

Metodología de investigación aplicada al estudio de la salud mental en el contexto universitario

Introducción y Contexto

• ¿En qué consiste este proyecto de innovación educativa?

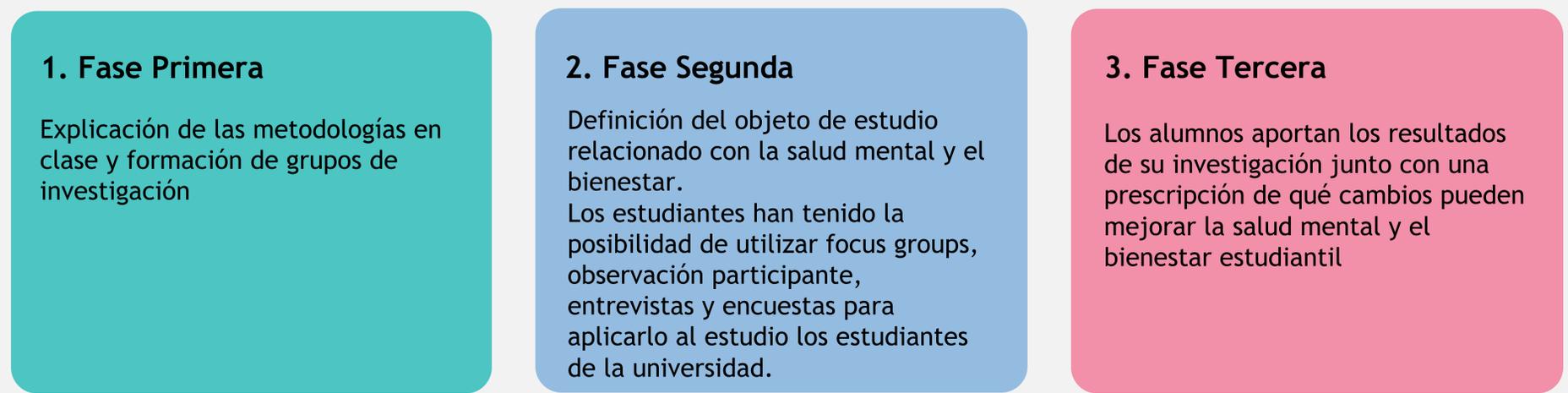
El objetivo del proyecto es aumentar la participación de los estudiantes en los cursos metodológico y acercarles la utilidad de las metodologías estudiadas. Para ello, se les ha pedido a los estudiantes que tengan como objeto de investigación la salud mental en el contexto universitario. Se ha requerido que apliquen las técnicas aprendidas en el curso a un tema que les concierne especialmente, buscando su implicación con el objeto de estudio.

• ¿Por qué es importante este proyecto?

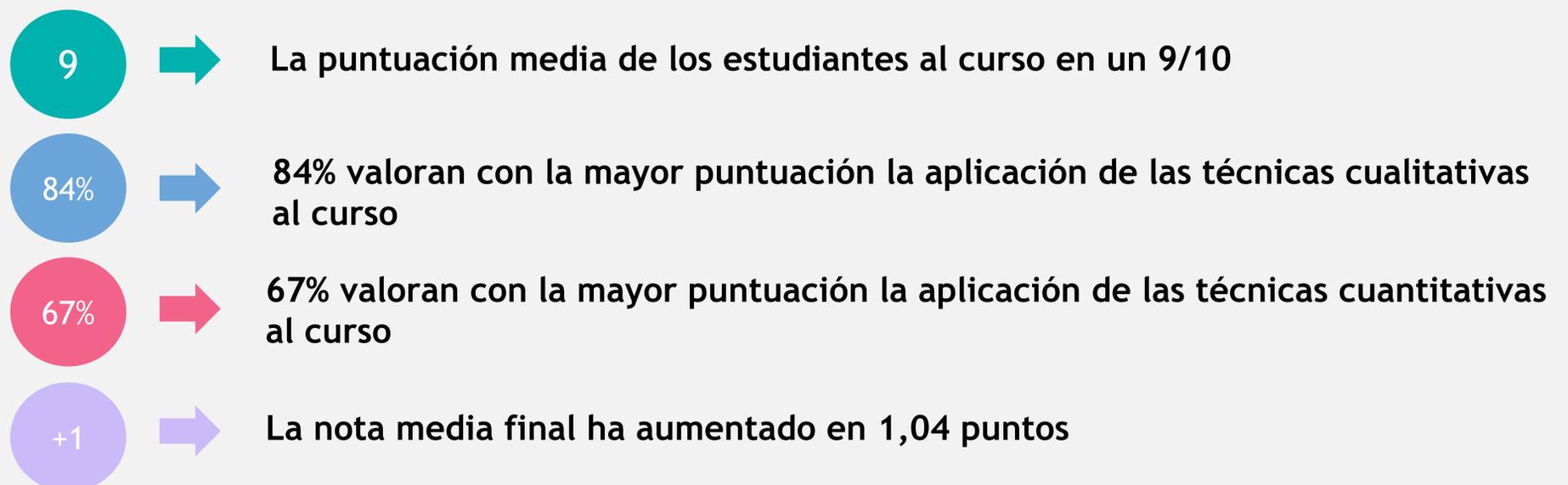
El proyecto es importante porque ha permitido a los estudiantes ver una conexión directa entre las metodologías estudiadas y su aplicación práctica en su vida académica y personal. Esta falta de relevancia percibida había llevado en años anteriores a una disminución del interés, motivación y participación de los estudiantes en la asignatura.

Desarrollo del Proyecto

• ¿Cómo se ha desarrollado el proyecto?



Resultados



Aplicación



¿El proyecto puede ser replicable en otros ámbitos mostrando la importancia de a) fomentar el aprendizaje aplicado y colaborativo b) utilizar temáticas cercanas a los estudiantes y por las que muestran preocupación.

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