

# Vicerrectorado de Promoción y Coordinación



VNiVERSiDAD  
D SALAMANCA

## “Construcción de un banco de recursos digitales para el fomento de prácticas de aprendizaje combinado en Magisterio”

---

Memoria Final del Proyecto de Innovación y Mejora Docente **ID2013/151**

### *Equipo de Innovación:*

*Gabriel Parra Nieto (Coordinador)*

*Bienvenido Martín Fraile*

*María José Hernández Serrano.*

*Isabel Ramos Ruiz*

# ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	Pág. 3
2. OBJETIVOS PROPUESTOS Y GRADO DE CONSECUCIÓN DE LOS MISMO.....	Pág. 5
3. DESARROLLO Y TEMPORALIZACIÓN DEL PROYECTO.....	Pág. 7
4. EJEMPLO DE ACTIVIDADES DISEÑADAS E INCORPORADAS AL BANCO DE RECURSOS.....	Pág. 9
5. EVALUACIÓN Y RESULTADOS.....	Pág. 10
6. DIFUSIÓN DE LOS RESULTADOS.....	Pág. 11

## INTRODUCCIÓN:

A través del proyecto de innovación y mejora docente: “**Construcción de un banco de recursos digitales para el fomento de prácticas de aprendizaje combinado en magisterio**” se ha desarrollado una experiencia con 43 estudiantes de Grado de la Facultad de Educación y la Escuela Universitaria de Magisterio de Zamora. Dicho proyecto viene a dar continuidad al ya iniciado y financiado por la convocatoria de ayudas de la Universidad de Salamanca para la innovación y mejora docente durante el curso académico 2012/2013, denominado “*Aproximación de realidades y entornos escolares mediante la praxis y el fomento de metodologías activas de enseñanza-aprendizaje*”. Clave ID2012/289. El cual supuso potenciar los nuevos modelos de enseñanza-aprendizaje basados en fomentar la participación activa del alumnado, motivado por la implementación de las nuevas tecnologías de la información y comunicación en las aulas de educación superior y la mejora del aprendizaje de los alumnos afectados.

Una competencia clave En el Marco Español de Cualificaciones para la Educación Superior, MECES (Orden ECI/3854/2007, de 27 de diciembre) es: “que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo 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 del campo de la educación”. La experiencia que se presenta en esta memoria persigue la consecución de esta competencia a través del uso de diferentes metodologías blended learning.

El blended learning, o también denominado aprendizaje bimodal (mixto o combinado) apunta a un modo de aprender en el cual se integran la modalidad de enseñanza y aprendizaje presencial con la modalidad de enseñanza y aprendizaje virtual (Graham, 2006; Novell, 2010). Combinar las potencialidades de ambas modalidades permite que se puedan presentar de manera virtual diferentes contextos reales, y relacionados con los ámbitos de profesionalización. Sin embargo, pensamos que el valor añadido del uso del b-learning puede ser más rico que la simple conexión con los contextos, si además de demostraciones se fomenta la transferencia, donde lo virtual se continúa con lo presencial y viceversa. Las actividades que permiten esa transferencia son las que fomentan

una verdadera adquisición de actitudes y habilidades de preparación para su futuro profesional.

El punto de partida es que el aprendizaje del alumno debe basarse en la adquisición de capacidades y competencias para el buen desarrollo de la profesión elegida, asumiendo un autoaprendizaje guiado, con una participación más activa tanto por parte del alumno como del docente.

Con este foco prioritario de atención retomamos para este proyecto las metodologías docentes desde la innovación y la mejora que propone el EEES.

Para ello y cumplir con la adquisición, por parte de nuestros alumnos, de las competencias y destrezas profesionales necesarias para la inmersión laboral que requiere el nuevo paradigma y reto educativo de nos presentan las escuelas del Siglo XXI, nos apoyamos y servimos del objetivo principal para este proyecto que no es otro que la construcción de un Banco de Recursos Digital, el cual será la base para el desarrollo de experiencias de aprendizajes más ricas, atractivas, interesantes, motivadoras y sobre todo productivas para su futura profesión. Convirtiendo a estos contenidos digitales como elementos clave para el desarrollo y potenciación del proceso de transferencia de conocimientos y adquisición de competencias reales desde nuestras aulas universitarias.

## **Objetivos Propuestos y Grado de Consecución de los mismo.**

El Proyecto pretendía los siguientes objetivos operativos principales, que han marcado las líneas de acción sobre las que el equipo ha desarrollado su trabajo de investigación e innovación:

- Creación de un amplio Banco de Recursos Interactivos. Basado en una serie de contenidos y materiales didácticos-multimedia para favorecer las demandas formativas del nuevo Grado en Maestro de Educación Infantil, procedentes de un aula actual y real de un colegio de educación infantil, acercando a nuestros alumnos universitarios un pedazo de la realidad educativa a la que tendrán que enfrentarse en su futuro profesional.
- Elaborar actividades para potenciar el modelo blended learning, lo que llevará a mejorar el actual proceso de enseñanza-aprendizaje demandado por el EEES.
- Despertar y mejorar en los alumnos el gusto y placer por la docencia y su profesión.
- Por último, y como objetivo más ambicioso, se pretende mejorar la profesionalidad del alumnado mediante el aprendizaje y el acercamiento de una realidad actual del quehacer y trabajo diario de un aula real de educación infantil.

Los objetivos logrados, en sintonía con los planteados, han sido los siguientes:

- Potenciar los nuevos modelos de enseñanza-aprendizaje basados en fomentar la participación activa del alumnado, motivado por la implementación de las TICs en las aulas de educación superior y la mejora del aprendizaje apoyándonos en el ya mencionado modelo combinado o bimodal.
- Favorecer la transferencia de conocimientos, traspasando las barreras universitarias para que la resolución de casos, conflictos, metodología, y comportamientos del quehacer diario de un aula de

educación infantil vistos y trabajados en clase, potencie la adquisición de competencias profesionales.

- Que el aprendizaje de nuestros alumnos de Grado, repercutiera positivamente en su formación académica y sobre todo profesional, potenciando desde la praxis su profesionalidad

## Desarrollo y Temporalización del Proyecto.

Los destinatarios de dicho proyecto fueron los alumnos matriculados en una de las materias del programa correspondiente al Grado de Maestro de Educación Infantil de la Universidad de Salamanca: “**Meten Cuerpo, Educación**”. Con la peculiaridad de que dicha materia ha sido impartida en dos centros y por dos profesores diferentes. Una en la Escuela Universitaria de Magisterio de Zamora y otra en la Facultad de Educación de Salamanca, con un número total de alumnos entre ambas de N= 43.

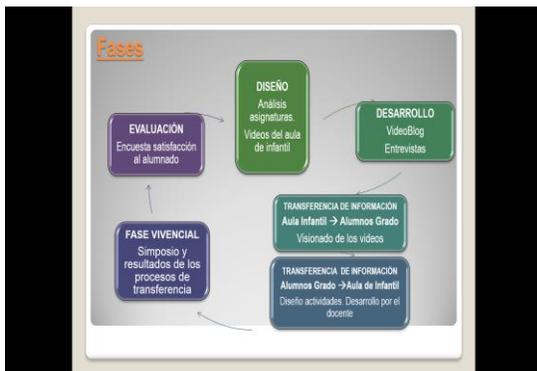
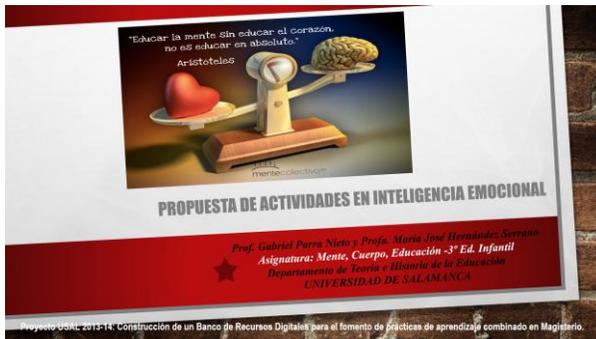
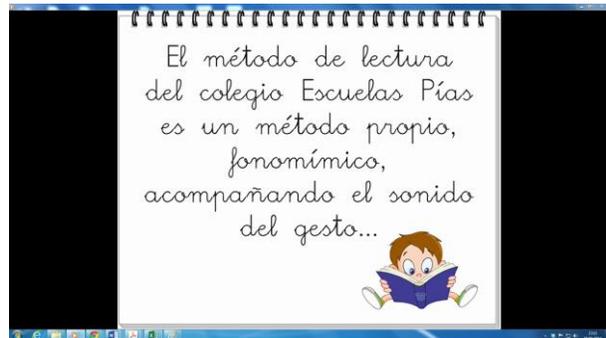
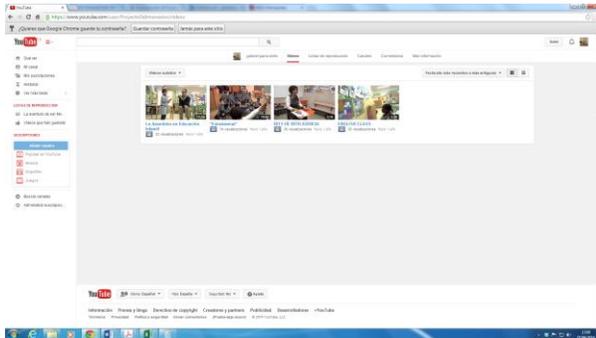
La experiencia de innovación se basa en una serie de actividades planteadas a partir de la metodología b-learning, iniciadas y/o continuadas en espacios y momentos presenciales y virtuales: (1) **Videos didácticos multimedia**, visualización en clase de grabaciones sobre contenidos y procedimientos prácticos de un aula de Educación Infantil. (2) **Video-Blog Digital Educativo**, a través de la plataforma virtual Youtube el docente de educación infantil graba situaciones de aula que luego se discuten y son resueltas por los alumnos de grado. (3) **Encuesta sobre Neuromitos**, desmitificación o no de un listado de neuromitos educativos por parte de los alumnos mediante la confección de encuestas realizadas a distintos miembros de la comunidad educativa. (4) **Glosario**, elaboración y diseño por parte del alumnado de un glosario multimedia de términos relacionados con la parte teórica de la materia. (5) **Taller teórico/práctico. Inteligencia Emocional y Coaching Educativo**, paralela a la preparación técnica y profesional de nuestros alumnos se requiere una sólida formación personal. Aspectos como el autoconocimiento, la estima personal, la capacidad de establecer relaciones de grupo constructivas, la actitud solidaria y democrática, así como el desarrollado de las habilidades sociales son algunos de los contenidos y competencias a desarrollar entre nuestros alumnos a partir de dicho taller. (6) **Creación de actividades didácticas**, desarrollo de actividades y materiales didácticos por parte de los alumnos de Grado, partiendo de la formación recibida a lo largo del curso y de acuerdo al taller anteriormente mencionado. Dichas actividades, creadas por los alumnos, permiten una transferencia real, ya que fueron puestas en práctica en las aulas de educación

infantil del colegio colaborador en el proyecto. (7) **Simposio del Profesional de Educación Infantil**, a partir de la colaboración del docente en esta sesión presencial los alumnos puedan hacerle llegar sus dudas, inquietudes o curiosidades sobre su futuro trabajo, así como saber el resultado de la puesta en práctica de los materiales didácticos creados por ellos mismos.

### Cronograma de Actividades

Número de actividad.	Contenido	Temporalización
1ª, 2ª y 3ª Actividad	-Selección de centro y grabación de nuevos materiales docentes. -Elección del portal digital y elaboración del Banco de Recursos -Encuesta de Satisfacción al alumnado.	Septiembre - Noviembre (2013)
4ª Actividad	-Puesta en práctica de los nuevos materiales y recursos creados.	Diciembre (2013) – Febrero (2014)
5ª y 6ª Actividad	-Realización de actividades B-Learning. -Celebración del simposio	Marzo (2014)
7ª Actividad	-Encuesta de Satisfacción al alumnado.	Abril (2014)
8ª, 9ª y 10ª Actividad	-Actualización del blog y análisis de los resultados. -Elaboración de la memoria final. -Difusión de los resultados.	Mayo-Junio (2014)

# Ejemplo de Actividades Diseñadas e Incorporadas al Banco de Recursos.



## Evaluación y Resultados.

Los resultados obtenidos se organizaron en base a una serie de mejoras resultantes de nuestro trabajo con el desarrollo del proyecto. Como muestra, justificamos y avaluamos dichas mejoras con los resultados obtenidos tras el análisis de la encuesta de satisfacción que fue pasada a nuestros alumnos al finalizar la materia y el compendio de actividades que configuró nuestro proyecto de innovación.

Entre las mejoras esperadas tras nuestra intervención destacan las siguientes:

- Mejoras en la Motivación y Participación
- Mejoras en la Identificación Profesional
- Mejoras en relación al Impacto Sobre la Docencia.

A continuación se presentan los resultados de los diferentes constructos preguntados a nuestros alumnos al finalizar la intervención. Debiéndolos valorar de 1 a 5. Donde 1, es la puntuación más baja y 5, la más alta.

1. Antes de empezar la asignatura, mi interés por los temas a tratar era elevado	2. La metodología empleada ha sido la adecuada para motivar y favorecer el aprendizaje.	3. La metodología empleada me ha ayudado a mejorar mi formación como futuro maestro/a.	4. La metodología empleada ha supuesto un aumento sobre mi interés por los contenidos de la asignatura	5. Mis conocimientos teóricos sobre mi futura profesión ha aumentado gracias a esta asignatura.	6. Los contenidos impartidos me han ayudado a mejorar mi formación práctica como futuro maestro/a.	7. La unión entre los contenidos trabajados y la metodología empleada han hecho que aumente mi interés y motivación por mi futura profesión.
N= 43	N= 43	N= 43	N= 43	N= 43	N= 43	N= 43
<b>Media: 3.23</b>	<b>Media: 4.13</b>	<b>Media: 3.97</b>	<b>Media: 4.18</b>	<b>Media: 3.97</b>	<b>Media: 4.06</b>	<b>Media: 4.09</b>

Otro de los aspectos que tratamos de medir mediante la encuesta fue el grado de satisfacción y relevancia que otorgaron los estudiantes a cada una de las actividades elaboradas y desarrolladas a lo largo del Proyecto.

1. Encuesta sobre los 10 Neuromitos.	2. Diseño y Desarrollo del Glosario	3. Visualización en clase de los Vídeos Didácticos procedentes del aula de educación infantil del maestro Jesús Muñoz u otros profesionales.	4. Charla Teórica/Práctica del maestro Jesús Muñoz.	5. Elaboración de actividades sobre inteligencia emocional para implementarse en un aula real de educación infantil	6. Asistencia activa al Taller junto con el desarrollo del Dossier de actividades sobre Inteligencia Emocional
N= 43	N= 43	N= 43	N= 43	N= 43	N= 43
<b>Media: 4.06</b>	<b>Media: 3.55</b>	<b>Media: 4.90</b>	<b>Media: 4.92</b>	<b>Media: 4.76</b>	<b>Media: 4</b>

## **Difusión de los Resultados.**

- Parra Nieto, G & Hernández Serrano, M.J. (2014). Mejora de la profesionalización docente. Banco de recursos Blended-learning para estudiantes de Maestro en Educación Infantil. XI Foro Internacional Sobre La Evaluación De La Calidad De La Investigación Y De La Educación Superior (FECIES). Bilbao 8-10 de Julio.
- Hernández Serrano, M.J. & Parra Nieto, G (2014). Neuroscientific literacy of the undergraduates in education. A comparison of studies. EDULEARN14: 6th International Conference on Education and New Learning Technologies. 7-9 Julio de 2014.