

VII Jornadas de Innovación Docente

Universidad San Jorge

Resúmenes de las comunicaciones

Jueves 28 de junio 2018. Mañana.

Sala 1. Aprendizaje por proyectos. Aprendizaje basado en problemas.

Aula: 203. Facultad Ciencias de la Salud (edificio 2).

Aprender ciencia replicando ciencia para comprender las propiedades de la materia en ESO

Carrasquer Álvarez, Beatriz; Ponz Miranda, Adrián

Palabras clave: materia, estados, aprendizaje por indagación, ciencias, Educación.

Resumen: a través de métodos indagativos, realizando experiencias sencillas, se desea que el alumnado de 2º de ESO justifique las propiedades de diferentes estados de agregación y que identifique sistemas materiales. Se desea comparar los resultados obtenidos en ESO y Magisterio.

Descubre tus células: talleres de alfabetización científica en centros de Educación Primaria diseñados y desarrollados por estudiantes universitarios de Farmacia y Educación

Terrado Sieso, Eva; Gómez Rincón, Carlota

Palabras clave: ApS; alfabetización científica, ciencia, Farmacia, Educación.

Resumen: a través de una serie de talleres científicos inclusivos, se pretende promover la "alfabetización científica" en centros de Educación Primaria, al mismo tiempo que satisfacer las necesidades formativas de los estudiantes de los grados en Farmacia y en Educación Primaria.

El Derecho del trabajo y de la seguridad social a través de la jurisprudencia de actualidad

Vivero Serrano, Juan Bautista

Palabras clave: jurisprudencia, TIC, Derecho.

Resumen: actividad de enseñanza/aprendizaje virtual y de tipo práctico, basada en las sentencias más relevantes y actuales en materia social, dirigida a los alumnos del grado en Derecho más comprometidos y ávidos. Desarrollada en varios cursos académicos con notable éxito.

Proyecto de coordinación e innovación docente: políticas por la Infancia

Esteve Mallent, Katia; Juaristi Besalduch, Elena

Palabras clave: coordinación docente, simulación, Ciencias Políticas.

Resumen: proyecto de innovación docente y proyección social cuyo objetivo principal es poner en relación los contenidos y competencias de las asignaturas Análisis Político y Administraciones Públicas de Ciencias Políticas. Compuesto por actividades académicas coordinadas que utilizan metodologías docentes no convencionales.

Aprendizaje basado en problemas: simulación de juicios

Tenas Alós, Miguel Ángel

Palabras clave: simulación, juicios, Derecho.

Resumen: implementación del sistema de roles en el desarrollo de un juicio, adoptando las responsabilidades propias a cada parte por grupos, con un único ponente. Los objetivos principales son mejorar la capacidad expositiva y la aplicación de las normas.

Juicios simulados en el aprendizaje de disciplinas jurídicas

Romero Matute, Yeray

Palabras clave: simulación, ámbito jurídico, Derecho.

Resumen: la simulación de juicios en el Grado de Derecho, potencia un mejor aprendizaje de los conocimientos teóricos adquiridos. Permite al alumnado trabajar en equipo, fomenta la participación del estudiante en las clases, sin olvidar que, estimula el deseo de aprender.

Jueves 28 de junio 2018. Mañana.

Sala 2. E-learning. TIC. Educación y tecnología.

Aula: 211. Facultad Ciencias de la Salud (edificio 2).

E-learning: una alianza de tecnologías

López Rodríguez, Fernando

Palabras clave: e-learning, competencias, flexibilidad.

Resumen: en la filosofía de las competencias universitarias, motor de la formación empresarial del futuro, el e-learning se enmarca en un entorno flexible para desarrollar un aprendizaje autónomo, autoexigente con un ritmo de trabajo propio y una excelente planificación.

La tutoría face-to-face y on-line en la enseñanza universitaria. Aproximación a su "usabilidad" en Ciencias de la Salud y Ciencias Sociales

González Alonso, María Yolanda; Pérez Serrano, María José; Rodríguez Pallares, Miriam

Palabras clave: tutoría, calidad, ciencias

Resumen: la tutoría interesa como factor de calidad en las metodologías de enseñanza-aprendizaje. Se analiza la eficacia de la acción tutorial vista desde el alumnado con el fin de incrementar el aprovechamiento y mejora de esta parte del trabajo docente.

La enseñanza práctica universitaria de la Anatomía Patológica con preparaciones microscópicas digitales

Alfaro Ferreres, Luis; Roca Estellés, María José

Palabras clave: escáneres; patología; microscopio; Ciencias Salud.

Resumen: la Anatomía Patológica está desarrollando sistemas de digitalización que sustituyen el empleo de los microscopios por la visualización de preparaciones microscópicas escaneadas a alta resolución en pantallas de ordenador. La docencia universitaria se beneficia de manera importante con esta tecnología.

Análisis biomecánico en el aula: propuesta de ABP

Bataller Cercero, Ana Vanessa; Berzosa Sánchez, César; Piedrafita Trigo, Eduardo; Gutiérrez Pablo, Héctor

Palabras clave: tecnología, biomecánica, deporte, CAFD.

Resumen: proyecto universitario de aplicación de los conocimientos prácticos de tecnología de investigación biomecánica consistente en proyecto de investigación con aprendizaje de uso de material tecnológico, medición de variables biomecánicas deportivas, redacción de artículo y defensa oral.

Planificación y diseño de un MOOC de formación docente sobre la educación del cambio climático

Corrochano Fernández, Diego; Andrés-Sánchez, Santiago; Ballegeer, Anne-Marie; Delgado-Martín, Laura; Herrero-Teijón, Pablo; Sampedro Gómez, Jesús Manuel; Ruiz, Camilo

Palabras clave: cambio climático, ciencias, MOOCS.

Resumen: Se describe el diseño y la organización del MOOC de tipo X en español "Concienciación y capacitación en materia de cambio climático para profesores de Primaria y Secundaria".

Jueves 28 de junio 2018. Mañana.

Sala 3. Aprendizaje Servicio y otros.

Aula: 213. Facultad Ciencias de la Salud (edificio 2)

Más allá de la Fisioterapia: desarrollo y evaluación del programa Aprendizaje-Servicio de Trabajo Fin de Grado en Fisioterapia

Lafuente Ureta, Raquel; Francín Gállego, Marina; Fortún Rabadán, Rocío

Buesa Estélez, Almudena; Pérez Palomares, Sara; Jiménez Sánchez, Carolina

Palabras clave: ApS, comunidad, trabajo fin de grado, Fisioterapia

Resumen: El proyecto "Aprendizaje-Servicio" se estableció para que los estudiantes del Grado en Fisioterapia desarrollaran y aplicaran los conocimientos adquiridos durante la titulación realizando su Trabajo Fin de Grado con una finalidad de beneficio social.

Fragilef: abordaje de la fragilidad en personas mayores institucionalizadas mediante el ejercicio físico

Sagarra Romero, Lucia; Pardos Mainer, Elena; Mínguez Palacín, Ignacio; Reyes

Martínez, Alberto; Marco Parrilla, Jaime

Palabras clave: longevidad, actividad física, enseñanza, trabajo en grupo, CAFD.

Resumen: Fragilef es un proyecto de innovación docente basado en el desarrollo de una ApS. Trata de que los alumnos a través de una metodología cooperativa implementen un programa de ejercicio físico con personas mayores institucionalizadas.

La ciencia también es para mí

**Ribate Molina, María Pilar; García García, Cristina Belén; Zuriaga Marco, Estefanía
Lomba, Laura; Giner Parache, Beatriz**

Palabras clave: inclusión, medio ambiente, ciencia, Farmacia

Resumen: esta actividad se centra en acercar la ciencia a personas con discapacidad intelectual y/o del desarrollo, con el doble objetivo de fomentar el intercambio de experiencias y la comunicación no discriminatoria entre personas con diversidad funcional y la sociedad científica.

Implicaciones del aprendizaje cooperativo en educación secundaria

Adalid Ruiz, Pedro; Díez González, M. del Carmen

Palabras clave: aprendizaje cooperativo, ESO.

Resumen: el aprendizaje cooperativo supone un cambio importante en el papel del docente, ya que el control de las actividades pasa a ser compartido por toda la clase. Los participantes del estudio resaltaron las fortalezas y debilidades de dicho método.

La expresión dramática: pedagogía vivencial de la conceptualización

López Rodríguez, Fernando

Palabras clave: expresión dramática, pedagogía, aprendizaje experiencial.

Resumen: el desarrollo en expresión dramática del descubrimiento de las nociones fundamentales, por medio de la vivencia personal, será el inicio de las posibilidades de creación y comunicación que permitan al alumno tomar conciencia del cuerpo, del espacio y del otro.

Nuevos modelos de preservar los juegos y deportes tradicionales

Arbonés Arque, Irene; Marcén Muñío, Celia; Bataller Cervero, Vanessa; Berzosa Sánchez, César

Palabras clave: cultura tradicional, juegos tradicionales, CAFD.

Resumen: el proyecto GEOLUDENS presenta una serie de herramientas interactivas que permiten trabajar desde el área de Educación Física y del Área de Lenguas Extranjeras (inglés) contenidos relacionados con los juegos y deportes tradicionales y la cultura asociada que conllevan.

Jueves 28 de junio 2018. Tarde.

Sala 1. Aprendizaje por proyectos

Aula: 203. Facultad Ciencias de la Salud (edificio 2)

Kahoot para fomentar la motivación en la asignatura Farmacología del grado de Enfermería

Serrano Gómez, Diego

Palabras clave: kahoot, farmacología, gamificación

Resumen: La aplicación de creación de cuestionarios y concursos Kahoot se utilizó en la asignatura Farmacología (Grado de Enfermería, Universidad de Burgos) para motivar a las alumnas, obteniéndose una valoración positiva de su utilidad para el repaso de los contenidos.

Aprendizaje significativo a través del análisis de las Leyes de Educación de 1970 y 1990

Priego de Montiano, Gloria

Palabras clave: leyes educativas, filosofía, paradigmas, Educación.

Resumen: las leyes y normativas de Educación forman parte de las fuentes primarias del profesorado en formación y de su futuro profesional; por ello, la familiarización con sus rasgos, base para la práctica educativa, constituye un elemento esencial en su preparación.

Escribe tu propia novela corta: aprendizaje por proyectos en clase de Comunicación Escrita

Riestra Rodríguez-Losada, Blanca

Palabras clave: novela, escritura, proyectos.

Resumen: implementación de un único proyecto de escritura personal, en forma de novela corta, como actividad de enseñanza y herramienta de evaluación primordial en la asignatura de Comunicación Escrita.

Tocar, investigar, practicar

Elía García, Santiago; Comeras Serrano, Ángel; Loren Collado, Antonio; Llorente Vielba, Óscar

Palabras clave: construcción, materia, espacio, proyectos, Arquitectura.

Resumen: la práctica reunió a estudiantes de Arquitectura y de Técnico en Construcción, llamados a encontrarse en su futuro profesional. Los primeros diseñaron un pabellón que se ejecutó con la ayuda de los alumnos de la FLC en su propia sede.

What's a passive house? Metodología activa de aprendizaje transversal

García Ballano, Claudio Javier; Álvarez Atarés Francisco Javier; Cámara Menoyo, Carlos

Palabras clave: passive-house, vídeo, documentales, CLIL, Arquitectura.

Resumen: aprendizaje inductivo siguiendo el modelo CLIL para explicar el estándar Passive House a través de un cortometraje de manera transversal a tres asignaturas distintas, ofreciendo tres miradas críticas complementarias: técnica, empresarial y social.

Evaluación por parte de los alumnos a las metodologías utilizadas para la resolución de casos clínicos en una asignatura del grado de Fisioterapia

López Royo, María Pilar; Ortiz Lucas, María; Bruton, Lindsay; Fortún Rabadán, Rocío; Giménez, Olga; Jiménez Sánchez, Carolina.

Palabras clave: casos clínicos; clase magistral

Resumen: se presentan resultados de la evaluación que los alumnos hicieron de dos metodologías diferentes; clase magistral y resolución de casos clínicos.

Jueves 28 de junio 2018. Tarde.

Sala 2. Comunicaciones no universitarias

Aula: 211. Facultad Ciencias de la Salud (edificio 2)

Bioquímica para principiantes

Calavia Lombardo, Sergio

Palabras clave: Bioquímica, aprendizaje cooperativo, divulgación científica

Resumen: la actividad consistió en la preparación y realización de una sesión divulgativa de bioquímica, por parte de los alumnos de 1º de Bachillerato de Biología, a los alumnos de 1º de ESO, mediante exposición, juegos y técnicas de trabajo cooperativo.

El currículum de la educación para adultos a partir de programaciones interdisciplinares desarrolladas desde el trabajo por proyectos globales con alumnado menor infractor

López Roca, Nuria

Palabras clave: interdisciplinariedad, infractores, proyectos, educación de adultos

Resumen: se presenta una alternativa funcional y constructiva para concretar el currículo de la Educación Secundaria para Adultos (ESPA) en las aulas de los centros de menores de Mallorca. Las secuencias didácticas están estructuradas a partir de programaciones interdisciplinares como apoyo.

Suma y sigue

Ramos Vallecillo, Nora

Palabras clave: aprendizaje basado en proyectos, multidisciplinariedad, pautas de trabajo.

Resumen: desde el curso 2016-2017 se lleva a cabo, en todos los niveles educativos del colegio, el desarrollo de aprendizaje basado en proyectos multidisciplinarios por medio de la implantación de una pauta de trabajo.

Liga y copa de plástica

Remón Cobeta, Mario

Palabras clave: gamificación, resolución de problemas, juegos competitivos.

Resumen: consiste en la utilización del juego para lograr los objetivos de la materia y del centro potenciando la creatividad, resolución y la convivencia. Se puede realizar en cualquier materia. Se presentan resultados de varios cursos.

Tejiendo lazos con corazón

Carramiñana, Nuria; Arizcuren, Eva

Palabras clave: aprendizaje servicio, educación para la salud, ejercicio físico

Resumen: proyecto de aprendizaje-servicio en el que los alumnos han diseñado un circuito de ejercicios de movilidad, fuerza y *brain gym* destinado a las rutas de Paseos Saludables. Los ejercicios están adaptados a las necesidades requeridas desde el centro de salud. El programa está codificado en QR para que la información sea accesible desde dispositivos móviles durante los paseos.

Jueves 28 de junio 2018. Tarde.

Sala 3. Comunicaciones no universitarias.

Aula: 213. Facultad Ciencias de la Salud (edificio 2).

El Lazarillo de Tormes y los Sistemas de Información Geográfica. Una unión que funciona

Laguna Marín-Yaseli, María; Castellano, Arturo

Palabras clave: literatura, geografía, interdisciplinariedad, geolocalización, TIC.

Resumen: tras una visita por Zaragoza en tiempos del Lazarillo, en la que los alumnos ponen en juego sus conocimientos de Literatura, plasman el recorrido en un SIG que les permite posteriormente crear una aplicación para el teléfono móvil.

Oriéntate y descubre

Navarro Pueyo, Pablo; Aznar Cebamanos, Mónica; López Munuera, Sara

Palabras clave: aprendizaje por descubrimiento, aprendizaje guiado, Educación Física.

Resumen: un proyecto de innovación docente destinado a alumnos de la asignatura de Educación Física para comparar los resultados de aprendizaje entre el aprendizaje por descubrimiento guiado y el aprendizaje tradicional mediante transmisión unidireccional de conocimientos.

Luz Cámara e inclusión

Peña Martín, Claudio Gonzalo

Palabras clave: educación audiovisual, vídeo, TIC.

Resumen: este proyecto es una experiencia de Argentina. Fomenta la utilización de las nuevas tecnologías, para la producción de spot. Nos proponemos, que la utilización de las TIC facilite la tarea pedagógica, mejorando la calidad de la educación y el conocimiento.

Una misión compartida

Busquiel García, Roberto

Palabras clave: reflexión, innovación docente, proyecto de centro

Resumen: tras varios años sin saber hacia dónde queríamos ir, impulsamos la creación de un equipo de innovación para sensibilizar al claustro y hacerle ver la importancia de escoger otro camino, adaptarse a la sociedad que nos rodea.

Leaving Home, Coming Home. Proyecto colaborativo europeo que agrupa a seis países
López Naval, Manuel; Pomar Obis, Ana; Treviño Paisant, Armand;

Vivas Díaz, Sergio; Vence Lamas, Tamara

Palabras clave: inmigración, juego, micro-teatro, lenguas extranjeras.

Resumen: proyecto internacional y colaborativo sobre la inmigración y los refugiados.

Los trabajos realizados abarcan diversos ámbitos: árboles genealógicos, creación y montaje de vídeos, cómics, entrevistas, cortometraje, obras de micro-teatro y juego de mesa. La competencia en inglés ha mejorado sustancialmente.

Viernes 29 de junio del 2018.

Sala 1. Gamificación.

Aula: 203. Facultad Ciencias de la Salud (edificio 2).

El wiki como herramienta docente para el desarrollo de casos prácticos reales en Derecho Financiero II: una experiencia desarrollada en la Universidad de Málaga

Sánchez-Archidona, Guillermo

Palabras clave: wiki, cofradía, elearning, Derecho.

Resumen: desarrollo de una experiencia con los alumnos de Derecho Financiero II de la UMA en la que a través de un wiki deben resolver un caso práctico sobre aspectos y problemas fiscales de las Cofradías.

Room escape: una estrategia de gamificación transversal para estudiantes de Fisioterapia

Calvo Carrión, Sandra; Lafuente Ureta, Raquel; López Royo, Maria Pilar; Pérez Palomares, Sara

Palabras clave: Integración, gamificación, colaboración

Resumen: se usa *room escape* como metodología para el aprendizaje. El objetivo es generar una actividad de contenido transversal en Fisioterapia. Es evaluada mediante cuestionarios online. Favorece el estudio e integración trabajando en equipo. Se logra una integración de contenidos y el desarrollo de habilidades profesionales.

Trivial respiratorio

Francín Gallego, Marina; Pintado, Carlos; Sanmiguel Pagola, Marta; Herrero Cortina, Beatriz

Palabras clave: juegos, trivial, Fisioterapia.

Resumen: Trivial respiratorio es un proyecto de innovación docente para alumnos de 2º de Fisioterapia. Es un juego con gran variedad de tipos de preguntas donde relacionan e integran teoría y práctica, mejorando su nivel de argumentación y aplicación clínica.

La gamificación como instrumento de mejora en la enseñanza del derecho financiero y tributario

Soto Moya, María del Mar

Palabras clave: Gamificación, Kahoot, Derecho

Resumen: El uso de la gamificación en la enseñanza universitaria del Derecho Financiero es recomendable, tanto en lo referido a la impartición de las clases como para la evaluación del alumnado.

Jugando con Baudrillard, Butler y Foucault: videojuegos en el aula de teoría crítica
Belmonte Ávila, Juan Francisco

Palabras clave: filosofía; identidad; videojuegos; estudios culturales.

Resumen: La charla analizará la implementación durante dos cursos del uso de videojuegos para explicar teoría crítica a un grupo de alumnos y alumnas de último año del Grado en Estudios Ingleses.

Gimnástica del talento. Desarrollo de competencias y habilidades en entornos sociolaborales

Poveda Crespo, Luis; Vitón de Antonio, Maria Jesús

Palabras clave: talento, enseñanza por competencias, nuevas habilidades.

Resumen: gimnástica del talento metodología de aprendizaje permite una transformación y mejora progresiva de las habilidades asociadas a la actividad profesional de Comercio y Marketing y Gestión Comercial y de Ventas.

La dramatización aplicada al aprendizaje tecnológico: el caso del aprendizaje de la red internet

Fullana Fuentes, Jorge

Palabras clave: dramatización, tecnología, ciencia y tecnología.

Resumen: dramatización aplicada a la adquisición de conocimientos científicos y tecnológicos dentro de la ESO. En específico la exposición de una actividad para la descripción del funcionamiento básico de Internet a través de un juego escénico participativo.

Buscar en WOS. La Fisiología a través de un juego de colaboración-oposición

Berzosa Sánchez, César; Piedrafita Trigo, Eduardo; Valero Campo, Carlos; Gutiérrez Pablo, Héctor

Palabras clave: ABP, gamificación, CCAFD.

Resumen: en el curso 2017-18 se ha implantado la metodología de ABP mediante un juego de colaboración-oposición por equipos para tratar de incrementar la adquisición de las competencias profesionales establecidas para las asignaturas del área de fisiología.

Viernes 29 de junio del 2018.

Sala 2. Evaluación. Aprendizaje Servicio

Aula: 211. Facultad Ciencias de la Salud (edificio 2)

La rúbrica de indicadores de capacidades: un recurso de coevaluación

López Rodríguez, Fernando

Palabras clave: rúbricas, coevaluación, feedback.

Resumen: la rúbrica, estructurada por capacidades e indicadores, de competencias, secuenciados con criterios de evaluación y puntuación, facilita la comprensión de las correcciones por parte de los alumnos y promueve actitudes positivas de mejora como motivación integradora.

El uso de la rúbrica en las Enseñanzas Superiores Artísticas: su aplicación práctica en Pintura y Grabado, Grado de Bellas Artes

Soto Calzado, Inocente

Palabras clave: rúbricas, evaluación formativa, Bellas Artes

Resumen: la utilización de rúbricas en las evaluaciones de materias artísticas ha aportado objetividad al proceso, haciendo más comprensibles los objetivos. La posibilidad de la autoevaluación ha mejorado, según el alumnado, su proceso de formación, sacando mayor provecho de sus esfuerzos.

Una experiencia práctica de aplicación del One Minute Paper a la docencia del Derecho

Martínez Calvo, Javier

Palabras clave: motivación, aprendizaje, evaluación, Derecho.

Resumen: el objetivo del proyecto ha sido aumentar el grado de motivación de los alumnos y mejorar el proceso de aprendizaje, así como dotarse de mayor número de herramientas de evaluación. Para ello se ha utilizado el *One Minute Paper*.

Carpa de protección solar. La dermofarmacia como herramienta para la concienciación y prevención del cáncer de piel.

Uriel Gallego, Marta; Gómez Rincón, Carlota; Sáez-Benito Suescun, Ana

Palabras clave: ApS; Dermofarmacia, TIC, Farmacia.

Resumen: la fotoprotección y prevención son el eje de este proyecto de Aprendizaje-Servicio. Dicha experiencia, que involucra a diversos agentes permite crear un espacio interdisciplinar en el que los alumnos del grado de Farmacia de la Universidad San Jorge serán protagonistas.

Innovación, aprendizaje y servicio a través del patrimonio heredado de las ruinas del pueblo viejo de Belchite

Elía García, Santiago; Loren Collado, Antonio; Cerrejón Hidalgo, Sebastián; Estepa Rubio, Antonio

Palabras clave: ApS; proyectos; patrimonio, innovación; Arquitectura.

Resumen: para transmitir el papel de servicio a la sociedad de la Arquitectura, se parte de una problemática real. Los alumnos, en el papel de arquitectos, asumen el reto de diseñar un nuevo edificio de acceso al pueblo viejo de Belchite.

Estrategias docentes integrativas para el desarrollo de competencias que permitan a los profesionales de la salud formar parte de equipos pluridisciplinares en el cuidado de pacientes crónicos

Gómez Rincón, Carlota; Arbonés Arqué, Irela; Berenguer Torrijo, Nuria; Buesa, Almudena; Gómez, Paula; Muñoz Juárez, Juan José; Martínez Odría, Arantzazu Valero Gracia, Marta Sofía; Berzosa Sánchez, César; Wozniak, Monika; Sáez de Benito, Loreto

Palabras clave: ApS, integración curricular, Ciencias Salud.

Resumen: en el presente trabajo se trató de identificar estrategias docentes integrativas que favorezcan la capacitación de los alumnos de Ciencias de la Salud para ejercer su rol profesional como parte de equipos pluridisciplinares en el cuidado de pacientes crónicos.

Ponte en su piel. Proyecto de Aprendizaje-Servicio de apoyo al Albinismo.

Uriel Gallego, Marta; Gómez Rincón, Carlota; Sáez-Benito Suescun, Ana García García, Cristina Belén; Abarca Lachén, Edgar

Palabras clave: ApS, CLIL, TIC, infografías, Farmacia.

Resumen: "Ponte en su piel", proyecto de Aprendizaje-Servicio diseñado para los últimos cursos del grado de farmacia de la Universidad San Jorge, trata de que los alumnos, mediante su aprendizaje, generen un material requerido por el servicio del proyecto Kilisun.

Visibilizando enfermedades invisibles: pon cara el Chagas

Gómez Rincón, Wozniak, Monika; Jimeno, Irene; De la Torre, Leonardo

Palabras clave: ApS, ciencias de la salud; Chagas

Resumen: durante 7 cursos académicos los estudiantes de Farmacia han llevado a cabo diversas actividades de ApS en colaboración con ONGS destinadas a conocer en profundidad y dar a conocer a la sociedad el Mal de Chagas.

Viernes 29 de junio del 2018.

Sala 3. Competencia comunicativa e intercultural.

Aula: 213. Facultad Ciencias de la Salud (edificio 2).

Metodología activa para reforzar la habilidad comunicativa: una experiencia docente

Vergara Rodríguez, Diego; Chivite Cebolla, Carmen; Paredes Velasco, Maximiliano; Fernández Arias, Pablo

Palabras clave: competencias transversales, habilidades de comunicación, metodologías activas.

Resumen: aunque la habilidad comunicativa es un aspecto esperado en cualquier estudiante universitario, en muchas ocasiones esta competencia no es trabajada formalmente en ninguna asignatura. En esta comunicación se presenta una experiencia educativa que refuerza esta habilidad.

Hacia la lectura creativa: nadie puede pretender que los cuentos sólo deban escribirse...

Rodríguez Alonso, Mariángeles

Palabras clave: taller, interdisciplinariedad, comprensión lectora, literatura.

Resumen: la presente iniciativa de innovación docente revela la fertilidad de enfoques metodológicos interdisciplinarios y artísticos en el acercamiento al estudio de la literatura. Supone la articulación de un espacio de investigación y experimentación desde la lectura creativa del cuento hispanoamericano.

Legal English for Spanish Lawyers - Conversation group: An innovative teaching experience in Zaragoza's Bar Association

Nuviala Lapieza, Irene

Palabras clave: legal, english, PBL.

Resumen: Innovative teaching experience held in Zaragoza's Bar Association, consisting in a Legal English conversation group integrally conducted in English. Positively assessed collaborative approach and problem-based learning aimed at lawyers, teachers, translators and students.

Formación plurilingüe del profesorado universitario: estudio de un caso práctico

Priego de Montiano, Gloria

Palabras clave: formación plurilingüe, multidisciplinariedad, aprendizaje cooperativo.

Resumen: consolidado el proceso Bolonia, los programas de Formación del Profesorado adaptados e implantados en los Grados Plurilingües, surgen análisis sobre el proceso de aprendizaje del profesorado, en estos contextos y la influencia de ello en el posterior desarrollo de su docencia.

Diagnóstico de las dificultades que presentan los alumnos en el proceso de aprendizaje de una segunda lengua y propuesta de mejora

Monroy García, Francisca Angélica

Palabras clave: lenguas extranjeras; dificultades aprendizaje; ESOL.

Resumen: el objetivo primordial del mismo es poder llegar a diseñar un sistema de enseñanza de la lengua inglesa similar al que se empela en Estados Unidos de América (Programa ESOL).

Regreso al futuro: presentaciones interactivas sin tecnología

Bruton, Lindsey; Acebes de la Arada, Desirée; Wozniak, Monika

Palabras clave: inglés; expresión oral; interacción oral; lenguas extranjeras.

Resumen: en el desarrollo y evaluación del inglés hablado el uso de soporte visual elaborado con programas informáticos en las presentaciones orales puede mermar la creatividad y promover una actitud pasiva en el público. Presentamos una alternativa dinámica sin tecnología.

Learning interculturality from religious education

Sierra Huedo María Luisa; Fernández Romero Cayetano

Palabras clave: religious education, interculturality, elementary education

Resumen: this communication focuses on advantages and of teaching religion in primary education as well as the challenges that teachers face due to different factors: educational law; diversity in the classroom and specially teachers are asked about the advantages that teaching