

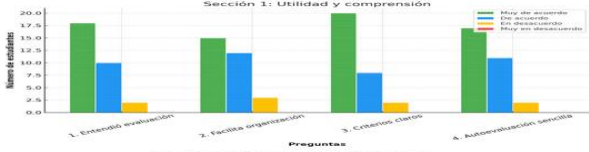
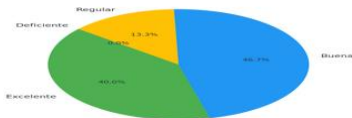
MEMORIA FINAL INNOVA¹ COMPROMISOS Y RESULTADOS PROYECTOS DE INNOVACIÓN Y MEJORA DOCENTE 2024/2025

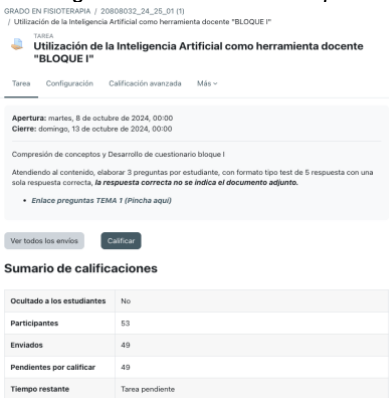
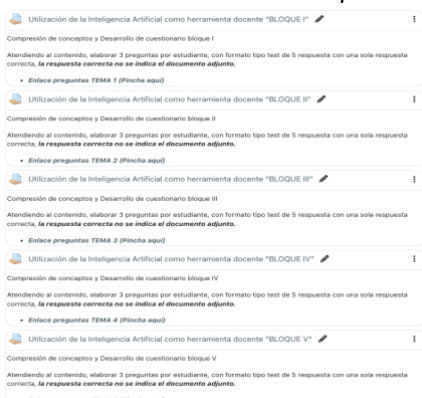
Identificación del proyecto	
Código	sol-202400284880-tra
Título	EDUCACION DIGITAL: LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL (IA) COMO HERRAMIENTA DE APROVECHAMIENTO EN EL AULA "Proyecto ALDIA"
Responsable	Miguel Ángel Rosety Rodríguez

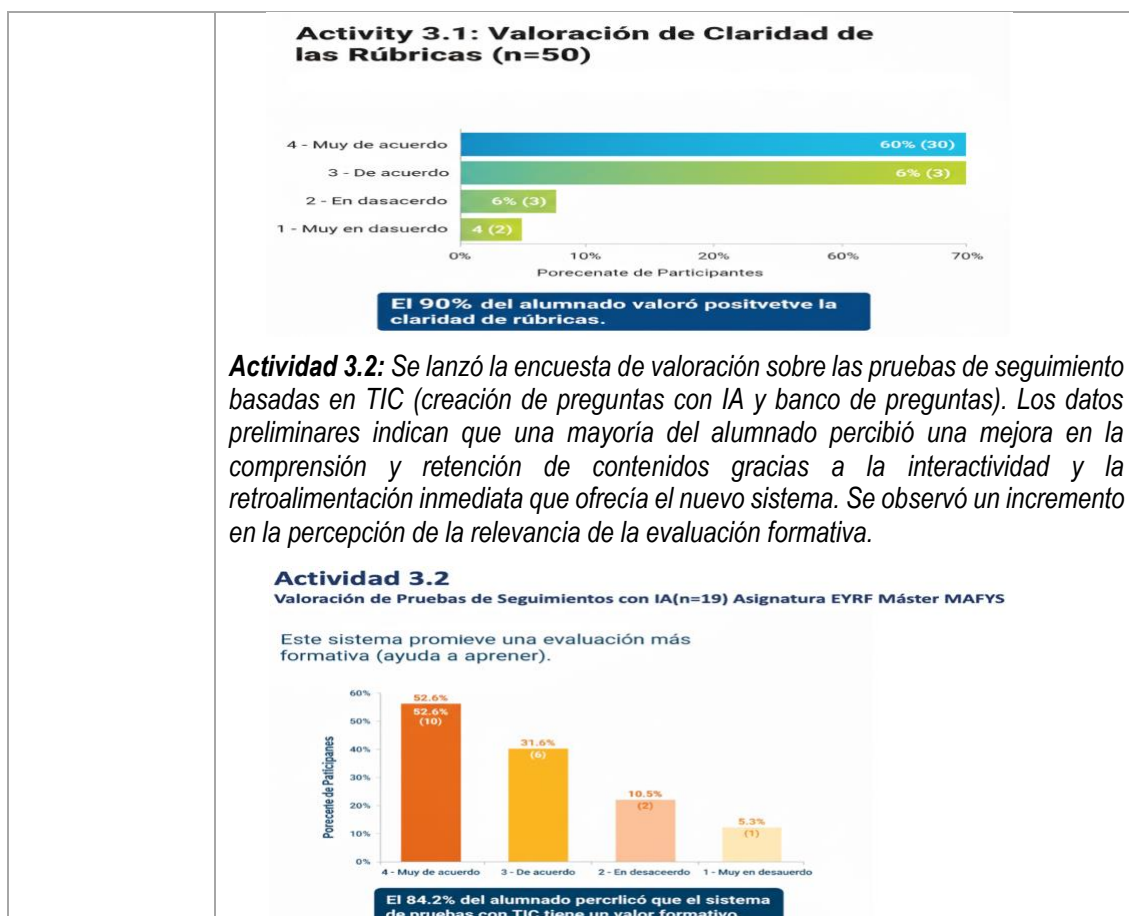
1. Describa los resultados obtenidos a la luz de los objetivos y compromisos que adquirió en la solicitud de su proyecto. Incluya tantas tablas como objetivos contempló.

Objetivo nº 1	<i>Desarrollar una rúbrica de evaluación/autoevaluación para trabajo autónomos</i>
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	Actividad 1.1: Elaboración de documento con los contenidos mínimos evaluables que debe corresponder con los contenidos que se detallarán en el primer día de clase por el profesor de la asignatura, el equipo docente dará unas pautas para el manejo de la aplicación disponible de IA y el desarrollo en las misma. Para la elaboración de la rúbrica será conformado por grupos de 6 a 8 estudiante según el número de matriculados. Todas las explicaciones sobre elaboración, será dadas el primer día de presentación de forma resumida, se indicarán los contenidos mínimos que tienen que incluir, herramientas disponibles... Este documento se colgará en el campus virtual de la asignatura para que esté en todo momento disponible para el alumnado. Actividad 1.2: Elaboración de la rúbrica de evaluación y autoevaluación. Una vez elaborado será revisado por el profesor responsable de la materia, y se dará uso para la evaluación de los trabajos autónomos que están descrito en el programa docente de la materia, en ese mismo curso. Actividad 1.3 Opinión sobre la utilidad de las rúbricas. El estudiantado matriculado de las materias según asignatura implicado en el proyecto, emitirá una opinión en la última sesión de la asignatura, contestando a una encuesta de satisfacción sobre las rúbricas: utilidad, mejoras, etc

¹ Esta memoria no debe superar las 6 páginas.

Actividades realizadas y resultados obtenidos:	Actividad 1.1: Se elaboró el documento con los contenidos mínimos evaluables y pautas metodológicas, disponible desde la primera sesión en el campus virtual, garantizando el acceso permanente al alumnado. Los grupos de trabajo (5–10 estudiante según asignaturas) fueron constituidos correctamente y participaron activamente en la construcción de la herramienta. Ver Imagen campus virtual: Actividad 1.2: Se diseñó la rúbrica de evaluación y autoevaluación de manera colaborativa, revisada por el profesorado responsable. La rúbrica se aplicó en los trabajos autónomos previstos en la guía docente de las materias implicadas, permitiendo una evaluación más objetiva y transparente ▼ PROYECTO INNOVACIÓN DOCENTE "IA" ✎  PRESENTACION Y DOCUMENTACION ✎ Ocultado a los estudiantes ▼  Encuesta anonima sobre utilidad rúbrica24_25 ✎ Ocultado a los estudiantes ▼  Rubrica elaborada por estudiantes ✎ Actividad 1.3: Se aplicó la encuesta de satisfacción al estudiantado en la última sesión. Los resultados reflejaron una valoración positiva de la rúbrica, destacando su claridad y utilidad para guiar el aprendizaje autónomo. Asimismo, se recogieron propuestas de mejora que servirán para futuras ediciones.  Sección 1: Utilidad y comprensión <table><thead><tr><th>Preguntas</th><th>Muy de acuerdo</th><th>De acuerdo</th><th>No de acuerdo</th><th>Muy no de acuerdo</th></tr></thead><tbody><tr><td>1. Entiendo evaluación</td><td>15.0</td><td>10.0</td><td>5.0</td><td>2.0</td></tr><tr><td>2. Fácil de organizar</td><td>15.0</td><td>10.0</td><td>5.0</td><td>2.0</td></tr><tr><td>3. Contenido claro</td><td>15.0</td><td>10.0</td><td>5.0</td><td>2.0</td></tr><tr><td>4. Autoevaluación sencilla</td><td>15.0</td><td>10.0</td><td>5.0</td><td>2.0</td></tr></tbody></table>  Sección 3: Valoración global de la rúbrica <table><thead><tr><th>Valoración</th><th>Porcentaje</th></tr></thead><tbody><tr><td>Excelente</td><td>26.7%</td></tr><tr><td>Buena</td><td>50.0%</td></tr><tr><td>Deficiente</td><td>10.0%</td></tr><tr><td>Regular</td><td>13.3%</td></tr></tbody></table> Resultados: Los objetivos se alcanzaron satisfactoriamente: se dispuso de una herramienta funcional de evaluación y autoevaluación, utilizada en el curso y valorada positivamente por el alumnado. La experiencia promovió la autonomía del estudiantado y mejoró la coherencia entre objetivos de aprendizaje, actividades y evaluación.	Preguntas	Muy de acuerdo	De acuerdo	No de acuerdo	Muy no de acuerdo	1. Entiendo evaluación	15.0	10.0	5.0	2.0	2. Fácil de organizar	15.0	10.0	5.0	2.0	3. Contenido claro	15.0	10.0	5.0	2.0	4. Autoevaluación sencilla	15.0	10.0	5.0	2.0	Valoración	Porcentaje	Excelente	26.7%	Buena	50.0%	Deficiente	10.0%	Regular	13.3%
Preguntas	Muy de acuerdo	De acuerdo	No de acuerdo	Muy no de acuerdo																																
1. Entiendo evaluación	15.0	10.0	5.0	2.0																																
2. Fácil de organizar	15.0	10.0	5.0	2.0																																
3. Contenido claro	15.0	10.0	5.0	2.0																																
4. Autoevaluación sencilla	15.0	10.0	5.0	2.0																																
Valoración	Porcentaje																																			
Excelente	26.7%																																			
Buena	50.0%																																			
Deficiente	10.0%																																			
Regular	13.3%																																			
Objetivo nº 2	Pruebas de seguimientos interactivo divididos por temas/ y Bloques.																																			
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	Actividad 2.1. Después de cada clase el alumnado junto con el profesor deberá realizar a través de la herramienta aplicación CHAT GPT la elaboración de preguntas tipo test o imágenes sobre el contenido impartido en el mismo día, para que posteriormente en los últimos 10 minutos de clase, cada alumno realice una pregunta al resto de grupo y en presencia del profesor valorar el grado de complejidad, idoneidad y elegibilidad para una prueba futura de bloque. Ello ayudará al proceso de enseñanza-aprendizaje. Actividad 2.2 Cada alumno deberá genera en su casa una batería de preguntas (donde le profesor dará las indicaciones oportunas en el primer día de clases, número, tipo, de preguntas y respuestas) mediante la utilización de herramienta de IA, esas baterías serán subidas al campus virtual por el alumnado, para que cada alumno pueda hacerlas de forma voluntarias y corregir posibles fallos generados por un uso incorrecto de la aplicación de forma autónoma, posteriormente y en base a las miles de preguntas generadas se realizará cada bloque temático una prueba de seguimiento sobre las preguntas que el profesor considere más idónea y se ajusten																																			

	al contenido impartido, el número y formato serán los que se describen en el programa docente de cada materia involucrada.
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	Actividad 2.1: Se implementó la dinámica de generación de preguntas al final de cada clase. El profesorado guio al alumnado en el uso de ChatGPT para elaborar material. La discusión en clase permitió refinar la calidad de las preguntas, identificar errores comunes en la generación por IA y evaluar la profundidad del aprendizaje del día. La actividad fue altamente participativa y mejoró la retroalimentación inmediata. Actividad 2.2: Se proporcionaron las directrices específicas (formato, cantidad y tipo de preguntas) para la generación de baterías autónomas. El estudiantado generó un volumen significativo de preguntas según materia (han oscilaban entre 200 y 800) y las subió al campus virtual, creando un banco de preguntas masivo y colaborativo. La práctica voluntaria fomentó el autoaprendizaje y la detección de fallos en el prompting de la IA. Finalmente, las pruebas de seguimiento de bloque se elaboraron utilizando este banco, garantizando su alineación con los contenidos impartidos y el programa docente.(como se recogen en las imágenes aportadas de la asignatura de Fisioterapia de 3º curso dentro del campus virtual   Resultados: Los objetivos se alcanzaron con éxito: se diseñó e implementó un sistema de seguimiento continuo e interactivo que integra el uso didáctico de la Inteligencia Artificial. La participación activa del estudiantado en la creación de su propio material de evaluación demostró un impacto positivo en la asimilación de contenidos y en el desarrollo de su autonomía. Además, se construyó un valioso banco de preguntas validado y alineado con los objetivos de las asignaturas.
Objetivo nº 3	Encuesta anónima del alumnado y comparación de datos.
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	Actividad 3.1 Opinión sobre la utilidad de las rúbricas creadas.. El estudiantado matriculado de las materias (según asignatura implicado en el proyecto), emitirá una opinión anónima en la última sesión de la asignatura, contestando a una encuesta de satisfacción sobre las rúbricas: utilidad, mejoras, etc Actividad 3.2 Al finalizar las clases teóricas se lanzará al estudiantado de cada materia donde se ha desarrollado el proyecto una encuesta anónima para que valoren si la incorporación de pruebas de seguimiento a través de TIC ha supuesto una mejora para ellos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	Actividad 3.1: Se diseñó una encuesta anónima sencilla y concisa, y se aplicó en la última sesión de clase. La participación fue alta. Los resultados mostraron una valoración positiva general de las rúbricas, destacando su claridad y transparencia en la evaluación. Se recogieron sugerencias específicas sobre la ponderación de algunos criterios, que se incorporarán en la revisión para la próxima edición.



- 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

1. Valoración Académica de la Influencia del Proyecto ALDIA

El proyecto de innovación docente "EDUCACION DIGITAL: LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL (IA) COMO HERRAMIENTA DE APROVECHAMIENTO EN EL AULA (Proyecto ALDIA)" ejerce una **influencia disruptiva y fundamental** en la evolución de las asignaturas involucradas (Grados y Posgrados en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte, Medicina, Fisioterapia y MAES), alineándolas con los paradigmas educativos y profesionales del siglo XXI.

La implementación de ALDIA trasciende la mera incorporación de herramientas tecnológicas, posicionándose como un **catalizador para la reforma metodológica y la adquisición de competencias avanzadas**. Su influencia se articula en torno a tres ejes académicos principales:

- Relevancia Curricular y Competencia Digital:** El proyecto garantiza la **integración efectiva de la competencia en IA** como un resultado de aprendizaje explícito. Esto asegura que el perfil de egreso esté capacitado para la **aplicación crítica y productiva de la tecnología digital** en sus respectivas disciplinas, superando la alfabetización digital básica.
- Transición Metodológica hacia el Aprendizaje Activo:** Impulsa una reorientación del rol del estudiante, pasando de ser un receptor pasivo a un **agente activo y cocreador del proceso**

de enseñanza-aprendizaje. Este enfoque promueve la **autorregulación, la metacognición y el aprendizaje personalizado**, elementos clave de la didáctica universitaria moderna.

3. **Optimización de la Gestión Docente (Eficiencia Pedagógica):** Al capitalizar el potencial de la IA para la **automatización de tareas de bajo valor añadido** (generación de materiales de seguimiento y corrección preliminar), el proyecto facilita la **reubicación de los recursos cognitivos del profesorado** hacia actividades de alto impacto pedagógico, como el *feedback* cualitativo y el desarrollo curricular.

2. Análisis del Impacto de la Innovación en las Asignaturas Relacionadas

El impacto de las actividades del Proyecto ALDIA se puede desglosar en función de su contribución a la mejora de los procesos formativos y evaluativos de las asignaturas.

El **Proyecto ALDIA** busca mejorar la enseñanza y la evaluación integrando la **Inteligencia Artificial (IA)** y la **participación activa del alumnado**.

Sus tres áreas de impacto clave son:

1. **Evaluación (Transparencia y Reflexión):** Uso de **rúbricas consensuadas** para asegurar **criterios claros** y fomentar el **pensamiento reflexivo (metacognición)** del estudiante mediante la autoevaluación. La IA se usa en el **diseño de las rúbricas**.
2. **Aprendizaje y Seguimiento (Profundidad y Autonomía):** Los alumnos **generan sus propias preguntas** (pruebas de seguimiento) con ayuda de IA, lo que obliga a un **aprendizaje profundo** (síntesis y análisis). Esto permite al profesorado realizar una **evaluación adaptativa** y fomenta la **autonomía** del estudiante.
3. **Calidad Institucional:** Se recogen **datos de satisfacción** mediante encuestas para **garantizar la calidad** de las innovaciones metodológicas y proporcionar la **evidencia empírica** necesaria para su consolidación y mejora en las guías docentes.

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

Opinión del alumnado al inicio del proyecto				
Número de alumnado matriculado:				
<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
			x	
Opinión del alumnado 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
		x		
<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
			x	
En el caso de la participación de profesorado invitado				

<i>La participación del profesorado 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
-	-	-	-	-
Valoración crítica sobre la influencia que ha ejercido el proyecto en la opinión del alumnado				

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
Compromiso de impartición de una charla o taller para profesores: Tras la finalización de las tareas planteadas la responsable del proyecto de innovación expondrá los resultados obtenidos a sus compañeros/as que estará abierto a profesorado de otras áreas y departamentos. El programa provisional constará de los siguientes puntos: 1. Presentación de la actividad y exposición de los resultados 2. Primer diagnóstico y propuestas de mejora.
Descripción de las medidas que se han llevado a cabo
1. Charla o Taller • Fecha y Lugar: Programada para julio de 2025 en la Facultad de Ciencias de la Educación. • Contenido: Se basará en el análisis de los datos del Objetivo 3 (Encuesta Anónima) para presentar un diagnóstico y propuestas de mejora del proyecto. • Asistencia: Se enviará una invitación formal a los departamentos directamente implicados (Actividad Física y Deporte, Medicina, Fisioterapia, MAES) y a otros interesados. 2. Publicación y Congresos Una vez finalizadas las actividades y analizados los datos de las encuestas (Objetivo 3), el equipo se centrará en la preparación de productos científicos: • Paper/Artículo Científico: Redactar un artículo que detalle la metodología, los resultados (impacto de las rúbricas y pruebas de seguimiento) y las lecciones aprendidas sobre el uso de la IA en el aula. • Congresos: Enviar propuestas de comunicación a congresos de innovación educativa (nacionales o internacionales) a partir del segundo semestre del año académico. • Revistas: Explorar revistas indexadas especializadas para la publicación final del artículo.

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