas áreas de conocimiento. Se ha especializado en el acceso a los derechos en igualdad de condiciones por parte de las personas con una discapacidad o una enfermedad crónica. La CLFD mantiene una estrecha relación con las actividades de la Cátedra DECADE-UAH que está financiada por la Plataforma de Organizaciones de Pacientes.

4. Método de Trabajo en la CLFD

La CLFD ha desarrollado un método unificado de trabajo que se inicia con la reunión basal y acaba con el envío de una respuesta escrita según un modelo de ficha estandarizado.

5. Algunos casos para trabajar en grupo

En este bloque se analizarán una serie de casos reales que han llegado a la Clínica Legal (el número de casos analizados dependerá del número final de asistentes al taller)

- contratación de un seguro no obligatorio por una persona con el VIH y coinfección con el VHC
- reducción de la jornada laboral de una persona con un grado reconocido de discapacidad del 37 por ciento por enfermedad renal crónica
- sustitución de un medicamento biológico sin autorización del médico prescriptor
- acceso a la función pública (Ertzaintza) por una persona con el VIH
- derecho a la jubilación anticipada por una persona con enfermedad de Parkinson

Desarrollo de contenidos y competencias a través de videojuegos.

García Varela, A. B.; Gómez Hernández, P.; Merino Campos C.

LUNES 25 DE ABRIL, 12:30-14:00. SALA DE JUNTAS

Desde el grupo Aprendiz.es queremos mostrar los proyectos que venimos realizando en centros educativos de educación Primaria y Secundaria, basándonos en la utilización de videojuegos comerciales con el fin de trabajar contenidos curriculares, así como competencias y habilidades en los alumnos. Para ello, en este taller se mostrarán, de manera general, diferentes corrientes y teorías sobre los beneficios de la incorporación de este tipo de herramientas dentro del aula. Además, se presentarán diferentes experiencias realizadas con el fin de mostrar cómo un instrumento de ocio como los videojuegos comerciales puede convertirse en soporte de los procesos de enseñanza-aprendizaje. A continuación, llevaremos a cabo diferentes experiencias prácticas con los asistentes utilizando videojuegos comerciales como vehículo transmisor de contenidos curriculares propios de las etapas obligatorias, pudiendo trasladar lo aprendido al ámbito universitario, de tal forma que cada uno de nosotros pueda diseñar e implementar alguna actividad de estas características en su práctica profesional.

Aplicación de metodologías activas en ingeniería: análisis de un ejemplo práctico.

Pérez Rubio, M^a C.

LUNES 25 DE ABRIL, 12:30-14:00. AULA 22b

Se resume en este taller la experiencia y análisis del grupo de innovación docente EI3 (Grupo de Enseñanza Interactiva e Internacional en Ingeniería, UAH-GI11-43) en cuanto al diseño de actividades formativas que respondan a las necesidades específicas de los estudiantes de la rama de ingeniería electrónica en conjunto con las demandas de sus principales empleadores (ya sea en el ámbito de la industria o de la investigación y docencia). En este sentido, se solicita a la Universidad graduados en ingeniería con mejores habilidades de comunicación, conocimiento de idiomas, creativos, con capacidad de pensamiento crítico, espíritu emprendedor y con habilidades de trabajo en equipo. No obstante, la experiencia en el aula a la hora de emprender estrategias activas para la adquisición de las competencias anteriormente mencionadas se encuentra, entre otras, con dificultades derivadas de la impartición de asignaturas con temarios muy densos, de carácter marcadamente técnico y de la carencia de formación previa y proactividad del alumnado. Esto se ve además agravado en las asignaturas impartidas en inglés, en donde se requiere un esfuerzo adicional del profesorado y alumnado, resultando muy necesario la disposición de recursos adicionales para el apoyo de las clases presenciales. En este sentido, se presentan las estrategias, materiales multimedia de apoyo y acciones formativas activas utilizadas por el grupo para solventar las carencias anteriormente mencionadas. Asimismo, se plantea a modo de ejemplo el enfoque que podría darse mediante metodologías activas a una clase de introducción a sistemas basados en microprocesador del plan bilingüe, en contraposición a su impartición convencional.

Problemas y soluciones en la redacción y defensa de los TFG.

Grupo de innovación docente en Lengua española y su didáctica 'Innoled'

(UAH GI-13-60)

MARTES 26 DE ABRIL, 12:30-14:00. SALA DE JUNTAS Y SALÓN DE GRADOS

Con la adopción del plan Bolonia y la entrada de los Grados en la Universidad, los estudiantes han de realizar un trabajo de fin de grado al finalizar su titulación, trabajo académico de longitud y dificultad notables. En este contexto, es frecuente detectar en los estudiantes carencias, dificultades y necesidades concretas de aprendizaje a la hora de estructurar, redactar y exponer oralmente de forma adecuada sus trabajos de fin de grado. El taller Problemas y soluciones en la redacción de los TFG tiene un doble objetivo. Por una parte, pretende que el profesorado asistente discuta en grupos de trabajo cuáles son los principales problemas que encuentra en los trabajos de fin de grado de sus estudiantes en relación a la estructura y formato del TFG, la cita de referencias bibliográficas, el uso correcto del español o la defensa oral del trabajo, entre otros aspectos. Por otra parte, el taller mostrará y discutirá con los asistentes los recursos que el grupo Innoled está generando para resolver el tipo de carencias y necesidades generales detectadas.

Experiencia de 'Flipped Classroom' en Ingeniería.

Velasco Pérez J. R.; Marsá Maestre, I.

MARTES 26 DE ABRIL, 12:30-14:00. AULA 22a

La metodología de clase invertida o flipped classroom propone invertir el flujo tradicional de actividades de aprendizaje, realizando las actividades de “transmisión del conocimiento” fuera de clase (e.g. mediante lecturas o videos), y aprovechando las clases propiamente dichas para realizar actividades de aprendizaje activo más centradas en el alumno que en el profesor. En esta sesión se describirá una experiencia de flipped classroom que se viene realizando desde el curso pasado en una asignatura troncal de Ingeniería Telemática. Durante la sesión se detallará cómo se presenta la asignatura a los estudiantes, se llevará a cabo una pequeña sesión real con los participantes, y se debatirá sobre los resultados obtenidos.

Uso de Apps y sistemas de respuesta personal para la evaluación formativa en clase en tiempo real.

Prieto Martin, A.; Díaz Martin, D.

MARTES 26 DE ABRIL, 12:30-14:00. Aula 22b

Durante los años 80 y 90 se desarrolló un movimiento en universidades norteamericanas a favor de introducir actividades de aprendizaje activo en las aulas. Sus promotores demostraron que la introducción de aprendizaje activo mejoraba las ganancias de aprendizaje medido en términos de comprensión conceptual. Estos métodos de aprendizaje activo usaban al principio tarjetas de respuesta o flash cards que se repartían entre los alumnos para que sus respuestas fuesen visibles para el profesor.

Con el desarrollo de las tecnologías para el uso de mandos de respuesta personal o clickers se desarrolló el clickerism o movimiento en favor del uso de clickers para que los alumnos respondan a preguntas de profesores en clase. Los clickers, pese a ser una tecnología muy cara, se extendieron en las aulas de las mejores universidades de Estados Unidos creando una oportunidad de mercado para el desarrollo de Apps que permitiesen utilizar los smartphones de los alumnos (u otros dispositivos móviles con navegador web) como sistemas de respuesta personal (BYOD, bring your own device). La aparición de estas Apps gratuitas que permiten utilizar los smartphones de los alumnos dejó obsoletos a los clickers.

Actualmente disponemos de varias Apps que nos permiten realizar evaluación formativa en el aula usando como sistemas de respuesta personal los dispositivos móviles de los alumnos. En el taller nos centraremos en el uso de la App Socrative aunque también discutiremos sobre el uso de otras como kahoot! y Google Forms de Google Drive. También exploraremos el uso de las nuevas aplicaciones como Plickers que usan tarjetas de respuesta de cartulina que son escaneadas con el móvil del profesor.