

MEMORIA FINAL¹

Compromisos y Resultados

Proyectos de Innovación y Mejora Docente

2022/2023

Identificación del proyecto	
Código	sol-202200229090-tra
Título	Psicología del Desarrollo desde el Diseño Universal de Aprendizaje en estudiantes de 1º curso del Grado de Educación Primaria: metodología e-learning a través de la plataforma online Smartmakings
Responsable	Isabel M^a Núñez Vázquez

1. Describa los resultados obtenidos a la luz de los objetivos y compromisos que adquirió en la solicitud de su proyecto. Incluya tantas tablas como objetivos contempló.

Objetivo nº 1	Desarrollar en los universitarios de primer curso del Grado de Educación Primaria una mirada inclusiva y emprendedora en la atención a la diversidad en los centros educativos.
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	Realización de una biografía que formará parte del portfolio final de inteligencias múltiples donde los alumnos hablen de sí mismos y pongan de relevancia cuáles son sus conocimientos previos en relación con las inteligencias múltiples a través de un conjunto de preguntas guiadas cuyas respuestas serán el punto de partida en la planificación de las sesiones teóricas. Lectura de artículos científicos sobre la estimulación de inteligencias múltiples basado en el método de lectura EPL-3R. Finalmente, los alumnos realizarán una presentación online en formato pechakucha en el que se pueda comprobar las competencias de los alumnos universitarios para desarrollar procesos cognitivos de identificación, relación y comprensión de las inteligencias múltiples con la atención a la diversidad y la educación inclusiva. Asimismo se deberán presentar oralmente estos mapas argumentando las relaciones jerárquicas y secundarias que comunican los procesos relacionales creados por cada uno de ellos.
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	<i>Los alumnos realizaron el cuestionario de inteligencias múltiples sobre conocimiento previos de forma individual. Esto permitió llevar a cabo una evaluación inicial que se confrontó con la lectura de artículos académicos con contenidos similares a las preguntas</i>

¹ Esta memoria no debe superar las 6 páginas.

abordadas en el cuestionario inicial. Así se estimuló el desarrollo de un aprendizaje significativo y a través de puentes cognitivos que permitan al alumno autoevaluarse. Para la selección de los artículos, se usó la base de datos ERIC con la siguiente ecuación de búsqueda (“multiple intelligences” AND “technology” AND (“children” OR “adolescents” OR “youth” OR “child” OR “teenager”) =2012-2022.English. Academic Journals. Full text. Peer Review. Estudios etnográficos fueron eliminados. La lectura de artículos académicos, dado que estamos en 1º curso, fue guiada a través de un método concreto de comprensión lectora (EPL-3R). Este método es aplicable a cualquier nivel educativo por lo que los alumnos no solo desarrollaron estrategias lectoras que influyen en su propio rendimiento académico sino como futuros docentes de alumnos de Educación Primaria. Finalmente, presentaron la información a través de un mapa conceptual basado en el pensamiento visual y usando el formato pechakucha. Así los alumnos siguieron trabajando estrategias cognitivas del Diseño Universal de Aprendizaje al abordar mapas conceptuales asociados a imágenes que facilitan la comprensión del receptor y a su vez sobre un formato audiovisual que estimula la competencia digital del alumno universitario y del futuro docente. El formato pechakucha supone la exposición de la información de forma muy resumida por lo que se trabajó estrategias de síntesis de la información básicas para lograr un mejor rendimiento académico.

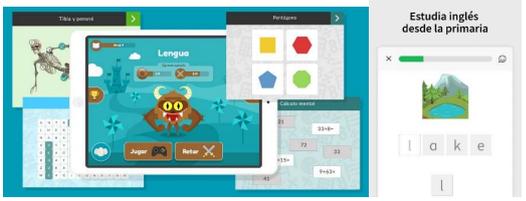


Objetivo nº 2

Análisis de una plataforma de estimulación de las inteligencias múltiples dirigidas al aumento de la competencia docente (Plataforma Smartmakings).

Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:

Realización de un informe de análisis de la plataforma Smartmakings a través de la técnica DAFO (Debilidades; Amenazas; Fortalezas; y Oportunidades) con el fin de aumentar la capacidad crítica del alumnado universitario, así como sus procesos de inferencia en

	<p>relación con la atención a la diversidad y el uso de esta plataforma para crear un Diseño Universal de Aprendizaje. Los informes en pareja serán colgados en una herramienta colaborativa que permita el intercambio de opiniones.</p>
<p>Actividades realizadas y resultados obtenidos:</p>	<p><i>Los alumnos desarrollaron la capacidad crítica a través primero del análisis de apps educativas elegidas libremente por ellos y por otra parte la creación de un perfil de app educativa adecuada a los alumnos de Educación Primaria. Los estudiantes seleccionaron herramientas educativas digitales como Academons, Anton, o websites como cristic.com las cuales fueron analizadas y presentadas a través de la interacción directa con dichos recursos digitales. Además, se les aportó una guía basada en los criterios para el análisis las características establecidas por la Mobile App Rating Scale (MARS). Los resultados de sus trabajos determinaron que una app educativa que influya positivamente sobre el desarrollo de las inteligencias múltiples debe presentar actividades accesibles, funcionales, construidas desde un enfoque pedagógico socioconstructivista y con la estimulación de no sólo las inteligencias múltiples sino de procesos psicológicos básicos y superiores a través de la interacción con adultos de referencia lo que estimula el apego seguro y por tanto el desarrollo integral del sujeto. Este análisis permitió evaluar de forma crítica la plataforma Smartmakings que se dirige a la estimulación de las inteligencias múltiples en escolares y que se haya en construcción con sugerencias de mejora e innovación realizadas por el alumnado.</i></p> 

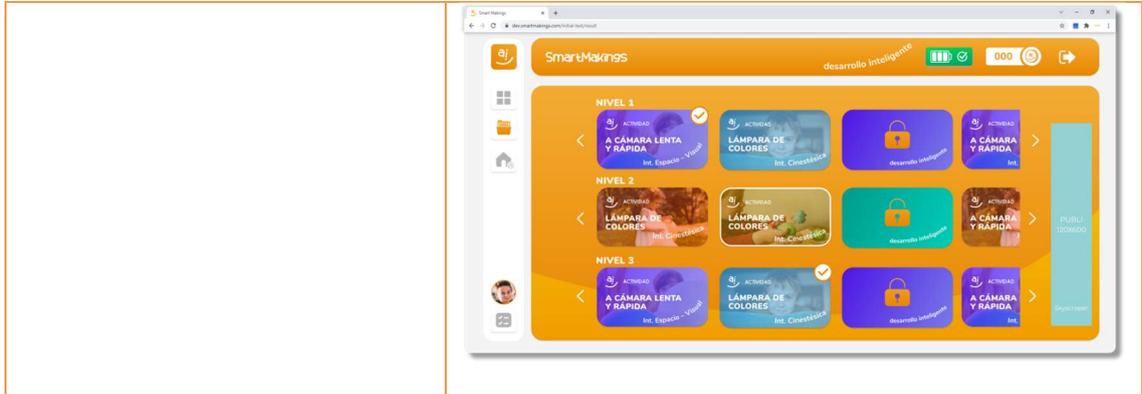
<p>Objetivo nº 3</p>	
<p>Poner en práctica competencias profesionales que permitan favorecer la evaluación y el desarrollo de los alumnos de centros educativos de Educación Infantil y Primaria por parte de futuros docentes.</p>	
<p>Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:</p>	<p>Creación de un portfolio de actividades de estimulación de las inteligencias múltiples seleccionadas de la plataforma Smartmakings y enriquecidas con los conocimientos propios de los alumnos universitarios en función de un perfil de población infantil.</p>
<p>Actividades realizadas y resultados obtenidos:</p>	<p><i>Se les solicitó a los alumnos un banco de actividades que estimulasen las inteligencias múltiples desde un enfoque interaccional. Para ello, debían involucrar activamente a sus compañeros con el uso de técnicas propias del aprendizaje en la etapa de Educación Primaria (juegos, canciones o cuentos). Estas actividades de estimulación de las inteligencias múltiples tanto en su versión de evaluación como de intervención, exigían la</i></p>

participación activa a través del conocimiento crítico que permitiese la mejora de las competencias profesionales en función del perfil de cada niño/a teniendo en cuenta la inclusión como principal eje de enseñanza. Así pues, posteriormente a la exposición, el resto de compañeros aportaban una coevaluación de las actividades llevadas a cabo que permitiese al grupo ponente mejorar sus trabajos.

Ejemplo de juegos.

The image shows two educational materials. On the left is a game box titled '¿Quién Soy?' (Who Am I?) with a cartoon character and a question mark. On the right is a poster titled 'ANALÓGICO APRENDO EN POSITIVO, LAS EMOCIONES' (Analogical Learning Positive Emotions) featuring a circular diagram with various icons representing emotions and learning activities.

<p>Objetivo nº 4</p>	<p>Desarrollar un conjunto de competencias profesionales que les permita convertirse en docentes emprendedores cuyo fin es crear un Diseño Universal de Aprendizaje (DUA) en sus aulas.</p>
<p>Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:</p>	<p>Ponencia final por parte del personal de la plataforma Smartmakings en relación con su experiencia como emprendedores/as en una idea de negocio en relación con la creación de un banco de actividades dirigidos a la estimulación de las inteligencias múltiples. Autoevaluación final por parte de los alumnos que se incluirá en el portfolio.</p>
<p>Actividades realizadas y resultados obtenidos:</p>	<p><i>La ponencia final por parte de la empresa Smartmakings estuvo liderada por Sandra Ramos Sánchez y Carlos Núñez Bermejo. El enfoque pedagógico dado a las actividades que componen la SmartMakings App está directamente relacionado con el socioconstructivismo, metodología de aprendizaje en la que formamos al profesorado del Grado de Educación Primaria por su influencia en el desarrollo integral del alumno de dicha etapa pues es el principal objetivo de esta. La naturaleza del programa que se basa en el aprendizaje mediado y guiado a través de los adultos permite a familias y docentes implementar el programa en función de la evaluación inicial realizada al sujeto objeto de estimulación; dinamizar a través de los refuerzos la participación; y registrar los avances para una evaluación continua del programa a través de los hitos, que son los logros del niño en el programa. Esta ponencia supuso el colofón a una formación práctica del alumnado de Educación Primaria en su primer curso universitario y por tanto una evaluación final de los conocimientos llevados a cabo durante el semestre.</i></p>



2. Realice una breve valoración sobre la influencia del proyecto ejecutado en la evolución de las asignaturas implicadas.

Análisis del impacto de la innovación en las asignaturas relacionadas con el proyecto

El proyecto de innovación basado en la estimulación de las inteligencias múltiples a través de una app educativa en el marco de un contrato de Transferencia (OT2023/012 (18.IN.OT.4135)) ha tenido un impacto altamente positivo en las calificaciones prácticas del alumnado. Así, se llevó a cabo un estudio descriptivo de las calificaciones obtenidas en función de los grupos de la asignatura y de su participación en el proyecto (Tabla 1) con indicación de la tasa de éxito y rendimiento (Tabla 2). Como puede comprobarse los alumnos que participaron en el proyecto presentaron una calificación superior en las prácticas de la asignatura con una diferencia en su tasa de rendimiento del 41,8%.

Tabla 1

Estudio descriptivo de las calificaciones por grupos en función de su participación

Nº de alumnos/ Calificaciones	No presentado	Suspense	Aprobado	Notable	Sobresaliente	Matrícula de Honor
Han participado (70): Grupo A	2 (2,8%)	0	0	38 (53,5%)	30 (42,3%)	-
No han participado (211): Grupos B y C	4 (5,6%)	37 (52,1%)	11 (15,5%)	18 (25,4%)	1 (1,4%)	-
	1 (1,4%)	21 (29,6%)	26 (36,6%)	21 (29,6%)	1 (1,4%)	-

Tabla 2

Estudio descriptivo de la tasa de éxito y rendimiento por grupos en función de su participación

	Tasa de éxito	Tasa de rendimiento
Asignatura: Psicología del Desarrollo	Curso 22/23	
Participantes del Proyecto: Grupo A	100%	97,1%
No participantes del Proyecto: Grupos B y C	56,95%	55,3%

Tabla 2 Tasa de éxito = Número de estudiantes aprobados / Número de estudiantes presentados/ Tasa de rendimiento = Número de estudiantes aprobados / Número de estudiantes matriculados.

3. Incluya en la siguiente tabla el número de alumnos matriculados y el de respuestas recibidas en cada opción y realice una valoración crítica sobre la influencia que el proyecto ha ejercido en la opinión de los alumnos.

Opinión de los alumnos al inicio del proyecto				
Número de alumnos matriculados en la asignatura: 211				
Número de alumnos que han participado en el proyecto: 70				
<i>Valoración del grado de dificultad que cree que va a tener en la comprensión de los contenidos y/o en la adquisición de competencias asociadas a la asignatura en la que se enmarca el proyecto de innovación docente</i>				
Ninguna dificultad	Poca dificultad	Dificultad media	Bastante dificultad	Mucha dificultad
0%	8,3%	63,9%	27,8%	0%
Opinión de los alumnos en la etapa final del proyecto				
<i>Valoración del grado de dificultad que ha tenido en la comprensión de los contenidos y/o en la adquisición de competencias asociadas a la asignatura en la que se enmarca el proyecto de innovación docente</i>				
Ninguna dificultad	Poca dificultad	Dificultad media	Bastante dificultad	Mucha dificultad
3,8%	42,3%	53,8%	0%	0%
<i>Los elementos de innovación y mejora docente aplicados en esta asignatura han favorecido mi comprensión de los contenidos y/o la adquisición de competencias asociadas a la asignatura</i>				
Nada de acuerdo	Poco de acuerdo	Ni en acuerdo ni en desacuerdo	Muy de acuerdo	Completamente de acuerdo
0%	0%	3,8%	69,2%	26,9%
En el caso de la participación de un profesor invitado				
<i>La participación del profesor invitado ha supuesto un gran beneficio en mi formación</i>				
Nada de acuerdo	Poco de acuerdo	Ni en acuerdo ni en desacuerdo	Muy de acuerdo	Completamente de acuerdo
0%	7,7%	50%	34,6%	7,7%
Valoración crítica sobre la influencia que ha ejercido el proyecto en la opinión de los alumnos				
<p>El proyecto de innovación educativa llevado a cabo se enmarca dentro de una acción de transferencia con la empresa Smartmakings (OT2023/012 (18.IN.OT.4135)) sobre estimulación de inteligencias múltiples en la infancia. Así pues, este es el primer logro del proyecto pues supone incluir las prácticas de una asignatura universitaria dentro de las demandas del mercado laboral. El proyecto ha sido muy bien recibido por parte de los alumnos pues la temática principal que es la estimulación de inteligencias múltiples a través de una app en construcción ha supuesto el acercamiento de estos, por una parte, a un contenido teórico actual dentro de la educación inclusiva y del Diseño Universal de Aprendizaje, pero también analítico al describir apps educativas y establecer debilidades y fortalezas de estas. Las apps fueron escogidas libremente por el alumnado y posteriormente aplicado a una app en construcción de una empresa real y con demanda actual de educadores que le permitan mejorar la presentación y contenido de un producto educativo. Crear un perfil de app educativa y su relación con las inteligencias múltiples supuso realizar aportaciones muy significativas a la empresa Smartmakings dentro del contrato de transferencia. Los alumnos realizaron al final del proyecto algunas aportaciones personales como que las clases prácticas</p>				

de esta asignatura estaban bien estructuradas y orientadas pues desde el principio se les aportó el listado de actividades y la temporalización para llevarlas a cabo fomentando así la planificación del trabajo y la consecución de objetivos en equipo. Otra de las aportaciones al proyecto por parte del alumnado es subrayar como todas las actividades, aunque relacionadas por tener un mismo hilo conductor, lo que facilita la comprensión, eran muy diferentes entre sí en cuanto a lo que se exigía en cada una de ellas. Sin embargo, la presencia de más contenido audiovisual ilustrativo ha supuesto una debilidad del proyecto que los alumnos han comunicado a través de sus aportaciones. A pesar de esto, los alumnos han considerado en su mayoría que las actividades son útiles para su formación y práctica docente futura.

4. Describa las medidas de difusión a las que se comprometió en la solicitud y las que ha llevado a cabo².

Descripción de las medidas comprometidas en la solicitud

En la solicitud no se indicó compromiso. No obstante, se realizaron medidas de difusión que se describen a continuación.

Descripción de las medidas que se han llevado a cabo

Se llevó a cabo la publicación de las siguientes medidas de difusión:

1. Publicación de un **capítulo** en la Editorial McGrawHill titulado **“Intervención Mediada en la Educación Superior: la Aplicación SmartMakings”**. **Autora: Isabel Núñez-Vázquez**
2. **Ponencia Oral** titulada **“Smartmakings App: recurso elearning para la formación docente en la Educación Superior”** en el IV Congreso Internacional de Comunicación y Redes en la Sociedad de la Información en marzo de 2023 dentro de la temática “Educación, Psicología y Redes Sociales”. **Ponente: Isabel Núñez-Vázquez**
3. **Ponencia Oral** titulada **“Exploring study of Learning a Foreign Language through an Educative Application: learning implications”** en el IV Congreso Internacional de Comunicación y Redes en la Sociedad de la Información en marzo de 2023 dentro de la temática “Educación, Psicología y Redes Sociales”. **Ponente: Isabel Núñez-Vázquez**
4. Publicación de un **capítulo** en la Editorial MCGrawHill titulada **“Cognitive Theory of Multimedia Foreign Language Learning with Duolingo”**. **Autora: Isabel Núñez-Vázquez**

² Si en la solicitud no indicó compromiso de difusión de resultados este criterio no se tendrá en cuenta en la evaluación