

# MEMORIA FINAL<sup>1</sup>

## Compromisos y Resultados

### Proyectos de Innovación y Mejora Docente

#### 2023/2024

Identificación del proyecto	
Código	sol-202300256593-tra
Título	Proyecto iPsyche: Explorando la psicología a través de la interacción digital- Una propuesta piloto
Responsable	<b>Miguel Angel Ramallo Luna</b>

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	<i>Sustituya este texto por el título del objetivo</i>
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	<b>Desarrollar habilidades digitales, la creatividad y la innovación</b>
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	<p><i>Describa aquí las actividades concretas que se han llevado a cabo para alcanzar el objetivo que se propuso</i></p> <p><b>Realización de seminarios formativos al alumnado para el diseño y confección de iPosters</b></p> <p><i>Para cumplir con este objetivo, se diseñó un programa formativo flexible adaptado a las necesidades del alumnado, que consistió en la elaboración y difusión de un documento detallado con instrucciones específicas sobre la creación de iPosters. Este recurso incluyó directrices sobre el uso de plataformas como Genially, Canva y Padlet, detallando paso a paso cómo desarrollar un póster interactivo, y proporcionó ejemplos concretos de las ventajas de utilizar esta metodología en lugar de los pósters tradicionales.</i></p> <p><i>El documento también se compartió mediante el correo electrónico del campus virtual, asegurando un amplio acceso y facilitando la consulta de cualquier duda. Se ofrecieron recomendaciones personalizadas y un tutorial rápido sobre el uso de Genially, cubriendo aspectos esenciales como la</i></p>

<sup>1</sup> Esta memoria no debe superar las 6 páginas.

	<i>configuración del tamaño del iPoster, la incorporación de elementos interactivos y las mejores prácticas para optimizar la presentación de contenidos académicos. Además, se proporcionó orientación sobre cómo gestionar la presentación final en función de los diferentes contextos de evaluación, incluyendo la plataforma de prácticas GADES</i>
--	--

<b>Objetivo nº 2</b>	<i>Sustituya este texto por el título del objetivo</i>
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	<b>Mejorar la comunicación y presentación</b>
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	<p><i>Realización de trabajos académicos a través del iPoster</i></p> <p><i>Como parte del proyecto piloto, los estudiantes tuvieron la opción de presentar sus trabajos finales empleando el formato iPoster en lugar del póster tradicional. Esta modalidad se implementó especialmente en las asignaturas de Prácticum I y II del Grado en Psicología y en el Máster en Psicología General Sanitaria. El uso del iPoster se planteó como una herramienta innovadora que permite a los estudiantes presentar su memoria de prácticas de manera más interactiva y visual.</i></p> <p><i>Cada estudiante que optó por esta modalidad elaboró su trabajo final haciendo uso de plataformas como Genially, Canva o Padlet, integrando en sus presentaciones elementos multimedia como videos, gráficos interactivos y enlaces a recursos adicionales. Este enfoque les permitió no solo estructurar su información de manera clara y visualmente atractiva, sino también experimentar con la integración de recursos tecnológicos en su comunicación académica.</i></p> <p><i>Se ofreció apoyo continuo a los alumnos durante el proceso de elaboración, asegurando que comprendieran el uso de estas herramientas y pudieran optimizar sus presentaciones. Además, se proporcionaron directrices claras y ejemplos prácticos para garantizar que los trabajos cumplieran con los estándares académicos establecidos.</i></p>

<b>Objetivo nº 3</b>	<i>Sustituya este texto por el título del objetivo</i>
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	<b>Fomentar el conocimiento del profesorado en este tipo de herramientas</b>
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	<i>Realización de un taller al profesorado sobre la herramienta iPoster</i>

*Para cumplir con este objetivo, se llevaron a cabo diversas acciones de formación y difusión dirigidas al profesorado participante en el proyecto. Se compartió un documento detallado vía correo electrónico con información sobre las funcionalidades y ventajas del iPoster, así como instrucciones prácticas para su uso en la docencia y la evaluación de trabajos académicos. Este recurso proporcionó una guía completa para la creación y evaluación de iPosters, incluyendo recomendaciones sobre plataformas como Genially, Canva y Padlet, y ejemplos concretos de cómo estas herramientas podían enriquecer la presentación y comprensión del contenido académico.*

*El formato de intercambio de información permitió un acceso flexible y continuo a los materiales formativos, facilitando que los profesores pudieran explorar y familiarizarse con estas herramientas a su propio ritmo. Además, se establecieron canales de comunicación directos para la resolución de dudas y el intercambio de experiencias entre los miembros del equipo docente, promoviendo una colaboración activa y el enriquecimiento mutuo en torno al uso de esta metodología innovadora.*

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*

Para evaluar el impacto del proyecto iPsyche en las asignaturas implicadas, se diseñó un cuestionario de calidad dirigido tanto a estudiantes como a docentes. Este instrumento recopiló opiniones sobre la experiencia de utilizar el iPoster en comparación con el póster tradicional y se centró en aspectos como la facilidad de uso, la efectividad de la herramienta para la comunicación académica, el desarrollo de habilidades digitales y la percepción de innovación en la enseñanza.

#### **Impacto en la metodología de enseñanza:**

El proyecto iPsyche introdujo el uso del iPoster como alternativa innovadora al póster tradicional, permitiendo a los estudiantes explorar nuevas formas de presentar sus trabajos académicos. Aunque la participación fue limitada, los alumnos que optaron por esta modalidad mostraron un nivel de creatividad y compromiso elevado. La implementación del iPoster facilitó la integración de elementos interactivos (como videos, audios y gráficos interactivos), mejorando la calidad visual y conceptual de las presentaciones y fomentando un aprendizaje más activo y participativo.

#### **Impacto en el aprendizaje del alumnado:**

Los resultados del cuestionario llevado a cabo por los alumnos indica que los estudiantes que

utilizaron el iPoster percibieron una mejora en su capacidad para transmitir información de manera efectiva y creativa. En particular, valoraron positivamente el uso de elementos multimedia para enriquecer la comprensión de su trabajo por parte del público. Todos los participantes manifestaron que la experiencia les ayudó a desarrollar habilidades tecnológicas relevantes y a sentirse más preparados para utilizar estas herramientas en su futura práctica profesional.

**Calidad de los trabajos presentados:**

Los iPosters elaborados reflejaron una mejora en la presentación visual y en la claridad de los contenidos. La posibilidad de incluir recursos interactivos permitió a los estudiantes estructurar la información de manera más accesible y dinámica, especialmente útil para comunicar temas complejos a un público tanto especializado como no especializado.

**Adopción por parte del profesorado:**

Los profesores participantes valoraron de forma positiva la experiencia del proyecto iPsyche. Según los cuestionarios, todos coincidieron en que la inclusión de iPosters contribuye al desarrollo de habilidades tecnológicas y mejora la calidad de las presentaciones. Aunque no se realizaron talleres formales, se promovió un intercambio continuo de ideas y recursos entre los docentes, lo que fomentó un enfoque colaborativo para la implementación de esta metodología.

**Desafíos y limitaciones:**

El proyecto iPsyche se diseñó como una experiencia piloto que dependía de la participación voluntaria del alumnado. Este enfoque presentó desafíos significativos, ya que la implementación de herramientas digitales como el iPoster requiere una mayor dedicación de tiempo y esfuerzo por parte de los estudiantes en comparación con el formato tradicional. A pesar de los beneficios potenciales, esta demanda adicional de trabajo implicó un obstáculo para muchos alumnos, quienes ya se enfrentan a una carga académica considerable en sus asignaturas.

La limitada participación de estudiantes refleja estas dificultades, así como la necesidad de mayor apoyo y orientación para fomentar la adopción de estas herramientas innovadoras. Aun así, los resultados obtenidos muestran que, aunque la participación fue reducida, aquellos que optaron por el iPoster demostraron un compromiso y una capacidad para explorar nuevas formas de presentación académica, lo que subraya el potencial de esta metodología

- 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.

<b>Opinión de los alumnos al inicio del proyecto</b>				
Número de alumnos matriculados:+100 (compromiso de al menos 7)				
<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
<b>Opinión de los alumnos en la etapa final del proyecto</b>				
<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
	33%	67%		
<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
			33%	67%
<b>En el caso de la participación de un profesor invitado</b>				
<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
<b>Valoración crítica sobre la influencia que ha ejercido el proyecto en la opinión de los alumnos</b>				
Los resultados obtenidos muestran una percepción positiva entre los estudiantes que optaron por el uso del iPoster. Estos alumnos destacaron que la herramienta les ayudó a mejorar su comprensión de los contenidos y a desarrollar habilidades tecnológicas que consideran útiles para su futura práctica profesional. En resumen, aunque la participación fue inferior a la esperada, la influencia del proyecto en los alumnos que participaron fue notablemente positiva, sugiriendo un potencial significativo para futuras ediciones con una planificación más estructurada e integrada en el currículo académico.				

4. Describa las medidas de difusión a las que se comprometió en la solicitud y las que ha llevado a cabo<sup>2</sup>.

Descripción de las medidas comprometidas en la solicitud
Descripción de las medidas que se han llevado a cabo

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