

CUIEET

Gijón

Gijón,
25, 26 y 27 de
junio 2018

XXVI Congreso Universitario de Innovación Educativa en las Enseñanzas Técnicas

Escuela Politécnica de Ingeniería de Gijón

LIBRO DE ACTAS



Universidad de Oviedo
Universidá d'Uviéu
University of Oviedo



LIBRO DE ACTAS DEL
XXVI Congreso Universitario de Innovación Educativa
En las Enseñanzas Técnicas
25-27 de junio de 2018
Escuela Politécnica de Ingeniería de Gijón
UNIVERSIDAD DE OVIEDO

© Universidad de Oviedo, 2018

ISBN: 978-84-17445-02-7

DL: AS 1893-2018

La importancia de las empresas como patrocinadores de los laboratorios de fabricación (Fab Labs)	1
La formación dual universitaria en el Grado en Ingeniería en Automoción de la IUE-EUI de Vitoria-Gasteiz. Requisitos de calidad	12
Prácticas formativas en la UPV: objetivo estratégico	24
Elaboración de <i>audioslides</i> para apoyo a la enseñanza en inglés en los grados bilingües	36
<i>Effect of Industry 4.0 on education systems: an outlook</i>	43
Uso de simuladores y herramientas de programación para facilitar la comprensión de la operación de los sistemas eléctricos	55
Aplicación de ejercicios resueltos de ingeniería del terreno con recursos de acceso libre para teléfonos móviles y tabletas electrónicas	67
<i>Proposal to determine learning styles in the classroom</i>	77
La soledad de los Millennials ricos en la EPI de Gijón	84
Mejora de la calidad de la formación postgraduada en ortodoncia de la Universidad de Oviedo	96
El plagio entre el alumnado universitario: un caso exploratorio	106
Competencias necesarias en el ejercicio de la profesión de Ingeniería Informática: experimento sobre la percepción de los estudiantes	116
El proyecto <i>Flying Challenge</i> , una experiencia de interconexión universidad-empresa utilizando mentoría entre iguales	127
Formación en ingeniería con la colaboración activa del entorno universitario	134
“Emprende en verde”. Proyecto de innovación docente de fomento del emprendimiento en el ámbito de las Ingenierías Agrarias	146
Competencia transversal de trabajo en equipo: evaluación en las enseñanzas técnicas	158
<i>Introducing sustainability in a software engineering curriculum through requirements engineering</i>	167

Índice de ponencias

Percepción de las competencias transversales de los alumnos con docencia en el área de producción vegetal	176
Experiencia de aprendizaje basado en proyectos con alumnos Erasmus	186
Elaboración de un juego de mesa para la adquisición de habilidades directivas en logística	198
Proyecto IMAI - innovación en la materia de acondicionamiento e instalaciones. Plan BIM	210
<i>BIM development of an industrial project in the context of a collaborative End of Degree Project</i>	221
Desarrollo de un sistema de detección de incendios mediante drones: un caso de aprendizaje basado en proyectos en el marco de un proyecto coordinado en un Máster Universitario en Ingeniería Informática	231
Algunas propuestas metodológicas para el aprendizaje de competencias matemáticas en ingeniería	243
Riesgos psicosociales del docente universitario	255
<i>Face2Face</i> una actividad para la orientación profesional	267
Trabajo fin de grado. Una visión crítica	276
Gamificaci en el aula: “ <i>Escape Room</i> ” en tutorías grupales	284
Una evolución natural hacia la aplicación del aprendizaje basado en diseños en las asignaturas de la mención de sistemas electrónicos del Grado en Ingeniería en Tecnologías y Servicios de Telecomunicación. Una experiencia docente desde la EPI de Gijón	296
Propuesta para compartir escenarios docentes a través de <i>visual thinking</i> . Bases de la termografía, equipos electromédicos termo-gráficos y su aplicación en salud	308
EMC: aspectos prácticos en el ámbito docente	316
Habilidades sociales en la ingeniería	327
Aprendizaje orientado a proyectos integradores y perfeccionamiento del trabajo en equipo caso - Máster Erasmus Mundus en Ingeniería Mecatrónica	339

Tendencias en la innovación docente en enseñanzas técnicas: análisis y propuesta de mejoras para la asignatura Mecánica de Fluidos	349
Diseño y puesta en marcha de una práctica docente basada en recuperación de energía térmica mediante dispositivos termoeléctricos	361
Caso de estudio en el procedimiento de un grupo de estudiantes cuando se aplica Evaluación Formativa en diferentes materias de un Grado de Ingeniería	373
Visionado de vídeos como actividad formativa alternativa a los experimentos reales	385
Utilización de vídeos <i>screencast</i> para la mejora del aprendizaje de teoría de circuitos en grados de ingeniería	394
La invasión de los garbanzos	406
Evolución del sistema de gestión de prácticas eTUTOR entre los años 2010 y 2017	418
Implementación de juegos educativos en la enseñanza de química en los grados de ingeniería	430
Trabajando interactivamente con series de Fourier y trigonométricas	439
Aproximación de las inteligencias múltiples en ingeniería industrial hacia una ingeniería inteligente	450
Cooperando mayor satisfacción. Experiencias de dinámicas cooperativas en 1 ^{er} curso de ingeniería en el área de expresión gráfica.	461
Cognición a través de casos en el área de Acondicionamiento e Instalaciones de la E.T.S. de Arquitectura de Valladolid	473
Un instrumento para explorar las actitudes hacia la informática en estudiantes de matemáticas	482
La metodología <i>contest-based approach</i> en STEM: modelización de datos meteorológicos	493
Técnicas de gamificación en ingeniería electrónica	505
El reto del aprendizaje basado en proyectos para trabajar en competencias transversales. aplicación a asignaturas de electrónica en la ETSID de la UPV	521

Dibujo asistido por ordenador, sí, pero con conocimiento de geometría	534
Introduciendo la infraestructura verde y los sistemas de drenaje sostenible en los estudios de grado y postgrado en ingeniería	547
Aprendizaje colaborativo en Teoría de Estructuras	559
Modelo de evaluación y seguimiento de los trabajos fin de grado (TFG) y trabajos fin de máster (TFM) tutorizados en el área de Ingeniería de los Procesos de Fabricación	567
El Taller de Diseño como núcleo de innovación docente y eje de adquisición de competencias en la formación del Grado en Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo de Productos	579
Diseño y evaluación de un laboratorio virtual para visualizar en 3D el gradiente y la derivada direccional en un campo escalar bidimensional	588
La ludificación como herramienta de motivación en la asignatura bilingüe <i>Waves and Electromagnetism</i>	600
Gamificación en la impartición de Cálculo de Estructuras	612
Análisis de las actitudes visuales y verbales de alumnos noveles de Grado de Ingeniería en la Universidad Politécnica de Cartagena	621
Diseño curricular del Programa de Ingeniería Mecánica de la Universidad Pontificia Bolivariana, sede Medellín, Colombia	633
Evaluación significativa de prácticas de laboratorio: portfolios <i>versus</i> prueba final objetiva	644
Introducción de la Cultura Científica en Grados de Ingeniería	658
Detección de errores conceptuales en Matemáticas de los alumnos del grado en Ingeniería Informática del Software en su primer año de carrera.	665
Rúbrica de evaluación en un laboratorio de Ingeniería Química	676
Factores explicativos de la elección de grados en el área agroalimentaria	686
Diseño de una actividad para el desarrollo y evaluación de competencias transversales en el ámbito de la Teoría de Máquinas y Mecanismos	696

Necesitamos “engineers”. Programa para el desarrollo de las competencias de una ingeniera	708
Estudio de la Implantación de Competencias dentro del marco europeo: revisión prospectiva en las enseñanzas técnicas de la Universidad de Oviedo	718
Sostenibilidad e Ingeniería Industrial: estrategias para integrar la ética en los programas de formación	730
Una experiencia en proyectos europeos de ambito educativo	743
Modelos didácticos de Goma-EVA para visualizar conceptos y detalles en la enseñanza de estructuras metálicas	750
<i>Introduction to the Fluid Dynamics of Biological Flows. Innovation project using the CFD simulation of the lung air flow.</i>	762
Aprendizaje activo y cooperativo en el Area de Informática Industrial	772
Aprender en el contexto de la empresa	784
Valoración por las empresas de las competencias en las prácticas realizadas por alumnos de la Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño	792
Sinergia bidireccional universidad-empresa. Caso de estudio: Aula Universitaria de Arquitectura	804
Nuevas técnicas metodologías para el fomento de habilidades transversales y transferencia del conocimiento en universitarios	815
Formación en competencias socialmente responsables en la Universidad de Oviedo	823
Competencias transversales en la asignatura Tecnología Medioambiental	833
Actividad sobre la competencia emprendedora introduciendo <i>Lean Startup</i> en un grado de ingeniería	842
Evaluación de la competencia transversal ‘Comunicación Efectiva’ mediante presentaciones en vídeo	854
Dinamización del aprendizaje de VHDL a través del aprendizaje basado en proyectos en una asignatura de máster	863
Proyecto Solar-F. Desarrollo de un prototipo de seguidor solar	875

Definición de tareas de aprendizaje basado en proyecto colaborativo para Ingeniería Mecatrónica	883
La investigación-acción participativa como herramienta de responsabilidad social universitaria	895
Implantación del Programa de Mentorías entre iguales MENTOR EPIGIJON	907
De Orienta a Mentor	919
Sello RIME de calidad de la función orientadora. Poniendo en valor la acción tutorial	931
Establecimiento de una relación productiva doctorando/supervisor: expectativas, roles y relación	943
Análisis de singularidades en transformaciones trifásicas, empleando una plataforma educativa para ingeniería	953
El cuadro de mandos como entorno educacional	961
DIBUTECH: plataforma web interactiva para la resolución de ejercicios gráficos en Ingeniería	975
Alumnos más participativos con el uso de herramientas de gamificación y colaboración	985
Utilización de prensa <i>online</i> , Campus Virtual y dispositivos móviles para el aprendizaje y aplicación de conceptos económico-empresariales en estudiantes de ingeniería	997
El rol de la práctica de campo en la clase inversa. Caso práctico sobre el diseño de productos para la <i>smartcity</i> en el contexto del Jardín del Túria	1008
Desarrollo de competencias transversales en ingeniería con el inglés como lengua vehicular y mejora de la participación con aprovechamiento en clase.	1019
Experiencia de desarrollo y evaluación de prácticas utilizando TIC	1031
Diseño e implementación de una herramienta de coordinación de los títulos que se imparten en la Escuela de Ingenierías Industriales	1042
<i>Framework for the analysis of students association' interests & voices</i>	1054

Mejora continua en el proceso de internacionalización de la ETS de Ingeniería y Diseño Industrial (ETSIDI) de la Universidad Politécnica de Madrid (UPM)	1066
Calidad del empleo de la/os egresada/os de Arquitectura Técnica de la Universidad del País Vasco (UPV/EHU) en el período 2005-13: diferencias de género	1076
<i>Student's cognitive style towards innovation. A pilot study at ETSIDI-UPM</i>	1087
Optimización del proceso creativo en el aula: entrenamiento de la actitud creadora para reducir la complejidad multidimensional del pensamiento creativo en el equipo	1091
La formación específica en competencias transversales como contenido integrado en el plan docente	1096
Los alumnos deciden: Edublog de la asignatura Estadística	1102
La necesidad de la eficiencia energética en las infraestructuras universitarias	1106
<i>Learning by engineering: del Lean Manufacturing a la Industria 4.0</i>	1110
Prácticas de laboratorio avanzado en últimos cursos de grado	1114
Propuesta de actividad de aprendizaje colaborativo en una asignatura de máster universitario	1118
Mejora de la praxis docente mediante la inclusión de actividades para el desarrollo de las capacidades metacognitivas de los estudiantes	1122
Factores curriculares y evolución tecnológica que inciden en la resolución de sistemas de ecuaciones lineales	1126
Ética y sostenibilidad: buscando hueco en los planes de estudios	1130
Descripción de una experiencia con el uso de las TICs basada en el uso de videos explicativos y cuestionarios para una mejor comprensión de las prácticas de Física de Ingeniería Industrial	1134
Banco de ensayos para instalaciones de autoconsumo fotovoltaico aisladas y/o conectadas a red	1144
Diseño de mini-videos y mini-audios esenciales para el seguimiento óptimo de las asignaturas y la prevención de su abandono	1148

Aplicación interactiva <i>online</i> para el aprendizaje del fenómeno del pandeo en elementos metálicos sometidos a compresión simple	1152
Evaluación continua, compartida y progresiva aplicada al Grado de Ingeniería. Caso de estudio	1157
Diseño e implantación sistemática de evocaciones y de evaluación por rúbricas en Ingeniería Gráfica por medio de herramientas TIC	1163
Asignaturas de nivelación en Master de Ingeniería Mecatrónica. Ejemplo de Electrónica	1171
La competencia de responsabilidad	1183
MediaLab: nueva formación tecnológica y humanística en la Universidad de Oviedo	1196
Mejora de la calidad de los TFG en grados de ingeniería	1200
Desarrollo de competencias profesionales en las prácticas de laboratorio/taller	1204
La enseñanza de Estadística Aplicada en el Grado de Ingeniería Forestal: para y por ingenieros	1214
La redacción de informes técnicos y periciales como formación transversal en ingeniería	1225
BEE A DOER – Emprendiendo y aprendiendo impresión 3D	1230
Propuesta de curso NOOC: Iniciación a la química para titulaciones de ingeniería	1237
<i>Two-Storey building model for testing some vibration mitigation devices</i>	1241
Plataforma Web para el entrenamiento de las presentaciones orales del Trabajo Fin de Grado (TFG)	1245
Aprendizaje competencial efectivo mediante las prácticas del laboratorio de las asignaturas del área de Mecánica de Fluidos de los estudios de Grado y Máster de Ingeniería Industrial de la Escuela de Ingeniería de Bilbao	1249
Fabricación y caracterización de materiales compuestos. <i>Composite Materials: manufacturing and characterization</i>	1256

Desarrollo de competencias transversales en grados de ingeniería industrial mediante metodologías activas de enseñanza-aprendizaje basadas en el <i>mentoring</i> y ABP	1264
Planificación de prácticas de laboratorio basadas en un amplificador de radiofrecuencia de bajo coste orientadas a la enseñanza de asignaturas de Electrónica de Comunicaciones	1276
Orientación universitaria de estudiantes de ingeniería. Plan de acción tutorial de la Escuela Politécnica superior de Jaén (PAT-EPSJ)	1280
Experiencia innovadora en “las ciencias de la naturaleza de educación infantil”	1284
Actividad práctica de diseño para la fabricación asistida con CATIA: Doblado de chapa metálica	1290
La investigación como parte del proceso educativo de la enseñanza superior	1294
Aprendizaje Orientado a Proyectos en el diseño de sistemas mecánicos	1298
Evaluación del déficit de atención en niños mediante el análisis de tiempos de respuesta	1302
Desarrollo de proyectos didácticos para adquirir competencias transversales	1308
Competencias genéricas percibidas por los alumnos con formación en producción vegetal	1312
Enseñanza grupal. Estudio por casos de empresas Valencianas	1318
Implicación del alumnado en el proceso de aprendizaje mediante Trabajos Fin de Grado/Máster en Ingeniería de Telecomunicación	1322
<i>An example of company-university cooperation: Mathematical modeling and numerical simulation of heat dissipation in led bulbs</i>	1326
Aprendizaje centrado en el proyecto de estructuras adaptados a la enseñanza universitaria	1331
Nuevo enfoque pedagógico en la formación del perfil profesional para el desarrollo de proyectos de automatización industrial a través de un concepto de integración total	1335
Convenios de cooperación educativa en el ámbito náutico: universidad- empresa	1339

Índice de ponencias

Sinergia bidireccional universidad-empresa. Caso de estudio: proyecto de investigación ERGONUI-TME	1344
Estudio comparativo entre estudiantes de ingeniería de la Universidad de León mediante el <i>test Force Concept Inventory</i>	1350
Innovación para el desarrollo de nueva propuesta de máster semipresencial en prevención de riesgos laborales	1354
El círculo de Mohr y la innovación docente en educación superior	1359



La investigación como parte del proceso educativo de la enseñanza superior

Adriana Dapena¹, Paula M. Castro¹,
Francisco J. Vazquez-Araujo¹, María José Souto-Salorio²

¹Departamento de Ingeniería de Computadores, Universidade da Coruña, adriana.dapena@udc.es

²Departamento de Computación, Universidade da Coruña

Abstract

This article focuses on the research-teaching link as a fundamental element for improving the educational process of higher education. Two computer tools are presented, initially arising in the field of research and which, after a deep reflection, have been incorporated for the realization of teaching activities. The first experience we showed has been developed in the area of digital communications, while the second one is an application of graph theory. In this article we also show the main ideas of a project in development.

Keywords: active learning; higher education; information technologies; teaching methodologies; research-teaching combination.

Resumen

Este artículo se focaliza en la relación investigación-docencia como elemento fundamental para la mejora del proceso educativo de la enseñanza superior. Se presentan dos herramientas informáticas surgidas inicialmente en el ámbito de la investigación y que, tras una profunda reflexión, han sido incorporadas para la realización de actividades docentes. La primera experiencia que mostramos ha sido desarrollada en el área de las comunicaciones digitales, mientras que la segunda es una aplicación de la teoría de grafos. En este artículo mostramos también las ideas principales de un proyecto que estamos desarrollando en estos momentos.

Palabras clave: aprendizaje activo; combinación investigación-docencia; educación superior; metodologías docentes; tecnologías de la información.

Introducción, Justificación y Objetivos

La docencia y la investigación en las universidades son claves para el desarrollo de la sociedad actual. Los autores de este trabajo formamos parte de lo que se conoce como “personal docente e investigador” de las universidades públicas, lo que implica dos roles: el de “docente”, o transmisor del conocimiento, y el de “investigador”, o constructor del mismo. Nuestra experiencia nos dice que, en la mayoría de los casos, ambos roles se consideran funciones independientes entre sí, sin conexiones ni retroalimentación entre ellos. A este planteamiento respondemos con una actitud crítica, y proponemos la búsqueda de mecanismos para que ambas, docencia e investigación, interactúen entre sí, de forma que esa influencia mutua se refleje en la mejora global del proceso educativo de la enseñanza superior.

El objetivo de este trabajo es divulgar distintas iniciativas para que los resultados de investigación puedan repercutir directamente en la docencia. En este artículo explicaremos brevemente dos proyectos que hemos llevado a cabo con estudiantes de las asignaturas de Matemática Discreta y de Comunicaciones Digitales de las titulaciones de Grado en Ingeniería Informática y de Máster en Tecnologías de la Información y Comunicaciones en Redes Móviles, y otro en proceso de desarrollo en estos momentos.

Trabajos Relacionados

En la actualidad existen numerosas iniciativas para incorporar nuevas metodologías y herramientas en la docencia. En nuestro campo hay revistas de impacto cuyo objetivo es incrementar la difusión de estrategias de mejora de la educación superior a través de la tecnología. Podemos mencionar, por ejemplo, los trabajos (García-Naya, 2010), (Nikolic, 2015), (Takin, 2016), (Dapena, 2016).

Nuestra filosofía se basa en que todo aquello que somos capaces de crear/idear/inventar en nuestro rol “investigador” es susceptible de ser incorporado en nuestra docencia y usado en el rol “docente”.

Experimentación / Trabajo Desarrollado

A continuación detallamos las experiencias docentes que se han llevado a cabo a partir directamente de nuestra experiencia investigadora.

Experiencia 1: Comunicaciones digitales

Varios de los autores del presente artículo tienen una dilatada experiencia en el campo de las comunicaciones digitales, tanto a nivel docente como investigador. La participación en proyectos de investigación nacionales y regionales nos ha permitido adquirir y desarrollar equipos de comunicaciones Wi-Fi complejos. Su principal ventaja es que nos permiten testear algoritmos utilizando señales reales y no simplemente aquellas generadas artificialmente mediante simulación por ordenador, lo que era habitual en las prácticas de nuestras asignaturas.

La falta de conexión de dichas prácticas con la vida real del estudiante desmotivaba su aprendizaje, por lo que decidimos desarrollar un entorno de trabajo software-hardware para que nuestros estudiantes pudieran comprobar la ejecución de sus algoritmos con datos reales, mejorando además su pensamiento crítico, tal y como se recoge en el trabajo (García-Naya, 2010).

Experiencia 2: Teoría de grafos

Fruto de la colaboración en investigación con profesoras de Gdansk University of Technology (Polonia) investigamos sobre nuevos algoritmos para el cálculo del conjunto dominante conexo mínimo de un grafo, relacionado con los protocolos de enrutamiento en redes de sensores. Tras llegar a la conclusión de que no se disponía de herramientas abiertas que facilitasen la creación de estas redes con distintas configuraciones adaptadas al test de nuestros algoritmos, desarrollamos nuestra propia aplicación en GNU Octave (Dapena, 2016), donde el usuario puede “definir” y “manipular” estas redes según sus preferencias, con un solo clic del ratón.

Por otro lado, los contenidos teóricos de la asignatura Matemática Discreta del primer curso del Grado en Ingeniería Informática de la Universidade da Coruña se ilustraban con ejemplos genéricos sin prácticas por ordenador. Nos pareció, por lo tanto, que esta herramienta también podía ser utilizada en esa docencia y planteamos los siguientes casos (Dapena, 2016): 1), creación de varias redes de distintos tamaños y formas, calculando la matriz de adyacencia y el dominante mínimo y 2), para esas redes, comparación de protocolos de encaminamiento “flooding” (basados en el algoritmo de Dijkstra) con el del dominante mínimo.

Experiencia 3: Superficies cuádricas

Combinando de nuevo docencia e investigación, hemos iniciado recientemente un proyecto en el que, partiendo de resultados de investigación sobre la intersección de superficies cuádricas, desarrollamos un entorno de simulación para su uso en estudios de Arquitectura e Ingeniería. Los estudiantes podrían modelar así los objetos mediante superficies cuádricas envolventes y comprobar si existe contacto o intersección entre ellos, utilizando tanto nuestra herramienta como código propio. La robótica, la geomecánica, los videojuegos, etc., son ejemplos de posibles aplicaciones de estas técnicas. Inicialmente, hemos usado estas ideas en el control del vuelo de un dron dentro de una superficie hiperbólica (por ejemplo, una torre de refrigeración de una central) y en la creación de un sencillo videojuego.

La figura 1 muestra la plataforma hardware y el modelado de objetos mediante cuádricas.

Principales Resultados y Conclusiones

Nuestra experiencia en la combinación de los roles docente e investigador ha sido muy satisfactoria, por distintos motivos que enumeramos a continuación:

1. Se han creado herramientas útiles tanto para la docencia como para la investigación.

2. La incorporación de la plataforma de comunicaciones ha permitido que nuestros estudiantes puedan utilizar un entorno real de comunicaciones de cierta complejidad.
3. La incorporación de la herramienta de teoría de grafos ha permitido que los estudiantes del Grado en Ingeniería Informática adquieran los conocimientos teóricos mediante ejemplos más cercanos a su titulación.

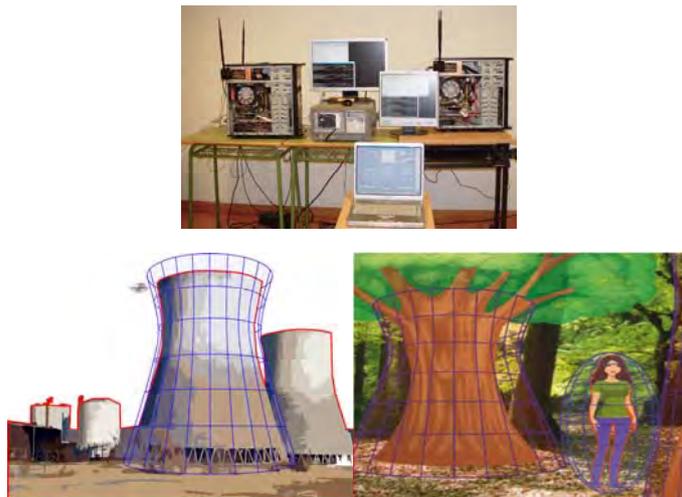


Figura 1 Plataforma hardware (arriba) y modelos para estudio de contacto entre cuádricas (abajo)

El presente trabajo ha sido financiado parcialmente por los grupos XDA (G000291) y GTEC (G000236) de la Universidade da Coruña, Xunta de Galicia (ED431C 2016-045, ED341D R2016/012, ED431G/01), por la Agencia Estatal de Investigación de España (TEC2015-69648-REDC, TEC2016-75067-C4-1-R) y fondos ERDF de EU (AEI/FEDER, UE). Los autores forman parte del grupo de innovación docente en metodologías activas y tecnologías emergentes para la Enseñanza Superior (mateES) de la Universidade da Coruña.

Referencias

- J. A. García-Naya, P. M. Castro, M. González-López, A. Dapena, "Testbed-Assisted Learning for Digital Communications Courses", *Computer Applications in Engineering Education*, Nov. 2010, John Wiley & Sons
- S. Nikolic, P. J. Vial, M. Ros, D. Stirling, C. Ritz., "Improving the Laboratory Learning Experience: A Process to Train and Manage Teaching Assistants", *IEEE Transactions on Education*, 130 – 139, 2015.
- N. A. Takin, F. Vatansever, "A web-based virtual power electronics laboratory", *Computer Application in Engineering Education*, John Wiley & Sons, vol. 24, 71-78, 2016.
- A. Dapena, F. J. Vazquez-Araujo, P. M. Castro, M. J. Souto-Salorio, "A Framework to Learn Graph Theory using Simple Wireless Network Models", *Computer Applications in Engineering Education*, John Wiley & Sons, vol. 24 (6), pp. 843-852, June 2016.