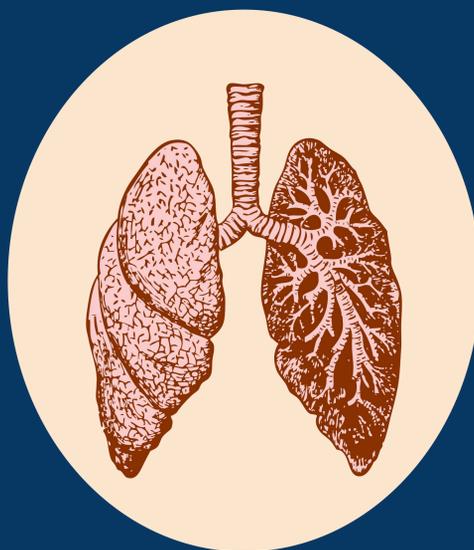


Aprendizaje Colaborativo en Procesado de Imagen Biomédica

Introducción

Objetivo: Integrar metodologías colaborativas y herramientas avanzadas para promover un aprendizaje activo y mejorar las habilidades técnicas y colaborativas de los estudiantes.

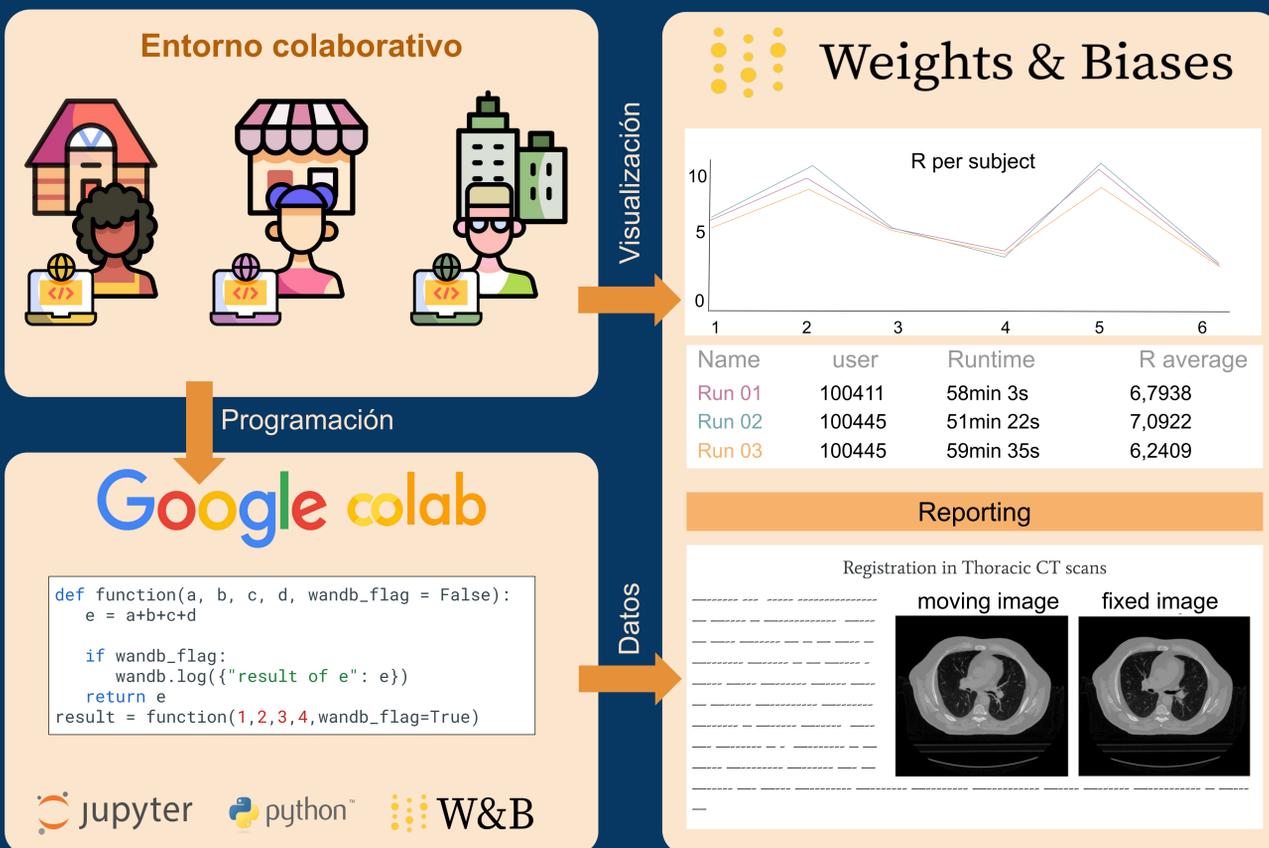


 **Asignatura:** Procesamiento de Imágenes Biomédicas

 24 estudiantes

Implementación: Este proyecto ha sido principalmente aplicado sobre el proyecto final de la asignatura de Procesamiento de Imágenes Biomédicas para el **registro de imágenes de pulmones** a través de métodos clásicos y de técnicas avanzadas de aprendizaje profundo. Esta implementación pretende promover el aprendizaje colaborativo a través de herramientas de seguimientos de proyecto (Weights & Biases).

Desarrollo

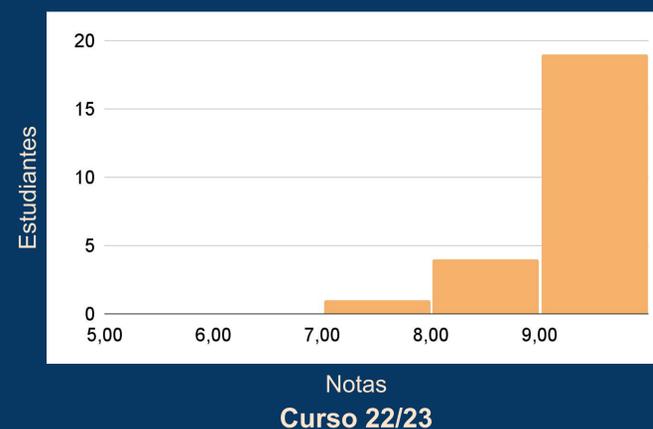


Resultados

Evaluación en encuestas:

-  76.0% valoran como útil o muy útil las herramientas utilizadas
-  100% valoran como útil o muy útil el entorno colaborativo
-  100% valoran como muy útiles las habilidades adquiridas

Evaluación por comparación:



Se puede observar cómo la distribución de las calificaciones se transforma hacia una distribución más equilibrada.

Aplicación

 **Adaptable a múltiples disciplinas:** Los métodos y herramientas utilizados pueden ajustarse para enriquecer la enseñanza en diversas áreas académicas.

 **Promoción del aprendizaje activo:** Fomenta un enfoque más práctico y colaborativo en el proceso educativo.

 **Herramientas de seguimiento de proyectos:** Utilización de plataformas digitales para documentar y analizar el progreso de los experimentos en tiempo real.

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 o subrayado**, aquellas competencias que han tenido un impacto mayor en el desarrollo de tu PID.

1 COMPROMISO PROFESIONAL

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

2 RECURSOS DIGITALES

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

3 ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

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

4 EVALUACIÓN Y RETROALIMENTACIÓN

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

5 EMPODERAR A LOS ESTUDIANTES

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

6 FACILITAR LA COMPETENCIA DIGITAL DE LOS ESTUDIANTES

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

7 EDUCACIÓN ABIERTA

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

Indica a continuación:

- Línea 1: Nuevas formas de presentación de materiales educativos
- Línea 2: Nuevas estrategias para la participación de los alumnos
- Línea 3: Nuevas formas de evaluar
- Línea 4: Nuevas metodologías educativas
- Línea 5: Aprendizaje-Servicio (ApS)
- Línea 6: Aprendizaje Activo en Docencia Digital (AADD)
- Línea 7: Proyectos que involucren el uso de herramientas de Inteligencia Artificial generativa



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