

**INVESTIGACIÓN EN
CONTEXTOS
EDUCATIVOS
FORMALES, NO
FORMALES E
INFORMALES:
DESCUBRIENDO
NUEVOS HORIZONTES
EN LA EDUCACIÓN**

Juan José Victoria Maldonado
Blanca Berral Ortiz
José Antonio Martínez Domingo
Daniel Camuñas García



Dykinson, S.L.

PROYECTO “PRACTICS”: MEJORA DE LAS COMPETENCIAS DIGITALES DE FUTUROS DOCENTES A TRAVÉS DE PRÁCTICAS BASADAS EN LAS METODOLOGÍAS ACTIVAS Y GAMIFICACIÓN EDUCATIVA

Pablo Usán Supervía

1. INTRODUCCIÓN

El proyecto universitario “PracTICS” responde a la realización de diferentes prácticas grupales en la asignatura (26.660) “Psicología del Desarrollo” (1º Magisterio de Educación Primaria, Universidad de Zaragoza) fundamentadas en la elaboración de productos didácticos de aprendizaje basados en las metodologías activas en el aula y gamificación educativa.

El papel de las metodologías activas en el aula adquiere cada vez más relevancia en nuestros días dentro del sistema educativo español en todas sus etapas educativas, desde Educación Infantil hasta la Educación Superior. En los últimos años, hemos podido presenciar como las aulas se han llenado de proyectos, programas y nuevas formas de proceder; en definitiva, un cambio metodológico en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Juárez, Rasskin & Mendo, 2019).

La implementación de este tipo de metodologías exige un cambio fundamental en la actitud de profesorado y alumnado quienes han tenido que adaptar su rol dentro del aula a un nuevo modelo de educación que promueve el protagonismo activo del alumnado en su proceso de aprendizaje frente a la denominada “escuela tradicional” que hasta hace poco imperaba en nuestros días. Del mismo modo, el docente ha tenido, poco a poco, que abandonar su papel como mero transmisor de conocimientos para dar lugar a una figura más abierta, flexible y guía en el aprendizaje del alumnado en las aulas (Usán y Salavera, 2020).

Tal y como afirma Asunción (2019), el hecho de aplicar las metodologías activas implica para el docente conocer bien a sus estudiantes, cuáles son sus ideas previas, qué son capaces de aprender en un momento determinado, elementos motivantes y desmotivantes tanto internos

como externo, sus hábitos, valores y actitudes para el estudio de las actividades oportunas en beneficio de la utilización de las metodologías activas en el aula.

Relacionado con las metodologías activas, la gamificación consiste, tal y como señala Teixes (2015), en “la aplicación de recursos propios de los juegos en contextos no lúdicos con el fin de modificar los comportamientos de los individuos, actuando sobre su motivación, para la consecución de objetivos concretos”.

Este tipo de metodología se basa en la ejecución de diferentes actividades a las comúnmente usadas en el ámbito académico para adquirir la consecución de una serie de objetivos generalmente relacionados con los contenidos impartidos en las aulas del sistema educativo (Martínez, 2019).

La gamificación no se basa únicamente en la consecución de premios. La creación de cualquier tipo de programa o juego en el contexto de aula no implica que se esté realizando correctamente una serie de actividades gamificadas ya que debemos tener claro que no por utilizar una pizarra digital y una tablet para resolver ciertas cuestiones estamos llevando a cabo la gamificación educativa en las aulas (Ortiz, 2018).

Para la promoción de un sistema gamificado deberíamos hablar del momento en el que se propone. Durante el año académico universitario se dispone de diferentes momentos en los que determinadas metodologías no prosperan entre los alumnos. En nuestro caso, para que un sistema gamificado consiga obtener los objetivos fijados anteriormente de su aplicación, debemos elegir correctamente dicho momento. Por ejemplo, eligiendo correctamente el contexto en el que se aplica dicha metodología, un momento adecuado e idóneo para la aplicación de ésta sería durante las prácticas o trabajos comunes mediante una serie de actividades que promuevan el estudio de pre-evaluación para la consecución de logros en relación con las competencias y contenidos curriculares que se aplican (Borrás, 2015).

Entre las características de la gamificación educativa en el aula (Salavera y Usán, 2020) se encuentra la transformación del aprendizaje, favorecimiento de la curiosidad y la motivación, incremento de la tolerancia ante el error, fomento del aprendizaje significativo, potenciación de la autonomía personal, desarrollo de las funciones metacognitivas y fomento del sentido de la competencia personal y grupal.

Con todo ello, se propone el desarrollo del proyecto piloto “PracTICS” a nivel universitario para la mejora de competencias TICs en los estudiantes de Magisterio que, posteriormente, se convertirán en futuros docentes y cuya formación en competencia digital supondrá conocer cómo utilizar las metodologías activas y aplicaciones educativas en su futura labor como docentes. De esta manera, el alumnado se divierte apendiendo aplicaciones y programas en la realización de productos didácticos de aprendizaje.

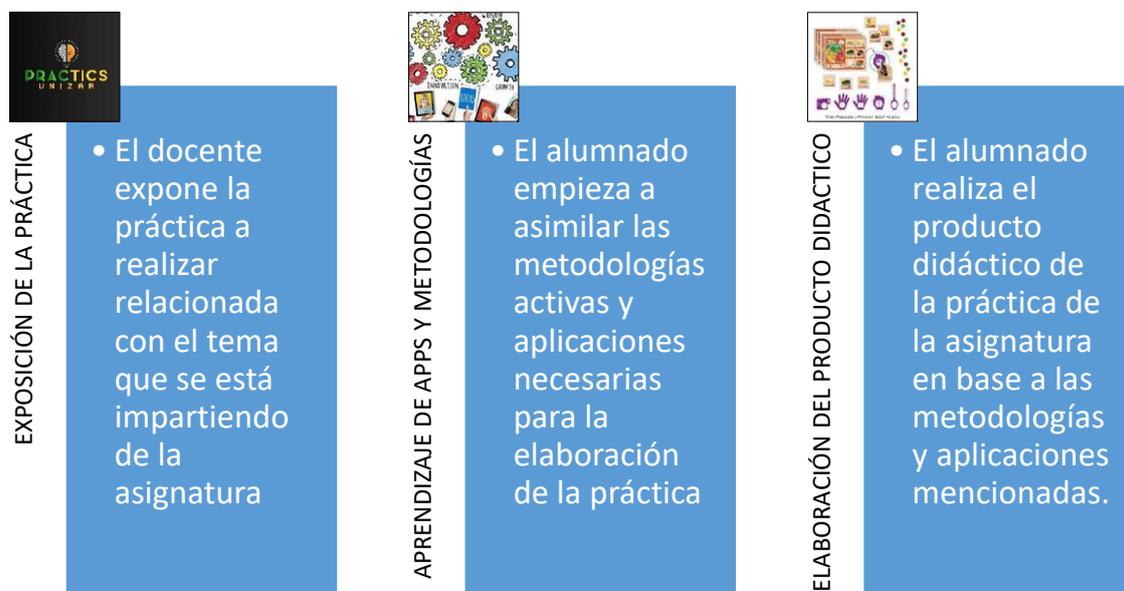
2. MÉTODO

El presente proyecto responde a una experiencia piloto de innovación a desarrollar en el presente curso académico con el objetivo de la mejora y aprendizaje de competencias digitales en futuros docentes; es decir, desde las clases de Universidad y a través de las prácticas de la

asignatura de (26.660) “Psicología del Desarrollo”, se exponen diferentes metodologías activas y aplicaciones educativas para ser aprendidas por el alumnado y ejecutadas en los diferentes productos didácticos que tienen que elaborar en cada una de las prácticas en las cuales tienen cabida las diferentes metodologías y aplicaciones mencionadas.

Figura 1.

Metodología de las prácticas del Proyecto “PracTICS”



Como hemos mencionado anteriormente, las metodologías activas en el aula y la gamificación educativa supondrán el aliciente para la realización de los diferentes productos didácticos en la asimilación de competencias digitales en los futuros docentes no solo conociendo y manipulándolas sino, también, aprendiéndolas de manera práctica sirviéndoles para su futura praxis como docentes.

Las metodologías activas se refieren a todas aquellas acciones educativas que ceden el protagonismo al alumnado en la asunción de ser partícipes activos y consecuentes de sus propios procesos de aprendizaje.

2.1. Contexto de la actuación

El contexto del proyecto se lleva realizando desde hace cinco cursos académicos en la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación (Huesca) y en la Facultad de Educación (Zaragoza) pertenecientes a la Universidad de Zaragoza. Es en el presente curso académico cuando se incorpora la mejora de las competencias TICs en docentes con la metodología anteriormente propuesta de forma evaluada en el proyecto.

La asignatura de (26.660) “Psicología del Desarrollo” se engloba dentro de la formación básica del área de conocimiento de Ciencias Sociales y Jurídicas, materia “Aprendizaje y desarrollo de la personalidad”, contando con 6 créditos ECTS en el período de impartición del segundo semestre.

Figura 2.

Contexto y centros de intervención por cursos del Proyecto “PracTICS”

2018-2019	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023
<ul style="list-style-type: none"> • FCHE • Huesca 	<ul style="list-style-type: none"> • FCHE • Huesca 	<ul style="list-style-type: none"> • FCHE • Huesca 	<ul style="list-style-type: none"> • FCHE • Huesca 	<ul style="list-style-type: none"> • Fac Educ • Zaragoza

2.2. Participantes

Los participantes del proyecto de la asignatura (26.660) “Psicología del Desarrollo” perteneciente a 1º Grado de Magisterio en Educación Primaria pertenecen a los grupos 3 y 4, según Facultad, abarcando a un número aproximado de 60 alumnos/as por grupo.

Figura 3.

Participantes por cursos académicos del Proyecto “PracTICS”

2018-2019	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023
<ul style="list-style-type: none"> •Grupo 3 •60 alum@s 	<ul style="list-style-type: none"> •Grupo 3 y 4 •120 alumn@s 	<ul style="list-style-type: none"> •Grupo 3 y 4 •120 alum@s 	<ul style="list-style-type: none"> •Grupo 3 y 4 •120 alum@s 	<ul style="list-style-type: none"> •Grupo 3 y 4 •120 alumn@s

2.3. Temporalización

La mayoría de las prácticas tienen una duración de dos semanas, acorde con el tema impartido, del cual se desprenden las cuestiones teóricas transformadas en competencias específicas por medio de los diferentes productos didácticos elaborados. La formación de los diferentes grupos queda fijada a principio del cuatrimestre compuesto por cuatro personas que colaboran y cooperan dentro y fuera del aula en la realización del producto didáctico solicitado.

2.4. Competencias docentes en la formación del profesorado

Según la guía docente, las competencias de adquisición de los estudiantes futuros docentes relacionadas con el proyecto “PracTICS” responden a:

Tabla 1

Competencias docentes en la formación del profesorado

Competencias generales
(CG04) Diseñar y regular espacios de aprendizaje en contextos de diversidad y que atiendan a la igualdad de género, a la equidad y al respeto a los derechos humanos, que conformen los valores de la formación ciudadana.
(CG07) Colaborar con los distintos sectores de la comunidad educativa y del entorno social (...)
(CG10) Reflexionar sobre las prácticas de aula para innovar y mejorar la labor docente. Adquirir hábitos y destrezas para el aprendizaje autónomo y cooperativo y promoverlo entre sus futuros alumnos. Asumir la necesidad del desarrollo profesional continuo mediante la reflexión, la autoevaluación y la investigación sobre la propia práctica.

Competencias básicas

(CB02) Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

(CB04) Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

(CB05) Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

Competencias transversales

(CT02) Entender el aprendizaje como un hecho global, complejo y trascendente, diseñando y desarrollando situaciones que atiendan a la diversidad del alumnado (...)

(CT03) Gestionar y autorregular la progresión de los aprendizajes adaptándose a nuevas situaciones e interrelacionando saberes para elaborar otros nuevos.

(CT04) Trabajar en equipo siendo capaz de ejercer diferente rol dentro del grupo.

(CT05) Utilizar y aplicar las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para aprender, comunicarse y compartir conocimientos en diferentes contextos.

(CT07) Buscar, gestionar, procesar, analizar y comunicar la información de manera eficaz, crítica y creativa.

Competencias específicas

(CE01) Comprender los procesos de aprendizaje relativos al periodo 6-12 en el contexto familiar, social y escolar.

(CE02) Conocer las características de éstos, así como las características de sus contextos motivacionales y sociales, con el fin de desarrollar su autonomía.

(CE03) Dominar los conocimientos necesarios para comprender el desarrollo de la personalidad de estos estudiantes e identificar disfunciones, ayudándoles a adquirir un concepto ajustado de sí mismos.

(CE05) Conocer las propuestas y desarrollos actuales basados en el aprendizaje de competencias.

(CE07) Analizar y comprender los procesos educativos en el aula y fuera de ella relativos al periodo 6-12.

(CE11) Conocer los procesos de interacción y comunicación en el aula.

(CE21) Conocer y saber ejercer las funciones de tutor y orientador en relación con la educación familiar en el periodo 6-12.

2.5. Metodologías activas y aplicaciones de trabajo

A lo largo de las prácticas, las diferentes metodologías a trabajar son:

Tabla 2

Metodologías activas y aplicaciones de trabajo

Metodologías activas	Apps y programas
Aprendizaje cooperativo	Flip, Powtoon, Ed Puzzle, Explain
Aprendizaje colaborativo	Everything, Canva, Slidesgo, Vista Create,
Aprendizaje basado en proyectos	Quizizz, Educaplay, Kahoot, Symbaloo,
Aprendizaje basado en problemas	Liveworksheets, Quizlet, Slidecore, Genially,
Flipped Classroom	Slidescarnival, Book Creator, Padlet, Google
Aprendizaje servicio	Site, Wakelet, Merge Edu, Thinkcard.
Gamificación educativa	

3. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Al tratarse de una experiencia de innovación educativa mostraremos los resultados siguiendo las prácticas de la asignatura así como las metodologías y aplicaciones utilizadas en los productos didácticos realizados.

Tabla 3

Resultados de aprendizaje de las prácticas

Tema 1. Desarrollo cognitivo.



Teoría del desarrollo cognitivo

Producto didáctico: Explainer video ó píldora educativa donde expliquen la teoría del desarrollo cognitivo.

Tema 2. Desarrollo de la personalidad.



Variables psicológicas

Producto didáctico: Programa de habilidades psicológicas en el aula con actividades para

potenciar diferentes variables.

Tema 3.

Desarrollo del lenguaje.



Sistemas de comunicación aumentativa por medio de actividades audiovisuales

Producto didáctico: Creación de actividades curriculares para alumnado con material audiovisual.

Tema 4.

Desarrollo de la inteligencia.



Inteligencias múltiples

Producto didáctico: Creación de juegos de mesa relacionados con las inteligencias múltiples en el aula.

Tema 5.

Desarrollo socioafectivo.



Conflictos socioafectivos

Producto didáctico: Creación de un proyecto gamificado contextualizado en un centro educativo para trabajar posibles conflictos socioafectivos

Tema 6.

Desarrollo físico y motor.



Habilidades motrices básicas

Producto didáctico: Creación de un Google Site común acerca de una habilidad motriz y sesión evolucionada para llevarla a la práctica

Tema 7.

Desarrollo psicosexual.



Desarrollo psicosexual

Producto didáctico: Creación de un Wakelet acerca de situaciones psicosexuales que afectan a la sociedad actual sirviendo de ayuda a interesados

Tema 8.

Metodologías activas en el aula



Creación y seguimiento de redes sociales y listado de apps educativas

Producto didáctico: Creación de redes sociales educativas y listado de aplicaciones y recursos web para profesorado

4. EVALUACIÓN

Al tratarse de un proyecto piloto, la evaluación planteada corresponde a un estudio longitudinal con grupo de control y experimental (pretest y postest), a través del cuestionario Cuestionario de Competencia Digital para Futuros Maestros (Cabero, Barroso, Gutiérrez & Palacios (2020), que evalúa las siguientes dimensiones:

1. **Alfabetización tecnológica:** la competencia digital es saber planificar e implementar el uso de tecnologías digitales en diferentes contextos.

2. **Comunicación y colaboración:** la competencia digital está relacionada con la capacidad para utilizar las tecnologías digitales para interactuar con amigos, compañeros de trabajo, alumnado y familia
3. **Búsqueda y tratamiento de la información:** relacionada con las fuentes, creación y distribución de recursos digitales.
4. **Ciudadanía digital:** relacionada con saber usar y administrar de manera responsable el contenido digital, respetando las normas de derechos de autor y protegiendo los datos
5. **Creatividad e innovación:** uso de herramientas digitales innovadoras para modificar elementos ya existentes con el fin de mejorarlos

Figura 4.

Diseño piloto pretest-postest



5. CONCLUSIONES

Las principales conclusiones que se esperan alcanzar con el proyecto se focalizan en la figura del alumnado estudiante de Magisterio de Educación Primaria en la adquisición de competencias TICs para su formación digital y posterior utilización como profesional de la educación. Por ello, consideramos que la motivación y aprendizaje significativo puede darse en todo el alumnado que realiza el proyecto teniendo diferentes productos didácticos relacionados con sus prácticas y que, a su vez, se desprenden de los contenidos teóricos vistos. Además, la realización de las prácticas en grupos pequeños supone primordialmente la asunción de tareas y quehaceres que se relacionan con la optimización del aprendizaje cooperativo y colaborativo. Por ello, aunque resulta un estudio piloto definido, durante el cuatrimestre iremos desgranando las visitudes, limitaciones y potencialidades para perfeccionarlo en los sucesivos cursos académicos.

6. REFERENCIAS

- Asunción, S. (2019). Metodologías Activas: Herramientas para el empoderamiento docente. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 7(1), 65–80. DOI: <https://doi.org/10.37843/rted.v7i1.27>
- Borras, O. (2015). *Fundamentos de la gamificación*. Universidad Politécnica de Madrid. DOI: <https://doi.org/10.13140/RG.2.1.3807.9848>

- Cabero, J., Barroso, J., Gutiérrez, J.J. & Palacios, A. (2020). Validación del cuestionario de competencia digital para futuros maestros mediante ecuaciones estructurales. *Bordón. Revista De Pedagogía*, 72(2), 45–63. DOI: <https://doi.org/10.13042/Bordon.2020.73436>
- Juárez, M., Rasskin, I., & Mendo, S. (2019). El Aprendizaje Cooperativo, una metodología activa para la educación del siglo XXI: una revisión bibliográfica. *Revista Prisma Social*, 26, 200–210.
- Martínez, A. (2019). *La gamificación en las aulas y su relación con la motivación*. Trabajo Fin de Grado. Universidad de Zaragoza
- Ortiz, M., Jordán, J., y Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44, 1-17. DOI: <https://doi.org/10.1590/s1678-4634201844173773>
- Teixes, F. (2015). *Gamificación: motivar jugando*. Madrid: Editorial UOC.
- Usán, P. y Salavera, C. (2020). *Metodologías activas en el aula: innovación educativa para fomentar el aprendizaje significativo del alumnado*. Zaragoza: Pregunta.

PRACTICS: PROYECTO DE GAMIFICACIÓN EN LAS PRÁCTICAS DE “PSICOLOGÍA DEL DESARROLLO” DEL GRADO DE MAGISTERIO DE EDUCACIÓN PRIMARIA (UNIVERSIDAD DE ZARAGOZA)

Pablo Usán Supervía

1. INTRODUCCIÓN

La gamificación consiste, tal y como señala Teixes (2015), en “la aplicación de recursos propios de los juegos en contextos no lúdicos con el fin de modificar los comportamientos de los individuos, actuando sobre su motivación, para la consecución de objetivos concretos”. Este tipo de metodología se basa en la ejecución de diferentes actividades a las comúnmente usadas en el ámbito escolar para adquirir la consecución de una serie de objetivos generalmente relacionados con los contenidos impartidos en las aulas en las diferentes etapas del sistema educativo (Martínez, 2019).

La gamificación no se basa únicamente en la consecución de premios. La creación de cualquier tipo de programa o juego en el contexto de aula no implica que se esté realizando correctamente una serie de actividades gamificadas ya que debemos tener claro que no por utilizar una pizarra digital y una tablet para resolver ciertas cuestiones estamos llevando a cabo la gamificación educativa (Ortiz, 2018).

Para la promoción de un sistema gamificado deberíamos hablar del momento en el que se propone. Durante el año académico universitario se dispone de diferentes momentos en los que determinadas metodologías no prosperan entre los alumnos. En nuestro caso, para que un sistema gamificado consiga obtener los objetivos fijados anteriormente de su aplicación, debemos elegir correctamente dicho momento. Por ejemplo, eligiendo correctamente el contexto en el que se aplica dicha metodología, un momento adecuado e idóneo para la aplicación de ésta sería durante las prácticas o trabajos comunes mediante una serie de actividades que promuevan el estudio de pre-evaluación para la consecución de logros en relación con las competencias y contenidos curriculares que se aplican (Borrás, 2015).

La gamificación, por tanto, requiere de disponer de unas normas para el juego que sirvan como refuerzo del objetivo pero que también permitan llevar las actividades en un clima correcto y sin caos ocasionado generalmente cuando se proponen actividades menos comunes en las aulas. De tal forma, se deberán de delimitar comportamientos, proponer una participación y una competición dentro de las actividades limpia y sana entre el alumnado. Las normas tienen que ser claras y constantemente puestas en común con los participantes para una correcta ejecución de las actividades planteadas. Ante el no cumplimiento de las medidas o normas, el docente deberá de tomar determinadas decisiones pautadas anteriormente para la mejoría de ciertos alumnos o un progreso en su comportamiento (Martínez, 2019).

Según Usán y Salavera (2020), los objetivos que persigue la gamificación educativa pueden resumirse en:

- Participar en tareas y actividades que permitan al alumnado el intercambio de experiencias interpersonales.
- Desarrollar nuevas herramientas y habilidades de aprendizaje.
- Transformar los conocimientos en competencias.
- Establecer una relación de manera lúdica con los contenidos curriculares.
- Potenciar la conciencia grupal a través del trabajo conjunto con los iguales.
- Favorecer aspectos como la autonomía, el pensamiento crítico, las actitudes colaborativas y las capacidades de autoevaluación.
- Tomar conciencia de la reflexión individual a través de la interacción con el entorno más próximo.
- Aumentar la motivación del alumnado en el desempeño de sus tareas.
- Implementar tecnologías de la información y la comunicación.

Entre otras, podemos destacar las siguientes características de la gamificación educativa en el aula (Usán y Salavera, 2020).

- Ayuda a la transformación del aprendizaje.
- Favorece la curiosidad y la motivación.
- Incrementa la tolerancia ante el error.
- Fomenta el aprendizaje significativo.
- Potencia la autonomía personal.
- Desarrolla las funciones metacognitivas.
- Impulsa el sentido de la competencia personal y grupal.

Con todo ello, se propone la utilización de la gamificación en el contexto de las prácticas de una asignatura universitaria a través de productos didácticos de aprendizaje; es decir, producciones finales que el alumnado debe realizar cuya culminación supone la utilización de diferentes apps y programas relacionados con la gamificación educativa.

2. MÉTODO

La metodología predominante se basa en la gamificación educativa; de este modo, la utilización de diferentes programas y aplicaciones en el desarrollo de las prácticas de la asignatura adquiere un componente primordial en el desarrollo de competencias TICs por parte

del alumnado. Por ello, aunque también se emplean numerosas metodologías activas de aprendizaje, nos centraremos en las aplicaciones y programas utilizados para el desarrollo de las prácticas de la asignatura.

2.1. Contexto

El contexto del proyecto se lleva realizando desde hace cinco cursos académicos en la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación (Huesca) y en la Facultad de Educación (Zaragoza), en el presente curso académico universitario 2022/2023, pertenecientes a la Universidad de Zaragoza. La asignatura de (26.660) “Psicología del Desarrollo” se engloba dentro de la formación básica del área de conocimiento de Ciencias Sociales y Jurídicas, materia “Aprendizaje y desarrollo de la personalidad”, contando con 6 créditos ECTS en el período de impartición del segundo semestre.

Figura 1.

Contexto y centros de intervención por cursos del Proyecto “PracTICS”

2018-2019	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023
<ul style="list-style-type: none"> • FCHE • Huesca 	<ul style="list-style-type: none"> • FCHE • Huesca 	<ul style="list-style-type: none"> • FCHE • Huesca 	<ul style="list-style-type: none"> • FCHE • Huesca 	<ul style="list-style-type: none"> • Fac Educ • Zaragoza

2.2. Participantes

Los participantes del proyecto de la asignatura (26.660) “Psicología del Desarrollo” perteneciente a 1º Grado de Magisterio en Educación Primaria pertenecen a los grupos 3 y 4, según Facultad, abarcando a un número aproximado de 60 alumnos/as por grupo.

Figura 2.

Participantes por cursos académicos del Proyecto “PracTICS”

2018-2019	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023
<ul style="list-style-type: none"> •Grupo 3 •60 alum@s 	<ul style="list-style-type: none"> •Grupo 3 y 4 •120 alumn@s 	<ul style="list-style-type: none"> •Grupo 3 y 4 •120 alum@s 	<ul style="list-style-type: none"> •Grupo 3 y 4 •120 alum@s 	<ul style="list-style-type: none"> •Grupo 3 y 4 •120 alumn@s

2.3. Temporalización

En la temporalización del presente curso académico se disponen los contenidos de manera relacionada según avanzan las semanas de acuerdo con el calendario oficial de la asignatura (Tabla 1).

La mayoría de las prácticas tienen una duración de dos semanas, acorde con el tema impartido, del cual se desprenden las cuestiones teóricas transformadas en competencias específicas por medio de los diferentes productos didácticos elaborados de manera cooperativa.

Cabe destacar que los agrupamientos se realizan a través de cuatro personas que colaboran y cooperan dentro y fuera del aula en la realización del producto didáctico solicitado.

Tabla 1

Contenidos y temporalización de la asignatura

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA
TEMA 1.
DESARROLLO COGNITIVO
TEMA 2.
DESARROLLO DE LA PERSONALIDAD
TEMA 3.
DESARROLLO DEL LENGUAJE
TEMA 4.
DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA
TEMA 5.
DESARROLLO SOCIOAFECTIVO
TEMA 6.
DESARROLLO FÍSICO Y MOTOR
TEMA 7.
DESARROLLO PSICOSEXUAL
TEMA 8.
METODOLOGÍAS ACTIVAS EN EL AULA

2.4. Recursos utilizados

Los principales recursos TICS de la asignatura, aparte de las diferentes apps y programas de las prácticas, son:

Figura 3

Principales recursos del Proyecto “PracTICS”

				
Editores de video y audio	Videos series y programas TV	Videos de películas	Google Workspace	Google Sites (específico)
				
Youtube	Socrative	Flip	Quizizz	Recursos web

3. RESULTADOS

Al tratarse de una experiencia de innovación educativa mostraremos los resultados a modo de productos didácticos realizados en cada una de las prácticas (Tabla 2).

Tabla 2

Resultados y productos de las prácticas

Contenidos de la asignatura
Tema 1. Desarrollo cognitivo.
Objetivo: Argumentar el estadio evolutivo del sujeto elegido en base a la experimentación con diversas actividades derivadas de las estructuras cognoscitivas.
<p style="text-align: center;">Producto didáctico</p>  <p style="text-align: center;"><i>Explainer video / Píldora educativa</i></p>
Tema 2. Desarrollo de la personalidad.
Objetivo: Diseño de una sesión individual para clase con el objetivo de trabajar una variable/habilidad psicológica en el aula en Educación Primaria.
<p style="text-align: center;">Producto didáctico</p>  <p style="text-align: center;"><i>Spotybook / Programa de habilidades psicológicas</i></p>
Tema 3. Desarrollo del lenguaje.
Objetivo: Elaboración de actividades audiovisuales en diferentes apps para potenciar la comunicación aumentativa y alternativa.

Producto didáctico



*Actividades audiovisuales para
potenciar la comunicación
aumentativa y alternativa
(Aula abierta ARASAAC)*

Tema 4. Desarrollo de la inteligencia.

Objetivo: Diseño de un juego de mesa con material reciclado y/o digital para potenciar una de las inteligencias múltiples contextualizado en el aula

Producto didáctico



Juego de mesa / Juego interactivo

Tema 5. Desarrollo socioafectivo.

Objetivo: Elaboración de un proyecto acerca de una jornada (en una o más sesiones de 60 minutos de duración) (variable) para una clase real.

Producto didáctico



*Proyecto con centro educativo sobre
conflictos socioemocionales*

Tema 6. Desarrollo físico y motor.

Objetivo: Diseño de contenido acerca de una habilidad motriz: (a) conceptualización + (b) sesión evolucionada.

Producto didáctico



Proyecto de contenido sobre las habilidades motrices básicas

Tema 7. Desarrollo psicosexual.

Objetivo: Diseño de contenido acerca de diferentes situaciones psicosexuales que afectan a la sociedad.

Producto didáctico



Proyecto de contenido sobre diferentes situaciones psicosexuales que afectan a la sociedad

Tema 8. Metodologías activas en el aula

Objetivo: Potenciación de diferentes redes sociales del proyecto y listado de webs y recursos educativos por áreas,

Producto didáctico



Creación y seguimiento de redes sociales y listado de apps educativas

4. CONCLUSIONES

Las conclusiones que se desprenden del proyecto pueden resumirse en:

- Aumento de la motivación del alumnado en las clases.
- Incremento de la cohesión grupal entre los componentes.
- Potenciación del aprendizaje cooperativo y colaborativo.
- Aprendizaje *learn to know* en su futura labor profesional.
- Aplicación práctica de los contenidos teóricos.
- Aumento de la comunicación intragrupal en la asunción de responsabilidades.
- Fomento de la competencia digital en futuros docentes.

5. PROSPECTIVAS DE FUTURO

Las principales perspectivas de futuro del proyecto se relacionan con:

- Evaluación longitudinal de motivación, cohesión grupal y competencias TICs.
- Incorporación de nuevas metodologías activas latentes en las aulas.
- Creación de recursos comunes del alumnado.
- Trabajo con centros educativos apoyando a profesorado en activo.
- Incremento de grupos de aplicación en otros cursos del Grado.

6. REFERENCIAS

- Borras, O. (2015). *Fundamentos de la gamificación*. Universidad Politécnica de Madrid. <https://doi.org/10.13140/RG.2.1.3807.9848>
- Martínez, A. (2019). *La gamificación en las aulas y su relación con la motivación*. Trabajo Fin de Grado. Universidad de Zaragoza.
- Ortiz, M., Jordán, J., y Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44, 1-17. <https://doi.org/10.1590/s1678-4634201844173773>
- Teixes, F. (2014). *Gamificación: Fundamentos y aplicaciones*. Madrid: Editorial UOC.
- Teixes, F. (2015). *Gamificación: motivar jugando*. Madrid: Editorial UOC.
- Usán, P. y Salavera, C. (2020). *Gamificación educativa: innovación en el aula para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje*. Zaragoza: Pregunta.
- Usán, P. y Salavera, C. (2020). *Metodologías activas en el aula: innovación educativa para fomentar el aprendizaje significativo del alumnado*. Zaragoza: Pregunta.