

# Procedimientos de resolución de problemas tipo mediante materiales electrónicos.

## Introducción

- ¿En qué consiste este proyecto de innovación educativa?

En este proyecto se desarrollan materiales electrónicos accesibles desde Aula Gobal para ayudar a los alumnos a preparar los problemas de Cálculo y Diseño de Máquinas.

- ¿Por qué es importante este proyecto?

Los materiales describen los procedimientos de resolución haciendo incapié en los aspectos más importantes. Los alumnos tienen accesibles los materiales para visualizarlos en los momentos en que los necesiten, tantas veces como necesiten. Tras el visionado los alumnos pueden completar unas pruebas de autoevaluación para comprobar su grado de asimilación.

## Desarrollo

1

Selección de problemas significativos de cada tema

2

Elaboración de la solución con un grado de detalle adecuado

3

Elaboración de una presentación que describa el procedimiento

4

Grabación de un video con el procedimiento comentado

5

Elaboración del cuestionario de autoevaluación

## RESULTADOS

- ¿Cuáles han sido los resultados obtenidos?
- ¿Qué indicadores de mejora del aprendizaje ha obtenido?

De los 163 alumnos matriculados 133 han participado en el proyecto, lo que se puede considerar un éxito teniendo en cuenta que tan sólo 117 siguieron la evaluación continua y se presentaron al examen final.

Aprovechamiento insuficiente 10%



## APLICACIÓN

Cuando al alumno se le cuestiona sobre una parte de la materia justo a continuación de haber sido explicada, la realimentación es inmediata y el aprendizaje se fija mejor.

Los conceptos planteados no suelen arrojar resultados tan buenos cuando son evaluados únicamente en el examen final.

Es importante tener en cuenta que la elevada participación está muy condicionada por haber ofrecido al alumnado una bonificación en la nota de la asignatura dependiente de los resultados de los cuestionarios de autoevaluación.

# Valoración Competencial

Con el fin de vincular los Proyectos de Innovación Docente con el marco competencial de referencia europeo, DigCompEdu, por favor, señala a continuación, **resaltando en negrita**, aquellas competencias que han tenido un impacto mayor en el desarrollo de tu PID.



## Indica a continuación:

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

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



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