



Retos actuales en la formación del profesorado

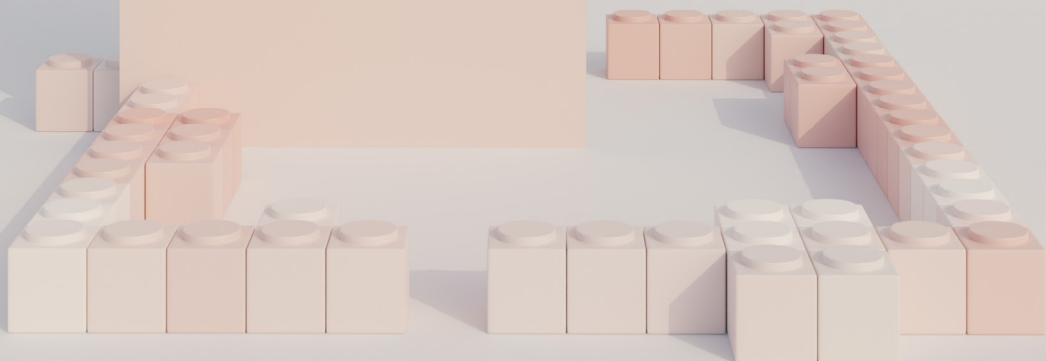
Libro de resúmenes del
I Congreso Educare+Educere

María Almudena Santaella Vallejo
Esther Ruiz Simón (Eds.)



Universidad
Rey Juan Carlos

Máster
Formación del Profesorado



Retos actuales en la formación del profesorado

Retos actuales en la formación del profesorado

Libro de resúmenes del I Congreso Educare+Educere

María Almudena Santaella Vallejo
Esther Ruiz Simón
(Eds.)

2022



Universidad
Rey Juan Carlos

Máster
Formación del Profesorado



I Congreso Educare+Educere. Formación del Profesorado

Universidad Rey Juan Carlos, Campus de Fuenlabrada (Madrid)
18 y 19 de noviembre de 2021.

COMITÉ CIENTÍFICO

Diana Amado Alonso
Jesús María Arsuaga Ferreras
Vicente Calvo Fernández
Ana Isabel Cid
Elena Cordero Gutiérrez
Claudia Gago Martín
Aranzazu Hervás Escobar
Estefanía Martín Barroso
Piedad Tolmos Rodríguez-Piñero
Ana M^a Romero Iribas
Fernando Suárez Bilbao
Jaime Urquiza Fuentes

COMITÉ ORGANIZADOR

José Enrique Anguita Osuna
Laura Arroyo Martínez
Cristina Chavarría Pérez
María Rocío Guede Cid
Isidoro Hernán Losada
Raquel Pino Sánchez
Sergio Román Aliste
Esther Ruiz Simón
Ricardo Sánchez Ojeda
María Almudena Santaella Vallejo
Arcadio Sotto Díaz

El Congreso Educare+Educere 2021 es una iniciativa desarrollada en el marco del Máster en Formación del Profesorado de Educación Secundaria, Bachillerato, Formación Profesional e Idiomas de la Universidad Rey Juan Carlos.

Soporte institucional:

Escuela de Másteres Oficiales y Facultad de Ciencias Jurídicas y Sociales de la Universidad Rey Juan Carlos.

Patrocinios:

Santillana, Samsung, Real Sociedad Española de Química y Licinia Wines

Producción: Equipo del Máster en Formación del Profesorado de Educación Secundaria, Bachillerato, FP e Idiomas, Universidad Rey Juan Carlos

master.formacionprofesorado@urjc.es

Universidad Rey Juan Carlos
Campus de Fuenlabrada
Despachos 117 y 118
Edificio de Gestión
Camino del Molino s/n
28943 Fuenlabrada, Madrid

Compilador: José Enrique Anguita Osuna
Maquetación y diseño: Sergio Román Aliste

Edita: Dykinson, S.L. y Servicio de Publicaciones de la Universidad Rey Juan Carlos

ISBN: 978-84-1122-644-8



Esta obra está bajo una licencia Creative Commons Reconocimiento 4.0 Internacional.

ÍNDICE

Presentación. <i>Arcadio Sotto Díaz</i>	11
Métodos activos de enseñanza	13
Insignias digitales: ¿acreditación o gamificación?	15
Integración de las metodologías activas en la Didáctica de la Lengua y la Literatura.	16
Making the invisible visible: Active Learning methodologies in action.	17
Videojuegos para enseñar a programar: analíticas y motivación.	18
Aprendizaje de procesos software a través de herramientas visuales y metodologías orientadas a proyectos.	19
Alumno lazarillo en clases de ejercicios de aula invertida remota.	20
Autopercepción de competencias y aprendizaje cooperativo.	21
Metodología activa dirigida a la adquisición y autoconciencia de la competencia de trabajo en equipo.	22
El Puzzle de Aronson como complemento a la clase invertida para el aprendizaje activo.	23
Las ventajas del Design Thinking en el proceso de enseñanza y aprendizaje: una experiencia en el aula de formación profesional.	24
Infografías en las aula universitarias: una experiencia de enseñanza multimodal.	25
Motiva y aprende en economía a través de los debates.	26
Investigación cuasi-experimental sobre metodologías activas en economía.	27

Educación STEM/STEAM	29
Including CLIL in STEM contexts.	31
Aprendizaje Basado en Problemas en el marco STEM.	32
Salir del aula. Clave para la enseñanza de la didáctica de las ciencias naturales.	33
Actitudes hacia las matemáticas en educación primaria.	34
Combinación del ABP y el Flipped Learning en el aula de primaria. Una experiencia en las áreas STEAM bilingües.	35
Estado de la educación STEM en la Educación Primaria en Europa y España: una visión desde la URJC.	36
Experiencias y perspectivas de la educación actual desde un enfoque STEM.	37
Educación e Igualdad	39
Una aproximación a las representaciones LGTB en los libros de texto de Geografía e Historia de 4º de ESO.	41
El nosotros global en la formación del profesorado. El aula como ágora de Ética y democracia.	42
La literatura como medio para trabajar la diversidad en las aulas de educación infantil: <i>booktubers</i> para la inclusión.	43
Conocer a las mujeres investigadoras también ayuda a la igualdad.	44
Inclusión de la perspectiva de género en la investigación y la docencia universitaria. Una experiencia en la Universidad Rey Juan Carlos.	45
Educación y Salud	47
Fomento de la práctica deportiva para niños con TEA: mejora de las habilidades motrices.	49
Promoviendo la resiliencia en nuestros estudiantes. ¿qué podemos hacer?	50

PRESENTACIÓN

Arcadio Sotto Díaz

Hace apenas unos meses un grupo de Homo Sapiens decidió refugiarse en una cueva con la insospechada intención de hacer honor al nombre de su especie, es decir, no perseguir sombras ni sacrificar vírgenes, simplemente intentar comportarse como tales: humanos que saben. Dícese de aquellos que pretenden indagar y reflexionar sobre su entorno a través del ejercicio de sus facultades intelectuales. Manos a la obra: se trataba de establecer protocolos, introduciendo principios comunes, conducentes a alcanzar la Gloria Compartida de formar arcángeles vivos: docentes. Puede que los Sapiens no supieran a qué debían enfrentarse ni qué armas usar, pero escribieron, calcularon, dibujaron y aprendieron que la cueva era su casa, académica su casa, tan ancestral como Atapuerca o tan bella como Altamira. Y todos estos meses los trajeron aquí, al sueño compartido de crear este flujo irreversible de conocimientos, hábitos y valores que encierran las palabras Educare + Educere.

Este nuestro primer congreso brota como resultado de la cantidad de movimiento lineal intercambiada durante las jornadas formativas complementarias realizadas en los últimos 12 meses. Toda esa bolsa de magma académico emerge hoy como erupción hawaiana (efusiva y lenta, pero sobre todo continua) para ajustarse a derecho, al derecho de todo ser humano a que se le eduque y después, en pago, el deber de contribuir a la educación de los demás.

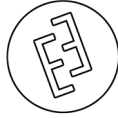
Y así, comenzaremos intercambiado experiencias sobre históricos y novedosos métodos activos de enseñanza, derivados del más bello afán de avanzar hacia la motivación y consecuente aprehensión del conocimiento, conscientes de que en la cima sólo nos aguarda, una teoría y nada más.

En la tarde, obligados a cumplir con la labor social de formar a los actuales y futuros agentes transformadores de nuestro paisaje, nos embarcamos en la espionosa travesía de renacer a Aristóteles, Copérnico, Newton, Marie y Pierre Curie, Margulis, Ramón y Cajal, Tesla, Meitner, Janovskaya, Heisenberg, Turing o Witten, porque sólo descifrando la trayectoria de sus obras será posible soñar en STEAM, siglas que describen la superposición constructiva de las Matemáticas, las Ciencias, la tecnología como instrumento y la Ingeniería.

Y al despertar, se nos hará el mañana. Y nada de esto sería posible sin el fin último de la educación, la felicidad de la persona. Felicidad basada en el crecimiento que se sustenta en la igualdad, la libertad y la armonía de todas las personas, desde su propia individualidad. La educación en igualdad real nos brinda un sentido pleno a la existencia de todos, docentes y discentes, actores implicados en el camino que ésta transita. Un camino que se construye con lo que cada uno es, con lo que cada persona aporta y con lo que dejamos de nosotros mismos al transitar. Hablaremos entonces de igualdad, de su evolución temporal como principio universal de justicia.

Y como los sueños se acaban, para dar entrada a otros, hemos decidido concluir este periplo pensando en Educación y Salud, ésta última en su interrelación Física y Mental. Educación y Salud se interpelan en la responsabilidad dialéctica de velar y conducir el bienestar de las personas. Hablemos de Salud.

Abramos puertas y ventanas y para nos iluminen todos y cada uno de los ponentes que pretenden Educare+Educere.



MÉTODOS ACTIVOS DE ENSEÑANZA

INSIGNIAS DIGITALES: ¿ACREDITACIÓN O GAMIFICACIÓN?

Oriol Borrás Gené

Universidad Rey Juan Carlos
(Laboratorio de Tecnologías de la Información en la
Educación de la Universidad Rey Juan Carlos)

Resumen

Las insignias digitales permiten mostrar algún tipo de logro alcanzado por un individuo y están constituidas por una imagen en formato PNG junto con una serie de metadatos asociados a esta que la dotan de personalización. En la incesante carrera hacia la digitalización se convierten en un elemento más a tener en cuenta gracias a aspectos como la motivación que ofrecen, la portabilidad o la facilidad con la que muestran itinerarios competenciales.

Existen dos enfoques a la hora de hablar de insignias digitales en primer lugar, como elemento en estrategias de gamificación que permitirán fomentar la motivación entre los estudiantes como recompensas y guía de progreso dentro de una asignatura o formación. El segundo enfoque, más formal, tiene como objetivo sustituir a las credenciales tradicionales permitiendo acreditar competencias y generar auténticos ecosistemas de insignias que ofrezcan una imagen clara de los aprendizajes obtenidos desde una asignatura hasta un programa de estudios completo. Desde plataformas MOOC (Massive Online Open Courses) hasta plataformas de e-learning integran como forma de acreditación este tipo de insignias. Esta comunicación tiene como finalidad dar a conocer la estructura, principales características y enfoques dentro del campo de la educación.

Palabras clave

Insignias digitales, credenciales alternativas y gamificación.

INTEGRACIÓN DE LAS METODOLOGÍAS ACTIVAS EN LA DIDÁCTICA DE LA LENGUA Y LA LITERATURA

José Hernández Ortega

Universidad Complutense de Madrid - Colegios El Valle

Resumen

La transformación del marco didáctico nacional ha supuesto una revisión de las didácticas específicas y de las metodologías empleadas para la consecución de los aprendizajes. El alumnado de Educación Secundaria Obligatoria inicia la etapa con un cambio significativo en cuanto al aumento de contenidos y una metodología que, no siempre, acompaña en el proceso de cambio. Es aquí donde cobran relevancia las metodologías activas para suscitar un aprendizaje cualitativo y duradero. La Didáctica de la Lengua y la Literatura ha de nutrirse de esta propuesta para fomentar todas las capacidades comunicativas que se presumen pero que no siempre se abordan de forma equitativa. Incentivar el pensamiento crítico, el intercambio de conocimientos, la negociación grupal son, entre otros, objetivos esenciales para que el alumnado construya unos sólidos cimientos que serán esenciales a lo largo de su trayectoria formativa. El alumnado percibe que el trabajo es exigente pero fructífero, puesto que los procesos de metacognición sustentan y consolidan los conocimientos y habilidades que estarán a su disposición durante su etapa obligatoria y postobligatoria.

Palabras clave

Didáctica de la Lengua y la Literatura, Educación Secundaria Obligatoria, Metodologías activas, Desarrollo por competencias, Pensamiento crítico.

MAKING DE INVISIBLE VISIBLE: ACTIVE LEARNING METHODOLOGIES IN ACTION

María José Luelmo del Castillo

Universidad Rey Juan Carlos

Resumen

Improving students' metacognitive capacity, learning to learn and promoting learners' autonomy are nowadays key competences in most curriculum in all educational levels. However, little attention is given to how to do it. Teachers seem to struggle trying to find the way to help their students to get to know themselves as learners, thus reaching a further step in their way to autonomy. We have also found many cases where teachers cannot even work on this specific objective trying to cover the content of the subject, which is usually quite extensive. The use of Active Learning Methodologies can really help with this task. Working with Cooperative Learning, Project Based Learning, Learning Portfolios, Gamification, Flipped Classroom, etc forces the students to Plan, Monitor and Self-Evaluate their learning. These are the three main metacognitive strategies that should be trained with the students when working in an autonomy-encouraging environment. The present work will try to show the connection between active learning-metacognition and autonomy in an attempt to make the strategy training that is behind Active Learning visible.

Palabras clave

Active Learning, Metacognition, Autonomy

VIDEOJUEGOS PARA ENSEÑAR A PROGRAMAR: ANALÍTICAS Y MOTIVACIÓN

María Zapata Cáceres

Universidad Rey Juan Carlos
(Grupo de Innovación Docente en Innovación,
Interacción e Inclusión Educativa)

Resumen

Los entornos basados en juegos se utilizan a menudo para aprender a programar y desarrollar habilidades de Pensamiento Computacional, pero carecen de la suficiente voluntariedad para evaluar aspectos relacionados con la motivación intrínseca, como los intereses, las habilidades, la persistencia en la resolución de un problema, y el comportamiento en respuesta a las recompensas. Estos aspectos afectan directamente al rendimiento y al desempeño académico, por lo que es necesario analizarlos y de esta forma ajustar los planes de estudio. Con este objetivo, se desarrolló un videojuego voluntario que aborda conceptos computacionales básicos, basado en la motivación intrínseca, y dirigido a edades tempranas. Se recogieron datos de más de 28.000 partidas y se analizaron mediante analíticas de educación basadas en el juego. El análisis muestra diferencias significativas de edad y género en relación con los intereses, las habilidades, los logros y la progresión a través de los intentos. Se observó que los conceptos abordados eran alcanzables entre los 3 y los 6 años y que el dominio total era posible a los 4 años, independientemente del género, ya que los niños persisten en el reto, intrínsecamente motivados, hasta superarlo. En cuanto a la persistencia, se observaron comportamientos significativamente diferentes ante un reto, lo que nos puede ayudar a ajustar las diferentes metodologías de aprendizaje a cada grupo de edad y género, adaptando la forma de proporcionar refuerzos y recompensas, especialmente para los niños en los retos más complejos y para las niñas a partir de cierta edad.

Palabras clave

Analíticas de aprendizaje, Videojuegos, Educación, Motivación, Programación.

APRENDIZAJE DE PROCESOS SOFTWARE A TRAVÉS DE HERRAMIENTAS VISUALES Y METODOLOGÍAS ORIENTADAS A PROYECTOS

Gema Gutiérrez Peña
Javier Garzás Parra

Universidad Rey Juan Carlos
(Grupo de Innovación Docente Agile
Laboratory for Educational Innovation)

Resumen

En este trabajo presentamos los resultados de la aplicación de herramientas visuales en la organización y desarrollo de asignaturas relacionadas con procesos software. También aplicamos el aprendizaje a través del desarrollo orientado a proyectos, puesto que la parte práctica consiste en el desarrollo de un proyecto real, que satisfaga necesidades comerciales.

Para la organización de las tareas del trabajo a realizar aplicamos Scrum que es un framework ágil iterativo e incremental que se utiliza principalmente para crear software. La finalidad del uso de Scrum como metodología de organización del trabajo es que permite a los estudiantes aprender no sólo los contenidos de la asignatura sino también, practicar con uno de los marcos ágiles más utilizados en las empresas de desarrollo software.

La parte práctica se plantea en varias entregas de tres semanas cada una de ellas. De esta forma los estudiantes pueden recibir retroalimentación regularmente, lo cual les permite aprender de sus errores. Los estudiantes trabajan en equipos de 5 o 6 personas lo que les permite aplicar competencias transversales esenciales como son la comunicación, la negociación y el trabajo en equipo.

Palabras clave

Proceso software; Scrum; Equipo.

ALUMNO LAZARILLO EN CLASES DE EJERCICIOS DE AULA INVERTIDA REMOTA

José F. Vélez
María Teresa González de Lena
Ángel Sánchez
Belén Moreno

Universidad Rey Juan Carlos (Grupo de Innovación
Docente Universitario de Innovación en Software para
la Enseñanza)

Resumen

En esta comunicación se analiza la experiencia acumulada durante un curso en dos asignaturas diferentes al utilizar un alumno, que llamamos lazarillo, para resolver problemas de programación informática en las clases siguiendo una modalidad de aula invertida remota.

En nuestra experiencia, el modelo de clase invertida crea ciertos problemas de participación en los alumnos que, por timidez o por considerar que no están preparados, les dificulta participar o interactuar con el profesor durante las clases. Estos problemas se agravan cuando la clase es online.

El uso de esta modalidad ha permitido un desarrollo fluido de las clases en opinión de los profesores, una valoración favorable del alumnado y un índice de aprobados similar al obtenido cuando la docencia se realizaba de manera presencial. Por ello, concluimos que el método que se describe en este trabajo ha permitido realizar la docencia de estas asignaturas en tiempos de pandemia con un éxito similar al que se obtenía previamente.

A lo largo de esta presentación se introducirá la problemática de la docencia remota usando aula invertida, se explicará la metodología del alumno lazarillo, se analizarán las ventajas y los inconvenientes que conlleva, se expondrán los resultados de las encuestas realizadas a los estudiantes y se analizarán los resultados de dicha encuesta.

Palabras clave

Aula invertida, docencia online, clases de problemas, participación.

AUTOPERCEPCIÓN DE COMPETENCIAS Y APRENDIZAJE COOPERATIVO

Cecilia Peñacoba Puente
Lorena Gutiérrez Hermoso
Rosa Martínez Piédrola
Nuria Máximo Bocanegra
Lilian Velasco Furlong
Carmen Ecija Gallardo
Octavio Luque Reca
Patricia Catalá Mesón

Universidad Rey Juan Carlos

Resumen

El presente trabajo emplea el trabajo cooperativo y la reflexión personal como metodologías para la obtención de una serie de indicadores de la competencia de trabajo en equipo. La competencia de trabajo en equipo es una competencia compleja, que se compone de competencias más sencillas (individuales). Se propuso una dinámica de grupos (con límite de tiempo) que debían resolver en grupos de 5-6 alumnos universitarios, participando un total de 72 alumnos, distribuidos en 13 grupos de trabajo. Después de resolver la dinámica propuesta, debían reflexionar sobre los resultados obtenidos y sobre las habilidades que habían contribuido (y que habían dificultado) la consecución de la tarea y la optimización recursos/resultados. De forma paralela, se les pedía una reflexión particular sobre el proceso llevado a cabo, sobre el fortalecimiento (o debilitamiento) de las relaciones personales y el balance "qué he aportado al equipo"/"qué he aprendido de él". Los resultados sobre las habilidades implicadas en el trabajo en equipo arrojan un total de 40 habilidades básicas. Los análisis factoriales posteriores revelan una estructura trifactorial que explica un 36.44% de la varianza. El primer factor (15.60%) revela habilidades comunes asociadas a la cooperación y la vinculación por metas (p.e. implicación, cohesión, compromiso, objetivo común, cooperación, participación, compañerismo...), el segundo factor (11.10%) agrupa habilidades relacionadas con el liderazgo (p.e. resolución de problemas, asertividad, iniciativa, liderazgo...), y el tercer factor (9.72%) recoge habilidades relacionadas con la inteligencia social (p.e. solidaridad, respeto, empatía, humildad, flexibilidad, amabilidad).

Palabras clave

Aprendizaje cooperativo, autopercepción, competencia, trabajo en equipo, evaluación.

METODOLOGÍA ACTIVA DIRIGIDA A LA ADQUISICIÓN Y AUTOCONCIENCIA DE LA COMPETENCIA DE TRABAJO EN EQUIPO

**Cecilia Peñacoba Puente
Patricia Catalá Mesón
Carmen Ecija Gallardo
Octavio Luque Reca
Rosa Martínez Piédrola
Nuria Máximo Bocanegra
Lilian Velasco Furlong
Lorena Gutiérrez Hermoso**

Universidad Rey Juan Carlos

Resumen

Se presentan una serie de actividades diseñadas ad-hoc e implementadas (n=70) para promocionar el trabajo en equipo. La primera actividad denominada "Paseo por el aula" se dirige a la atención plena hacia el otro, la conciencia social interpersonal y la apertura de foco hacia las personas. La segunda actividad "Buscando la seguridad", a partir de la metáfora y la identificación con animales, promueve el establecimiento de equipos de trabajo basados en la similitud, favoreciendo el apego y la zona de confort. La tercera actividad, "Poniendo a prueba nuestra seguridad", favorece la formación de nuevos equipos empleando como criterio la diversidad, incluyendo actividades de reflexión para que el estudiante tome conciencia de que solamente saliendo de la "zona de confort" se logra el aprendizaje. La cuarta actividad, proporciona los instrumentos necesarios para la toma de conciencia del proceso seguido, la generalización a lo que hacemos en nuestro día a día y la incorporación de objetivos y procesos relevantes para el aprendizaje a través del trabajo en equipo. En definitiva, esta metodología puede considerarse una propuesta metodológica breve (120 minutos de duración) que facilita la adquisición y la toma de conciencia de la habilidad de trabajo en equipo. Los resultados de implementación de la misma, a través de un diseño pre-post, incluyendo indicadores cualitativos, realización de tareas objetivas, administración de cuestionarios específicos y autoevaluación competencial, ponen de manifiesto la utilidad de esta metodología en el contexto universitario para la adquisición del trabajo en equipo, tan necesario en profesiones asistenciales, como la educación.

Palabras clave

Trabajo en equipo, metodología activa, autoevaluación, competencia.

EL PUZZLE DE ARONSON COMO COMPLEMENTO A LA CLASE INVERTIDA PARA EL APRENDIZAJE ACTIVO

Carlos Lázaro Carrascosa
Isidoro Hernán Losada

Universidad Rey Juan Carlos

Resumen

El aprendizaje activo es un conjunto de técnicas y herramientas docentes que suele estar presente cuando hablamos de innovación educativa. Las revistas, congresos y jornadas dedicadas a esta disciplina suelen incluirlo entre sus elementos de interés. Dentro de estas metodologías, el Aula Invertida o Flipped Classroom ha sido utilizada en múltiples contextos, obteniendo en general buenos resultados y satisfacción general por parte de estudiantes y docentes.

El Aula Invertida puede ayudar a estudiantes a conciliar sus estudios con su vida laboral y personal. Sin embargo, si el perfil de los estudiantes no es homogéneo parece adecuado proponer una técnica relacionada con el trabajo en grupo que asigne diferentes tareas y responsabilidad a los estudiantes en función de su nivel previo. Estas características las cubre la técnica de aprendizaje colaborativo Puzzle de Aronson, que hemos adaptado para nuestro fin.

Cabe destacar, además, que el curso 21/22 fue impartido en modalidad semipresencial en la URJC. En la asignatura donde combinamos ambas técnicas todas las sesiones ordinarias fueron a distancia, siendo solo presencial la presentación del trabajo. También es reseñable que durante los cursos 19/20 y 20/21 también realizamos actividades similares, cuyos resultados han sido publicados.

Palabras clave

Metodologías Activas, Aula Invertida, Puzzle de Aronson.

LAS VENTAJAS DEL DESIGN THINKING EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE: UNA EXPERIENCIA EN EL AULA DE FORMACIÓN PROFESIONAL

María Izquierdo Izquierdo
Desiré García Lázaro

Universidad Rey Juan Carlos

Resumen

El Design Thinking es una metodología de aprendizaje colaborativo que pone en valor la capacidad de los individuos de aportar sus singularidades, enriqueciendo el proyecto con distintos puntos de vista, conocimientos y experiencias. La repercusión del uso del Design Thinking como herramienta de trabajo en el aula radica en fomentar el aprendizaje de conceptos prácticos, favoreciendo el desarrollo del pensamiento crítico, estimulando la participación de los estudiantes, potenciando su autonomía y facilitándoles el aprendizaje de competencias transversales y profesionales. En este trabajo, se presenta un estudio de tipo cuantitativo con un análisis descriptivo en el que ha participado una muestra de 35 alumnos matriculados en el ciclo de Formación Profesional de un instituto de la Comunidad de Madrid durante el año 2020/2021. Los resultados obtenidos resultan satisfactorios, ya que se ha conseguido un aumento en la motivación del alumnado, la capacidad de trabajo en equipo y la mejora del aprendizaje individual del alumno empleando el Design Thinking en su desarrollo curricular.

Palabras clave

Innovación educativa, creatividad, formación profesional, resolución de problemas, Design Thinking.

INFOGRAFÍAS EN LAS AULA UNIVERSITARIAS: UNA EXPERIENCIA DE ENSEÑANZA MULTIMODAL

Ana Segovia Gordillo
Cristina V. Herranz Llacer

Universidad Rey Juan Carlos

Resumen

Hoy en día los estudiantes ponen en práctica nuevas formas de leer y escribir en el entorno digital. Los textos digitales que consultan estructuran la información de maneras diferentes, lejanas a la forma lineal típica de los textos impresos. El presente trabajo presenta una experiencia de aprendizaje multimodal en la educación superior. Se parte de la hipótesis de que la creación de textos multimodales (aquellos que presentan la información a partir de varios recursos semióticos, signos lingüísticos, pictóricos, auditivos, gestuales, etc.) ayuda a la comprensión y construcción de sentido al tiempo que potencia la creatividad de los estudiantes. De entre los diversos géneros discursivos multimodales, se opta por el diseño de infografías, cuya novedad reside en condensar la información de forma visual gracias a la inclusión de tablas, mapas, imágenes, diagramas, etc. junto al texto escrito, todo ello con un apropiado diseño gráfico. Para realizar esta tarea, los estudiantes usaron programas informáticos especializados que cuentan con modelos predefinidos y están disponibles en línea (*Piktochart*, *Easelly*, *Infogram*, *Canva*, entre otros). Los resultados de esta experiencia muestran que las infografías creadas por el alumnado han contribuido al aprendizaje de los contenidos de las asignaturas implicadas. Así, los estudiantes manifiestan que el uso de este tipo de textos multimodales facilita el seguimiento de las explicaciones y el recuerdo de los contenidos gracias a las síntesis y esquematizaciones propuestas. Como conclusión principal, mantenemos que la infografía puede usarse para crear prácticas docentes innovadoras que incentiven los procesos de enseñanza-aprendizaje del alumnado universitario.

Palabras clave

Infografías, enseñanza multimodal, educación universitaria, herramientas digitales.

MOTIVA Y APRENDE EN ECONOMÍA A TRAVÉS DE LOS DEBATES

Sergio Pérez Ruiz
Rosa Santero Sánchez
Belén Castro Núñez

Universidad Rey Juan Carlos

Resumen

El aprendizaje del siglo XXI es dinámico y las necesidades actuales hacen que sea imprescindible entender la adquisición de conocimiento y su actualización como un proceso a lo largo de la vida. Por otra parte, la complejidad de las interacciones entre los diferentes agentes dentro de una sociedad hace cada vez más necesario el trabajo colaborativo para poder comprender y afrontar los retos a los que nos enfrentamos.

En la asignatura de Introducción a la Economía, se considera igual de relevante la adquisición de contenidos como de herramientas para poder afrontar el proceso de aprendizaje. En este sentido, la propuesta de debates como herramienta metodológica, tiene como objetivo fomentar el interés por la economía y por el desarrollo de competencias que faciliten el autoaprendizaje y la creación de conocimiento de forma colaborativa.

Durante el curso 2020-21, se propuso una actividad de debate dentro del tema de "Economía del consumidor", relacionado con la teoría del comportamiento, parte de la asignatura que queda fuera del currículo tradicional. El objetivo de la actividad fue múltiple. Primero, mejorar la implicación de los estudiantes con la asignatura; segundo, construir de forma colaborativa nuevos conocimientos; tercero, aplicar la teoría a la práctica. Como resultado, los estudiantes diseñaron diferentes estrategias para aumentar la motivación, demostrando que la teoría del comportamiento puede aplicarse a los retos de la participación del alumnado en la evaluación continua y que, además, en sí resulta estimulante la realización de actividades, como los debates, donde adquieren conocimiento y lo aplican a situaciones reales.

Palabras clave

Debate, enseñanza-aprendizaje, metodologías activas, motivación, aprendizaje colaborativo.

INVESTIGACIÓN CUASI-EXPERIMENTAL SOBRE METODOLOGÍAS ACTIVAS EN ECONOMÍA

Rosa Santero Sánchez
Pilar Grau Carles

Universidad Rey Juan Carlos

Inés Pérez-Soba Aguilar
Elena Márquez de la Cruz

Universidad Complutense de Madrid

Resumen

La creciente preocupación por parte de los organismos supranacionales y nacionales por lograr que el crecimiento económico sea compatible con un desarrollo sostenible ha dado lugar a la aparición de canales específicos de financiación de proyectos de inversión sostenible, así como a nuevas estrategias de inversión, que se incardinan en una nueva área de las Finanzas, las Finanzas Sostenibles. Así, surgen nuevos términos aún muy poco conocidos, y cuya mejor comprensión contribuiría a aumentar tanto las competencias básicas de los estudiantes de materias económicas ante el futuro inmediato como su cultura como inversores, además de contribuir a una mayor sensibilización e implicación respecto al logro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible.

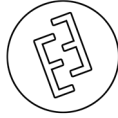
En este marco, se propone un proyecto de innovación educativa interuniversitario, coordinado desde la Universidad Complutense de Madrid, en el que se plantea la elaboración de un diccionario de Finanzas Sostenibles, a través de polimedias, con la participación activa de estudiantes de grado y máster.

Este proyecto se plantea como una investigación cuasi-experimental, con pre y posttest, para valorar si la actividad docente desarrollada y la metodología activa planteada tiene un impacto positivo en la motivación y los resultados de los estudiantes participantes en las asignaturas seleccionadas.

Los resultados previstos del proyecto (está en desarrollo) se esperan que mejore de forma significativa el conocimiento por parte del alumnado sobre las Finanzas Sostenibles, así como su motivación y competencias transversales (creatividad, trabajo en equipo, búsqueda de información, síntesis, entre otras), además de sensibilizar sobre los Objetivos de Desarrollo Sostenible.

Palabras clave

Investigación cuasi-Experimental, Finanzas sostenibles, Metodologías activas, Economía, Objetivos de desarrollo sostenible.



**EDUCACIÓN
STEM/STEAM**

INCLUDING CLIL IN STEM CONTEXTS

Nuria García Manzanares
Elvira Izquierdo Sánchez-Migallón
María José Luelmo del Castillo
Virginia Vinuesa Benítez
Universidad Rey Juan Carlos

Resumen

Dado que el aprendizaje STEM pone énfasis en el uso de la lengua como vehículo de interpretación de conceptos, debate entre los estudiantes, puesta en común, discusión sobre soluciones, desarrollo de definiciones, etc, añadir el componente de lengua extranjera a los contextos STEM, es decir, adaptar las actividades STEM al enfoque CLIL es un valor añadido que puede tenerse en cuenta. El poster presentará los aspectos comunes de ambos enfoques para ilustrar cómo la combinación puede resultar no solo posible sino significativa y dar lugar no solo al aprendizaje integrado de las ciencias sino también a la mejora de la competencia lingüística en segundas lenguas.

Palabras clave

STEM, CLIL, Active Learning.

APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS EN EL MARCO STEM

Rebeca Ramos Plaza
Arcadio Sotto Díaz
Ana Isabel Cid Cid

Universidad Rey Juan Carlos

Resumen

El descenso del número de estudiantes vinculados a disciplinas STEM junto con el aumento del desempleo en España forman parte de la realidad que acontece. Las capacidades demandadas por las empresas reflejan cierta correspondencia entre estos dos hechos. El diseño de actividades fundadas en el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) dentro del ámbito STEM implica algunas complejidades que acercan el proceso de enseñanza-aprendizaje al mundo real, incentivando el trabajo cooperativo con el objetivo de solucionar un problema o actividad formativa práctica.

Los objetivos aquí planteados se centran en la creación de una serie de propuestas ABP-STEM que logren poner de manifiesto de manera conjunta las distintas competencias que trabajan cada una de las áreas STEM por separado, junto con esas capacidades necesarias para el mundo laboral actual.

Cada propuesta consta del enunciado del problema no estructurado con preguntas abiertas que despiertan cierta controversia; y de una evaluación y temporalización adecuadas a cada nivel de enseñanza (la ESO y 1º de Bachillerato). Durante su desarrollo, el profesor actúa como guía.

Estos problemas ABP-STEM se mueven en el entorno del Movimiento y las Fuerzas (Física), en conexión con los contenidos acerca de la Tierra en el universo y la estructura y composición de esta (Biología y Geología); vinculándose, a su vez, con la parte de máquinas y sistemas (Tecnología Industrial I); usando, como herramienta fundamental para su resolución, las Matemáticas. Así pues, el ABP-STEM está enfocado al logro de aprendizajes significativos y óptimos para la demanda del mundo real presente y futuro.

Palabras clave

ABP, STEM, aprendizaje autodirigido, profesor guía.

SALIR DEL AULA. CLAVE PARA LA ENSEÑANZA DE LA DIDÁCTICA DE LAS CIENCIAS NATURALES

**Miguel Portolés Reboul
Arcadio Sotto Díaz
Jesús María Arsuaga Ferreras**

Universidad Rey Juan Carlos

Resumen

La enseñanza de cualquier asignatura en un marco diferente del tradicional aprendizaje en un aula encuentra siempre una calurosa acogida entre el alumnado, pues supone novedad y ruptura con la rutina de un sistema excesivamente teórico. Con las actividades prácticas, los alumnos ven los estudios teóricos de forma diferente, divertida pero rigurosa, constatan su aplicación real.

No es posible comprender las Ciencias Naturales sin su vertiente práctica. La Biología y la Geología emanan directamente del trabajo de campo. La Física y la Química deben ratificarse por medio de la experimentación.

Las *salidas de campo* suponen el asentamiento de los conocimientos adquiridos en clase porque el alumno participa en su construcción. Además, afrontarlos sin la barrera que en clase separa al profesor del alumno, crea un ambiente favorable para el intercambio bidireccional de información. Una de las claves del éxito de estas actividades extramuros es otorgar protagonismo a los estudiantes, que pueden enlazar su experiencia personal con el objeto de la excursión.

En el caso concreto de la didáctica de las Ciencias Naturales, estas *salidas de campo* se orientan hacia la *enseñanza de la enseñanza*. Las excursiones y visitas sirven para enseñar a los futuros Maestros cómo ellos deben presentar las ciencias a sus alumnos. Desde el momento en que su misión como profesores será involucrarlos, ilusionarlos, despertar en ellos la curiosidad y la necesidad de investigaciones más profundas, se pretende que vean las Ciencias Naturales como el área de conocimiento apasionante que realmente son.

Palabras clave

Salidas de campo, experimentación, práctica, didáctica, constructivismo.

ACTITUDES HACIA LAS MATEMÁTICAS EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Jesús Paz-Albo Prieto
Aránzazu Hervás Escobar

Universidad Rey Juan Carlos (Grupo de
Investigación IMEI)

Resumen

El presente estudio ofrece detalles en relación con la importancia de las actitudes hacia las matemáticas y su relación hacia el aprendizaje. Para ello se diseñó una investigación en la que participaron 95 estudiantes de segundo y cuarto de educación primaria de la Comunidad de Madrid. Todos los estudiantes cumplieron la encuesta "Math and Me Survey" adaptada al contexto madrileño y que mide las actitudes de los participantes hacia las matemáticas. Los datos obtenidos muestran que los niños y las niñas de segundo y cuarto de primaria tienen una actitud positiva en el autoconcepto y en el disfrute hacia las matemáticas, pero parece que su opinión decrece con el paso de los años. Además, las chicas parecen disfrutar más de las matemáticas en segundo que los niños, pero son estos los que disfrutan más en cuarto de primaria y tienen un mayor autoconcepto de sí mismos. Las conclusiones del estudio proporcionan información sobre la importancia del autoconcepto para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje en las áreas de matemáticas.

Palabras clave

Matemáticas en educación primaria; actitudes hacia las matemáticas; autoconcepto.

COMBINACIÓN DEL ABP Y EL FLIPPED LEARNING EN EL AULA DE PRIMARIA. UNA EXPERIENCIA EN LAS ÁREAS STEAM BILINGÜES

Ignacio Fernández González

Universidad Rey Juan Carlos

Resumen

El uso de metodologías activas en el aula de Ed. Primaria está diseñado para permitir la investigación y creación por parte de los alumnos, así como la adquisición de aprendizajes significativos. Mediante esta experiencia real en el aula, se buscó además el desarrollo de algunas de las Competencias del S. XXI, tales como la comunicación, la colaboración y el trabajo en equipo (entre otras), a través del uso del ABP y el Flipped Learning, con el fin de permitir la mayor cantidad de tiempo para el trabajo de investigación y creación por parte de los alumnos. El uso de diferentes herramientas y dispositivos digitales para la construcción del artefacto final también aumentó la motivación en los alumnos durante un proyecto en el que los alumnos mostraron además, mayor concentración e interés, así como la mejor comprensión del vocabulario y los contenidos.

Palabras clave

Metodologías activas, ABP, Flipped Learning, Competencias del Siglo XXI.

ESTADO DE LA EDUCACIÓN STEM EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA EN EUROPA Y ESPAÑA: UNA VISIÓN DESDE LA URJC

Pablo Melón Jiménez
Jesús María Arsuaga Ferreras
Arcadio Sotto Díaz

Universidad Rey Juan Carlos

Resumen

La formación STEM que han de recibir los estudiantes cuando cursan los Grados en Educación Primaria (EP) puede ser considerada uno de los indicadores que definen sus capacidades o destrezas profesionales para afrontar los retos tecnológico-científicos del futuro. En particular, la intensidad de la formación STEM puede establecerse a través del número de créditos ECTS incluidos en el itinerario formativo que corresponde a sus estudios universitarios. En este trabajo se propone, en primer lugar, un diagnóstico general de la acción STEM de nuestro país a partir de parámetros tales como la inversión en I+D+i o la perspectiva de género en dicho ámbito. Seguidamente, se analiza estadísticamente la formación STEM de los futuros docentes de EP a nivel europeo, nacional y autonómico. Por otra parte, con el fin de establecer una correlación entre los niveles formativos de los estudiantes de los Grados en EP y sus futuros requerimientos profesionales, se proponen dos variables: formación y actividad docente.

El análisis de los datos arroja interesantes resultados en relación con la dedicación STEM durante la fase de formación del profesorado en los Grados en EP. En este sentido, se observa que a nivel europeo y nacional la formación media en materias STEM durante el desarrollo de los Grados en EP está en torno a un 15%. En contraposición, la actividad docente STEM en los colegios durante la práctica profesional asciende hasta un 25% en el caso de Europa y hasta un 30% en el caso de España. Este estudio concluye con un análisis detallado de la dedicación STEM en los Grados en EP en la Comunidad de Madrid, con la Universidad Rey Juan Carlos como protagonista de este estudio comparativo.

Entre las principales conclusiones obtenidas en este trabajo destaca, además, la gran variabilidad en la organización de los Grados en EP a nivel nacional y europeo, la insuficiente formación STEM recibida por los estudiantes de estos grados y la necesidad de implantar nuevas estrategias que contribuyan a mejorar su formación (cursos cero, menciones formativas de intensificación STEM, formación continua).

Palabras clave

Educación STEM, Educación Primaria, Europa, España, URJC.

EXPERIENCIAS Y PERSPECTIVAS DE LA EDUCACIÓN ACTUAL DESDE UN ENFOQUE STEM

Rocío Guede Cid
Piedad Tolmos Rodríguez-Piñero
Ana Isabel Cid Cid

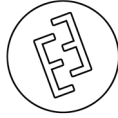
Universidad Rey Juan Carlos

Resumen

La educación STEM, acrónimo en inglés de ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas, constituye un enfoque de enseñanza basado en la interdisciplinariedad y aplicabilidad de los conocimientos de ciencias y matemáticas de forma integrada. La metodología STEM es clave en una sociedad basada en el conocimiento. Debemos preguntarnos si estamos preparados para el futuro que viene, garantizando que los estudiantes de hoy puedan desenvolverse de forma óptima en su futuro laboral. Para ello, desde las instituciones educativas debe garantizarse una formación adecuada y de calidad. Fomentar el desarrollo de la competencia STEM entre los alumnos, así como su interés por las áreas científico-tecnológicas resulta de vital importancia en todos los niveles educativos, y para ello resulta fundamental formar a los futuros profesores. Dentro de los retos de la enseñanza STEM se recogen casos de estudio de metodologías aplicadas que permiten fomentar la interdisciplinariedad, la creatividad y el aprendizaje integrado, como rutas de enseñanza, aprendizaje por descubrimiento, o el ya muy utilizado Aprendizaje Basado en Proyectos.

Palabras clave

STEM, formación del profesorado, interdisciplinariedad.



EDUCACIÓN
E IGUALDAD

UNA APROXIMACIÓN A LAS REPRESENTACIONES LGBT EN LOS LIBROS DE TEXTO DE GEOGRAFÍA E HISTORIA DE 4º DE ESO

Laura Sofía Aldana de Santa Ana
Miguel Ángel López Sáez

Universidad Rey Juan Carlos

Resumen

La representación de la diversidad sexual y de género en los libros de texto es un aspecto clave para conocer la diversidad y poder acceder a referentes. Este trabajo se centra en la búsqueda que exigen diferentes legislaciones de esas representaciones y su aplicación concreta en la materia de Geografía e Historia de 4º de ESO. El análisis de diez libros de texto de las principales editoriales a nivel nacional, puso de manifiesto el borrado de la identidad sexual de personajes históricos y la escasa incorporación de contenidos referidos relacionados con las víctimas del Holocausto, o la ley de matrimonio igualitario. El estudio concluye como se produce una falta de cumplimiento de la legislación ante esos borrados y ausencias. Para solventar esta problemática futuras actuaciones deberían considerar la inclusión en el currículo de contenidos sobre diversidad sexual e identidad de género.

Palabras clave

LGBT, libros de texto, legislación educativa, representación, Historia.

EL NOSOTROS GLOBAL EN LA FORMACIÓN DEL PROFESORADO. EL AULA COMO ÁGORA DE ÉTICA Y DEMOCRACIA

Soraya Oronoz Rodríguez

Universidad Rey Juan Carlos

Resumen

El problema a tratar, es la falta de concreción en la formación Ético-cívica en la Formación del Profesorado en base a una ética de mínimos que se concrete en una asignatura específica en los planes de estudios de Máster Universitario en Formación del Profesorado con unos contenidos concretos, unos objetivos, unas competencias básicas a adquirir y criterios de evaluación. La cuestión de la formación ética del profesorado, queda en la actualidad vinculada al concepto de “transversalidad”, y al relativismo moral; pese a su gran relevancia para la construcción de sociedades democráticas, cuestión que conecta la visión del aula no solo como un lugar de adquisición de conceptos, si no como un espacio o ágora de construcción de lo social, de lo político (que no de “la política”). En virtud de la evidencia que ha de mover la Ciencia, y como no podía ser de otro modo en lo que respecta al estudio de las cuestiones éticas; se reflejarán resultados sobre el modo en que los estudiantes del Máster Universitario en Formación del Profesorado de la Universidad Rey Juan Carlos, matriculados en la asignatura de Aprendizaje y Desarrollo de la Personalidad durante el curso 2021-2022 conciben aspectos ligados a lo indicado, como los siguientes:

- Percepción sobre la educación Ética, moral o cívica que reciben en su formación como futuros docentes.
- Importancia de incluir una asignatura específica de Ética docente en el Máster Universitario en Formación del profesorado.
- Conexión entre la educación y “lo político”: enseñar de forma democrática o didáctica.

Palabras clave

Ética docente, Formación del Profesorado, Moral autónoma, Educación en Valores, Democracia.

LA LITERATURA COMO MEDIO PARA TRABAJAR LA DIVERSIDAD EN LAS AULAS DE EDUCACIÓN INFANTIL: *BOOKTUBERS* PARA LA INCLUSIÓN

Cristina V. Herranz-Llácer
Ana Segovia Gordillo

Universidad Rey Juan Carlos

Resumen

Este póster tiene como objetivo presentar una experiencia educativa en la que se vinculan las herramientas digitales, la inclusión y la literatura infantil. Se trata del proyecto "*Booktubers* para la inclusión" en el que los estudiantes del Grado en Educación Infantil (n=107) grabaron videorreseñas en formato *booktuber* recomendando un libro dirigido al público de 0 a 6 años que tratara la inclusión o la diversidad. Así, entre otros, se reseñaron obras relacionadas con la discriminación física (*Elmer*), la discapacidad intelectual (*Pepita es especial*), los trastornos del aprendizaje (*Topito terremoto*) o el autismo (*El gnomito de la luna*). También se recomendaron cuentos para trabajar la identidad (*Un tigre con tutú*) o diferentes estructuras familiares (*Bienvenido a la familia*). Los resultados, obtenidos a través de una encuesta elaborada ad hoc, muestran que esta experiencia ha resultado ser motivadora y provechosa para el aprendizaje de los estudiantes, dado que, gracias a esta práctica, han trabajado los tres ejes centrales de la propuesta, esto es, la inclusión, la literatura infantil y las herramientas digitales. De este modo, han reflexionado sobre la diversidad, han conocido obras a través de las cuales plantear la inclusión en sus aulas (y, con ello, han mejorado su competencia literaria), y han usado, de forma creativa, las tecnologías digitales, lo que ha ayudado a que mejorasen sus destrezas lingüísticas orales y escritas.

Palabras clave

Competencia lingüística; Literatura Infantil y Juvenil; Inclusión educativa; Diversidad; Formación docente.

CONOCER A LAS MUJERES INVESTIGADORAS TAMBIÉN AYUDA A LA IGUALDAD

Helena Thomas Currás
Miguel Ángel López Sáez
Patricia Catalán Mesón

Universidad Rey Juan Carlos

Resumen

La visibilización de las mujeres es una exigencia en toda disciplina que se precie y máxime en la educación donde pueden servir como modelo y guía para que otras chicas puedan seguir sus pasos. Además, reconocer su labor es un paso más hacia la igualdad. En cuatro grupos de diferentes especialidades de la asignatura de Relaciones Psicosociales en el Aula, dentro del Máster de Formación del Profesorado, se propuso al estudiantado que, como parte del proceso de evaluación de la asignatura, debían presentar al resto de compañeros el trabajo realizado por una mujer en el tema que se trataba. Este trabajo podía ser de investigación o aplicado y debía incluir una breve biografía, obra publicada si existía y porqué era interesante conocer su obra.

Sobre un total de 4 temas (Interacción y la comunicación interpersonal, Dinámicas y procesos grupales, Liderazgo, Conflicto, agresividad y violencia y El modelo de cooperación en los procesos educativos), fueron presentadas las fichas de 2 mujeres por grupo (8 grupos por especialidad). En total 64 mujeres fueron visibilizadas para estos estudiantes que previamente decían desconocerlas. En la encuesta al alumnado se ha valorado positivamente la actividad, han comprobado su utilidad al tener que realizar una investigación cuyo objetivo es descubrir a estas autoras/investigadoras y comprobar que, a veces no es fácil descubrir si son o no mujeres. El profesorado se ha mostrado satisfecho por el resultado obtenido y anima a otros docentes a probarlo, como una forma de buscar la igualdad de género en la educación.

Palabras clave

Educación en igualdad, visibilización, mujeres, profesorado.

INCLUSIÓN DE LA PERSPECTIVA DE GÉNERO EN LA INVESTIGACIÓN Y LA DOCENCIA UNIVERSITARIA. UNA EXPERIENCIA EN LA UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS

Rosa Santero Sánchez

Universidad Rey Juan Carlos

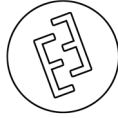
Resumen

Tanto a nivel nacional como internacional, la inclusión del género en los contenidos de la investigación es una prioridad (Ley de la Ciencia, Tecnología y la Innovación, Horizonte Europa), por lo que en el entorno universitario se debe facilitar la formación necesaria para considerar la perspectiva de género de forma transversal en sus programas formativos, incluyendo los trabajos de investigación con los que finalizan todas las etapas universitarias (TFG, TFM o tesis). Una opción para desarrollar las competencias relacionadas con la igualdad de género es proponer actividades extracurriculares. La iniciativa que aquí se presenta, parte de la Escuela Internacional de Doctorado de la Universidad Rey Juan Carlos, que, junto a la Unidad de Igualdad, propusieron una actividad formativa transversal en el curso 2020-21, cuyo objetivo era formar en la integración de la perspectiva de género en la investigación y sensibilizar en la igualdad de género.

A esta formación asistieron 60 estudiantes de 8 líneas de doctorado. Finalizada la actividad se pasó un cuestionario, sobre sus conocimientos previos, los adquiridos durante la formación y la utilidad de la misma en el (re) diseño de sus tesis investigadoras. Los resultados fueron positivos: el 72,5% de doctorandos asistentes al curso no tenían incluida la perspectiva de género en sus tesis, sin embargo, al finalizar la actividad, el 55,2% de estos expresaron la posibilidad de revisar su tesis para incluirla. Esta iniciativa puede considerarse como innovación institucional y es fácilmente trasladable a otras etapas educativas universitarias, como grados y másteres

Palabras clave

Igualdad de género, educación, investigación, perspectiva de género.



EDUCACIÓN
Y SALUD

FOMENTO DE LA PRÁCTICA DEPORTIVA PARA NIÑOS CON TEA: MEJORA DE LAS HABILIDADES MOTRICES

**José María López Díaz
Ricardo Moreno Rodríguez
José David Carnicero Pérez**

Universidad Rey Juan Carlos

Resumen

Es evidente que las personas con Trastorno del Espectro Autista (TEA) presentan dificultades en el desarrollo de habilidades motrices. Esto provoca que la participación en actividades físicas y deportivas sea muy limitada. Sin embargo, hay estudios que consideran el deporte como una alternativa terapéutica para trabajar con este colectivo. La propuesta de este estudio ha sido implementar un programa de entrenamiento deportivo de fútbol con la intención de trabajar y potenciar diferentes habilidades motrices en niños y niñas de entre seis y doce años con un diagnóstico TEA. Para poder evaluar el impacto que tuvo la práctica de un deporte colectivo como es el fútbol, fue necesario elaborar un cuestionario "ad hoc" con la intención de medir cada una de las dimensiones que recogían diferentes habilidades motrices. Los resultados obtenidos señalaron una mejora generalizada en el desarrollo de las habilidades motrices evaluadas y en el rendimiento de los jugadores. Como consecuencia de estas intervenciones, el desarrollo de este tipo de habilidades ayudará a estas personas a participar en distintas actividades deportivas de la vida ordinaria, asentando, además, hábitos de vida saludable.

Palabras clave

Deporte; fútbol; TEA; habilidades motrices.

PROMOVIENDO LA RESILIENCIA EN NUESTROS ESTUDIANTES. ¿QUÉ PODEMOS HACER?

Cecilia Peñacoba Puente

Universidad Rey Juan Carlos

Resumen

El presente trabajo analiza el concepto de resiliencia como una fortaleza personal. Justifica el concepto desde modelos interaccionistas de estrés como el modelo de Lazarus y Folkman (1984) y desde la aproximación de la psicología positiva. Dentro del concepto complejo y dinámico de resiliencia se seleccionan cuatro ámbitos de actuación: regulación emocional, inteligencia social, motivación y expectativas. Se plantean una serie de actividades que pueden llevarse a cabo para potenciar estos cuatro ejes competenciales vinculados a la resiliencia. Se reflexiona sobre el paralelismo entre las competencias implicadas en las cuatro áreas de actuación para la promoción de la resiliencia y las competencias transversales planteadas por el modelo del Espacio Europeo de Enseñanza Superior (EEES). Las actividades planteadas han sido diseñadas para ser implementadas dentro de los procesos habituales de enseñanza-aprendizaje, en el contexto de metodologías activas, en cualquier área de conocimiento. Aunque es necesario llevar estas actividades a la práctica y realizar estudios adicionales que valoren su diseño, implementación, evaluación y resultados en contextos educativos específicos, el presente trabajo pretende plantear una propuesta metodológica dirigida a que nuestros estudiantes sean no sólo profesionales más competentes sino también más resilientes, saludables y felices.

Palabras clave

Resiliencia, personalidad resistente, metodología activa, competencia, procesos de enseñanza-aprendizaje.

2022



Universidad
Rey Juan Carlos

Máster
Formación del Profesorado

El Congreso Educare+Educere propone un espacio de encuentro, debate y discusión en torno a experiencias y buenas prácticas educativas encaminadas a la formación integral de los actuales y futuros docentes. La selección de los trabajos expuestos en cada una de las líneas de investigación surgen de las prioridades enunciadas en EEES.

Desde la igualdad, la inclusión, la innovación, el multilingüismo, el uso de las tecnologías o las prácticas STEAM se presentan diferentes áreas de investigación que nos acercan a las realidades y exigencias formativas del siglo XXI.

Todos estos esfuerzos están dedicados a la formación de los futuros agentes transformadores de nuestra sociedad.



Universidad
Rey Juan Carlos

Máster
Formación del Profesorado

2022

