

INNOVACIÓN PARA LA ENSEÑANZA DE METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN: PROYECTOS Y MATERIALES APLICADOS A UNA ENSEÑANZA DE POSGRADO

COORDINADOR: JOSÉ JESÚS GÁZQUEZ LINARES

DESCRIPCIÓN: En la actualidad, la adquisición de competencias de investigación en el alumnado de formación universitaria cobra cada vez mayor relevancia, especialmente, entre los futuros docentes. Esto se debe a los dos objetivos principales que tiene la enseñanza de competencias en investigación educativa: por un lado, la capacitación del alumno para la continuación de sus estudios en grados superiores donde prima la investigación (por ejemplo, Tesis Doctoral); y, por otro lado, y desde una vertiente más práctica, la dotación de habilidades de investigación para su empleo como herramienta básica del proceso de mejora continua en el aula. De esta forma, el futuro profesor será capaz de identificar los problemas de convivencia que puedan darse en el aula y las necesidades en su actividad docente. Por ello, y dadas las dificultades que el alumnado de posgrado del ámbito educativo y de las ciencias sociales encuentra a la hora de afrontar la labor investigadora, debido a la escasa formación recibida en niveles previos, en el presente trabajo se abordan diferentes proyectos y materiales docentes diseñados para la enseñanza de metodología de investigación.

PONENCIAS INCLUIDAS:

- PROGRAMA BASADO EN LA REALIDAD AUMENTADA PARA LA DETECCIÓN DE CONDUCTAS DE RIESGO EN JÓVENES

MARÍA DEL CARMEN PÉREZ FUENTES

Uno de los retos de mayor relevancia a nivel sociosanitario y educativo es el consumo de alcohol y droga entre los jóvenes y su relación con las conductas violentas. Esta problemática es una realidad que afecta a los estudiantes de educación secundaria y superior y se ve influida por diferentes variables personales, educativas, sociales y familiares. La mayor parte de los jóvenes universitarios no son conscientes del riesgo asociado al consumo de sustancias, lo que refleja la escasa efectividad de las actuaciones que se están desarrollando en el espacio universitario en el terreno de la prevención. Tal y como establecen distintos estudios, la prevención puede influir positivamente sobre los factores de riesgo, las causas y la propia conducta de consumo. Por ello, el objetivo del presente trabajo es identificar las características de un programa informático de Realidad Aumentada que permita la predicción y detección de conductas violentas y de consumo, así como su intervención a través de un aprendizaje vicario basado en la Inteligencia Emocional. Dicho programa, que se encuentra actualmente en desarrollo, facilitará la prevención y la intervención de la violencia en el contexto educativo y el consumo de sustancias legales entre los jóvenes. 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.]