

XI EIDU - LISTADO DE COMUNICACIONES ORALES CLASIFICADAS POR SESIONES

TÍTULO	TEMA
Dando la vuelta a las clases de matemáticas en la enseñanza semipresencial	AULA INVERTIDA
Experiencias de aula invertida (flipped learning) y enseñanza a demanda (just-in-time teaching) en asignatura de base científica con estudiantes de 1º y de 3er curso de Grado	AULA INVERTIDA
Otra “vuelta” a la economía: El uso de herramientas TIC para trabajar el aula invertida, el aprendizaje interactivo y experiencial	AULA INVERTIDA
Aula invertida como apoyo esencial para el proyecto de Aprendizaje Servicio de intervención educativa frente a la sumisión química	AULA INVERTIDA
Escape classRoom: una experiencia en aula inversa y ludificación	AULA INVERTIDA
Aula invertida y el efecto Pigmalión: De los resultados académicos a la autoestima del estudiante universitario	EXPERIENCIAS
Concurso profesional de diseño como ejercicio de curso de arquitectura	EXPERIENCIAS
Análisis de la opinión, a lo largo de varios cursos, de los alumnos de los grados de Ingeniería de Telecomunicación en la UAH	EXPERIENCIAS
Game Based Learning: el poder del juego en el ámbito universitario	GAMIFICACIÓN
La gamificación como estrategia metodológica para promover competencias procedimentales en laboratorios y talleres científicos propias de la formación de maestros de educación primaria y profesores de secundaria	GAMIFICACIÓN
Gamificación y aula invertida en asignaturas cuantitativas	GAMIFICACIÓN
Design for Change: Educación para los Objetivos de Desarrollo Sostenible	EXPERIENCIAS
El aprendizaje activo como proyecto integral de centro en el CEIP Antonio Mingote de Alcalá de Henares	EXPERIENCIAS
El uso de los retos físico-psicológicos del camino de Santiago como metodología para fomentar el espíritu emprendedor	EXPERIENCIAS
La formación en competencias para Educación Infantil a través de la visita a un museo	COMPETENCIAS
Las clases inductivas en política económica: una experiencia docente para desarrollar las competencias empresariales	COMPETENCIAS
Outdoor training como herramienta para desarrollar las competencias emocionales	COMPETENCIAS
GamifyIT: Aplicación de principios de gamificación en la docencia del área de Ingeniería Telemática	GAMIFICACIÓN
Gamificando el aula invertida en matemáticas	GAMIFICACIÓN
Experiencias de gamificación en Secundaria	GAMIFICACIÓN
“Alas para el Museo de Guadalajara”	ENTORNO Y COMUNIDAD

XI EIDU - LISTADO DE COMUNICACIONES ORALES CLASIFICADAS POR SESIONES

Los Huertos Cisnerianos en la innovación docente en Ciencias Ambientales	ENTORNO Y COMUNIDAD
Aprendizaje-servicio en las Prácticas externas del Máster Universitario en Psicopedagogía	ENTORNO Y COMUNIDAD
Herramientas digitales en tiempo real para el proceso enseñanza-aprendizaje. Aplicación a alumnos de primer curso	EXPERIENCIAS
Actualización de una revisión sistemática Cochrane como trabajo fin de grado o máster. Oportunidades y retos. Visión del profesor y del alumno	EXPERIENCIAS
Matemáticas manipulativas para aprender mejor en diferentes niveles educativos	EXPERIENCIAS

TÍTULO	TEMA
Enseñando se aprende: expresión plástica, realidad aumentada y 3d	TIC
Integración de herramientas de desarrollo para demostrador de competencias de sistemas electrónicos de control	TIC
Proyecto Eurobot UAH Team: biscando la excelencia en ingeniería	TIC
Alumnos con necesidades especiales en los laboratorios de prácticas de química: medios y protocolos para la atención, seguridad y evaluación	EXPERIENCIAS
El estudiantado y la calidad docente: optimización del cuestionario de estudiantes a propósito de un caso	EXPERIENCIAS
SDRAWA: track, compare, compete: tu entrenador personal para Expresión Gráfica	EXPERIENCIAS
Mejora de la calidad del profesorado universitario: la función docente en Educación Superior	DOCENCIA
Proceso de enseñanza alternativo para futuros docentes de Educación Infantil: análisis de la diversidad cultural a través de las TIG	DOCENCIA
Nuevos recursos para enseñar cultivo de células y parásitos	DOCENCIA
Un modelo de comunidad de aprendizaje entre la universidad y la escuela: aprender estadística más allá del contenido	EXPERIENCIAS
Pensar creativamente en la Educación Superior: una experiencia de aprendizaje	EXPERIENCIAS
Relación entre la educación universitaria en dirección estratégica y el proceso de aprendizaje del juego del ajedrez	EXPERIENCIAS
En ingeniería...¿examen o trabajo? Experiencia piloto en la asignatura obligatoria Control Electrónico	EVALUACIÓN
Evaluación de competencias objetivas en dirección deportiva: propuesta de valoración de la accesibilidad a instalaciones deportivas	EVALUACIÓN
La evaluación como aprendizaje en la docencia presencial	EVALUACIÓN

XI EIDU - LISTADO DE COMUNICACIONES ORALES CLASIFICADAS POR SESIONES

“Despacito y buena letra”: orden de entrega y rendimiento académico	EXPERIENCIAS
El maltrato y abandono de animales: una regulación modificativa para afrontar el problema y formar en la elaboración de normas	EXPERIENCIAS
Mindfulness, enseñanza y universidad	EXPERIENCIAS
Aprendizaje inverso: una propuesta para conocer la relación entre factor religioso y alimentación	AULA INVERTIDA
Una experiencia de arranque de una asignatura invertida: Electrónica de Circuitos	AULA INVERTIDA
MOOC, formación universitaria y enseñanza invertida en TISP: reflexiones y propuestas	AULA INVERTIDA
Experiencias de aula invertida y enseñanza a demanda en asignaturas del Máster de Formación del Profesorado: la perspectiva del estudiante y del profesor	AULA INVERTIDA
Desarrollo de materiales multimedia para la implementación de metodologías de aula invertida y “just in time teaching” en las prácticas de Neurobiología	AULA INVERTIDA