

Definición e implantación de actividades de aprendizaje activo para la asignatura de Fundamentos de Informática – Ingeniería de Organización Industrial, perfil Defensa

Relación de autores: M.Lozano Albalate, L.Dranca, S.Bernardi, R.Martínez Cantín

Centro Universitario de la Defensa (CUD), maytelo@unizar.es

✓ Objetivos

- Motivar el aprendizaje activo del alumnado con actividades que requieren su implicación de manera supervisada, autónoma y colaborativa.

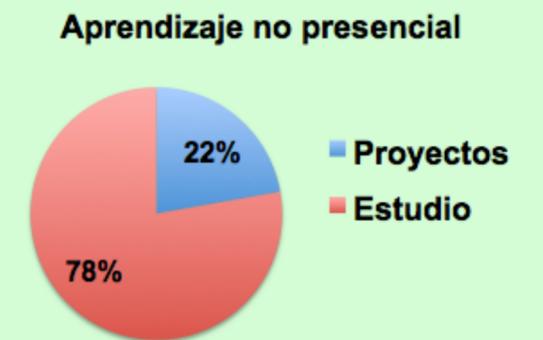
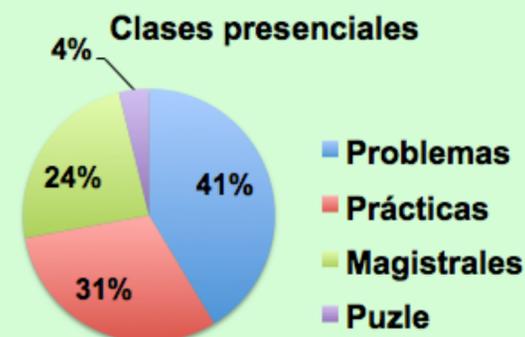
✓ Metodología

➤ Aprendizaje activo supervisado

- Resolución problemas
- Prácticas individuales
- Actividad puzle

➤ Aprendizaje autónomo y colaborativo

- Proyectos en parejas orientados a defensa
- Simulador máquina ENIGMA
- Aplicación para asignar destinos a los nuevos oficiales del ejército



Puzle –
arquitectura de
ordenadores

Test on-line
de
autoevaluación
(Moodle)

Respuestas enviadas: 229
Preguntas: 4

1. ¿En qué medida le ha gustado la actividad que acabamos de realizar?

- Nada:	5 (2.18 %)
- Poco:	26 (11.35 %)
- Suficiente:	63 (27.51 %)
- Bastante:	113 (49.34 %)
- Mucho:	22 (9.61 %)

2. ¿Cuánto ha aprendido con esta actividad?

- Nada:	0
- Poco:	24 (10.48 %)
- Suficiente:	66 (28.82 %)
- Bastante:	113 (49.34 %)
- Mucho:	26 (11.35 %)

3. Los conocimientos que ha adquirido le parecen:

- Inútiles:	3 (1.31 %)
- Poco útiles:	15 (6.55 %)
- Útiles:	142 (62.01 %)
- Muy útiles:	60 (26.20 %)
- Imprescindibles:	9 (3.93 %)

4. ¿Prefiere una clase teórica o este tipo de actividades?

- Prefiero la clase teórica:	41 (17.90 %)
- Me parecen iguales:	49 (21.40 %)
- Prefiero este tipo de actividades:	139 (60.70 %)