



XXVIII JORNADAS SOBRE LA ENSEÑANZA UNIVERSITARIA DE LA INFORMÁTICA



A Coruña, del 6 al 8 de julio



Organizan



Colaboran



Cátedras institucionales



Contenido

Presentación	5
Indicaciones generales	6
Facultad de Informática de Coruña	6
CITIC	8
¿Cómo llegar?	9
¿Dónde comemos?	11
Conexión a internet mediante wifi	12
Predicción meteorológica	13
Programa resumido	14
Programa detallado	15
Taller previo	26
Conferencias invitadas	28
Creando vocaciones STEM mediante la enseñanza de IA	28
¿Cómo aprendemos? Una (breve) aproximación científica	30
Mesa redonda	31
Breve currículum de los participantes	32
Premios AENUI	35

Premios JENUI	36
Actos sociales	37
Cena de gala	39
Descubre A Coruña	40
Descubre Galicia	41

Presentación

El objetivo de las XXVIII Jornadas sobre la Enseñanza Universitaria de la Informática (JENUI 2022), promovidas por la Asociación de Enseñantes Universitarios de la Informática (AENUI) y organizadas por el Campus Innova y la Facultad de Informática de la Universidade da Coruña, es promover el contacto, el intercambio y la discusión de conocimientos y experiencias entre profesores universitarios de Informática y grupos de investigación; debatir sobre el contenido de los programas y los métodos pedagógicos empleados; así como materializar un foro de debate en el que presentar temas y enfoques innovadores orientados a mejorar la docencia de la Informática en las universidades.



Indicaciones generales

Facultad de Informática de Coruña (FIC)

Nuestra facultad empezó su andadura en el año 1986, entonces dependiente de la Universidad de Santiago de Compostela. La creación, por la Ley 11/1989 del 20 de julio de ordenación del sistema universitario de Galicia, de la Universidade da Coruña, amparó su integración en esta nueva universidad. Poco después, en 1993, alcanzamos nuestra ubicación actual en un edificio del Campus de Elviña, a las puertas de A Coruña.

Nuestro compromiso con la calidad es indudable, reposando, en buena parte, en la investigación desarrollada por los grupos constituidos en el centro y en una fuerte relación con las empresas de nuestro entorno y con centros tecnológicos como el CITIC.



Esta relación favorece la realización de prácticas en empresas (curriculares y extracurriculares) y permite la organización continuada de charlas de contrastados profesionales informáticos, muchos de ellos egresados de nuestro centro. También dio origen a la convocatoria del "Premio al mejor Trabajo Fin de Grado aplicado" que va por su séptima edición y a la organización de la Feria de Prácticas y Empleo de la FIC (FePeFIC) que, a pesar de la pandemia debida a la COVID-19, acaba de celebrar su tercera edición.

Asimismo, nos preocupamos de potenciar programas de movilidad, que se vieron muy favorecidos con la introducción de una línea de docencia en inglés en el curso 2015/16. Estos programas de movilidad incluyen tanto acciones en el marco general de la convocatoria europea Erasmus como acciones bilaterales, como la que mantenemos con la University of South Wales, que posibilita a los alumnos que la eligen completar su ciclo con una doble titulación, española y galesa.

Queremos también destacar nuestra preocupación por la divulgación de la informática entre los más pequeños, intentando fomentar el pensamiento computacional en capas lo más amplias posibles de las nuevas generaciones, no solo en aquellos que ejercerán como profesionales de la informática. En esa línea colaboramos en eventos como la Hora del Código, el Scratch Day o la First Lego League y en actividades en los museos coruñeses y en el MUNCYT.



Centro de Investigación en Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (CITIC)

El CITIC es un Centro de Investigación creado en 2008 que potencia el avance y la excelencia en I+D+i aplicada a las TIC. Impulsado por la Universidade da Coruña, el CITIC es un punto de encuentro entre la Universidad y la empresa en el que confluyen departamentos de I+D de empresas del sector TIC con investigadores procedentes del ámbito universitario.

En el año 2016, el CITIC recibió el distintivo de Centro Singular de Investigación de Galicia 2016-2019. Es el único centro TIC de Galicia reconocido con este distintivo, cofinanciado por la Xunta de Galicia y por la Unión Europea a través del Fondo Europeo de Desarrollo Regional. En 2019 renovó esta acreditación, pasando a denominarse Centro de Investigación del Sistema Universitario de Galicia 2019-2022



¿Cómo llegar?

La Facultad de Informática (donde se celebrarán las jornadas) y el CITIC (donde tendrá lugar el taller) están separados únicamente por un pequeño camino que se puede recorrer a pie aproximadamente en 5 minutos.

Para llegar desde el centro es recomendable usar el transporte urbano:



- **Línea 24** - Directo al CITIC desde el centro cada 30 minutos de 07:00 a 23:00.
- **Línea UDC** - Directo a la Facultad de Informática desde el centro cada 12 minutos de 07:40 a 23:00.

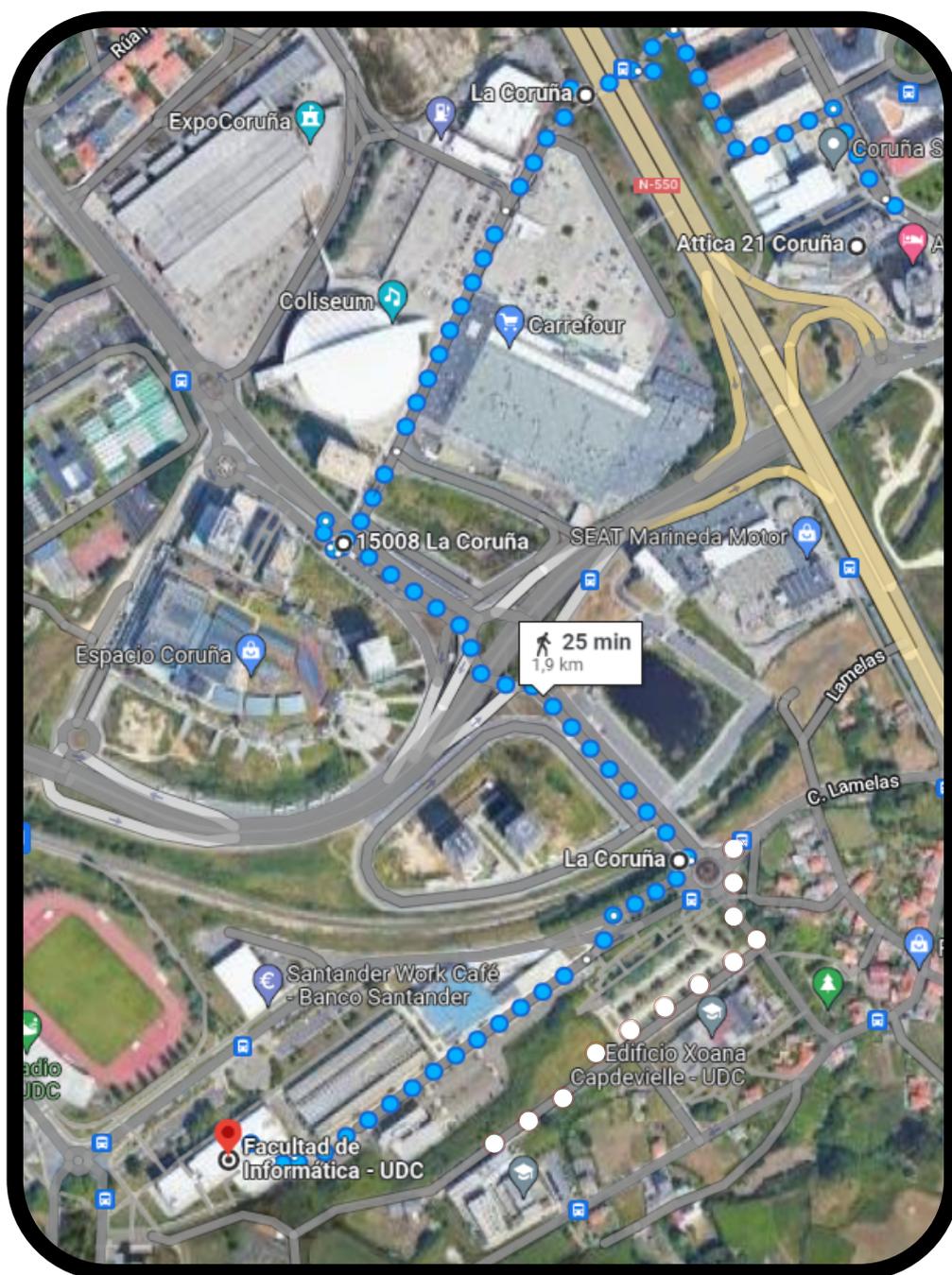
También se puede llegar al CITIC usando la línea UDC. Tanto desde la propia Facultad de Informática como desde la entrada del campus, el recorrido es un paseo de 10 minutos aproximadamente. El mapa marca con círculos blancos el recorrido desde la entrada del campus.

La aplicación con las rutas y tiempos de espera dinámicos de los autobuses urbanos se llama iTranvias (disponible para ios y android).



El precio de un billete individual es de 1,20 euros, a pagar en efectivo admitiendo cambio de billetes de 5 euros.

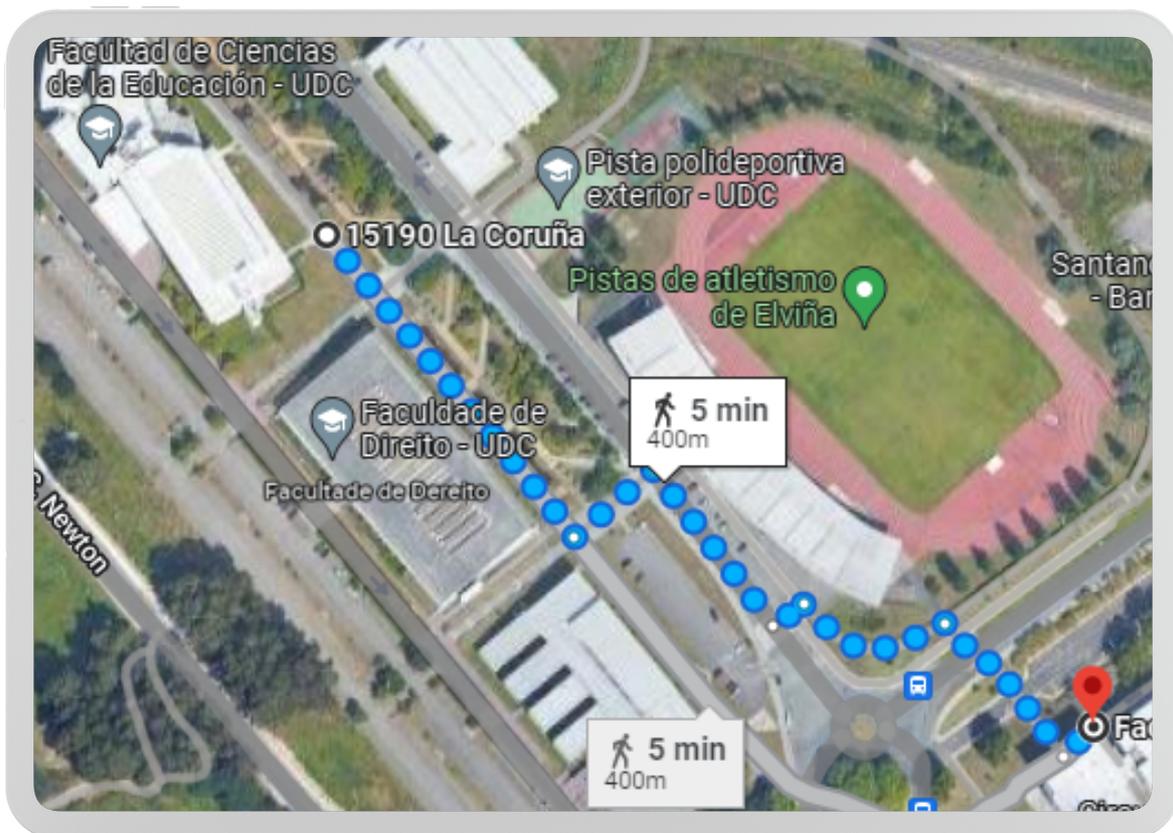
Desde el barrio próximo de Matogrande (ubicación del Hotel Attica 21) se puede llegar andando a la facultad en 20 minutos aproximadamente (es recomendable cruzar la avenida Alfonso Molina por la pasarela blanca como se muestran los círculos azules en el siguiente mapa).



El aparcamiento de la Facultad de Informática (y de todo el campus) es **gratuito**. Si se elige llegar en taxi, los números de las dos principales compañías son: 981 24 33 33 (RadioTaxi) y 981 28 77 77 (TeleTaxi).

¿Dónde comemos?

Las comidas diarias serán en la Facultad de Ciencias de la Educación, a 8 minutos andando de la Facultad de Informática.



Los pinchos de despedida tendrán lugar dentro de la propia Facultad de Informática.

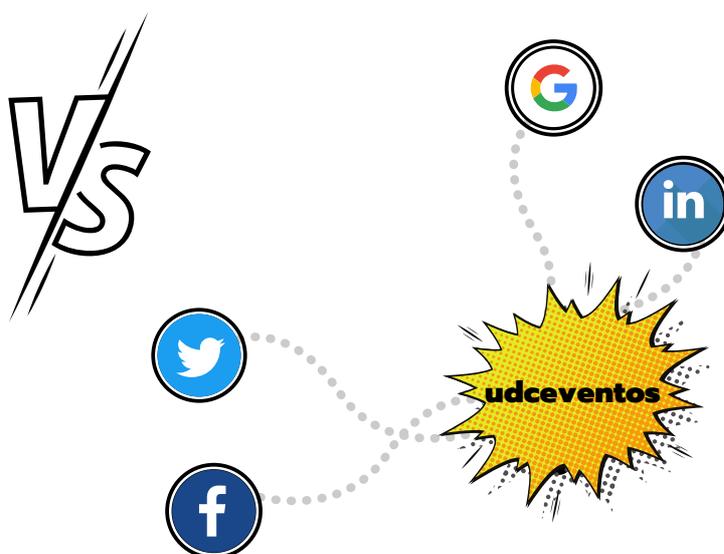




Conexión a internet mediante wifi

Durante las jornadas los asistentes podrán hacer uso de cualquiera de las tres redes wifi disponibles:

- **Eduroam**, que ya debería conectarse automáticamente si está configurada en la universidad de origen.
- **JENUI2022**, con contraseña **WellcomeF1C**.
- **UDCEVENTOS**, a la que se podrá acceder autenticándose mediante uno de los proveedores de identidad disponibles (Gmail, Twitter, Facebook o LinkedIn).

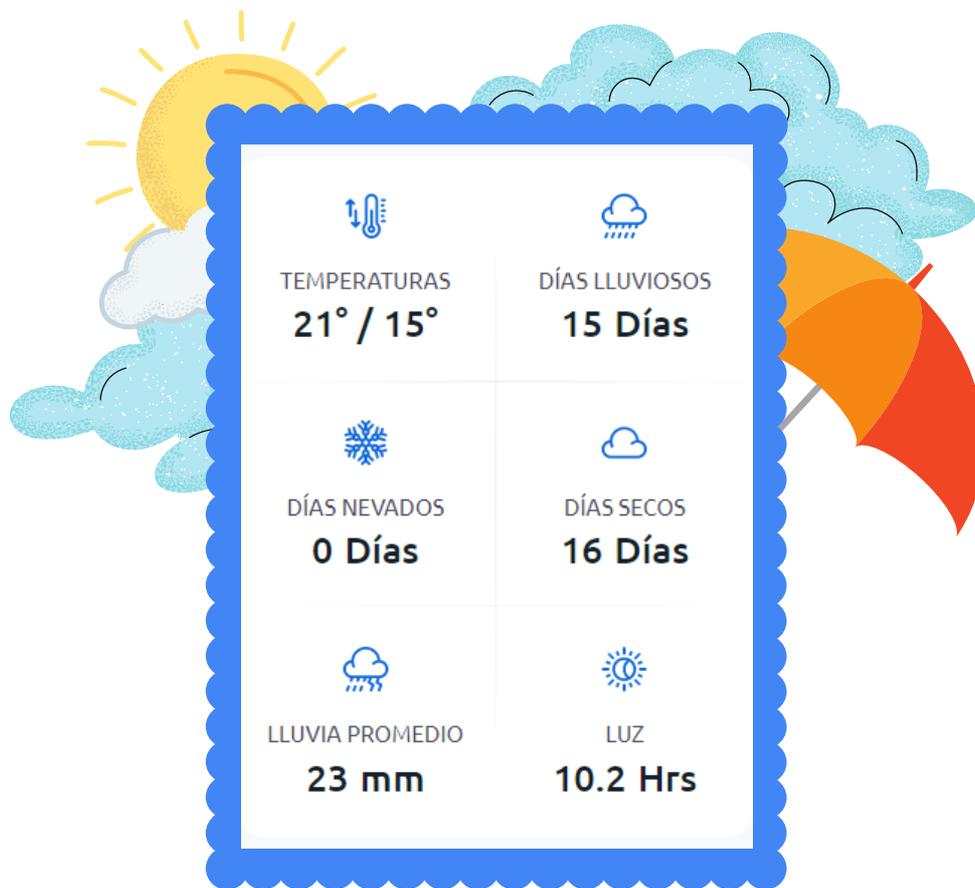


Predicción meteorológica

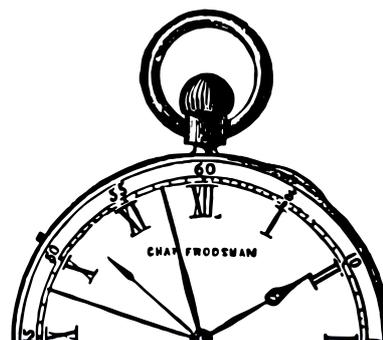
Se espera que este julio A Coruña tenga una temperatura mínima de 15 ° y una temperatura máxima de 21°.

Es la temperatura perfecta para explorar Coruña sin pasar demasiado calor ni demasiado frío.

En general, julio suele permitir disfrutar de nuestras playas y terrazas... aunque es conveniente tener siempre un paraguas a mano.



Programa JENUI resumido



	Martes 5	Miércoles 6	Jueves 7	Viernes 8
09:00		Acreditación	Acreditación	Acreditación
09:30		Bienvenida	J11.a	V11.a
10:00		Conferencia invitada	J12	V12.a
10:30				J11.b
11:00				V12.b
11:30		Pausa - Café	Sesión de pósteres – Pausa - Café	Pausa - Café
12:00		M11		M12
12:30				
13:00			Conf. Premiados AENUI	
13:30				Clausura y JENUI 23
14:00		Pausa - Comida		Pincho despedida
14:30				
15:00				
15:30				
16:00	Acreditación	M21	M22	Mejores trabajos
16:30	Taller			
17:00		Conferencia		
17:30	Pausa - Café			Asamblea AENUI
18:00	Taller			
18:30				
19:00				
19:30				
20:00		Actividad Social		
20:30				
21:00				
21:30			Cena de gala	



- * Durante el evento se sacarán fotos para redes sociales y para la web.
- * Las sesiones de bienvenida y clausura serán retransmitidas por el canal de youtube de AENUI.

Programa JENUI detallado

Miércoles, 6 de julio de 2022

09:00

Acreditación

Entrada del Salón de Actos de la Facultad de Informática

09:30

Bienvenida

Salón de Actos de la Facultad de Informática

10:00

Conferencia invitada [Francisco J. Bellas Bouza](#)

Creando vocaciones STEM mediante la enseñanza de Inteligencia Artificial en secundaria

Salón de Actos de la Facultad de Informática

11:30

Pausa - Café

Salón de Actos de la Facultad de Informática

12:00

Sesión paralela M11: Evaluación de aprendizaje

(Moderada por Elena Jurado de la Universidad de Extremadura)

Aula 3.3

- *Influence of individual versus collaborative peer assessment on score accuracy and learning outcomes in higher education: an empirical study*
[Juan Ramón Rico Juan, Cristina Cachero y Hermenegilda Macià](#)

- *¿Quién quiere ser millonario? El concurso como herramienta alternativa de evaluación*
Julio Alberto López Gómez, Angeles Carrasco, Elena María Beamud González, Raquel Jurado Merchán, José Tejero Manzanares y Xiaoxin Zhang
- *Actividades de aprendizaje activo para una evaluación sostenible en el ámbito universitario*
Xaro Benavent García, Esther de Ves Cuenca, Mercedes Marqués Andrés, Vicente Cerverón Lleó, María Asunción Castaño, Isas Sanmartín Santos, Miguel García Pineda, Sandra Roger Varea, Jesús López Ballester y Carlos Pérez Conde
- *¿La evaluación evoluciona? Una experiencia de Co-Evaluación en ABP*
Jose Vicente Berna Martínez, Carlos Jose Villagra Arnedo, Rafael Molina Carmona, Francisco Jose Gallego Duran, Sergio Javier Viudes Carbonell, Pedro José Ponce De León Amador, Mireia Luisa Sempere Tortosa, María Dolores Sáez Fernández, María Pilar Escobar Esteban, Juan Antonio Gil Martínez Abarca, David Gil Méndez, Antonio Ríos Vila, Faraón Llorens Largo, Javier Ortiz Zamora y Miguel Angel Lozano Ortega
- *Using Process Mining to Analyze Time-Distribution of Self-Assessment and Formative Assessment Exercises on an Online Learning Tool*
César Domínguez, Francisco J. García Izquierdo, Arturo Jaime, Beatriz Pérez, Ángel Luis Rubio y María A. Zapata
- *Asignaturas de Proyectos en el Grado de Videojuegos*
Pedro Pablo Gómez Martín, Guillermo Jiménez Díaz y Carlos León



12:00

Sesión paralela M12: Aplicación de las TIC al proceso de enseñanza-aprendizaje (Moderada por Beatriz Pérez de la Universidade da Coruña)

Aula 3.2

- *A novel taxonomy of student-generated video styles*
Rosa Arruabarrena, Ana Sánchez, César Domínguez y Arturo Jaime
- *GitHub y Google Colaboratory para el desarrollo, comunicación y gestión de prácticas en los laboratorios de informática*
Jesús Aransay, Ángela Casado García, César Domínguez, Manuel García Domínguez, Jónathan Heras, Adrián Inés, Gadea Mata y Beatriz Pérez
- *Una experiencia innovadora para mejorar la motivación basada en Serious Game para el aprendizaje de hojas de cálculo*
Lorena Rodríguez Calzada

- *Evidentia: gestión de evidencias en trabajos colaborativos usando software libre*
David Romero OrganvÍdez y David Benavides
- *Experiencia de uso de la herramienta de anotaciones colaborativas Perusall en el Grado en Ingenieria Informática*
Óscar Cánovas
- *AVADRA: Análisis Visual Automatizado Dual de Retroalimentación del Alumnado*
Germán Moltó y Miguel Caballer



14:00

Pausa - Comida



15:30

Sesión paralela M21 Mejoras pedagógicas en las asignaturas y calidad en la docencia

(Moderada por Marcela Genero de la Universidad de Castilla la Mancha)

Aula 3.3

- *Alineamiento constructivo basado en prácticas ágiles: un caso de estudio en el marco de UVagile*
Jorge Silvestre, Miguel A. Martínez Prieto, AnÍbal Bregón, Yania Crespo y Diego García Álvarez
- *Aces of Databases: un Escape Room para poner en práctica las competencias adquiridas*
Vicente Cerverón Lleó y Esther De Ves Cuenca
- *Innovando en la definición de estudios de casos en la ingeniería del software*
Reyes Grangel Seguer, José Luis Llopis Borrás y Paula Molina Agut
- *Memoria de trabajo o hábitos de sueño, ¿Qué influye más en las habilidades de programación?*
Francisco José Gallego Duran, Carlos José Villagra Arnedo, Patricia Compañ Rosique y Alberto Real Fernández

15:30

Sesión paralela M22: Clase invertida

(Moderada por José Manuel Badía de la Universitat Jaume I)

Aula 3.2

- *Implantación colectiva de la clase invertida en el grado de informática*
Iñigo Aldalur, Miren Illarramendi Rezabal, Mikel Iturbe, Urtzi Markiegi y Ibai Román
- *Uso de la metodología de clase invertida para la enseñanza de la programación en asignaturas de máster semipresenciales*
Antonio Javier Gallego, Miguel Mirón, Antonio Pertusa y Miguel Ángel Lozano Ortega
- *Superando los principales inconvenientes de la clase al revés*
Juan Carlos Amengual, Antonio Castellanos, Pablo Aibar y Alberto González Pérez
- *Análisis de la evolución de dos asignaturas consecutivas*
Alberto Gómez, Elena Jurado y Marino Linaje

17:00

Conferencia invitada de [Héctor Ruíz Martín](#)

¿Cómo aprendemos? Una (breve) aproximación científica

Salón de Actos de la Facultad de Informática

19:30

Actividad Social



Jueves, 7 de julio de 2022

09:00

Acreditación

Entrada del Salón de Actos de la Facultad de Informática



09:30

Sesión paralela J11.a: Desarrollo de competencias transversales I
(Moderada por Paula María Castro de la Universidade da Coruña)
Aula 3.3

- *Coordinación de asignaturas dirigida por un proyecto de desarrollo ágil con evaluación unificada*
Alberto González Pérez, Carlos Granell Canut y Ramón Alberto Mollineda Cárdenas
- *Trabajos Finales de Grado y Máster orientados a investigación como caso de éxito*
Fernando Martínez Plumed y Jose Hernández Orallo
- *Reflexiones sobre por qué el estudiantado no acude a las actividades complementarias y propuesta de soluciones*
Raúl Montoliu, Cristina Rebollo Santamaría, Diego José Díaz García y Inmaculada Remolar Quintana
- *Enseñando a Diseñar Sistemas Software para la Sostenibilidad: Una Experiencia Docente*
Nelly Condori Fernández, Andrea Herrmann, Alejandro Catala y Franci Suni López



09:30

Sesión paralela J12: Didáctica en los estudios de ingeniería informática
(Moderada por Yania Crespo de la Universidad de Valladolid)
Aula 3.2

- *A unified framework to experiment with algorithm optimality and efficiency*
J. Ángel Velázquez Iturbide
- *Ayuda para Enseñar Scrum con o sin Programar*
Javier J. Gutiérrez y Francisco Gracia Ahufinger
- *Patrones y antipatrones para primer acercamiento a la programación*
Rosalía Peña y Álvaro Somolinos Yagüe
- *Help Hamilton: un juego para mejorar el aprendizaje en Bases de datos*
Mercedes Marqués Andrés
- *Cómo mejorar los resultados de los repetidores. Intervención específica en una asignatura inicial de programación*
María Jesús Marco Galindo, Julià Minguillón Alfonso, David García Solórzano y Teresa Sancho Vinuesa
- *ABP en el Grado de Ingeniería Informática: análisis de casi una década de implantación*
Pedro J. Lara Bercial, María Cruz Gaya López, Gonzalo Mariscal Vivas, Carlos Moreno Martínez y María José García García



10:50

Sesión paralela J11.b: Perspectiva de género
en los estudios de informática
(Moderada por Paula María Castro de la Universidade da Coruña)
Aula 3.3

- *Mujeres en Ciencias de la Computación: presencial desigual y tipos de enseñanza*
Beatriz Pérez Sánchez y Noelia Sánchez Maroño
- *Guía práctica para incluir la perspectiva de género en la docencia de la Informática*
Silvia Rueda Pascual, José Ignacio Panach Navarrete, Miriam Gil Pascual, Andrés Rocafull Rodrigo, Sergio Casas Yrurzum y Mariano Pérez Martínez



11:30

Sesión de pósteres - Pausa - Café

(Moderada por Carlos Fernández de la Universidade da Coruña)

Salón de Actos de la Facultad de Informática

- *Implantación de un cuadro de mando para el seguimiento del progreso de proyectos software desarrollados por equipos de estudiantes*
Alejandra Volkova, Carles Farré, Xavier Franch, José Daniel Conejos y Aleix Linares
- *Estudio de Hábitos del Alumno en el Uso de las Guías Docentes de Asignaturas Universitarias*
César Llamas, Margarita Gonzalo, Jesús Vegas y Valentín Cardeñoso
- *Implantación piloto de competencias ODS integradas en el método ABP*
Urtzi Markiegi, Iñigo Aldalur y Alain Pérez
- *Puesta en marcha de la técnica instrucción entre iguales en un curso de fundamentos de programación*
Silvia Acid
- *Experiencias de uso del Pseudocódigo y Java en la Enseñanza de programación en Ciclos Formativos y Bachillerato*
Antonio López García y Jaime Urquiza Fuentes
- *Creación automática de enunciados para prácticas de auditoría de protección de datos en una asignatura de aspectos legales de la informática*
Cristian González García y Darío Álvarez Gutiérrez
- *Cnosos: una biblioteca para enrutamiento en Arduino Car Kits*
Ana Isabel Gómez, Domingo Gómez y Lara González de Cos



13:00

Entrega premio AENUI

Salón de Actos de la Facultad de Informática



14:00

Pausa - Comida

15:30

Mejores trabajos

(Moderada por Faraón Llorens de la Universidad de Alicante)

Salón de Actos

- *Estimulando la creación y difusión de lecciones aprendidas en el contexto del aprendizaje basado en proyectos*
Arturo Jaime, José Miguel Blanco, César Domínguez, Imanol Usandizaga y Rosa Arruabarrena
- *Un caso de incorporación de la perspectiva de género: de la estrategia institucional a la asignatura final*
Josep María Marco Simó, Elena Planas Hortal, María Antonia Huertas Sánchez, María Jesús Marco Galindo, Eugènia Santamaría Pérez, Montse Serra Vizern y María José García García
- *La recuperación y edición integral de las actas de JENUI*
Agustín Cernuda Del Río
- *Implantación de la metodología de clase al revés en una asignatura de programación y diseño orientado a objetos: análisis comparativo*
Nuria Medina Medina, Zoraida Callejas, Francisco Velasco, Miguel Lastra, María Bermúdez, Ángel Ruiz Zafra, Francisco M. García Moreno, Brunil Dalila Romero y Juan Ruiz de Miras
- *Simuladores para la docencia de algoritmos de asignaturas de sistemas operativos*
Adelaida Delgado y Jaume Aloy
- *Reflexiones sobre la distancia entre las expectativas, la formación y la realidad profesional en la informática*
Guillermo P. Trabado y David López

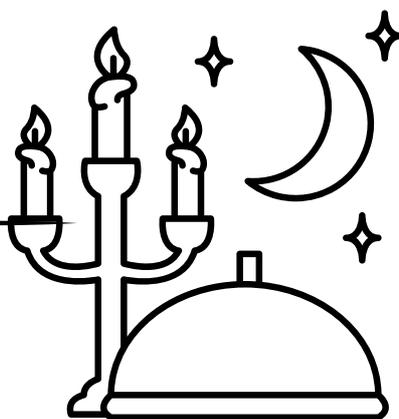
17:30

Asamblea AENUI

Salón de Actos de la Facultad de Informática

21:30

Cena de gala



09:00

Acreditación

Entrada del Salón de Actos de la Facultad de Informática

09:30

Sesión paralela VI1.a: Docencia y evaluación semipresencial y en línea
(Moderada por María Jesús Marco de la Universitat Oberta de Catalunya)
Aula 3.3

- *Modalidad presencial y no presencial de trabajos prácticos en la materia de tecnología del máster de profesorado*
Paula M. Castro y Adriana Dapena
- *Impacto pre-post pandemia en escenarios educativos online e híbridos: el caso de la Escuela de Ingeniería de la Universitat Pompeu Fabra*
Verónica Moreno Oliver, Davinia Hernández Leo y Enric Peig Olive
- *Hacia un sistema de detección temprana del riesgo de abandono en entornos en línea*
M. Elena Rodríguez, David Bañeres y Ana Elena Guerrero Roldán

09:30

Sesión paralela VI2.a: Ética profesional

(Moderada por Fernando Suárez del Consejo de Colegios de Ingeniería Informática)

Aula 3.2

- Incorporando los Objetivos de Desarrollo Sostenible en el Grado de Ingeniería Informática a través de asignaturas de Dirección de Proyectos
Miren Bermejo, Mainer Azanza, Arturo Jaime, José Miguel Blanco y Imanol Usandizaga
- Cuentos robóticos como recurso didáctico para enseñar ética a ingenieros informáticos
Gonzalo Génova y María del Rosario González Martín

- Cuando el nuevo humanismo se llama tecnología: ¿cuándo dejamos de ser humanos?
Daniel Amo Filvà, Víctor Caballero, Pol Muñoz, Lluís Gea Martínez, Eduard de Torres Gómez, Eduard Fernandez, Sílvia Blasi, Aleix Ollé y Ángel García



10:30

Sesión paralela VI1.b: Desarrollo de competencias transversales II
(Moderada por María Jesús Marco de la Universitat Oberta de Catalunya)
Aula 3.3

- Tools for Embedding and Assessing Sustainable Development Goals in Engineering Education
Fermín Sánchez Carracedo, Jordi Segalàs, Gorka Bueno, Pere Busquets, Joan Climent, Víctor G. Galofre, Boris Lazzarini, David López, Carme Martin, Rafael Miñano, Estíbaliz Sáez de Cámara, Bárbara Sureda, Gemma Tejedor y Eva Vidal
- Si Platón levantara la cabeza... el mito de la caverna aplicado al desarrollo de soft skills
María F. Escudero, Jorge Silvestre, Miguel A. Martínez Prieto y Clara Gándara González



10:30

Sesión paralela VI2.b: Didáctica de la informática en secundaria
(Moderada por María Mercedes Marqués de la Universitat Jaume I)
Aula 3.2

- Una asignatura para la formación del profesorado en programación mediante lenguajes basados en bloques
Maximiliano Paredes Velasco y J. Ángel Velázquez Iturbide
- Experiencia didáctica con Arduino y Tinkercad: metodología “learning by doing” aplicada a estudiantes universitarios del itinerario de Tecnología del Máster en Profesorado
Cristina Pardo
- Introducción a la representación del conocimiento y el razonamiento en educación pre-universitaria mediante una actividad STEM
Sara Guerreiro Santalla, Oscar Fontenla Romero, Alejandro Romero y Francisco J. Bellas Bouza

11:30

Pausa - Café

Salón de Actos de la Facultad de Informática

12:00

Mesa redonda

Salón de Actos de la Facultad de Informática

13:30

Clausura y JENUI 2023

Salón de Actos de la Facultad de Informática

14:00

Pincho de despedida

Salón de Actos de la Facultad de Informática



Taller previo

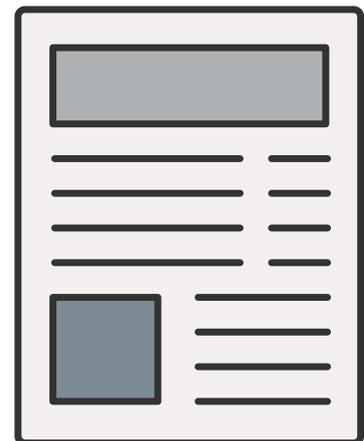
DE QUÉ HABLAMOS CUANDO HABLAMOS DE INVESTIGACIÓN EN EDUCACIÓN UNIVERSITARIA DE LA INFORMÁTICA DAVID LÓPEZ

Siguiendo la tradición de talleres prácticos de Jenui, se propone en esta ocasión un taller de discusión sobre cómo diseñar una investigación en educación, desde su planteamiento a su publicación.

Será un taller de carácter práctico, con el objetivo de finalizar habiendo adquirido una metodología de diseño de investigación en educación (en general y de la informática en particular) útil para nuestros futuros proyectos.

Para hacer el taller más práctico, se recomienda la lectura previa del artículo de Jenui 2019 abajo indicado, aunque se hará un breve recordatorio al principio del taller:

David López. "La educación en ingeniería, un campo de investigación lleno de futuro". En *XXV Jenui. Murcia, del 3 al 5 de julio de 2019. Actas de las Jenui* vol. 4, pp. 215-222.



<https://upcommons.upc.edu/bitstream/handle/2117/166390/496-3074-1-PB.pdf>



David López es licenciado y doctor en informática por la Universitat Politècnica de Catalunya (UPC). Su tema de investigación (y el área donde tiene su último sexenio) es la educación, habiendo publicado más 100 artículos en el tema en diversos foros nacionales e internacionales. Para su sorpresa, con cierta asiduidad es invitado a impartir talleres, dictar conferencias y participar en mesas redondas en diversas universidades, así como a participar en grupos de expertos como el Steering Committee que ha desarrollado el AMC-IEEE Computing Curricula 2020.

Ha sido director del Instituto de Ciencias de la Educación (ICE) de la UPC y ha impulsado la creación del grupo de Investigación en Educación en Ciencia e Ingeniería de Barcelona (BCN-SEER) (<https://bcn-seer.upc.edu/en>); también ha sido el impulsor del primer doctorado en educación de la ingeniería en España. Y se siente profundamente feliz de tener el Premio AENUI a la Calidad e Innovación Docente 2020.



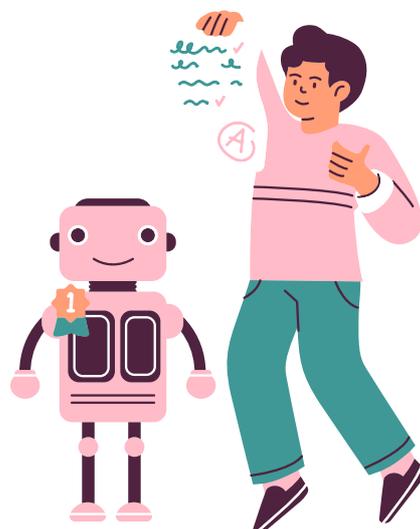
Conferencias invitadas

CREANDO VOCACIONES STEM MEDIANTE LA ENSEÑANZA DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN SECUNDARIA

FRANCISCO BELLAS

En esta charla se pretende dar una visión actualizada de la enseñanza de la Inteligencia Artificial (IA) en Secundaria, respondiendo por qué es de gran interés esta formación a nivel pre-universitario, qué iniciativas oficiales están en marcha, y qué recursos formales se pueden ya utilizar en el aula.

El enfoque moderno de la IA como una disciplina de gran impacto práctico, enfocada en la solución de problemas reales, la hace muy adecuada para crear y mantener vocaciones STEM entre el alumnado. En este sentido, y como se irá viendo a lo largo de la charla a través de ejemplos concretos de aplicación en el aula, la formación en IA es altamente multidisciplinar, implicando conocimientos y destrezas de ámbitos como la programación, la tecnología, las matemáticas, así como la ciencias humanísticas y sociales.





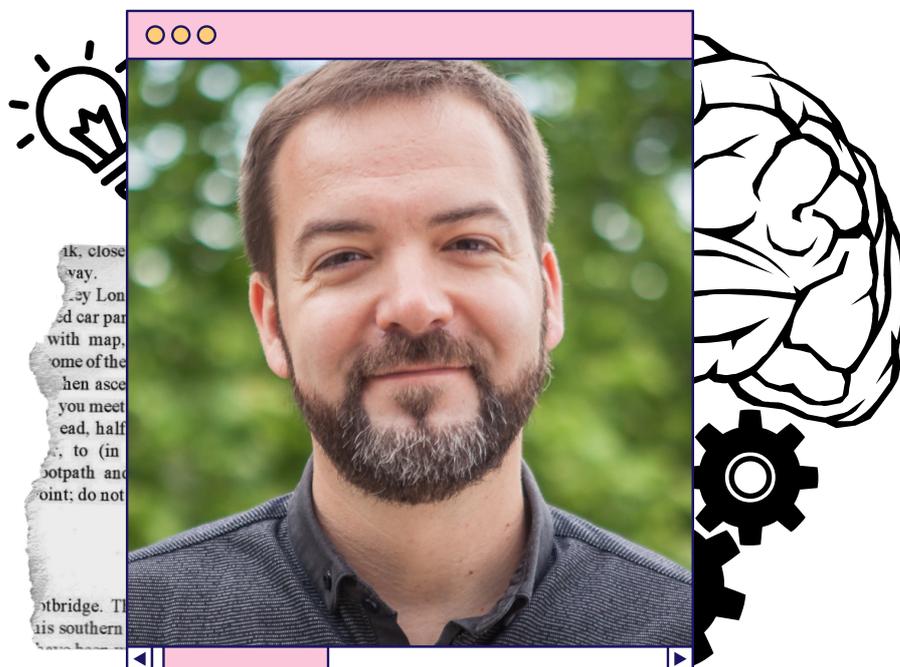
Francisco Bellas es Catedrático de Universidad en la Universidade da Coruña, profesor de materias como robótica autónoma y aprendizaje automático, e investigador en el campo de la robótica cognitiva. Es socio fundador de la spin-off MINT SL, donde ha dedicado los últimos 6 años al diseño, fabricación y puesta en el mercado del robot educativo Robobo. Desde el año 2019 es coordinador del proyecto Europeo AI+, centrado en el desarrollo de un curriculum de Inteligencia Artificial para estudiantes de bachillerato.

Forma parte del Grupo de Expertos en IA de la Xunta de Galicia y es Embajador STEM de la IEEE en la Region 8. Actualmente participa activamente en los programas de formación de formadores de la Xunta de Galicia, sobre todo en el ámbito de la educación digital en IA.



¿CÓMO APRENDEMOS? UNA (BREVE) APROXIMACIÓN CIENTÍFICA HÉCTOR RUIZ MARTÍN

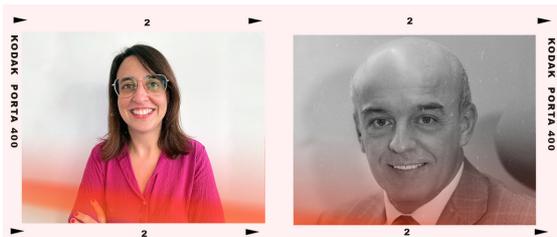
En esta sesión descubriremos algunos de los principios de la psicología y la neurociencia cognitivas sobre cómo aprenden las personas, que pueden ayudar a fundamentar las decisiones que toman tanto docentes como estudiantes a la hora de promover el aprendizaje.



Héctor Ruiz Martín dirige la *International Science Teaching Foundation*, donde investiga en el ámbito de la psicología cognitiva de la memoria y el aprendizaje en contextos educativos para desarrollar recursos didácticos basados en la evidencia científica. Desde 2002, ha impulsado varios proyectos para contribuir a la mejora de la educación K-12, proporcionando a maestros y estudiantes herramientas y metodologías fundamentadas en la investigación sobre cómo aprenden las personas. Ha sido asesor de varias escuelas, organizaciones educativas y gobiernos de Europa, Asia y América, y es autor de los libros *¿Cómo aprendemos? Una aproximación científica al aprendizaje y la enseñanza* (Editorial Graó, 2020), *Conoce tu cerebro para aprender a aprender* (ISTF, 2020) y *Aprendiendo a aprender* (Vergara, 2020). Su trabajo se centra en tender puentes entre la investigación científica sobre cómo las personas aprenden y la práctica educativa

Mesa redonda

¿MODAS O TÍTULOS NECESARIOS? LA DIVERSIFICACIÓN DE LOS ESTUDIOS UNIVERSITARIOS EN INFORMÁTICA



El Libro Blanco de Título de Grado en Ingeniería Informática (ANECA, 2005) sirvió como referente para la mayoría de universidades españolas a la hora de adaptar sus titulaciones en informática al Espacio Europeo de Educación Superior (EEES). Así, la mayoría de las universidades optaron por un único título de Grado en Ingeniería Informática, incluyendo casi siempre intensificaciones o menciones reconocidas por ACM o IEEE. Sin embargo, en los últimos años han empezado a definirse e implantarse nuevos estudios de grado más específicos, como Ciencia e Ingeniería de Datos, Inteligencia Artificial o Ciberseguridad. Estas demandas de perfiles más especializados pueden cubrir necesidades crecientes del mercado laboral, pero ¿es conveniente ofrecerlas como títulos de grado? ¿Es capaz el alumnado de bachillerato de entender y escoger entre esta oferta tan amplia? ¿Puede tener implicaciones para el futuro de la profesión y su posible regulación? ¿Resultan más atractivos para las mujeres? ¿Qué opinión tienen las empresas? Estas serán, entre otras, las cuestiones que trataremos en la mesa redonda.

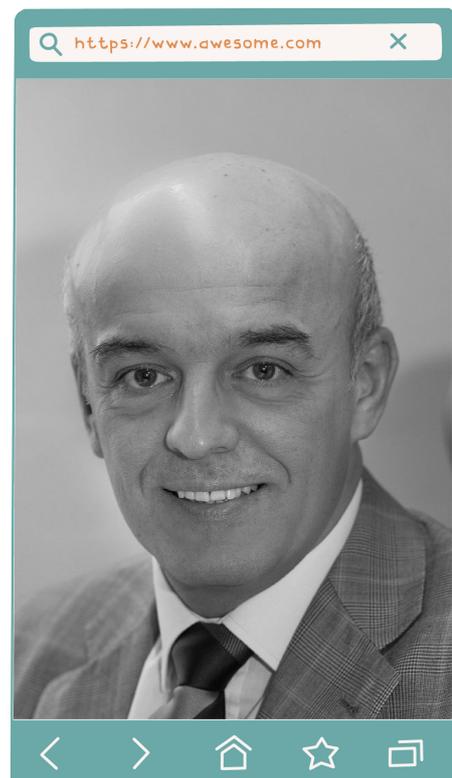


Marianne Blanco Martiño es responsable de las Unidades de Educación y Cultura Digital y Gobierno Digital en NTT DATA para Galicia y Asturias. Es Ingeniera en Informática y cuenta con un DEA en Computación por la Universidade da Coruña. Comenzó su carrera profesional en 2003 y ha desarrollado su trabajo en múltiples compañías y para diferentes clientes del Sector Privado y Sector Público.

En 2010 comenzó a liderar proyectos de transformación digital de alta complejidad tecnológica y organizativa y a especializarse en el ámbito de la administración digital. Además, forma parte del Comité de Seguimiento de la Cátedra Diversidad y Tecnología de NTT DATA y Universidade da Coruña.

Enrique Fernández Pérez, Ingeniero de Telecomunicación por la UPM, es socio-director en el Grupo ALDABA desde 2003. Su carrera profesional incluye competencias técnicas, de investigación, organizativas y directivas en empresas como ENSA, TELEVÉS o SOLUZIONA.

Ha sido también profesor en la Facultad de Informática de la Universidade da Coruña, e impulsor de la Cátedra Interuniversitaria (UDC-UVIGO) ALDABA-WIB (Women, ICT & Business), uno de cuyos objetivos se centra en reducir la brecha de género en las titulaciones TIC.





Fernando Suárez Lorenzo, licenciado en Informática por la Universidade da Coruña, es uno de los impulsores del Colexio Profesional de Enxeñaría en Informática de Galicia (CPEIG), órgano que preside desde su constitución, en diciembre de 2007. Desde enero de 2018 desarrolla su actividad profesional en la Deputación de Ourense, como Director del Área de Transparencia y Gobierno Abierto.

Previamente trabajó en la Axencia de Modernización Tecnolóxica de Galicia como jefe del Departamento de Sistemas y en el Ayuntamiento Santiago de Compostela, como jefe de Innovación. Actualmente es presidente del Consejo General de Colegios de Ingeniería en Informática. Además es vocal del Consejo Consultivo para la Transformación Digital del Ministerio de Asuntos Económicos y Transformación Digital, director del Curso Superior de Administración Electrónica de la EGAP y participa como docente en distintos másteres universitarios de las universidades de Santiago, A Coruña y Vigo y del Centro Universitario de la Defensa..

Silvia Terrasa Barrena es profesora del departamento de informática de sistemas y computadoras de la UPV desde el año 1998, en el que entró a formar parte del grupo de investigación de Informática Industrial, grupo en el que desarrolló su tesis doctoral, defendida en julio de 2004.

Desde el año 2008 está ocupando cargos de gestión, inicialmente estuvo de subdirectora de calidad en la antigua Escuela de Informática Aplicada (ETSIAp), para pasar en 2009 a subdirectora de calidad y docencia en la fusionada Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática (ETSINF), cargo que ostentó hasta 2017, año en el que fue elegida Directora de la ETSINF, cargo que ocupa hasta la actualidad. Desde 2017, forma parte de la directiva de la CODDII.





Moderadora



Susana Ladra González es Doctora en Informática por la Universidade da Coruña y Graduada en Matemáticas por la UNED. Es profesora titular del área de Lenguajes y Sistemas Informáticos, impartiendo docencia en la Facultad de Informática de la Universidade da Coruña y donde fue vicedecana de 2013 a 2018, y actualmente es Directora del Campus Innova en la Universidade da Coruña.

Es también vicepresidenta del Colegio Profesional de Ingeniería Informática de Galicia (CPEIG). Ha recibido diversas distinciones por su trayectoria, como el Premio Ada Byron Joven 2020 de la Universidad Deusto y el MSCA 2018 Award, categoría "Bridging (Career) Paths", otorgado por la Presidencia Austríaca del Consejo de la Unión Europea.

Premios AENUI

El Premio AENUI a la Calidad e Innovación Docente ha sido otorgado en cada edición a una sola persona. No parece tener mucho sentido otorgar un premio de estas características ex-aequo.

Y sin embargo...

Sin embargo, en esta ocasión se otorga a dos magníficas personas, en concreto a (en riguroso orden alfabético) **Juan José Escribano Otero** y **María José García García**, a quienes conocemos familiarmente como Juanjo y Pepa o Pepa y Juanjo (tanto monta, monta tanto).

¿Qué podemos decir de este par de entrañables personas? Que son ambas magníficas, entregadas y amables. Que su principal rasgo es su humanidad. Que son implicadas y comprometidas (sí, ambas cosas). Que tienen iniciativas. Que tienen un profundo conocimiento (de la educación y de muchas otras cosas). Que son personas renacentistas. Que siempre suman y nunca restan. Que siempre están ahí para ayudar (en solitario o en equipo). Que son gente que queremos tener cerca. Que nos hacen mejores personas. Que lo han dado todo por AENUI, porque simplemente lo dan todo por cualquier cosa en la que creen. Que como docentes son magníficas (y preocupadas) personas y nos han enseñado mucho. Que el mundo es un lugar mejor con personas así.

Pero si el premio es doble es porque funcionan de una manera holística. Por separado son geniales, en unión hacen un tándem único. Su conjunto es mayor que la suma de ambos. No se puede pensar en Pepa sin Juanjo ni viceversa, y resulta injusto premiar a una parte de un equipo.

Si algo ha caracterizado a AENUI ha sido su capacidad de innovación, así que ¡pardiez! podemos innovar hasta en esto, romper la tradición y premiar a dos personas.

Al fin y al cabo (y haciendo un haiku):

Pepa, Juanjo, /
nos permiten florecer /
con su calidez.



PS: texto escrito en lenguaje inclusivo, por convicción.

Premios JENUI

Premios a las dos mejores contribuciones

El programa de las JENUI 2022 contará con una sesión con los autores de los trabajos candidatos a mejores artículos. El premio a los dos mejores artículos será votado en la asamblea de AENUI.

Premio CCII al mejor trabajo sobre ética profesional

El Consejo General de Colegios Oficiales de Ingeniería en Informática (CCII) otorgará un premio al mejor trabajo presentado en JENUI que tenga relación con la ética profesional.

Premio SISTEDES al mejor trabajo sobre ingeniería del software

La Sociedad Nacional de Ingeniería del Software y Tecnologías de Desarrollo de Software (SISTEDES) otorgará el premio al mejor trabajo de las JENUI 2022 en el ámbito de la docencia universitaria de la Ingeniería del Software y las Tecnologías de Desarrollo de Software. SISTEDES será la encargada de seleccionar el trabajo premiado, siguiendo sus propios criterios.



 Todos los premios se entregarán durante la cena de gala.

Actividades sociales

El Consorcio de Turismo y Congresos del Ayuntamiento de A Coruña invita a los JENUInos y a las JENUInas a hacer una ruta por la ciudad.

Miércoles 6 de julio, 19:00 h

Actividad para congresistas y acompañantes.

Reserva tu plaza en <https://jenui2022.udc.es/inscripcion/>

Habrán autobuses desde la Facultad de Informática, pero también puedes acercarte a los puntos de encuentro.

3 visitas posibles (a elegir una):

- Visita 1: Torre de Hércules.
Punto de encuentro: Estatua de Breogán frente a la torre.
 <https://goo.gl/maps/QAh4vRwrrkX8yLYp7>
- Visita 2.A: Plaza de María Pita y ciudad vieja.
Punto de encuentro: Estatua de María Pita.
 <https://goo.gl/maps/nSJMnJmjpFyGvXPJ8>
- Visita 2.B: Plaza de María Pita y jardines.
Punto de encuentro: Estatua de María Pita.
 <https://goo.gl/maps/nSJMnJmjpFyGvXPJ8>



Para acompañantes: Visita al MUNCYT

La sede coruñesa del MUNCYT, Museo Nacional de Ciencia y Tecnología, está situada en el edificio Prisma de Cristal. Este emblemático edificio, un cubo de vidrio diseñado por los arquitectos Victoria Acebo y Ángel Alonso, fue galardonado entre otros con el Premio Nacional de Arquitectura Joven de la 9ª Bienal de Arquitectura Española.

En la visita se pondrán ver las salas del MUNCYT que albergan piezas valiosas del patrimonio, la parte delantera del Boeing 747 que trajo el Guernica a España, donado por Iberia, o el montaje del primer acelerador de partículas diseñado y construido en la Junta de Energía Nuclear hacia 1957.

Para participar es necesario registrar en el apartado "Acompañante de" en <https://jenui2022.udc.es/inscripcion/>

Jueves 7 de julio, 17:00 h

Punto de encuentro: Entrada del MUNCYT.

 <https://goo.gl/maps/pMaW5bff7mGDqddo7>

Folleto del MUNCYT:

http://www.muncyt.es/stfls/MUNCYT/Imagenes/muncyt_coruna_folleto.pdf

Cena de gala

El restaurante *Árbore da Veira* en A Coruña es un lugar extraordinario para disfrutar de los aromas de la cocina atlántica, un mirador de cristal que se eleva sobre el mar y la ciudad al que se puede acceder en un espectacular ascensor transparente que se eleva por la montaña.

Ubicación del restaurante: Estrada Os Fortes, s/n 15011 A Coruña



<https://goo.gl/maps/FVADiCoUzvggWVDv9>



Jueves 7 de julio, 21:30 h

Punto de encuentro: Autobuses con salida en Hotel Áttica 21 a las 21:00 y Hotel Riazor a las 21:10.

Actividad para congresistas y acompañantes.

Se agradece confirmación en <https://jenui2022.udc.es/inscripcion/>

Descubre A Coruña



Torre de Hércules. Faro romano más antiguo del mundo que permanece en servicio.

Ciudad vieja. Mezcla estilo medieval y barroco.



Castillo de San Antón. 160 años de historia.



Playas. Más de 2 km de playa en plena ciudad.



Galerías. Coruña, la ciudad de cristal.



Toda la información en: <https://www.turismocoruna.com/web/>

Descubre Galicia

Finisterre (1 h 45 min)



Playa de las catedrales (1 h 30 min)



Santiago de Compostela (50 min)



Ribeira Sacra (2 h 30 min)



Islas Cíes (2 h)

