

Wake up: por una participación activa y colaborativa del alumno

Introducción

● El proyecto de innovación docente se ha llevado a cabo en la asignatura de “Seguridad en dispositivos móviles” (15761) del Grado de Ingeniería Informática. El objetivo de este proyecto de innovación docente es doble. Por un lado, se pretende fomentar la asistencia e incrementar la participación e interacción del alumnado en las clases magistrales (sesiones teóricas). Por otro lado, en relación de las sesiones de laboratorio, se pretende fomentar el trabajo colaborativo de forma ordenada y familiarizar al alumnado con el control de versiones y el desarrollo de documentación ordenada y detallada.

● El proyecto es importante porque trata de corregir la principal deficiencia detecta en años anteriores en la asignatura –y que a su vez es común en muchas otras asignaturas de la EPS-- que es la falta de motivación del alumnado para asistir a las clases magistrales. Por otro lado, se persigue incrementar la calidad de las sesiones del laboratorio con un mayor seguimiento y facilitando al alumnado la adquisición de capacidades que serán útiles luego en el desempeño de su carrera profesional

Desarrollo

1 Clases magistrales

A

Presentación del Módulo (I-IV)
Cuestionario(s) en Wooclap.

Examen Parcial.

B

Presentación del Módulo (V-VII)
Cuestionario(s) en Wooclap.

Examen Final

2

Laboratorio

A

Introducción al laboratorio
Composición equipos de trabajo.

A

Caso Práctico 1 y 2

- Seguimiento semanal.
- Defensa caso práctico.
- Revisión documentación.

RESULTADOS

- Mayor asistencia a las clases magistrales.
- Incremento de la participación activa por parte del alumnado en las clases magistrales.
- Mejora en el seguimiento durante todo el cuatrimestre del progreso en el desarrollo de los casos prácticos.
- Mayor calidad en las memorias de resolución de los casos prácticos.
- Excelentes resultados del alumnado en relación con la resolución de los casos prácticos y teóricos.

APLICACIÓN

- Incrementar la participación activa en las clases magistrales con herramientas como Wooclap fomenta la asistencia y el seguimiento de las sesiones.
- Un seguimiento activo -desde la primera sesión hasta la última- de los casos prácticos mejora los resultados de aprendizaje de los laboratorios.
- El uso de herramientas colaborativas en el laboratorio facilita y refuerza la adquisición de capacidades.

Valoración Competencial

1 COMPROMISO PROFESIONAL

- 1.1 Comunicación organizacional
- 1.2 Colaboración profesional
- 1.3 Práctica reflexiva
- 1.4 Formación digital

2 RECURSOS DIGITALES

- 2.1 Seleccionar
- 2.2 Crear y modificar
- 2.3 Gestionar, proteger, compartir

3 ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

- 3.1 Enseñanza
- 3.2 Guía
- 3.3 Aprendizaje colaborativo
- 3.4 Aprendizaje auto-dirigido

4 EVALUACIÓN Y RETROALIMENTACIÓN

- 4.1 Estrategias de evaluación
- 4.2 Analizar evidencia
- 4.3 Retroalimentación y planificación

5 EMPODERAR A LOS ESTUDIANTES

- 5.1 Accesibilidad e inclusión
- 5.2 Diferenciación y personalización
- 5.3 Participación activa

6 FACILITAR LA COMPETENCIA DIGITAL DE LOS ESTUDIANTES

- 6.1 Información
- 6.2 Comunicación
- 6.3 Creación
- 6.4 Uso responsable
- 6.5 Solución de problemas

7 EDUCACIÓN ABIERTA

- 7.1 Licencias abiertas en recursos educativos
- 7.2 Prácticas educativas abiertas
- 7.3 Publicación en revistas científicas abiertas

Indica a continuación:

- Línea 1: Nuevas formas de presentación de materiales educativos
- Línea 2: Nuevas estrategias para la participación de los alumnos
- Línea 3: Nuevas formas de evaluar

- Línea 4: Nuevas metodologías educativas
- Línea 5: Aprendizaje-Servicio (ApS)
- Línea 6: Proyectos de Aprendizaje Activo en Docencia Digital (AADD)

Sí X No - El equipo docente acepta que la información proporcionada pueda ser utilizada por UC3M Digital para su difusión