

- ADQUISICIÓN DE COMPETENCIAS DE INVESTIGACIÓN EN EL ALUMNADO: ELABORACIÓN DE UN MANUAL DE PRÁCTICAS

ÁFRICA MARTOS MARTÍNEZ

El aprendizaje de los principios básicos del método científico y de la labor investigadora permite la reflexión y actuación ante diferentes fenómenos, que cobran mayor relevancia en cuanto al ámbito educativo se refiere. Así, la práctica investigadora en la comunidad académica permite el progreso educativo y el desarrollo social. Por ello, resulta fundamental la dotación de habilidades de investigación entre el alumnado de educación superior. En base a esto, el objetivo que se persiguió con el presente trabajo fue generar habilidades en el alumnado para la iniciar la labor investigadora en el ámbito educativo y aportar las nociones metodológicas necesarias para la elaboración de una investigación empírica. Para ello, se llevó a cabo la implementación de distintas sesiones de trabajo en grupo con alumnos de máster, donde se trabajaron diferentes aspectos relacionados con las tareas y fases de la investigación en el campo de la educación. Dichos alumnos fueron los encargados de responder a las actividades y, junto al equipo docente, evaluaron la adecuación de las mismas para alcanzar las metas y conocimientos planteados. Como resultado de esta investigación, se realizó la recopilación de los materiales generados y se editó un manual, donde queda plasmado el material y que tiene como finalidad facilitar su empleo entre los alumnos de educación. El manual, que lleva por título “Investigación en Educación: Manual de Prácticas para el alumno”, es válido para su uso en distintos niveles de educación de posgrado.

- INNOVACIÓN DOCENTE Y CREATIVIDAD DIGITAL EN LA ENSEÑANZA UNIVERSITARIA

NIEVES FÁTIMA OROPESA RUIZ

La calidad de la enseñanza universitaria pasa hoy día por el reconocimiento de la amplia variedad de estímulos y posibilidades que abre el uso de las nuevas tecnologías para enseñar y aprender. Diferentes estudios reflejan la utilidad del uso de redes sociales, de las wikis en la enseñanza asincrónica y no presencial y de podcasts en diferentes áreas educativas. Estos hallazgos han contribuido a que en las aulas universitarias se incorporen cada vez con mayor frecuencia actividades innovadoras que integren los avances tecnológicos y una gran variedad de recursos multimedia. Desde esta perspectiva, en los procesos de enseñanza-aprendizaje que tienen lugar en el ámbito universitario, el estudio de la creatividad digital adquiere especial relevancia puesto que facilita la capacidad de adaptación a los cambios constantes que caracteriza la sociedad actual, aumentando la capacidad de innovar, la resolución de problemas, la asunción de riesgos y el pensamiento divergente. El presente trabajo pretende validar el cuestionario de conducta creativa digital (CBQD) de Hoffmann et al. (2016) en población universitaria española. Con esta finalidad se ha contado con una muestra formada por 355 estudiantes universitarios de ciencias de la educación. Se espera que los resultados obtenidos contribuyan a operativizar el constructo de creatividad digital en el contexto universitario para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje basados en la innovación. Agradecimientos: El presente trabajo se ha desarrollado gracias al Proyecto Violencia entre iguales y consumo de alcohol y tabaco en Educación Secundaria: programa basado en realidad aumentada para la detección e intervención (Referencia: EDU2017-88139-R), financiado por el Programa Estatal de Investigación, Desarrollo e Innovación Orientada a los Retos de la Sociedad, en el marco del Plan Estatal de Investigación Científica y Técnica y de Innovación, y la cofinanciación con Fondos Estructurales de la Unión Europea.]