



ENSEÑANZA E INNOVACIÓN EDUCATIVA EN EL ÁMBITO UNIVERSITARIO



Coordinadoras

CARMEN LLORENTE-CEJUDO

RAQUEL BARRAGÁN-SÁNCHEZ

NOELIA PÉREZ-RODRÍGUEZ

LORENA MARTÍN-PÁRRAGA



Dykinson, S.L.

© Los autores
Madrid, 2024

Editorial DYKINSON, S.L.
Meléndez Valdés, 61 - 28015 Madrid
Teléfono (+34) 915442846 - (+34) 915442869
e-mail: info@dykinson.com
<http://www.dykinson.es>
<http://www.dykinson.com>

ISBN: 978-84-1070-018-5

Preimpresión:
Besing Servicios Gráficos, S.L.
besingsg@gmail.com

ELABORACIÓN DE PROGRAMAS DE HABILIDADES PSICOLÓGICAS REALIZADOS POR ALUMNADO UNIVERSITARIO PARA ALUMNADO ESCOLAR A TRAVÉS DE SLIDESGO, VISTACREATE Y CANVA

Pablo Usán Supervía¹

¹*Departamento de Psicología y Sociología. Facultad de Educación (Universidad de Zaragoza)*

1. MARCO TEÓRICO

1.1. Innovación educativa en Educación Superior

La innovación educativa en Educación Superior es un tema de creciente relevancia en la actualidad, ya que las instituciones académicas se enfrentan a una serie de desafíos y oportunidades que requieren respuestas creativas y efectivas. Por ello, la Educación Superior resulta un sector clave en la formación de futuros profesionales, líderes y ciudadanos así como su capacidad para adaptarse a las cambiantes necesidades de la sociedad es esencial para su éxito y relevancia a largo plazo.

Los aprendizajes basados en competencias en los nuevos planes de estudio han irrumpido con gran protagonismo gracias a la llegada del plan Bolonia a nuestro sistema educativo europeo y español (Crespo & Sánchez-Saus, 2020).

Cada vez son más los docentes que apuestan por la utilización de la tecnología en sus clases, tanto en su didáctica teórica como en su práctica, ofreciendo al alumnado nuevas formas de experimentación.

Según Ley Orgánica 2/2023, de 22 de marzo, del sistema Universitario, la universidad es una institución fundamental para el desarrollo económico, científico, tecnológico de la sociedad, posibilita la movilidad internacional donde existe un intercambio de conocimientos, generando nuevas ideas en la experiencia docente y promoviendo el uso de recursos digitales, siendo el estudiante el principal protagonista.

Dicho ámbito utiliza un modelo de enseñanza que estructura un plan docente, diseña materiales, orienta la enseñanza en el aula y cada docente utiliza una metodología para formar a sus estudiantes.

Gallego & Oliva (2019) exponen mejoras en la educación universitaria como es el aumento de la oferta académica en las disciplinas de sociales y humanísticas que integre las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC), formando con ello a egresados polivalentes capaces de desenvolverse en un entorno digital, competitivo, cambiante y vinculado a un nicho de mercado profesional venidero.

La aplicación de nuevas metodologías docentes, se necesita de una predisposición por parte del docente al cambio, donde necesita pasar de una enseñanza expositiva a ser un facilitador de oportunidades de crecimiento, teniendo en cuenta dos cuestiones: cómo pueden aprenderlo y para qué.

1.2. Metodologías activas en el aula

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.

En este proyecto de innovación, nos centraremos en las metodologías activas de aprendizaje-servicio y gamificación educativa, específicamente, aunque también se trabajarán otras metodologías activas de manera complementaria.

1.2.1. Aprendizaje-servicio

La metodología activa de aprendizaje-servicio (APS) ha incrementado su alcance en la Educación Superior en las últimas décadas. El aprendizaje-servicio es un método para alcanzar el aprendizaje del alumnado con el compromiso social; dicho de otra manera, resulta “aprender” haciendo un servicio a la comunidad fomentando la inclusión de todos sus participantes. Esta metodología tiene como objetivo principal la participación activa de los estudiantes en proyectos que benefician a la sociedad y, al mismo tiempo, les proporciona experiencias de aprendizaje significativas.

En esta metodología pedagógica combina el aprendizaje de contenidos, competencias y valores con la realización de tareas de servicio a la comunidad. De esta manera, el conocimiento contribuirá a mejorar la sociedad y el servicio dotará a los estudiantes de

experiencias de aprendizaje en las que se adquieran nuevos aprendizajes y valores (García y Lalueza, 2019).

Así, los objetivos que se desprenden de las actuaciones de aprendizaje servicio, son las siguientes: trabajar en equipo de manera cooperativa, fomentar la comunicación colaborativa entre los estudiantes universitarios, establecer relaciones positivas con las entidades de la comunidad fuera de la propia universidad, potenciar el aprendizaje significativo, realizar producciones didácticas que son útiles en las entidades receptoras y el fomento de la conciencia social e inclusión.

1.2.2. Gamificación educativa

Otra metodología activa de especial relevancia en nuestros días y que forma parte del proyecto presentado resulta la gamificación educativa, que 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.

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.

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 preevaluación para la consecución de logros en relación con las competencias y contenidos curriculares que se aplican (Borrás, 2015).

1.3. Proyectos de innovación docente en Educación Superior

La elaboración de proyectos de innovación docente tiene por objetivo la mejora de la praxis educativa para cursos posteriores desde el punto de vista del aprendizaje del alumno, la docencia del profesorado así como el propio proceso de enseñanza y aprendizaje (Pascual, López & Hamodi, 2019).

La tecnología desempeña un papel fundamental en la mayoría de los proyectos de innovación universitaria en la actualidad, provistos de numerosos avances en cuanto a herramientas digitales y aplicaciones y programas en las aulas. Debido a ello, la digitalización y la tecnología de la información han abierto nuevas oportunidades para la innovación en la Educación Superior con la implementación del Plan Bolonia en nuestras aulas.

De la misma manera, el impacto de estos programas en el alumnado requiere de una evaluación que posibilite mejoras no sólo en el aprendizaje académico sino, también, en el desarrollo personal e integral del alumnado en la asunción de competencias y habilidades personales.

Con todas estas premisas, presentamos el desarrollo de una experiencia práctica llevada a cabo por estudiantado universitario hacia alumnado escolar en el binomio docente-alumnado dentro de la implementación de un aprendizaje-servicio en la comunidad educativa por medio de la utilización de tecnología educativa.

Finalmente, el resultado final forma parte de un proyecto de innovación en el que todas las partes integrantes resultaron satisfechas con las conclusiones descritas posteriormente a la vez que sirve de aprendizaje enriquecedor para todas las partes.

2. OBJETIVOS

Los principales objetivos de esta práctica educativa docente se relacionan con:

- Fomentar aprendizajes funcionales en la praxis profesional del alumnado.
- Aproximarse a la realidad educativa en el desenvolvimiento del APS.
- Crear programas de habilidades psicológicas para alumnado escolar.
- Trabajar en equipo de manera cooperativa.
- Desarrollar aprendizajes significativos e inclusivos.
- Potenciar la competencia digital del futuro profesorado.
- Establecer relaciones positivas con entidades fuera de la propia Universidad.
- Realizar de producciones didácticas útiles en las entidades receptoras.

3. METODOLOGÍA

3.1. Contexto

La contextualización del proyecto reside en la asignatura “Psicología del Desarrollo” de 1er curso del Grado de Magisterio en Educación Primaria de la Universidad de Zaragoza implementada en los grupos nº3 y nº4 donde se trabajan las metodologías activas y uso de tecnologías de la información y comunicación. Esta asignatura se encuentra ubicada en el segundo cuatrimestre del primer curso de esta titulación.

El concepto de competencia valora el conjunto de conocimientos adecuados como es el saber, las habilidades de llevar a cabo las diferentes actividades como es el saber hacer y las actitudes como el saber ser, todo esto relacionado con el desempeño (Sobrados, 2016). Estas competencias deben estar orientadas al desempeño del estudiante en su futura vida profesional, donde tenga la capacidad para tomar decisiones, de adaptación y de resolución de problemas en el mercado laboral.

Las competencias que los estudiantes deben adquirir en esta asignatura según el plan de estudios están orientadas, entre otras, a:

- Comprender los procesos de aprendizaje en las edades de 6 a 12 años a nivel social, familiar y escolar;
- Conocer las características de los estudiantes a nivel motor, personalidad, cognitivo y del lenguaje;
- Analizar los procesos de interacción y comunicación en el aula;
- Conocer y saber ejercer las funciones de tutor y orientador en Educación Primaria.

Dentro de las competencias generales, el futuro docente debe estar preparado para diseñar y regular espacios de aprendizaje en contextos de diversidad, fomentar la convivencia en el aula y fuera de ella, con capacidad de resolución de problemas, de disciplina así como de colaborar con los distintos sectores de la comunidad.

3.2. Participantes

Los participantes de este proyecto pertenecen a los grupos nº3 y nº4 de la asignatura “Psicología del Desarrollo” (N=102) del 1º Grado en Magisterio de Educación de la Universidad de Zaragoza, durante el curso académico 2022-2023.

3.3. Procedimiento

Una vez contextualizada la actuación educativa, las fases de intervención práctica fueron las siguientes:

3.3.1. Presentación de la práctica y objetivos

En la primera fase, se explica la práctica a realizar y sus objetivos en línea con los conceptos teóricos abordados. Mediante una exposición proyectada en el cañón de clase, el alumnado asimila los objetivos de la experiencia haciendo un breve tutorial de las tres aplicaciones a utilizar y sus potencialidades educativas para su futura praxis como docentes.

3.3.2. Elección del tutor/a y centro educativo para llevar a cabo el proyecto

Una vez presentada, se exponen los tutores colaboradores de los centros educativos que han aceptado previamente la participación en la actividad. Mediante un cuadrante con su nombre, correo, centro educativo y curso, los diferentes grupos de alumnado, por orden de número de grupo, eligen a sus tutores poniéndose en contacto

con ellos para iniciar el proceso de tutorización del mismo modo que eligen la aplicación educativa para llevarla a cabo. De este modo, los diferentes grupos quedan distribuidos en tutores de diferentes centros educativos de la ciudad de Zaragoza.

3.3.3. Realización del programa y tutorización del proceso

En esta fase, y una vez realizada la primera comunicación y presentación del alumnado con sus tutores, se inicia el proceso de elección de una habilidad psicológica a trabajar, a elegir entre:

- Autocontrol
- Empatía
- Asertividad
- Comunicación
- Regulación emocional
- Estrés y ansiedad
- Responsabilidad
- Proactividad
- Resiliencia
- Motivación
- Habilidades sociales
- Liderazgo
- Trabajo en equipo
- Resolución de conflictos
- Compromiso
- Emprendimiento

3.3.4. Entrega del programa y feedback del profesor-tutor

Una vez realizado el programa con la tutorización del profesorado de los centros educativos es entregado a ellos con el objetivo de desarrollar las actividades con el alumnado recibiendo un *feedback* por parte del docente.

3.3.5. Exposición del programa en clase

A su vez, se exponen los diferentes programas en el aula de manera grupal ofreciendo una retroalimentación de todo el alumnado.

3.4. Aplicaciones utilizadas

Las aplicaciones utilizadas a elegir por el alumnado son:

- Slidesgo: Ofrece un extenso catálogo de temas para *Google Slides* y otras plantillas permitiendo crear presentaciones atractivas e interesantes ajustadas a las necesidades de cada docente.
- Vistacreate: Herramienta de diseño gráfico y de vídeo que le ayuda a crear diseños profesionales utilizando diferentes plantillas.
- Canva: Web de diseño gráfico y composición de imágenes para la creación de presentaciones digitales y herramientas online.



Figura 1.
Aplicaciones utilizadas para el desarrollo de los programas de intervención.

3.5. Evaluación

La evaluación de la experiencia contó con una rúbrica de aprendizaje elaborada de antemano que el alumnado conocía para tener presente los criterios de evaluación a la hora de realizar la composición.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
Contenido	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Grado de adecuación teórico-práctica de la habilidad a las actividades planteadas</i>
Forma	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Exposición y explicación de las actividades a realizar</i> • <i>Secuenciación y coherencia de las actividades dentro de la sesión (progreso y desarrollo desde la primera hasta la última)</i> • <i>Adecuación al curso educativo del alumnado destinatario</i> • <i>Metodología de las actividades (diseño, innovación, ejemplificaciones, imágenes...)</i> • <i>Tutorización con el profesorado de centro educativo</i>
Presentación	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Adecuación de la sesión al formato solicitado</i> • <i>Implementación de herramientas digitales</i>

Figura 2.
Aplicaciones utilizadas para el desarrollo de los programas de intervención.

4. RESULTADOS

El proyecto descrito responde a una experiencia de innovación docente; de esta manera, la presentación de este apartado versará sobre los productos didácticos realizados por el alumnado.

4.1. Metodologías activas y aplicaciones educativas trabajadas

Como hemos mencionado anteriormente, aunque la metodología activa principal resultó el aprendizaje-servicio, el alumnado desarrolló otras metodologías activas como el aprendizaje cooperativo y por proyectos así como hizo uso de la tecnología educativa.

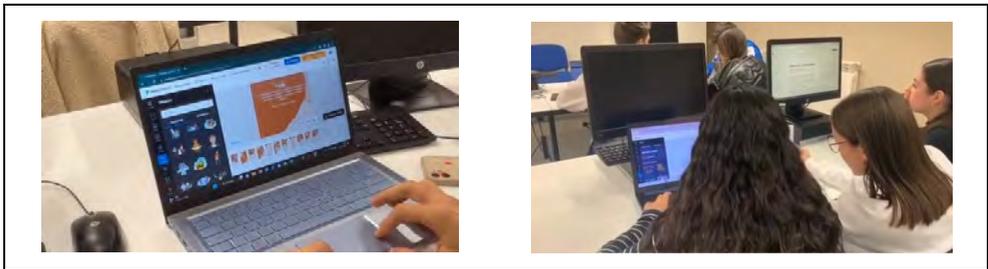
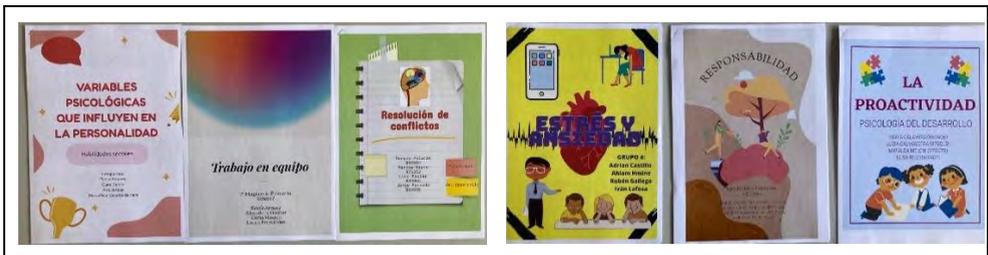


Figura 3.
Ejemplificaciones de los programas de habilidades psicológicas realizados.

4.2. Programas de habilidades psicológicas realizados

A continuación, se muestran imágenes de los programas de habilidades psicológicas realizados de manera impresa:



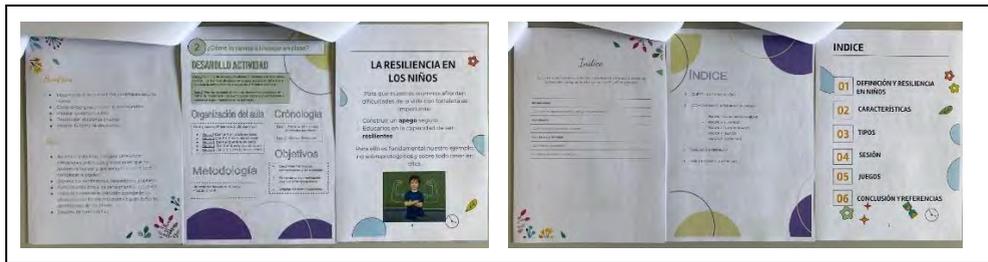


Figura 4.
Ejemplificaciones de los programas de habilidades psicológicas realizados.

4.3. Spotibook complementario

De manera complementaria, todos los programas elaborados fueron impresos realizando un *spotibook* de aula.



Figura 5.
Spotibook realizado en aula con todos los programas realizados.

5. CONCLUSIONES

Las principales conclusiones que se alcanzaron con esta práctica docente del proyecto se focalizan en la figura del alumnado estudiante de Magisterio de Educación Primaria como protagonista en la adquisición de competencias TICs para su formación digital y posterior utilización como profesional de la educación. Del mismo modo, el acercamiento a la realidad educativa que le llevará a sumergirse en un aula en los cursos posteriores con la realización de prácticas escolares, puede suponer una primera

aproximación con aquello que se encontrará. Al mismo tiempo, la tutorización y contacto con otro compañero de profesión puede ayudar y facilitar los aprendizajes. Con todo ello, consideramos que la motivación y el aprendizaje significativo fueron determinantes a la hora de realizar esta experiencia en el proyecto teniendo diferentes productos didácticos relacionados con sus prácticas y que, a su vez, se desprenden de los contenidos teóricos vistos en cuanto a las variables psicológicas dentro de la asignatura. Además, la realización de las prácticas en grupos pequeños supone la asunción de tareas y quehaceres que se relacionan con la optimización del aprendizaje cooperativo y colaborativo.

A modo de enumeración, se mencionan las siguientes:

- Aumento de la motivación del alumnado.
- Incremento de la cohesión grupal entre los componentes.
- Realización de aprendizajes funcionales adaptados a alumnado escolar.
- Vinculación con centros educativos y futuros compañeros de trabajo.
- 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.

5.1. Prospectivas de futuro

Las principales prospectivas de futuro del proyecto se relacionan con:

- Evaluación longitudinal de las experiencias en cuanto a la medición de variables.
- Incorporación de nuevas metodologías activas latentes en las aulas.
- Elaboración de programas de intervención en otras áreas o temáticas.
- Creación de recursos comunes del alumnado.
- Trabajo con otras entidades educativas y/o asociaciones sin ánimo de lucro.
- Sistemas de autoevaluación de sus aprendizajes y/o competencias.
- Incremento de grupos de aplicación en otros cursos del Grado.

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. <https://doi.org/10.13140/RG.2.1.3807.9848>
- Crespo, M. & Sánchez-Saus, M. (2020). Píldoras formativas para la mejora educativa universitaria: el caso del Trabajo de Fin de Grado de lingüística y lenguas aplicadas de la Universidad de Cádiz. *Education in the Knowledge Society*, 21, 2-10. <https://doi.org/10.14201/eks.22370>
- Gallego, S. & Oliva, C. (2019). *Los dobles grados en ciencias sociales y humanidades en las universidades de la comunidad de Madrid: una oferta académica multidisciplinar y competitiva*. En R. Castellanos, Rodríguez, G. y Meléndez, S. (Coords.), *Nuevas perspectivas para afrontar nuevos contenidos*. Madrid: Pirámide.
- García, D. & Lalueza, J.L. (2019). Procesos de aprendizaje e identidad en aprendizaje-servicio universitario: una revisión teórica. *Educación XX1*, 22(2), 45-68. DOI: <https://doi.org/10.5944/educXX1.22716>
- 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.
- Pascual, C., López, V.M., & Hamodi, C.M. (2019). Proyecto de Innovación Docente: la evaluación formativa y compartida en educación. Resultados de transferencia de conocimiento entre universidad y escuela. *Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa*, 12(1). *Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa*, 12(1), 29-45. <https://doi.org/10.15366/rice2019.12.1.002>
- Sobrados, M. (2016). *El desarrollo de competencias a través del aprendizaje cooperativo*. En J. Rodríguez (Coord.). *Retos docentes universitarios como desafío curricular*. McGrawHill.
- Teixes, F. (2015). *Gamificación: motivar jugando*. Madrid: Editorial UOC.
- Usán, P. & Salavera, C. (2020). *Metodologías activas en el aula: innovación educativa para fomentar el aprendizaje significativo del alumnado*. Zaragoza: Pregunta.