

Aprendizaje basado en proyectos para el desarrollo de competencias en la asignatura Interacción Persona-Computador

Introducción

La asignatura Interacción Persona-Computador, presente en la casi totalidad de los estudios de grado en Ingeniería Informática, ofrece métodos y técnicas para diseñar sistemas informáticos que ayuden a las personas a llevar a cabo sus actividades de forma productiva y satisfactoria. La naturaleza de la asignatura requiere del desarrollo de competencias tanto técnicas como humanas. Esto es un desafío en una universidad online en la que los estudiantes apenas tienen encuentros cara a cara. Para facilitar el desarrollo de las mencionadas competencias se ha adoptado un enfoque de aprendizaje basado en proyectos (ABP) en el que los estudiantes forman equipos de trabajo y realizan un proyecto a lo largo del curso académico consistente en el diseño de un sistema informático de su elección.

Objetivos

El objetivo del trabajo es presentar tanto el enfoque ABP llevado a cabo en una universidad online, como los resultados obtenidos a lo largo de tres cursos académicos (2016-17, 2017-18 y 2018-19).

Método

Se ha efectuado un estudio de caso por cada uno de los cursos académicos y se han recogido datos acerca del desarrollo de los proyectos a través de dos cuestionarios realizados a mitad del semestre y al finalizar el mismo.

Resultados

Los resultados han sido satisfactorios y muestran que los estudiantes han desarrollado competencias tanto técnicas como humanas.

Conclusiones

El enfoque adoptado puede ser de utilidad para asignaturas del área de Ingeniería del Software, que requieren del desarrollo de competencias tanto técnicas como humanas, conocidas también como hard skills y soft skills.