



**MEJORES  
PRÁCTICAS DE  
INNOVACIÓN  
DOCENTE**

*UE 2018*

■ Estimado/a docente:

Las 36 buenas prácticas presentadas en este dossier son el reflejo del camino que juntos hemos emprendido para mejorar la calidad académica y el aprendizaje de nuestros estudiantes. Ejemplo de ello son las prácticas centradas en la evaluación de los resultados de aprendizaje y su mejora continua, que surgen como resultado de la puesta en marcha del Plan Institucional de Evaluación de Aprendizajes; la potenciación de una educación inclusiva que garantice la equidad de oportunidades para estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo; y la creación, evaluación e investigación de recursos didácticos basados en realidad virtual y aumentada, a la luz de nuestro laboratorio de Realidad Extendida XR Lab.

Además, como en años anteriores, son muchas las propuestas que tienen como eje central el aprendizaje experiencial, y que tratan de trascender el currículum y llevar el mundo profesional al aula. El aprendizaje basado en la investigación, la creación de estaciones de trabajo, o la implementación de proyectos que potencian la interprofesionalidad y la cooperación multidisciplinar, son ejemplo de ello.

Espero que estas buenas prácticas sean una fuente de inspiración para seguir mejorando tu docencia.



A handwritten signature in black ink, appearing to be 'SARA REDONDO DUARTE', written in a cursive style.

**SARA REDONDO DUARTE**

DIRECTORA DE LA UNIDAD DE INNOVACIÓN  
EDUCATIVA Y DESARROLLO DOCENTE

## ■ ÍNDICE

### 1 Bloque I. Assessment Academy 06

Experiencia de coordinación docente para la evaluación consensuada de resultados de aprendizaje a través del Comité de Evaluación de Aprendizajes del Grado en Enfermería (Plan 2017 ). ★ *Premio Assessment Academy 2018.* 06

ECOE en Fisioterapia: evaluación objetiva de los resultados de aprendizaje. 07

Habilidades Comunicativas en Criminología. Un aprendizaje centrado en resultados. Curso 2017-2018. 08

### 2 Bloque II. Educación Inclusiva 09

Prácticas clínicas externas de Fisioterapia y adaptación curricular no significativa en alumnos con diagnóstico TDAH. ★ *Premio Educación Inclusiva 2018.* 09

Visibilizando a la mujer en la Ciencia. 10

@wearescienceUEM – Empleo de las Redes Sociales para la difusión científica en el contexto de las Ciencias Biomédicas Básicas. 11

### 3 Bloque III. Enseñanza y Aprendizaje Digital 12

Accidente de Laboratorio. Sonia Moreno Perez. ★ *Premio Enseñanza y Aprendizaje Digital 2018.* 12

BMLearn: investiga y descubre las biomoléculas y biomembranas. 13

El sexto jugador. 14

“Día mundial del medioambiente” (con realidad aumentada). 15

Teaching Clues. Iniciativa para compartir y difundir claves para mejorar la docencia y el aprendizaje. 16

Realidad virtual versus clase magistral. 17

## 4 Bloque IV. Aprendizaje Experiencial

18

The Fashion Circus: una propuesta de aprendizaje experiencial en el ámbito del espectáculo. ★ *Premio Aprendizaje Experiencial 2018.* 18

Estrategia promocional para mejorar la percepción del comercio justo en Tenerife. Proyecto ABP realizado en el curso 2015-2016 con la colaboración de Cáritas Diocesana de Tenerife-El Surco. 19

Proyecto Hábitos Saludables en Ejercicio y Nutrición (HaSEN). 20

Proyecto de Ingeniería Informática e Ingeniería Biomédica. 21

Oficina en el aula. 22

DIY Mesa de Luz - Animación Tradicional 2.0. 23

“Los Debates de Europea Televisión”, el aprendizaje experiencial en los laboratorios de medios de la Universidad Europea. 24

ARE-Architecture for Rural Environment. 25

Medición de la velocidad de conducción nerviosa como experiencia de aprendizaje integrado en asignaturas básicas. 26

Challenge Based School: Cooperación multidisciplinar empresarial en el aula a través de Consulting Lab en la Universidad Europea de Madrid. 27

Integración del conocimiento en el proceso de cuidados enfermeros. 28

Desarrollo de un proyecto integral de aprendizaje basado en la investigación en el Grado en Biotecnología de la UEM. 29

Mejora de la capacitación lingüística del español como lengua extranjera para estudiantes de Odontopediatría de la Universidad Europea. 30

Oratoria: transferir con éxito contenidos y competencias. 31

Gamificación @home: Mejoras en el aprendizaje a través de realidad aumentada. 32

## ■ ÍNDICE

---

El empoderamiento de los alumnos de CFGS de Realización de audiovisuales y espectáculos a través de la práctica profesional en el ámbito académico.	33
Material audiovisual para el proyecto OFICINA EN EL AULA.	34
Aprendizaje experiencial: Detectives en el Museo.	35
Fabricación de cerveza e interprofesionalidad: experiencias para potenciar el aprendizaje.	36
I Encuentro de Emprendimiento y Management social.	37
Caso práctico CBL: programa UEM con Comunica +A.	38
Viviendo la investigación.	39
Temas satélite. Más allá del currículum.	40
The use of Work Station Learning Activities (WSLA) methodologies in Health Sciences Education.	41

---

**BLOQUE I**

Assessment Academy

**BLOQUE II**

Educación inclusiva

**BLOQUE III**Enseñanza y  
aprendizaje digital**BLOQUE IV**Aprendizaje  
Experiencial

Experiencia de coordinación docente para la evaluación consensuada de resultados de aprendizaje a través del Comité de Evaluación de Aprendizajes del Grado en Enfermería (Plan 2017). **I Juan Luis González Pascual y Noemí Blanco García.**

★ **Premio Assessment Academy 2018.**

.....

**RESUMEN**

El curso académico 2017-18 se implantó el primer año de un nuevo plan de estudios de grado en Enfermería. Este hecho coincidió en el tiempo con el desarrollo del plan de evaluación de aprendizajes de la Universidad.

Los profesores de las asignaturas del segundo semestre incorporaron a sus reuniones de cierre la evaluación de los resultados de aprendizaje indicados en las guías de cada asignatura, mediante un proceso reflexivo acerca de los resultados de las pruebas de evaluación vinculadas a cada resultado. Además, propusieron planes de mejora para aquellos resultados que no se habían conseguido de forma suficiente.

Con estos datos, se revisó la vinculación entre los resultados de aprendizaje insuficientes y las competencias de la titulación, buscando asignaturas de siguientes cursos en las que se trabajasen las mismas competencias, para proponer actividades de refuerzo.

Finalmente, tuvo lugar un comité de evaluación de aprendizajes de titulación, al que asistieron coordinador de titulación, coordinadora académica y representantes de los coordinadores de asignatura (los alumnos fueron invitados, pero declinaron asistir). En esta reunión se evaluó el aprendizaje de los estudiantes de la titulación en este nuevo plan de estudios a nivel de cada resultado de aprendizaje, analizándose los planes de mejora a nivel de asignatura para el próximo curso y los planes de mejora que implicaban a asignaturas de cursos sucesivos, para garantizar el aprendizaje de los estudiantes. En conclusión, el plan de evaluación es una potente herramienta que facilita centrarnos en los resultados de aprendizaje en lugar de las calificaciones globales.

**RESULTADO**

Todos los resultados de aprendizaje de las asignaturas implicadas.

**BLOQUE I**

Assessment Academy

**BLOQUE II**

Educación inclusiva

**BLOQUE III**Enseñanza y  
aprendizaje digital**BLOQUE IV**Aprendizaje  
Experiencial

## ECOPE en Fisioterapia: evaluación objetiva de los resultados de aprendizaje *I Mónica de la Cueva, Beatriz Martínez, Luis Torija y Leticia Martínez-Caro.*

---

### ■ RESUMEN

Durante el Curso 2017-2018 se implantó la ECOPE en Fisioterapia en la UEM. Uno de los objetivos fue evaluar la correlación entre los resultados de las Prácticas Clínicas y la ECOPE. El desarrollo e implementación se realizó en fases, con una duración de 2 años. 1. Junto con los líderes de la ECOPE en Enfermería, se creó una matriz. 2. Todos los miembros del Claustro recibieron formación en simulación, fruto de la cual se generaron estaciones piloto. 3. Un Comité de Prueba seleccionó las que más se ajustaban a los resultados de aprendizaje. Trabajaron para dar forma a las estaciones definitivas, incluyendo el diseño de las rúbricas de evaluación. 4. Se realizó un simulacro con tutores de prácticas y alumni, tras el que se realizaron los cambios necesarios. 5. Finalmente se desarrolló la prueba: un total de 128 alumnos fueron evaluados en ruedas de 12 estaciones con una duración de 2,5 horas en el Hospital Simulado. Los resultados indican que existe una baja correlación entre notas de ECOPE y Prácticas Clínicas; es por tanto necesario revisar con los centros de prácticas las rúbricas de evaluación.

### ■ RESULTADO

- » Comprensión de los contenidos del grado y aplicación práctica con pacientes.
- » Habilidades y conocimientos para elaborar y aplicar un protocolo de tratamiento en Fisioterapia.
- » Capacidad de perfeccionar la aplicación de técnicas tanto en simulación como en la práctica clínica.
- » Realización de trabajos de profundización y síntesis a partir de fuentes bibliográficas relacionadas con casos clínicos de los centros asistenciales.

**BLOQUE I**

Assessment Academy

**BLOQUE II**

Educación inclusiva

**BLOQUE III**Enseñanza y  
aprendizaje digital**BLOQUE IV**Aprendizaje  
Experiencial

Habilidades Comunicativas en Criminología. Un aprendizaje centrado en resultados.  
Curso 2017-2018. | **Raquel Rebeca Cordero Verdugo.**

---

**RESUMEN**

Debido a las características del Grado en Criminología y la importancia que las Habilidades Comunicativas tienen en el ejercicio de la profesión en los futuros egresados, al tenerse que relacionar con colectivos riesgosos y/o conflictivo, identifiqué la importancia de que la materia no sólo se estructurase sobre las competencias a desarrollar en la misma sino también sobre los resultados de aprendizaje vinculados a la competencia oral y escrita de manera transversal.

Es por esto que cada una de las actividades evaluables responden a la necesidad de adquirir estrategias para el desempeño de la actividad profesional. Unas estrategias que se construyen desde el reconocimiento de las habilidades sociales básicas, poniendo especial atención en la empatía, como conector entre las diferentes habilidades a mejorar, desarrollar o incorporar desde la materia.

Un recorrido que se inicia en el ¿cómo soy?, ¿cómo me veo?, ¿cómo me ven?, y ¿qué necesidades tengo?, para posteriormente, aproximarme al otro con interés de conocerle y no de juzgarle, para finalmente poder comunicar desde lo asertivo en todos los planos: oral, escrito y signado.

De todos los contenidos y resultados adquiridos en esta materia, obtenemos una gran lección: muchas de las barreras sociales se pueden derribar con haciendo un buen uso de la comunicación.

**RESULTADO**

Dotar a la materia de Habilidades Comunicativas de una estructura basada en resultados, con unas actividades adecuadas y con sentido dentro de la titulación en la que se imparte, permite que los estudiantes adquieran mejor las habilidades y las competencias a desarrollar en la misma. A partir de este momento el aprender no se convierte en módulos estancos sino en transferencia conocimientos.



## BLOQUE I

Assessment Academy

## BLOQUE II

Educación inclusiva

## BLOQUE III

Enseñanza y  
aprendizaje digital

## BLOQUE IV

Aprendizaje  
Experiencial

Prácticas clínicas externas de Fisioterapia y adaptación curricular no significativa en alumnos con diagnóstico TDAH. / *Isabel Gaviña Barroso y Mónica García Mateos.*

★ **Premio Educación Inclusiva 2018.**

.....

### ■ RESUMEN

Los estudiantes de Grado en Fisioterapia realizan prácticas clínicas externas a lo largo su formación. Estas prácticas clínicas están divididas en tres asignaturas, ubicadas en 2º - EECCI, 3º EECCII y 4º Practicum. En febrero de 2016, uno de nuestros estudiantes realizaba las EECCII en un centro concertado en Mallorca, el Hospital San Juan de Dios. Durante la realización de las mismas, la tutora del centro de prácticas del estudiante contactó con la Coordinadora Académica de prácticas, la profesora Mónica García, para indicarle las dificultades que estaban encontrado con el seguimiento y tutorización del estudiante. El estudiante estaba diagnosticado de TDAH, pero ese dato no estaba a disposición del profesorado y se desconocía. La primera opción fue recurrir a los docentes del departamento, especializados en pacientes con alteraciones neurológicas, para pedir una opinión más experimentada. La profesora Isabel Gaviña realizó un análisis de la situación, y posteriormente, estableciendo una comunicación directa y una colaboración conjunta entre Universidad y centro de prácticas, se dotó al equipo de herramientas precisas, para conseguir que el estudiante pudiera desarrollar las competencias específicas, conseguir los resultados del aprendizaje y finalmente superar la asignatura con éxito.

### ■ RESULTADO

- » Comprensión de conceptos fundamentales relacionados con los contenidos aprendidos en el resto de asignaturas y su aplicación práctica con pacientes reales.
- » Capacidad de adquirir de las habilidades y conocimientos para elaborar un protocolo de tratamiento y llevarlo a cabo en el ámbito clínico.
- » Capacidad de perfeccionar la aplicación de las técnicas de fisioterapia adquiridas y desarrolladas tanto en las prácticas simuladas y en las estancias clínicas.
- » Realización de trabajos de profundización y síntesis a partir de búsqueda en las fuentes bibliográficas fundamentales relacionadas con los casos clínicos que los alumnos atienden en los centros asistenciales.

**BLOQUE I**

Assessment Academy

**BLOQUE II**

Educación inclusiva

**BLOQUE III**Enseñanza y  
aprendizaje digital**BLOQUE IV**Aprendizaje  
Experiencial

## Visibilizando a la mujer en la Ciencia. | *María José Terrón López, Paloma Julia Velasco Quintana y Silvia Lavado Anguera.*

---

### ■ RESUMEN

Actualmente hay pocas mujeres estudiantes en las aulas de Ingeniería o aulas STEM. Hay que fomentar la representación positiva de mujeres científicas y visibilizar las contribuciones de las mujeres científicas y tecnólogas y los avances o innovaciones en carreras de ingeniería o tecnología en sus trayectorias, los obstáculos que se han encontrado a lo largo de su vida, cómo los han superado y los logros conseguidos. Se han realizado diversas iniciativas para ello: nombrar los laboratorios de cada disciplina con nombres de esas mujeres; exposición de mujeres científicas en el día de la mujer y la niña en la ciencia; realización de una gymkana científica el 8 de marzo (día Internacional de la mujer; proyección de vídeos en las televisiones ubicadas en los Hall de los edificios. Como resultado los estudiantes conocen un poco más de ese sector que hoy está en la sombra, y les ayudará a recordar a todas las personas (mujeres y hombres) que forman parte de la historia de la Ciencia y que no siempre han sido reconocidas.

### ■ RESULTADO

Como resultado los estudiantes conocen un poco más de ese sector que hoy está en la sombra, y les ayudará a recordar a todas las personas (mujeres y hombres) que forman parte de la historia de la Ciencia y que no siempre han sido reconocidas.

**BLOQUE I**

Assessment Academy

**BLOQUE II**

Educación inclusiva

**BLOQUE III**Enseñanza y  
aprendizaje digital**BLOQUE IV**Aprendizaje  
Experiencial

@wearescienceUEM – Empleo de las Redes Sociales para la difusión científica en el contexto de las Ciencias Biomédicas Básicas. | **Anabel Rodríguez Learte, Mariangela Tabone, Ricardo Llorente Miguel, Antonio Sobrado de Vicente Tutor, Daniela Grassi, Vinatha Sreeramkumar y Clara Azpeleta.**

---

**RESUMEN**

A través del perfil “wearescienceuem” en la red social Instagram difundimos conocimiento científico. Utilizamos “píldoras educativas” tales como textos breves, escritos en inglés, asociadas a esquemas o imágenes que recogen información actualizada y conceptos básicos de distintos ámbitos de las Ciencias Biomédicas. Así presentamos de un modo mucho más atractivo conceptos del mundo científico, que en un primer momento podrían resultar áridos y pocos estimulantes, despertando la curiosidad de nuestros seguidores y, convirtiéndose en algo mucho más contemporáneo y fácil de comprender. La información está disponible en todo momento y nuestros “followers” visitan el perfil preferentemente durante sus horas de ocio (durante el periodo nocturno). Wearescienceuem es un proyecto dinámico donde se establece una interacción activa y bidireccional entre estudiantes y profesores. Los propios alumnos nos dirigen y ayudan a vertebrar el ritmo y los temas que discutimos en la red social, siguiendo un paralelismo con el contenido de las asignaturas que se imparten a lo largo del curso.

**RESULTADO**

Para medir el resultado de los objetivos de aprendizaje de una manera inmediata realizamos posts en forma de encuestas para comprobar si la información difundida refuerza los conceptos adquiridos en clase, además de otros conceptos no directamente relacionados con los contenidos teóricos, como son la adquisición de la terminología científica adecuada para describir fenómenos relacionados con las asignaturas básicas, en un lenguaje más ameno y cercano a su futura realidad profesional. Los objetivos de aprendizaje se comprueban posteriormente con el rendimiento de los alumnos durante el curso. Hemos comprobado la alta participación de nuestros followers en las encuestas y un alto porcentaje de acierto. La experiencia nos indica que este nuevo canal de aprendizaje suscita motivación e interés en nuestros alumnos, mejorando así la adquisición del conocimiento.

**BLOQUE I**

Assessment Academy

**BLOQUE II**

Educación inclusiva

**BLOQUE III**

Enseñanza y  
aprendizaje digital

**BLOQUE IV**

Aprendizaje  
Experiencial

Accidente de Laboratorio. / *Sonia Moreno Pérez.*  
★ **Premio enseñanza y Aprendizaje Digital 2018.**

---

■ **RESUMEN**

El ejercicio de realidad virtual surge en esta asignatura debido a la necesidad de crear un entorno de peligro en el laboratorio para que el alumno sea capaz de reaccionar de una manera rápida y correcta. Previamente los alumnos adquirirían los conocimientos teóricos en el aula y laboratorio de las normas de seguridad que deben de cumplir para evitar que se produzca una situación de peligro, pero no se enfrentaban a un caso real de accidente. Creando un entorno virtual evitamos el posible riesgo que la actividad puede conllevar y que todos los alumnos puedan realizarlo debido a que podrían hacerlo al mismo tiempo. Gracias a esta herramienta en la que ellos mismos son los que tienen que resolver el problema al que se enfrentan interiorizan mejor la información y podrían responder de una manera más eficaz en el caso de que se dé esta situación en la realidad. La actividad se realizó con un grupo de 21 alumnos y un grupo control. Se comprobó mediante un cuestionario previo al ejercicio y posterior como los alumnos mejoraron su aprendizaje teórico. Dicho cuestionario se completó con una encuesta de satisfacción en la que el 94.4% de los alumnos indicaron como positiva dicha iniciativa. La simulación se complementa con vídeos resumen tras la experiencia de cómo debían de haber actuado para reforzar aún más su aprendizaje.

■ **RESULTADO**

Al finalizar la actividad, el estudiante será capaz de: Enfrentarse a un accidente en el laboratorio, resolver el problema de la forma más eficaz, prevención de accidentes (riesgos químicos, biológicos, radiactivos, físicos, fuego...), saber cuándo deben de usar los equipos de protección individual (EPIs) y colectivos, procedimientos de seguridad y primeros auxilios. Todas estas competencias se desarrollaron gracias a dos ejercicios (derrame químico e incendio). Los resultados obtenidos en la evaluación del conocimiento teórico del grupo que desarrolló la actividad frente al control fue claramente mejor y el grado de satisfacción del alumno con la actividad fue del 94.4%.

**BLOQUE I**

Assessment Academy

**BLOQUE II**

Educación inclusiva

**BLOQUE III**Enseñanza y  
aprendizaje digital**BLOQUE IV**Aprendizaje  
Experiencial

BMLearn: investiga y descubre las biomoléculas y biomembranas.

*! Apolonia Novillo Villajos, M<sup>a</sup> José Blanco, María Antonia Cid y José Gómez.*

---

**RESUMEN**

En el área de Bioquímica y Biología Celular se requiere una visión espacial para comprender estructuras en 3D y conceptos científicos complejos y abstractos. El uso de la realidad virtual permite el aprendizaje inmersivo y facilita el aprendizaje a través de la experiencia aumentando la motivación de los estudiantes. El equipo docente ha colaborado con programadores de la empresa stratesys para el desarrollo de la aplicación BMLearn. Se ha realizado una experiencia piloto para aplicar y analizar su utilidad en el aprendizaje integrado de las propiedades moleculares y la función de diferentes biomoléculas y biomembranas en un entorno de Realidad Virtual. Para la experiencia piloto, realizada con alumnos de los grados de Biotecnología, Odontología y CAFYD, se han diseñado dos actividades con el fin de evaluar si la comprensión de conceptos complejos en estas áreas de formación incrementa tras la utilización de BMLearn frente a métodos tradicionales. Los resultados mostraron que los alumnos que utilizaron BMLearn obtuvieron una en una mayor calificación en la evaluación de las actividades realizadas. El 90% de los estudiantes encontraron la aplicación BMLearn motivadora (muy buena/excelente) y de fácil uso. Además, el grado de satisfacción global de la actividad realizada fue excelente para el 45% de los estudiantes y alto para el 55%. Esta experiencia muestra que BMLearn es un potente recurso docente por su accesibilidad, aspecto visual cercano al alumno, contenidos con posibilidad de actualización y diseño modular, que confiere un enorme valor añadido sobre la enseñanza tradicional.

**RESULTADO**

Al finalizar la actividad con éxito los resultados de aprendizaje esperados son:

- » Asociar estructura y propiedades Físico-Químicas de las Biomoléculas.
- » Predecir la solubilidad de las biomoléculas.
- » Deducir las funciones fisiológicas en base a la estructura molecular.
- » Identificar las causas de ciertas enfermedades
- » Inferir el valor terapéutico de las biomoléculas.
- » Comprender la estructura de la membrana.
- » Comprender los mecanismos de transporte en las biomembranas.
- » Predecir el transporte a través de la membrana.

**BLOQUE I**

Assessment Academy

**BLOQUE II**

Educación inclusiva

**BLOQUE III**Enseñanza y  
aprendizaje digital**BLOQUE IV**Aprendizaje  
Experiencial

El sexto jugador. | *Rodrigo Mesonero Izquierdo, Juan Luis Moreno, Begoña Moreno, Ángel Fernández, Javier Pérez Sánchez y Fernando Ávila.*

## ■ RESUMEN

El sexto jugador es una experiencia de vídeo 360 interactivo. Narrado en primera persona, el usuario se convertirá en el protagonista de la una historia que se inicia cuando un canterano del Real Madrid de baloncesto es sacado de las aulas de la UEM porque debe completar urgentemente la convocatoria del primer equipo. A partir de entonces llegará a la ciudad deportiva para entrenar en el gimnasio y la pista. Deberá superar las pruebas planteadas para pasar de nivel y llegar a saltar al parqué del Wizink Center junto con los jugadores del primer equipo en un partido de la ACB. El sexto jugador es un experimento narrativo en el que un equipo de casi veinte personas lideradas por el profesor de la facultad de comunicación, Rodrigo Mesonero, han asumido el reto de plantear nuevas estrategias narrativas, de producción y programación. El resultado es una experiencia novedosa en el panorama del vídeo 360 con un aprendizaje que ya está siendo aplicado en las aulas y con un motor de vídeo interactivo que será referencia en el mercado y servirá para el desarrollo de futuros proyectos del XR Lab de la UEM. En la producción han participado alumnos del Grado en Comunicación audiovisual y el doble grado de comunicación audiovisual y periodismo y una alumni que cuando conoció el proyecto pidió incorporarse. El sexto jugador es un claro ejemplo de aplicación de la metodología challenge based learning que forma parte del corazón de la Facultad de Ciencias Sociales y de la Comunicación.

## ■ RESULTADO

- » Metodologías docentes en los ámbitos de la narrativa, la producción, dirección, postproducción y diseño.
- » Analizar desde el punto de vista ético casos relacionados con su actividad profesional, tomando decisiones y defendiéndolas racionalmente.
- » Reconocer y asumir las consecuencias derivadas de los actos propios y ajenos; conocer principios tácticos del baloncesto.
- » Conocer desde dentro los centros de entrenamiento y juego de un equipo de baloncesto de élite.

**BLOQUE I**

Assessment Academy

**BLOQUE II**

Educación inclusiva

**BLOQUE III**Enseñanza y  
aprendizaje digital**BLOQUE IV**Aprendizaje  
Experiencial

“Día mundial del medioambiente” (con realidad aumentada).  
*/ Eva Ropero Moriones, Luana Gava, María Pilar López Portillo,  
Marina Mattered, Eva Ropero y María Concepción Saavedra.*

---

**RESUMEN**

El 5 de Junio, Día Mundial del Medio Ambiente, se organizó un evento para toda la comunidad universitaria, en la que participaron tanto estudiantes como empleados, para profundizar en la conciencia de la importancia del medio ambiente, de cuidarlo, y conocer el concepto y relevancia de la economía circular, que incide, especialmente, en lo que hacemos con los residuos, la basura que encontramos por todos los rincones y que requiere solución. Para ello, entre otras actividades, se llevó a cabo una gymkana basada en las 6 etapas de la economía circular y utilizando como metodología base una aplicación de realidad aumentada llamada HP Reveal. Mediante esta aplicación, los alumnos se acercaban a los distintos paneles informativos y recibían un reto a través del móvil para motivarles a entender mejor cada etapa. Más de 100 personas participaron en la actividad y comentaron que se habían acercado a la Economía Circular de una manera más motivada y divertida, aprendiendo lo que, en cada momento, podemos hacer con los residuos que nos encontramos. Al consultarles ahora varios meses después acerca de la actividad, aún la recuerdan y, a destacar, recuerdan la importancia del reciclaje para el cuidado del medio ambiente.

**RESULTADO**

- » Aumentar la conciencia sobre la Economía Circular.
- » Motivar a la comunidad universitaria acerca de la relevancia de la Economía Circular.
- » Comprender y experimentar la utilidad para el medioambiente de la Economía Circular.
- » Desarrollar la conciencia de los alumnos acerca de la utilidad de las herramientas tecnológicas y nuevas realidades (aumentada, virtual) para incentivar y generar conocimiento a largo plazo.

**BLOQUE I**

Assessment Academy

**BLOQUE II**

Educación inclusiva

**BLOQUE III**Enseñanza y  
aprendizaje digital**BLOQUE IV**Aprendizaje  
Experiencial

Teaching Clues. Iniciativa para compartir y difundir claves para mejorar la docencia y el aprendizaje. | **Fernando Martín de Pablos, María José Terrón López, María Yolanda Blanco Archilla y Susana Moreno Soriano.**

---

**RESUMEN**

Teaching Clues es una iniciativa dirigida a reforzar la Escuela como organización abierta al aprendizaje, al ser capaz de identificar y difundir su experiencia exitosa como docentes (mejores prácticas) compartiendo con toda la comunidad educativa metodologías de enseñanza-aprendizaje. Es una manera de hacer explícita la práctica de muchos docentes, para que sea accesible para todos: profesores y estudiantes. En cada Teaching Clues se aborda un tema muy concreto y se recogen, en forma de pequeñas conversaciones, recomendaciones, a partir de experiencias de éxito en el aula, sobre los temas más relevantes relacionados con el proceso de enseñanza-aprendizaje, proporcionando algunas claves para mejorar la docencia. Las Teaching Clues se comparten sin restricción de reproducción o difusión adicional, siempre que no se altere su formato, en la filosofía UEM de crear un impacto social positivo. La difusión se realiza en podcast a través de la plataforma IVOOX. Los podcasts ofrecen independencia, movilidad y libertad de horario para su reproducción. Al llevar asociada una entrada de blog, permite a su audiencia hacer comentarios que también se recogen y analizan. [https://www.ivoox.com/podcast-teaching-clues\\_sq\\_f1619738\\_1.html](https://www.ivoox.com/podcast-teaching-clues_sq_f1619738_1.html)

**RESULTADO**

- » Crear una comunidad de prácticas docentes.
- » Comprender los recursos docentes.
- » Comprender las metodologías docentes.
- » Comprender el impacto del docente en el estudiante.



**BLOQUE I**

Assessment Academy

**BLOQUE II**

Educación inclusiva

**BLOQUE III**Enseñanza y  
aprendizaje digital**BLOQUE IV**Aprendizaje  
ExperiencialRealidad virtual versus clase magistral. | *Manuela Heredia Pereira.***RESUMEN**

La investigación llevada a cabo se fundamenta en la implantación de tecnología basada en la realidad virtual en la asignatura de "Técnicas Generales de Laboratorio" de 1º curso del Ciclo Formativo de Grado Superior titulado "Técnico Superior en Anatomía Patológica y Citodiagnóstico" en la Universidad Europea de Madrid. El propósito de esta investigación es conocer el impacto que tiene en el aprendizaje y rendimiento del estudiante, la inclusión en el aula de tecnología como la realidad virtual, para lo cual se ha optado por la utilización de diseños cuasi experimentales por medio de dos grupos: experimental que utilizarán una aplicación de realidad virtual y grupo de control que recibirá una clase magistral de corte tradicional. Tras el análisis cuantitativo y cualitativo llevado a cabo, los resultados nos muestran que existen diferencias estadísticamente significativas en las calificaciones de las pruebas pretest y postest a favor del grupo experimental, es decir de los estudiantes que realizan la actividad con realidad virtual mejoran su rendimiento frente a los estudiantes que utilizan metodología tradicional como es la clase magistral. Además, los resultados de la encuesta de experiencia de usuario, aplicada tras la utilización de la app, nos muestra resultados muy adecuados, en la gran mayoría de los casos la media está por encima de 4 (siendo la máxima puntuación el 5) y siendo el grado de satisfacción global que muestran los estudiantes tras la aplicación de muy alto/excelente para el 60% de los estudiantes y alto para el 40%. Por todo ello, se puede concluir que el impacto de la utilización adecuada mediante actividades con realidad virtual aumentada en el aula es beneficioso para el aprendizaje y los resultados académicos de los estudiantes, además de mejora la motivación de los mismos.

**RESULTADO**

Resultados de aprendizaje desarrollado: Aplica los protocolos de seguridad y prevención de riesgos en la manipulación de productos químicos y biológicos, interpretando la normativa vigente. Criterio de evaluación: Se ha determinado la aplicación y el registro de los protocolos de actuación en caso de emergencia.

**BLOQUE I**

Assessment Academy

**BLOQUE II**

Educación inclusiva

**BLOQUE III**

Enseñanza y  
aprendizaje digital

**BLOQUE IV**

Aprendizaje  
Experiencial

The Fashion Circus: una propuesta de aprendizaje experiencial en el ámbito del espectáculo. / **Marta María González Caballero.**

★ **Premio Aprendizaje Experiencial 2018.**

.....

■ **RESUMEN**

The Fashion Circus es un proyecto escénico ideado, planificado y ejecutado por los alumnos de 2º curso del Ciclo de Realización de Proyectos audiovisuales y espectáculos. Siguiendo los pasos del método de simulación profesional, un grupo de 32 alumnos de Procesos de la Regiduría, se planteó como proyecto final de curso la realización de un desfile de moda a favor de la diversidad. La idea consistía en salir de la “zona de confort” y plantear un evento relacionado con un ámbito profesional lejano a su quehacer diario: los estudios audiovisuales. Se descartó realizar un concierto, una muestra de cortos o una exposición fotográfica, entre otras propuestas presentadas, puesto que se trataba de actividades que conocían muy bien y que habían ya trabajado previamente. Un desfile de moda era un reto temático, artístico y organizativo, y era la propuesta ideal para trabajar bajo presión, simulando los plazos, requisitos y técnicas propias de las agencias de eventos. Que además se quisiera trabajar con diseñadores noveles, moda inclusiva y multi-talla, y modelos no profesionales, implicaba un salto cualitativo en lo que se refiere a coordinación, trabajo en equipo y capacidad de liderazgo.

■ **RESULTADO**

- » Evaluación sistemática y analítica de las características artísticas y técnicas de un proyecto escénico real.
- » Elaboración de los documentos técnicos, artísticos y organizativos propios de la gestión de eventos.
- » Planificación de fases, tareas asociadas y etapas de desarrollo del evento.
- » Coordinación técnica y artística en la ejecución de pruebas y ensayos de trabajo.
- » Cumplimiento riguroso del plan de ejecución del evento.

**BLOQUE I**

Assessment Academy

**BLOQUE II**

Educación inclusiva

**BLOQUE III**

Enseñanza y  
aprendizaje digital

**BLOQUE IV**

Aprendizaje  
Experiencial

Estrategia promocional para mejorar la percepción del comercio justo en Tenerife. Proyecto ABP realizado en el curso 2015-2016 con la colaboración de Cáritas Diocesana de Tenerife-El Surco. | **Enrique Carrasco Molina y Elena Rodríguez Naveiras.**

---

■ **RESUMEN**

En 2015, el establecimiento El Surco, en Tenerife, fue objeto de un estudio elaborado por 41 estudiantes de la Universidad Europea de Canarias, supervisados por un equipo de profesores, con el fin de diseñar una estrategia promocional dirigida a mejorar el Comercio Justo en la isla y comprobar mediante sondeos la respuesta de un potencial cliente. En el proyecto intervinieron estudiantes de tres asignaturas distintas trabajando la metodología de Aprendizaje basado en Proyectos (ABP). De forma selectiva se diseñaron dos cuestionarios ad hoc con un doble objetivo: conocer la opinión de los consumidores que ya participaban del Comercio Justo y analizar la percepción que se tiene sobre el mismo en una muestra de población de perfil universitario. Este proyecto analiza cómo el limitado conocimiento de los usuarios y la tímida posición de estos bienes en supermercados y otros comercios son razones que pueden justificar la escasa penetración de aquéllos en los hábitos de consumo del ciudadano de nuestro país; por ello, se sugiere la necesidad de una mayor promoción que amplíe el consumo y eleve su importancia a instancias gubernamentales.

■ **RESULTADO**

- » Capacidad de gestionar y planificar proyectos integrales de comunicación en todos los soportes, medios y formatos, incluyendo el desarrollo de las marcas de los clientes.
- » Aplicar con criterio los distintos recursos estéticos, audiovisuales, artísticos, gráficos, tipográficos, cromáticos, etc. para ponerlos al servicio de los objetivos estratégicos de un proyecto de comunicación publicitaria.
- » Conocer diferentes tipos de investigación y las metodologías inherentes a ellas.
- » El alumno estará capacitado para incorporar en el ejercicio profesional comportamientos basados en la igualdad de oportunidades, la no discriminación, la solidaridad y los comportamientos basados en la paz y la democracia.

## Proyecto Hábitos Saludables en Ejercicio y Nutrición (HaSEN). / Lidia Brea Alejo.

---

### BLOQUE I

Assessment Academy

### BLOQUE II

Educación inclusiva

### BLOQUE III

Enseñanza y  
aprendizaje digital

### BLOQUE IV

Aprendizaje  
Experiencial

## ■ RESUMEN

40 alumnos del doble grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte y Fisioterapia han participado en el Proyecto de Hábitos Saludables en Ejercicio y Nutrición (HaSEN), a través de su asignatura de Actividad Física y Salud de cuarto curso. Durante la asignatura han sido los encargados de diseñar, ejecutar y supervisar el programa de ejercicio físico desarrollado en dicho proyecto para 20 empleados de la Universidad Europea de Madrid. Para ello, se ha realizado toda la asignatura de manera experiencial adquiriendo los resultados de aprendizaje pretendidos y tomando conciencia de la realidad de lo que van a afrontar en su carrera profesional. Los alumnos han realizado, siempre con el participante asignado, un consentimiento informado, una valoración de factores de riesgo cardiovascular (gracias a las analíticas realizadas a los participantes en el Servicio Médico), una valoración de la composición corporal a través de antropometría, han buscado las recomendaciones de ejercicio físico para el perfil poblacional de su participante, así como los test de condición física más idóneos y en base a todo ello han desarrollado un programa de ejercicio físico de seis semanas de duración. Los estudiantes han expuesto que este proyecto y la metodología de la asignatura les ha servido para estar mejor preparados de cara a la realidad de utilizar la herramienta del ejercicio físico en personas sedentarias, consiguiendo así un aprendizaje muy significativo. Los participantes del proyecto han evaluado de forma muy satisfactoria a los alumnos, a través de las rúbricas diseñadas para ello.

## ■ RESULTADO

- » Comprensión de conceptos fundamentales relacionados con las relaciones entre la actividad física y la salud, valorando el grado de importancia vital de cada uno.
- » Determinación, a partir de pruebas y programaciones específicas, del grado de dominio útil de los conocimientos adquiridos respecto a la incidencia en la salud de la actividad físico-deportiva.
- » Profesionalidad de los estudiantes a la hora de utilizar el material y el equipamiento deportivo y seguir los protocolos de seguridad en la realización de prácticas con personas, con sus diversas características.
- » Realización de trabajos de profundización y síntesis a partir de búsqueda en las fuentes bibliográficas fundamentales relacionadas con la actividad física y la salud.

**BLOQUE I**

Assessment Academy

**BLOQUE II**

Educación inclusiva

**BLOQUE III**Enseñanza y  
aprendizaje digital**BLOQUE IV**Aprendizaje  
Experiencial

Proyecto de Ingeniería Informática e Ingeniería Biomédica.

*/ Sergio Bemposta Rosende, Borja Rodríguez Vila y Borja Monsalve Piqueras.*

---

**■ RESUMEN**

El proyecto se realizó en las asignaturas de Proyecto de Informática I y II del Grado en Ingeniería Informática, y las asignaturas de Proyecto de Informática Biomédica I y II del Grado en Ingeniería Biomédica. Se crearon grupos multidisciplinares de cuatro estudiantes, donde al menos debía haber un estudiante cada grado. En la coordinación y el desarrollo de la asignatura participaron cuatro profesores. Se contó con la colaboración de la empresa Medtronic, que supervisó los resultados finales de los proyectos a partir de la presentación que cada grupo de trabajo hubo de realizar. Dos de los proyectos fueron seleccionados como finalistas para el concurso PBS de la Escuela de Arquitectura, Ingeniería y Diseño, resultando uno de ellos ganador. Además, dos estudiantes se incorporaron con un contrato en prácticas a Medtronic, como resultado de su trabajo y de la presentación de su proyecto a esta empresa.

**■ RESULTADO**

El resultado del proyecto fue una aplicación informática realizada en lenguaje java dentro del ámbito de la salud. El objetivo era servir de asistencia a los profesionales de la salud para realizar seguimiento de sus pacientes. Para ello se conectaba con una placa Arduino para la lectura de señales y la generación de un electrocardiograma en tiempo real. Los datos se almacenaban en una base de datos para su posterior consulta y visualización.

## *Oficina en el aula. | Susana Guinarte Barecha y Olga González Egido.*

---

### **BLOQUE I**

Assessment Academy

### **BLOQUE II**

Educación inclusiva

### **BLOQUE III**

Enseñanza y  
aprendizaje digital

### **BLOQUE IV**

Aprendizaje  
Experiencial

## ■ RESUMEN

Durante dos semanas, los alumnos del Ciclo de Administración y Finanzas de 2º curso, tuvieron la oportunidad de aplicar los contenidos teórico-prácticos adquiridos a lo largo del ciclo a través de la simulación del trabajo en una oficina. Vinieron a “trabajar” a la oficina, una Asesoría simulada, en la que realizaron funciones propias de los distintos departamentos, enfrentándose a circunstancias, actuaciones y “clientes” que recrearon la realidad laboral propia de su perfil profesional. Se utilizaron salas de trabajo de Alcobendas, dotándolas de teléfonos, ordenadores e impresoras. Se estableció un sistema de rotación para que todos los alumnos pasaran por los distintos “departamentos” haciendo tareas propias del mismo. Se trabajó a través de una web y un correo corporativo. Los profesores, asumiendo el rol de clientes, lanzaban casos a través de los diferentes canales de contacto y los alumnos debían resolver las cuestiones planteadas en un plazo determinado. Los alumnos fueron calificados a través de una rúbrica en la que se valoró tanto las competencias técnicas y personales, como la implicación en el proyecto. Los alumnos evaluaron el proyecto a través de un focus group y una encuesta de satisfacción.

## ■ RESULTADO

Formación integral de los alumnos, fomento del desarrollo de competencias técnicas, así como desarrollo del nivel de desempeño de competencias profesionales. Competencias identificadas como las más demandadas por las empresas en el mercado de trabajo como: Resolución de problemas, Liderazgo o Trabajo en equipo, entre otras. Motivación del estudiante que propicia el aprendizaje. En definitiva: “Learning by doing”.

**BLOQUE I**

Assessment Academy

**BLOQUE II**

Educación inclusiva

**BLOQUE III**Enseñanza y  
aprendizaje digital**BLOQUE IV**Aprendizaje  
Experiencial

DIY Mesa de Luz. Animación Tradicional 2.0.

*! María Socorro Pascual, Verónica Rufo y Silvia Lavado Anguera.***RESUMEN**

La problemática en las asignaturas que dependen exclusivamente de software suele girar en torno al buen funcionamiento de los programas. En animación, tradicionalmente se han utilizado costosas mesas de luz para realizar los fotogramas a mano. Hoy en día se usan programas que simulan la transparencia de estas mesas, perdiéndose ese conocimiento de la evolución de las técnicas. En este proyecto, las asignaturas de historia de la animación y animación tradicional se han alineado para crear mesas de luz de bajo coste y personalizables utilizando materiales reciclables en el laboratorio de Fabricación Digital. A los estudiantes se les dota de tres capacidades: Primero, participan de la creación de sus herramientas de trabajo, lo que les permite un conocimiento más profundo de las mismas. Segundo, comprenden de manera experiencial la evolución histórica de las técnicas tradicionales y su traducción a los medios digitales actuales. Tercero, son capaces de prescindir de la barrera del software, logrando una autonomía de trabajo sin la barrera económica que supondría la adquisición directa de este tipo de herramientas. El Proyecto se ha coordinado entre asignaturas y departamentos, habiendo profesoras de Historia de la Animación, Animación Tradicional y Tecnología de Máquinas implicadas en su desarrollo, colaborando, además, con la filosofía de aperturismo del laboratorio de fabricación digital de la Universidad Europea, está prevista su difusión para que cualquier estudiante, profesor o aficionado, pueda fabricarse su propia mesa de luz siguiendo unas instrucciones sencillas y detalladas.

**RESULTADO**

Entender las interrelaciones existentes entre las diferentes artes dentro del ámbito de la animación y sus corrientes de pensamiento a lo largo de la historia.

**BLOQUE I**

Assessment Academy

**BLOQUE II**

Educación inclusiva

**BLOQUE III**Enseñanza y  
aprendizaje digital**BLOQUE IV**Aprendizaje  
Experiencial

*“Los Debates de Europea Televisión”, el aprendizaje experiencial en los laboratorios de medios de la Universidad Europea. | Javier Pérez Sánchez, José María Peredo Pombo, Rosa María Mateos Pizarro, Javier Vidaurreta Uguina, Borja del Real Rosa, Rubén Rodríguez Martín, David Soria Guijarro y Jorge Sánchez Estrade.*

---

**RESUMEN**

Los Debates de Europea Televisión está basado en un modelo de aprendizaje Challenge Based Learning implementado en la Facultad de Ciencias Sociales y de la Comunicación, utilizando una metodología pedagógica de que los alumnos se enfrenten a un sistema de trabajo y experiencia real en el campo televisivo.

**RESULTADO**

Los alumnos desarrollan las capacidades y competencias de trabajo en equipo, liderazgo, resolución de problemas, uso de las Tecnologías de la Información, sostenibilidad, y gestión del tiempo. Además de los propios conocimientos en su campo de estudio, los alumnos desarrollan habilidades de carácter transversal al compartir experiencia con alumnos de otros grados y cursos.



**BLOQUE I**

Assessment Academy

**BLOQUE II**

Educación inclusiva

**BLOQUE III**

Enseñanza y  
aprendizaje digital

**BLOQUE IV**

Aprendizaje  
Experiencial

ARE-Architecture for Rural Environment. / **Gonzalo del Val,  
Nieves Mestre, Camila Aybar, Santiago Becerra y Liliana Obal.**

---

■ **RESUMEN**

Entender la arquitectura como agente activo en la recuperación de los entornos rurales y los equilibrios productivos, integrándose en un delicado ecosistema de forma sostenible, es la premisa con la que surge ARE (Architecture for Rural Environment), una oficina-taller creada desde las asignaturas Taller de Integración I y II, de la Escuela de Arquitectura, Ingeniería y Diseño de la Universidad Europea de Madrid. Para ello, se establece asociación con diferentes socios culturales que trabajan en distintas localidades rurales en la interrelación entre el arte, la agroecología y el territorio. Bajo distintas áreas de conocimiento se inicia el acercamiento hacia lo rural. A través de un primer proceso de análisis y cuantificación tanto de hechos de una comunidad rural como de la identidad cultural del lugar, se alcanza una lectura compleja de la realidad y las necesidades, los límites y las oportunidades proyectuales que ofrece.

■ **RESULTADO**

Como resultado de este proceso, se definen un campo de juego y unas reglas consensuadas para plantear las propuestas. El campo de juego es la localización de nuestro socio cultural. Las reglas: trabajar con materiales locales como base estructural y aquellos que no los son como complemento funcional, con un bajo nivel de tecnificación de los procesos e instrucciones legibles para hacer viable la autoconstrucción. Tras una selección participada del proyecto, se construye en los talleres el artefacto que se implanta posteriormente en el lugar analizado en la primera fase. Un artefacto que responde tanto a necesidades primarias como a otras de carácter trascendente, con un desempeño mínimo de recursos. Esta situación de precariedad material intencionada obliga a intensificar el ingenio y la arquitectura, concentrándolos en pequeñas, pero potentes dosis.

**BLOQUE I**

Assessment Academy

**BLOQUE II**

Educación inclusiva

**BLOQUE III**Enseñanza y  
aprendizaje digital**BLOQUE IV**Aprendizaje  
Experiencial

*Medición de la velocidad de conducción nerviosa como experiencia de aprendizaje integrado en asignaturas básicas.*

***Iciar Gárate Pérez, Francisco Suárez Castro y Elena Velarde Fernández.***

---

**RESUMEN**

Esta experiencia comprende dos de los resultados de aprendizaje de la guía docente de la asignatura: RA1, Comprensión de conceptos fundamentales relacionados con los contenidos de la materia (en concreto, conocer las propiedades de la conducción nerviosa); y RA3, Resolución de problemas y casos planteados desde los diferentes contenidos de la materia (en concreto, ser capaces de calcular la velocidad de conducción de su propio nervio cubital).

**RESULTADO**

En el curso 2016/2017 se formuló una pregunta en la prueba objetiva de conocimientos para valorar el conocimiento sobre las propiedades de la velocidad de conducción nerviosa. Este contenido había sido impartido mediante clase magistral tradicional. Los resultados obtenidos mostraron que sólo un 24,1% de los estudiantes había contestado correctamente a la pregunta. Con el objetivo de mejorar la comprensión de los estudiantes en este bloque, en el curso 2017/2018 se diseñó e implementó una actividad experiencial. En ella se mide la velocidad de conducción del nervio cubital en un sujeto voluntario mediante estimulación eléctrica de baja intensidad, de forma superficial y no invasiva, en dos puntos del nervio. Dicha estimulación produce la flexión del cuarto y quinto dedos de la mano, lo que permite visualizar si el nervio está siendo correctamente estimulado. Además, con un software informático, se mide el tiempo transcurrido entre la estimulación eléctrica y el movimiento de los dedos. De esta forma, y aplicando una simple fórmula, los alumnos calculan la velocidad de conducción en su nervio, y pueden comparar sus valores con los que aparecen en los libros de texto. Por otro lado, también realizan la experiencia teniendo el brazo envuelto en un manguito de hielo, comprobando que la disminución de la temperatura produce un descenso de dicha velocidad. Al repetir la misma pregunta de examen que la utilizada en el curso anterior, en el curso 2017/2018 contestaron correctamente un 64% de los alumnos, lo que pone de manifiesto la eficacia de este aprendizaje experiencial.

**BLOQUE I**

Assessment Academy

**BLOQUE II**

Educación inclusiva

**BLOQUE III**Enseñanza y  
aprendizaje digital**BLOQUE IV**Aprendizaje  
Experiencial

Challenge Based School: Cooperación multidisciplinar empresarial en el aula a través de Consulting Lab en la Universidad Europea de Madrid. | *Esperanza Calvo Centeno, Joaquín Galván Vallina, María Victoria Gutiérrez Duarte y María del Pilar Rodríguez Gómez.*

---

**RESUMEN**

El objetivo de la actividad, implementada con la metodología Challenge Based Learning a través de Consulting Lab, es que el alumno aprenda a trabajar en equipo con otros departamentos, tal y como ocurre en el mundo empresarial, permitiendo que desarrolle conocimientos que le permitan asesorar al equipo directivo de la empresa “Bodegas Más Que Vinos”. La empresa necesita adquirir un vehículo para uso comercial y plantea el reto de buscar alternativas de financiación. Los profesores de las asignaturas implicadas en la actividad, “Gestión Financiera”, “Contabilidad de PYMES” y “Fiscalidad Empresarial”, impartidas en el Grado de Dirección y Creación de Empresas de la Facultad de Ciencias Sociales y de la Comunicación, trabajan de forma secuencial con grupos de trabajo multidisciplinarios con el objetivo de ofrecer a la empresa una única respuesta integral, que pueda ser de utilidad como herramienta para la toma de decisiones. Para ello, primero se valoran las diferentes características de cada modalidad de financiación, después se procede a analizar el impacto contable de cada una de las opciones de adquisición, y por último se estudian los efectos de las distintas alternativas de compra en el Impuesto de Sociedades. Tras la finalización del reto, las encuestas realizadas por los estudiantes muestran una alta satisfacción en la adquisición de competencias y conocimientos, en concreto un 78% considera la actividad muy beneficiosa para su aprendizaje. Además, el 100% de los alumnos considera que la práctica es útil para su futuro profesional y que esta metodología aporta valor a su formación.

**RESULTADO**

- » Investigar las diferentes formas de financiación.
- » Estimar la incidencia del registro de los hechos contables en los estados financieros.
- » Estimar los costes fiscales en el ámbito empresarial.
- » Aproximar la realidad empresarial al mundo universitario.

**BLOQUE I**

Assessment Academy

**BLOQUE II**

Educación inclusiva

**BLOQUE III**Enseñanza y  
aprendizaje digital**BLOQUE IV**Aprendizaje  
Experiencial

*Integración del conocimiento en el proceso de cuidados enfermeros.  
| María Caballero Galilea, María Ángeles Carretero, Edmundo  
Fernández, Óscar Oliva y Carmen Díaz Centen.*

---

**RESUMEN**

En el curso 2017-2018 comienza un nuevo Plan de Estudios para la Titulación de Grado de Enfermería. Uno de los pilares fundamentales consiste en favorecer que los alumnos lleguen a alcanzar la integración del conocimiento de las asignaturas que componen cada curso, y así adquieran las competencias requeridas superando los resultados de aprendizaje en el marco del modelo académico de la Universidad y la Facultad. La asignatura de “Valoración de la Salud y Enfermedad: Integración de Procesos de Cuidados I”, se diseñó y se implementó para ese fin, consiguiendo englobar los conocimientos de las siguientes asignaturas: “Estructura y función del cuerpo Humano I”, “Fundamentos de Enfermería”, “Ética y Responsabilidad profesional”, “Psicología aplicada”, “Práctica basada en la evidencia científica” y “Estancias Clínicas I”. En el diseño de esta asignatura se implementaron metodologías y actividades docentes, que incluyen nuevos modelos de enseñanza innovadores, como entornos de simulación, metodología MAES, aprendizaje reflexivo y en menor proporción las lecciones magistrales. Se realizaron diferentes pruebas de evaluación con el fin de medir la consecución de los resultados de aprendizaje propuestos mediante pruebas presenciales de conocimiento, carpetas de aprendizaje (MAES y diario reflexivo) y observación del desempeño. Las mediciones obtenidas sobre los resultados de las pruebas de evaluación permiten inferir que los alumnos alcanzaron la totalidad de los resultados de aprendizaje adquiriendo las competencias esperadas. Para el equipo docente, compuesto por seis profesores, supuso un reto diseñar y llevar a la práctica la asignatura finalizando la misma con un grado muy elevado de satisfacción profesional.

**RESULTADO**

Muy positivos y coherentes con lo planteado en guía. Porcentajes de media en notas elevados con evaluaciones objetivas y grado de satisfacción del alumnado muy elevado.

**BLOQUE I**

Assessment Academy

**BLOQUE II**

Educación inclusiva

**BLOQUE III**

Enseñanza y  
aprendizaje digital

**BLOQUE IV**

Aprendizaje  
Experiencial

Desarrollo de un proyecto integral de aprendizaje basado en la investigación en el Grado en Biotecnología de la UEM. / **Verónica Moral Dardé, Sonia Moreno Pérez, Almudena Perona Requena, José Rivera-Torres, Jesús Fernández Lucas, Daniel Hormigo Cisneros y Raquel López Fontal.**

---

■ **RESUMEN**

En las últimas décadas, las reformas de la enseñanza se han focalizado hacia los intereses de los estudiantes, situándolos en el centro del modelo educativo. El aprendizaje basado en proyectos (PBL) se ajusta a este tipo de enseñanza, permitiendo a los alumnos involucrarse en la resolución de problemas de la vida real. La metodología que hemos desarrollado en el Grado en Biotecnología permite a nuestros estudiantes aplicar sus conocimientos y competencias en un proyecto de investigación actual, a través de actividades coordinadas en diferentes asignaturas, facilitando la adquisición de los contenidos más complejos, desarrollando la capacidad crítica y la creatividad, en el contexto de la elaboración de un producto de interés biotecnológico.

■ **RESULTADO**

El análisis de las encuestas realizadas por los estudiantes mostró que un elevado porcentaje consideraron que el proyecto no solamente promocionaba la investigación, sino también aptitudes importantes para los futuros profesionales del campo de la biotecnología como la colaboración en grupo. Las encuestas también reflejaron que la metodología mejora el desarrollo de las competencias, tanto transversales como específicas del Grado, por parte de los estudiantes, al tiempo que aumenta su motivación. Asimismo, los encuestados (>60%) calificaron el proyecto de forma global con la máxima puntuación (4-5) y aconsejaban el mantenimiento del mismo para futuras ediciones.

**BLOQUE I**

Assessment Academy

**BLOQUE II**

Educación inclusiva

**BLOQUE III**

Enseñanza y  
aprendizaje digital

**BLOQUE IV**

Aprendizaje  
Experiencial

*Mejora de la capacitación lingüística del español como lengua extranjera para estudiantes de Odontopediatría de la Universidad Europea. | **María Luz Fernández Otero, Ismael Fernández Chaves, Ana Elena Martínez Vargas y Soraya Almansa Ibáñez.***

---

■ **RESUMEN**

La asignatura de Odontopediatría I y II se imparte en tercer curso de la titulación de grado en Odontología 100% inglés. El proyecto de apoyo lingüístico en español a la asignatura de Odontopediatría I y II se desarrolla durante el semestre 1 y 2 del curso académico 2017/18, respectivamente. En este proyecto participan el coordinador del Language Center y 3 profesores de ELE. Se establece como punto de partida la detección del nivel de destreza lingüística en español de los alumnos implicados, se realiza el análisis posterior de necesidades comunicativas para ofrecer soporte lingüístico para las prácticas clínicas de la asignatura. Finalmente, el alumno trabaja el análisis de casos prácticos de intervención clínica, así como de simulación global. La valoración por parte de los alumnos acerca del contenido y la metodología propuesta en la asignatura es muy positiva. Destacan entre otros, aspectos como la adquisición de términos específicos para la práctica odontológica, la práctica del idioma en un contexto clínico, el desarrollo de habilidades comunicativas entre dentista- paciente. Cabe destacar también los buenos resultados académicos obtenidos por parte de los alumnos dentro del plan de aprendizaje de la lengua española en el curso académico 2017/18.

■ **RESULTADO**

- » Adquisición y comprensión del vocabulario técnico para la para clínica en odontopediatría.
- » Comprensión oral en el contexto específico de la comunicación paciente-odontólogo. RA3: Comprensión y redacción de textos escritos, informes e historias clínicas.
- » Desarrollo de habilidades de comprensión y reconocimientos de los aspectos sociales y sociológicos del paciente infantil.

**BLOQUE I**

Assessment Academy

**BLOQUE II**

Educación inclusiva

**BLOQUE III**

Enseñanza y  
aprendizaje digital

**BLOQUE IV**

Aprendizaje  
Experiencial

Oratoria: transferir con éxito contenidos y competencias. | **Marta Abanades Sánchez, Leticia Flórez-Estrada, Moisés Ruiz y Marta Esmeralda Vidal.**

---

■ **RESUMEN**

En los últimos años, están aconteciendo cambios vertiginosos en la Educación Superior que obligan a los docentes a reflexionar sobre nuevas maneras y métodos para cumplir con el desarrollo de competencias dentro del aula. Un conjunto de profesoras de diferentes áreas de conocimiento, preocupadas por que los alumnos adquieran un desarrollo adecuado y enriquecedor de competencias sociales y comunicativas, han conseguido desarrollar una actividad para motivarles. Esta iniciativa consistió en la realización de un Concurso de Oratoria donde participaron estudiantes de diferentes cursos y titulaciones. Se contó con el apoyo de varios profesores de la Facultad de Ciencias Sociales y de la Comunicación para formar los tribunales. Con esta modalidad los alumnos ponen en práctica conocimientos teóricos sobre habilidades y técnicas de comunicación en un concurso desarrollado en el entorno universitario. Los estudiantes se convierten en protagonistas de su propia formación, profundizando en temas y compitiendo con sus propios compañeros en la defensa de los mismos. Tras varios años consecutivos, se presentan en el póster, cada una de las convocatorias del concurso, añadiendo las mejoras y las conclusiones de estos últimos años.

■ **RESULTADO**

Comprensión de conceptos relacionados con las habilidades necesarias para la comunicación en el desarrollo personal y en el ejercicio de la profesión. Conocimiento de las técnicas y herramientas necesarias para una comunicación eficaz.

**BLOQUE I**

Assessment Academy

**BLOQUE II**

Educación inclusiva

**BLOQUE III**Enseñanza y  
aprendizaje digital**BLOQUE IV**Aprendizaje  
Experiencial

*Gamificación @home: Mejoras en el aprendizaje a través de realidad aumentada.*  
**| Esther Alba, Luana Gava, Marina Mattera, Lidia Moreno, Eva Ropero y Raquel Ureña.**

---

**RESUMEN**

Con la intención de motivar a los alumnos y conseguir que refuercen su aprendizaje, se ha generado un juego basado en un trivial con realidad aumentada, a través del XRlab. La idea es generar una actividad que se pueda realizar de forma transversal en todos los grados y asignaturas. Se trata de que el estudiante en la clase o a través del aula virtual pueda competir consigo mismo o con otros compañeros en la obtención de conocimientos al mismo tiempo que recibe premios y recompensas. Se genera rivalidad intrapersonal o interpersonal, con el único objetivo de que la formación fluya a base de reconocimientos. El éxito se convierte en una meta atractiva y el estudio se percibe como la manera de lograrlo, por lo que se consigue el aprendizaje a través de la expectativa de condecoraciones. El juego comienza con la realidad aumentada, cuando nos situamos en alguno de los diferentes edificios de la Universidad Europea de Madrid y la elección que realicemos nos lleva a la facultad cuyas preguntas serán las implicadas en la partida. El alumno puede seleccionar dos maneras de competir: la de un solo jugador o multijugadores. Las preguntas van acompañadas de cuatro respuestas posibles, de las que solo una es correcta. Finalizada la secuencia, se ofrece al estudiante un informe con los resultados obtenidos, lo que le permite tener un conocimiento exacto y en tiempo real de los avances conseguidos. Por lo tanto, se potencia el autoconocimiento y las ganas de aprender, a cambio de las compensaciones que puedan ofrecerse, para potenciar la mejora continua y la superación personal. Los resultados obtenidos en la primera experiencia han sido muy positivos.

**RESULTADO**

Los resultados de aprendizaje fundamentalmente se centran en desarrollar el aprendizaje autónomo de los estudiantes, ya que reciben un feedback instantáneo cada vez que contestan a una pregunta del trivial. Esta actividad además goza de la característica de la transversalidad, lo que permitirá ser de aplicación en un futuro cercano a todas las asignaturas de la facultad. Un alumno más motivado será un alumno más eficiente que habrá mejorado el conocimiento adquirido durante la carrera, no sólo gracias a su superación personal, sino también al cambio de actitudes y comportamientos que permitirán transformar la apatía en un verdadero compromiso con el aprendizaje durante toda la vida.



**BLOQUE I**

Assessment Academy

**BLOQUE II**

Educación inclusiva

**BLOQUE III**Enseñanza y  
aprendizaje digital**BLOQUE IV**Aprendizaje  
Experiencial

El empoderamiento de los alumnos de CFGS de Realización de audiovisuales y espectáculos a través de la práctica profesional en el ámbito académico. | **Carlos Crespo Ochoa y Victoria Mora de la Torre.**

---

**RESUMEN**

El claustro de CFGS de Realización de proyectos y espectáculos lleva realizando desde hace tres años la ejecución de un programa de elaboración propio en directo basado en el reconocimiento y empoderamiento tanto del actual alumnado, que se encarga de crear, desarrollar y ejecutar todo el programa, como de todos aquellos ex alumnos que llevan desarrollando sus carreras profesionales en el sector y muestran sus experiencias. Las prácticas profesionales consisten en la elaboración de un programa de televisión que se llevará a cabo en directo y que se retransmite por el canal de Europeatv. Una actividad que pone en valor la adquisición de los diversos conocimientos mostrados en todos los módulos del Ciclo y la importancia de obtener las competencias profesionales recogidas en el currículo académico, siempre desde la práctica profesional. Una serie de resultados avalados por la presencia de empresas del sector, de la propia universidad, de la comunidad estudiantil y del claustro.

**RESULTADO**

La incorporación de propuestas profesionales en el currículo de la titulación de CFGS de Realización de audiovisuales y espectáculos pone en valor la adquisición y asentamiento de una serie de competencias importantes para el desempeño de la labor profesional del alumno, tales como el trabajo en equipo o liderazgo, entre otras. La propuesta llevada a cabo, durante tres cursos académicos, ha puesto de manifiesto la importancia que tiene para el alumnado el acercamiento de prácticas profesionales propias del sector de estudio. Los alumnos han logrado aumentar su grado de identificación y pertenencia a la Universidad, ya que se les pone en valor su valía y aportación. Son capaces de llevar a cabo un proyecto audiovisual completo, incluida la fase de difusión y emisión, asumiendo así aspectos intrínsecos a su desarrollo como pueden ser la responsabilidad o el trabajo con emociones propias de un programa en directo. Por otro lado, es un magnífico punto de encuentro y de networking entre empresas del sector y antiguos estudiantes los cuales cuentan su experiencia laboral en el sector y se les reconoce su trayectoria. En definitiva, un acercamiento al mundo profesional desde una práctica de simulación real con unas pautas y directrices de trabajo reales, que además son apoyadas y avaladas por la presencia de empresas del sector.

**BLOQUE I**

Assessment Academy

**BLOQUE II**

Educación inclusiva

**BLOQUE III**Enseñanza y  
aprendizaje digital**BLOQUE IV**Aprendizaje  
Experiencial

*Material audiovisual para el proyecto OFICINA EN EL AULA. | Carlos Crespo Ochoa.*

---

**RESUMEN**

Resultados de aprendizaje desarrollados en las dos asignaturas citadas y competencias transversales del Ciclo (Trabajo en equipo, habilidades comunicativas, planificación, liderazgo, iniciativa emprendedora y creatividad)

**RESULTADO**

Los alumnos de 2º de CFGS de Realización de Proyectos Audiovisuales y Espectáculos dan soporte audiovisual al proyecto Oficina en el Aula, liderado por las profesoras Susana Guinarte y Olga González. Se graba una entrevista con las profesoras implicadas y con alumnos para que lo puedan presentar a las Jornadas de Innovación Docente. Esta propuesta trata sobre la elaboración de dicha entrevista y la manera en la que se involucra a dieciséis alumnos en el proyecto. Este proyecto, al igual que otras actividades desarrolladas en el ciclo, incide directamente en algunos aspectos fundamentales que los alumnos deben trabajar a lo largo de su formación y que les acercan a la actividad profesional. Además de grabar la entrevista, también se elaboran una serie de materiales audiovisuales paralelos (videos promocionales, making of...) para dar visibilidad en el futuro al proyecto. El impacto final del proyecto en los alumnos ha sido muy positivo ya que les ha obligado a enfrentarse a retos profesionales en los que tratar con un cliente real con unas necesidades específicas. Para el desarrollo de la práctica se ha organizado a los alumnos por departamentos, para poder ajustarse más a la realidad de la profesión. La valoración final de la actividad se desarrolla mediante una rúbrica elaborada por el profesor, que corresponde al 60% de la calificación final de la actividad, el 40% restante corresponde a las valoraciones efectuadas por los propios alumnos del trabajo de sus compañeros (también siguiendo un modelo de rúbrica).

## Aprendizaje experiencial: Detectives en el Museo. / *María Ángeles Casabo Orti.*

---

### **BLOQUE I**

Assessment Academy

### **BLOQUE II**

Educación inclusiva

### **BLOQUE III**

Enseñanza y  
aprendizaje digital

### **BLOQUE IV**

Aprendizaje  
Experiencial

## ■ RESUMEN

La asignatura de Aprendizaje y enseñanza de la Geografía e Historia, así como la de Complementos, se imparten en el Máster de profesorado en secundaria, por lo tanto, están dirigidas a futuros docentes, futuros animadores del proceso educativo, y en breve, los responsables de imaginar, crear y preparar las situaciones de aprendizaje en que va a poner a sus estudiantes para que ellos construyan el conocimiento. En la parte de Historia del Arte, tanto en la asignatura de Aprendizaje y enseñanza de la Geografía e Historia como en la de Complementos de la Enseñanza de la Geografía e Historia del Máster de profesorado en Enseñanza Secundaria, Bachillerato..., los alumnos ponen en valor el aprendizaje fuera del aula de una manera muy experiencial. Los todavía alumnos, a través de distintas actividades, como jugar a ser detectives dentro de un museo, estudian historia del arte y del patrimonio histórico fuera del aula, experimentando en primera persona y favoreciendo un aprendizaje más significativo. Por ejemplo, al visualizar un cuadro se efectúa un trabajo de campo sobre el que se articulan determinadas técnicas de medición, descripción, valoración y análisis, que nos sitúan en el campo procedimental. La actividad gamificada repercute en el aumento de la predisposición psicológica a seguir en un estado activo.

## ■ RESULTADO

Se pretende que aprendan dinámicas que puedan reproducir con sus futuros alumnos, cuando ya estén ejerciendo como profesores. No hay que olvidar que el niño y el joven cuando observa, ve lo que ya sabe, lo que quiere ver, o lo que para él tiene sentido, siempre desde el presente. Si queremos conseguir nuevos aprendizajes significativos, el profesor debe saber guiar la mirada del alumno para que vea.

**BLOQUE I**

Assessment Academy

**BLOQUE II**

Educación inclusiva

**BLOQUE III**

Enseñanza y  
aprendizaje digital

**BLOQUE IV**

Aprendizaje  
Experiencial

*Fabricación de cerveza e interprofesionalidad: experiencias para potenciar el aprendizaje. | María Bailén, Aida Flores, Marina Mattered, Raquel Ureña y Carlo Bressa.*

---

■ **RESUMEN**

En las últimas décadas, las reformas de la enseñanza han pasado a focalizarse en los intereses de los estudiantes, siendo éstos el centro del modelo de aprendizaje. En este contexto, los estudiantes adquieren un conocimiento de los contenidos más completo desarrollando su capacidad crítica y creatividad. En el curso 2017-2018 se ha implementado la metodología de aprendizaje experiencial en conjunto con aprendizaje basado en proyectos (PBL) e interprofesionalidad. Los objetivos se centraron en: involucrar a los alumnos en la resolución de problemas de la vida profesional demostrando sus conocimientos y competencias al desarrollar un producto real; reforzar la cooperación inter-profesional para que los estudiantes tomen conciencia de la importancia de combinar distintas áreas de conocimiento y mejorar la motivación utilizando el proceso de elaboración de la cerveza. Según nuestra hipótesis de trabajo, la implementación del modelo de aprendizaje en proyectos incrementa la motivación y participación del alumno. A nivel cualitativo, en la comparación de la comprensión de conceptos teóricos de la gestión empresarial, los alumnos demostraron una mayor comprensión e implementación práctica a través de esa experiencia, en comparación con otras actividades de aprendizaje como el Método del Caso. Asimismo, se reflejó una mayor motivación tanto en el desarrollo de aprendizaje práctico como en la implementación de aspectos teóricos para la consecución de los objetivos dentro de cada asignatura. Finalmente cabe destacar que los alumnos aprendieron la importancia de las relaciones interprofesionales para el éxito del desarrollo de un producto, combinando profesiones que típicamente no se vinculan en entornos universitarios.

■ **RESULTADO**

Según nuestra hipótesis de trabajo, la implementación del modelo de aprendizaje en proyectos incrementa la motivación y participación del alumno. A nivel cualitativo, en la comparación de la comprensión de conceptos teóricos de la gestión empresarial, los alumnos demostraron una mayor comprensión e implementación práctica a través de esa experiencia, en comparación con otras actividades de aprendizaje como el Método del Caso. Asimismo, se reflejó una mayor motivación tanto en el desarrollo de aprendizaje práctico como en la implementación de aspectos teóricos para la consecución de los objetivos dentro de cada asignatura. Finalmente cabe destacar que los alumnos aprendieron la importancia de las relaciones interprofesionales para el éxito del desarrollo de un producto, combinando profesiones que típicamente no se vinculan en entornos universitarios.

**BLOQUE I**

Assessment Academy

**BLOQUE II**

Educación inclusiva

**BLOQUE III**Enseñanza y  
aprendizaje digital**BLOQUE IV**Aprendizaje  
Experiencial

I Encuentro de Emprendimiento y Management social.

*/ Tiziana Priede Bergamini y Carmen Alba Ruiz-Morales.*

---

**RESUMEN**

Una de las competencias más demandadas por la sociedad en la actualidad a sus jóvenes graduados es sin duda el espíritu emprendedor y su capacidad para administrar proyectos empresariales innovadores. Sin embargo, estas competencias deberían estar sustentadas sobre una base de valores compartidos. En efecto, hoy en día es frecuente encontrar empresarios que presentan grandes carencias en cuanto a ética y principios a la hora de llevar a cabo sus actividades. Así pues, los profesores de las titulaciones ligadas a las ciencias sociales debemos fomentar el emprendimiento y la administración de las empresas ligados a proyectos responsables y sostenibles que aporten valor a la sociedad en su conjunto. Consideramos que los emprendedores sociales debían ser la mejor referencia para desarrollar una actividad docente encaminada a la consecución de este objetivo global, ya que son personas con un marcado carácter innovador, un gran sentido de la responsabilidad y un claro compromiso con la comunidad; lo cual se materializa en el desarrollo de una iniciativa empresarial motivada por la voluntad de ayudar a los demás y de llevar a cabo un cambio en la sociedad. El I encuentro de emprendimiento y management social se ha llevado a cabo para fomentar este espíritu entre nuestros estudiantes. Es una actividad docente que se ha desarrollado conjuntamente entre las asignaturas de Comunicación del grado en Marketing, la asignatura de Administración de la Empresa del grado en ADE y la dirección del programa jóvenes emprendedores sociales de la Universidad Europea. Los estudiantes organizaron por completo este encuentro, cada uno desde la base de la asignatura que estaba cursando. Para el desarrollo de esta actividad se ha empleado la metodología CBL (Challenge based learning) o aprendizaje basado en retos.

**RESULTADO**

Comprensión de los conceptos básicos sobre la administración de la empresa social y su entorno, así como las principales funciones del proceso administrativo.

**BLOQUE I**

Assessment Academy

**BLOQUE II**

Educación inclusiva

**BLOQUE III**Enseñanza y  
aprendizaje digital**BLOQUE IV**Aprendizaje  
Experiencial

*Caso práctico CBL: programa UEM con Comunica +A.*

***| Luis Antonio López Fraile, Mercedes Agüero Pérez y Javier Pérez Expósito.***

---

**RESUMEN**

El tradicional paradigma educativo, donde el profesor es centro del aprendizaje y proveedor de conocimiento, ha sido desplazado por nuevos métodos que ponen al alumno en el centro del proceso a través del aprendizaje experiencial, situándole ante casos y desafíos reales para que genere soluciones, donde el profesor pasa a ser un facilitador del proceso. Dentro de esta nueva visión se enmarca el Challenge Based Learning (CBL). Se puso en marcha un programa basado en CBL en colaboración con la agencia de publicidad COMUNICA +A. Se desarrolló en dos ediciones, ambas con las mismas premisas: recibir formación de los responsables de departamento de la agencia en sus oficinas, trabajar con briefings reales de clientes de la agencia y obtener una doble evaluación (profesores del área de publicidad y profesionales de la agencia). El reto consistió en que los estudiantes dieran respuesta (campaña publicitaria) al problema comunicativo de un anunciante de la agencia. El assessment o evaluación (paso fundamental en la metodología CBL) consistió en el feedback que los estudiantes recibieron tanto de los profesores como de los profesionales de la agencia. El número total de estudiantes fue de 29 (15 en la primera edición, curso 2016-2017, y 14 en la segunda edición, curso 2017-2018).

**RESULTADO**

El programa permitió a los estudiantes aplicar e integrar los conocimientos y habilidades adquiridas en el grado, resolviendo problemas dentro del ámbito de la comunicación, transmitiendo información, ideas y resultados a clientes y desarrollando habilidades y destrezas que sólo se adquieren con la acción.

**BLOQUE I**

Assessment Academy

**BLOQUE II**

Educación inclusiva

**BLOQUE III**

Enseñanza y  
aprendizaje digital

**BLOQUE IV**

Aprendizaje  
Experiencial

Viviendo la investigación. / *Vicente Javier Clemente Suárez.*

---

■ **RESUMEN**

En esta experiencia se pretende que el alumno vivencie, experimente y ponga en práctica los conocimientos adquiridos en sus años de formación dentro de un equipo multidisciplinar, mostrando las posibilidades de sinergias con otros profesionales y despertando un espíritu crítico, de aplicación y mejora del entorno a través de la investigación-acción. Para ellos el alumno se forma en bases metodológicas de investigación durante el primer mes y posteriormente y comienza a desarrollar su propio marco teórico de un área de trabajo dentro del grupo de Psicofisiología Aplicada de la UEM. Esto le permite adquirir conocimiento específico de la materia y proponer posibles actuaciones. A continuación, se inicia en las recogidas de datos con otros alumnos y profesores de otras carreras. Este año con profesores y alumnos de Enfermería, Fisioterapia y Psicología, específicamente en las asignaturas de estancias clínicas y simulación. El alumno aprende a implementar dentro de estas carreras tecnología y sistemas de evaluación del estrés para mejora de los procesos docentes en estas asignaturas. También se realizan evaluaciones de estrés en pilotos de caza y helicópteros para mejora de los sistemas de preparación a través de la aplicación de técnicas utilizadas en las CC del Deporte. Es un proceso altamente motivante para el alumno, con el que se consigue una implicación máxima del mismo y que se materializa en que son capaces de realizar libros y artículos en publicaciones de alto impacto como trabajo fin de prácticum.

■ **RESULTADO**

Adquisición de competencias de cómo aplicar sus conocimientos específicos en un entorno multidisciplinar para la mejora de situaciones y demandas específicas mediante la investigación-acción.

**BLOQUE I**

Assessment Academy

**BLOQUE II**

Educación inclusiva

**BLOQUE III**

Enseñanza y  
aprendizaje digital

**BLOQUE IV**

Aprendizaje  
Experiencial

*Temas satélite. Más allá del currículum. | Natividad Montes Barqueros.*

---

■ **RESUMEN**

La actividad TEMAS SATÉLITE constituye un 10% de la nota final del módulo “Necropsias” del ciclo de Anatomía Patológica. Consiste en la preparación por parte de cada alumno de un tema relacionado con el currículum de la asignatura y la exposición a sus compañeros en clase. Esta actividad permite conocer más a fondo determinados temas más allá de los contenidos obligatorios, creando una clase dinámica en la que los alumnos son protagonistas de su propio aprendizaje y donde se les permite expresarse a través de temas que les motivan. Además, se propicia el debate abierto y se incentiva el respeto a los demás teniendo también la oportunidad de manifestar las sensibilidades propias y comprender las de otros. Durante el curso 2017-18, resultó una experiencia muy enriquecedora, más allá de la simple evaluación de la asignatura, y es por ello que se decidió mantenerla.

■ **RESULTADO**

Profundizar en conocimientos de la práctica forense y en técnicas relacionadas con la materia (tanatopraxia, aplicaciones de las autopsias alternativas, trasplante de órganos, etc.). Fomentar el debate y el respeto a las opiniones ajenas. Ahondar en las diferentes sensibilidades presentes en los alumnos basadas en su personalidad, bagaje cultural, religiosidad, etc.



**BLOQUE I**

Assessment Academy

**BLOQUE II**

Educación inclusiva

**BLOQUE III**Enseñanza y  
aprendizaje digital**BLOQUE IV**Aprendizaje  
Experiencial

The use of Work Station Learning Activities (WSLA) methodologies in Health Sciences Education. / *Beatriz Gal Iglesias, Antonio Sobrado de Vicente-Tutor, Marta García Martínez de Lecea, Ana Isabel Rodríguez Learte, María del Rocío González-Soltero y Marta Lesmes.*

## ■ RESUMEN

The need to integrate knowledge and skills along with traditionally separate disciplines in higher education has become an essential demand, especially in biomedical sciences. Establishing integrated programs in medical education is, however, a challenge. Recently, at the European University of Madrid we have opted to introduce a progressive integration, through a new model called WSLA (Work Stations Learning Activities). The WSLA serves to create integrated learning modules that can be applied and adapted to different situations, from master classes to laboratory practices. This new approach was conceived at two different levels: first, we identified potentially integrative units from different fields according to national learning goals established for each preclinical year (national quality agency regulations). Secondly, we implemented a new instrument that combines active methodologies in Work Station Learning Activities (WSLA), using clinical scenarios as a guiding common thread to instruct students from an integrated perspective.

## ■ RESULTADO

This teaching innovation is being assessed as part of a research project. A Pilot survey study aimed to measure student's perception through a Likert-type survey of a total of 118 students enrolled in the first year of the bachelor's degree in Medicine was conducted and results analyzed. Students' perception of WSLA was positive in overall terms. Seventy nine percent of participants stated that WSLA sessions were more useful than non-integrated activities. Eighty-three percent confirmed that the WSLA methodology was effective at integrating concepts covered by different subjects. This survey served as an initial approximation to design semi structured interviews (qualitative strand) aimed at deepening our understanding of students experience with WSLA via a concurrent mixed methods study. Preliminary results confirm student's appreciation for this teaching approach, as it facilitates clarification of complex concepts, helps increase motivation and aids in the retention of theoretical aspects discussed in lectures. Furthermore, students' academic performance is being measured (quantitative strand) comparing the percentage of correct versus incorrect and null answers in multiple choice tests for specific learning objectives comparing cohorts of classical learning methodologies versus WSLA. The WSLA approach is a flexible and scalable instrument for moving towards integrated curricula in preclinical years of Health Science degrees. WSLA may be applied to large groups of students in a variety of contexts or environments using clinical cases as a scenario.



QUESTION EVERYTHING

---



[universidadeuropea.es](http://universidadeuropea.es)