

Sesión de pósteres viernes 3 de octubre

- Aula invertida: una estrategia motivadora de enseñanza-aprendizaje para estudiantes de los últimos cursos de grado
- Utilización de cuestionarios de Microsoft Forms como sistemas de respuesta inmediata (SRIs)
- Innovación docente para la enseñanza de la restauración ecológica: metodologías activas y participativas (Grado en Ciencias Ambientales, Universidad Autónoma de Madrid)
- Instrumentación biomédica de bajo coste con tarjetas de sonido para prácticas reales y seguras: innovación docente en Ingeniería
- Diseño de Videojuegos Educativos como Material Complementario a la Docencia a Nivel Universitario
- Ética, interpretación sanitaria y metodologías activas de aprendizaje: una experiencia docente en un máster en TISP
- Evaluación de los resultados obtenidos al aplicar el “Puzle de Aronson” como metodología docente activa en Economía
- Desarrollo de un Banco de Pruebas con Gemelo Digital en Asignaturas de Ingeniería de Control
- Twitter e story-telling: una propuesta de trabajo colaborativo para el alumnado de máster interuniversitario de Historia Antigua y Ciencias de la antigüedad
- Estrategias de aprendizaje basadas en gamificación aplicadas a metodología enfermera
- Trabajo en competencias transversales en el Grado de Bioquímica
- Reestructuración de los problemas en el aula y uso intensivo de píldoras formativas en la docencia de termodinámica aplicada
- Docencia activa en ingeniería: implementación de laboratorios experimentales para mejorar la comprensión y participación del estudiantado en materia de flexión de vigas
- RCP por y para estudiantes. Formación a alumnos por alumnos: taller de RCP a estudiantes de grado no sanitario
- Simulación Clínica: implementación en la asignatura Cuidados Paliativos en el Grado en Enfermería
- Refuerzo de actividades de gamificación en entornos educativos por la incorporación de trofeos físicos
- Optimización del Aprendizaje de Bioestadística en Ciencias de la Salud: Evaluación y Mejora de Herramientas Estadísticas
- Hanjimonos: acertijos pictóricos japoneses como herramienta para potenciar la competencia lingüística y cultural orientada a los estudiantes de estudios japoneses
- Del Laboratorio a la Pantalla: el Atlas Histológico virtual
- IA en el aula de Física: errores, aciertos y aprendizajes compartidos
- Design of good teaching practices based on critical thinking: correlation according to similarities and differences
- Evolución metodológica del Aprendizaje Basado en Proyectos en la asignatura Bases de la Ingeniería Ambiental

- Propuesta de Mejora de las Prácticas de Cognición Social: Repensar la Experiencia Docente desde la Escucha al Alumnado
- Del simulador a la realidad: Integración de robots e-Puck2 para el aprendizaje activo del estudiante en robótica
- Transformación de la Docencia en Etología: Inteligencia Artificial y Comunicación en inglés como Claves para la Formación Global
- Realidad mixta como herramienta docente para aprendizaje activo en el laboratorio de la asignatura de Teoría de Vehículos: un caso práctico
- Aplicación del Aprendizaje Basado en Proyectos y redes sociales en la asignatura de Deontología en Nutrición Humana y Dietética
- Explorando la cultura en 3D: aprendizaje activo en conexión con el ecosistema emprendedor
- Aprendizaje basado en proyectos y medios de comunicación de masas en el aula universitaria: una experiencia práctica positiva.