

Mejora de la realimentación y la implicación de los estudiantes en las prácticas de laboratorio.

Miguel Ángel García Garrido, Óscar Mañanes Delgado, Sira E. Palazuelos Cagigas, Juan Manuel Miguel Jiménez, Germán Ros Magán, Ana Isabel De Andrés Rubio, Javier Macías Guarasa, José Luis Martín Sánchez, Elisa Rojas Sánchez, María Soledad Escudero Hernanz, Sergio Lafuente Arroyo, Hilario Gómez Moreno, María Concepción Batanero Ochaita, José Manuel Arco Rodríguez

En este trabajo se presenta el rediseño de las prácticas de la asignatura Visión Artificial en los grados de Telecomunicación e Informática para permitir una evaluación automática y así mejorar la realimentación proporcionada a los estudiantes. En esta asignatura se han introducido técnicas de gamificación tomando como base el marco teórico propuesto por Kevin Werbach de la Universidad de Pennsylvania, en especial su aplicación a los procesos de aprendizaje.

Con la gamificación, así como con la evaluación automática, se busca mejorar la experiencia de aprendizaje de los alumnos, facilitando y acelerando su aprendizaje en un entorno más atractivo, con una realimentación inmediata, o casi inmediata, sobre sus aciertos y errores que le inviten a seguir trabajando, mejorando su conocimiento y aumentando su grado de implicación.

Se han evaluado tres posibles alternativas para realizar la evaluación automática, Matlab Grader, DOMJudge y PC2. Se ha realizado una comparación entre estos 3 elementos de software, valorando sus características y su adecuación a la asignatura y a los objetivos propuestos para el entorno de aprendizaje que se plantea en este trabajo. Por último, se presentarán los resultados obtenidos utilizando Matlab Grader.