

# Jornadas de Innovación Docente UR-CRIE 2024: #InnovaDocenteUR

---

## Libro de Resúmenes

Editores

Beatrice Alice Ciulin

Adriana Díez Gómez del Casal

Raquel Falcó García

Diego Leria Ugarte

Cristina Sanz Fernández



**CRIE**  
CENTRO RIOJANO  
DE INNOVACIÓN  
EDUCATIVA



**UNIVERSIDAD  
DE LA RIOJA**



Editores

Beatrice Alice Ciulin

Adriana Díez Gómez del Casal

Raquel Falcó García

Diego Leria Ugarte

Cristina Sanz Fernández

Jornadas de Innovación Docente UR-CRIE  
2024

LIBRO DE RESÚMENES

Universidad de La Rioja

Logroño

2024

Nombres: Ciulin, Beatrice Alice, editora | Díez Gómez del Casal, Adriana, editora | Falcó García, Raquel, editora | Leria Ugarte, Diego, editor | Sanz Fernández, Cristina, editora.

Título: Jornadas de Innovación Docente UR-CRIE 2024: Libro de resúmenes / editores Beatrice Alice Ciulin, Adriana Díez Gómez del Casal, Raquel Falcó García, Diego Leria Ugarte, Cristina Sanz Fernández.

Descripción: Primera edición. | Logroño: Universidad de La Rioja, 2024.

Identificadores: ISBN 978-84-09-67143-4

Temas: Innovaciones educativas | Congresos y asambleas.

Clasificación: CDU 37-048.35 | Thema 1.0 JNV

## Comité Organizador

Ciulin, Beatrice Alice

Díez Gómez del Casal, Adriana

Falcó García, Raquel

Fernández Terroba, Begoña

Leria Ugarte, Diego

Pastor Ripoll, Alma Belén

Sanz Fernández, Cristina

Sanz Arazuri, Eva

Los editores no se hacen responsables de las opiniones recogidas, comentarios y manifestaciones vertidas por los autores. La presente obra recoge exclusivamente la opinión de sus autores como manifestación de su derecho de libertad de expresión.

Entidades organizadoras



© Logroño, 2024, Los autores. Publicado por la Universidad de La Rioja. Este trabajo se distribuye bajo una licencia CC BY (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Edita: Universidad de La Rioja

Diseño de portada: Universidad de La Rioja. Servicio de Comunicación

ISBN 978-84-09-67143-4 (pdf)

## Índice

“Al hacer y deshacer llaman aprender”: explorando la Evaluación Psicológica mediante acciones inmersivas y gamificadas.....	5
Alfabetización mediática en salud: una respuesta a la desinformación desde el Grado en Enfermería.....	6
Aprendizaje-Servicio: salvar vidas desde el aula (II). La implementación de un programa de educación para la salud por alumnado de enfermería en enseñanza primaria.....	7
B-learning de control automático mediante un dispositivo portable y de bajo coste.....	8
Carta en la mesa pesa: un proyecto de gamificación en enfermería .....	9
Casos prácticos de Trabajo Social en contextos de empresa .....	10
ChatGPT en el Espacio de Educación Superior: evaluación de respuestas en lengua, literatura y didáctica .....	11
Descifrando los Estados Financieros. Una aplicación práctica de las metodologías de aprendizaje activo .....	12
Divulgando la amenaza de las superbacterias entre el alumnado de educación secundaria de La Rioja (Divulsuperbac II) .....	13
El cómic: una herramienta de inclusión en el marco del Aprendizaje-Servicio.....	14
El <i>Escape Room</i> como estrategia de motivación en la enseñanza de Física y Química .....	15
El impacto de las metodologías activas en un conservatorio de música .....	16
El sistema metodológico y organizativo Amara Berri en el CEIP Duquesa de la Victoria ....	17
El uso de Grupos de Trabajo Dirigido Intercentro como recurso para la mejora docente en el laboratorio de ciencias.....	18
El uso de herramientas tecnológicas para la innovación y la investigación en educación matemática en la etapa de Educación Primaria.....	19
Experiencia profesionalizante desde el marco académico colaborativo interinstitucional .....	20
Fomentando saberes desde la teoría y la práctica profesional en Trabajo Social .....	21
Fortalezas transversales del estudiantado universitario a través de iniciativas de Aprendizaje-Servicio .....	22
IA en la docencia de empresa: El juicio ético en la aceptación por los profesores para que los estudiantes usen la IA.....	23
Incluir la perspectiva feminista y de género en el aula: retos y demandas entre el alumnado de la Universidad de La Rioja.....	24
La didáctica de las STEM en Secundaria empleando la técnica del andamiaje .....	25
La evaluación continua como una oportunidad de aprendizaje y el uso lícito de la Inteligencia Artificial.....	26
La mejora de las competencias comunicativas como base del aprendizaje .....	27

Mi avatar corrige a ChatGPT.....	28
ODS: aprendizaje significativo y concienciación en los estudiantes de Entorno económico internacional .....	29
Optimización de los Materiales Didácticos para el Desarrollo de los Valores de una Cultura Democrática mediante el Uso de la Inteligencia Artificial en el Aula de Lengua Extranjera .....	30
Patrimonio riojano para RV- Suso2024.....	31
Progreso de las fortalezas transversales en el estudiantado del Grado en Educación Primaria de la UR mediante acciones intergeneracionales de aprendizaje-servicio en la comunidad educativa .....	32
Promoción del bienestar emocional en la universidad: Una experiencia innovadora.....	33
Propuestas de mejora del hábito lector en el alumnado del Grado en Educación Primaria .....	34
Proyecto internacional BIP " <i>Wine Packaging Design</i> " en la ESDIR: innovación educativa en La Rioja con cinco instituciones de enseñanza de Diseño europeas .....	35
Proyecto "MuévetEF Escolapias".....	36
¿Qué con qué? Creaciones significativas de carácter relacional .....	37
Riojafit-UR Estudiantes de Enfermería físicamente activos: promocionando la salud desde el ejemplo .....	38
Scikus en igualdad, proyecto interdisciplinar en ESO .....	39
Segmentación de contenidos fonológicos en Primaria .....	40
Situación de aprendizaje sobre el concepto de patriarcado .....	41
Socialización del alumnado TEA con sus iguales. Una propuesta de ApS en Educación Primaria.....	42
Sustainability on screen: ApS para un futuro más sostenible .....	43
Trasferencia del modelo de itinerarios de aprendizaje del prácticum de los grados en Educación al prácticum del MUP.....	44

## **“Al hacer y deshacer llaman aprender”: explorando la Evaluación Psicológica mediante acciones inmersivas y gamificadas**

Raquel Falcó, Pilar Rico-Bordera, José A. Piqueras  
*Universidad Miguel Hernández de Elche (Alicante)*

Abogando por esas nuevas metodologías activas que tímidamente se abren camino en la Educación Superior, el profesorado de Evaluación Psicológica del Grado en Psicología de la Universidad Miguel Hernández de Elche viene diseñando e implementando desde 2020 acciones de carácter inmersivo y gamificado en pro de un aprendizaje experiencial. Estudiantes asumen un papel protagonista en la adquisición de los conocimientos teóricos, las habilidades prácticas y las competencias transversales que se estipulan en el plan de estudios de la titulación.

Bajo la máxima “al hacer y deshacer llaman aprender”, la actividad docente prioriza la simulación del futuro quehacer profesional en esta materia, articulada en cuatro líneas de acción: 1) desarrollo de actividades gamificadas que abrazan a las nuevas TRICs y permiten la asimilación de ideas clave, la reflexión crítica de contenidos, su ejemplificación sobre la práctica real y una evaluación continuada; 2) redacción individual de un informe psicológico, técnico y profesional, construido sobre la base de material audiovisual que proyecta casos clínicos simulados; 3) diseño e implementación de un protocolo de evaluación - no diagnóstico - a una persona allegada; y 4) asunción del rol de paciente/usuario a través de un taller de evaluación neuropsicológica grupal. Todo el proceso es dirigido, supervisado y retroalimentado por el equipo docente.

El nexo común a estas iniciativas es la instrucción en la búsqueda, selección (en base a propiedades psicométricas y adecuación contextual), corrección e interpretación de instrumentos de evaluación psicológica, atendiendo a las características idiosincráticas del caso en cuestión y formulando conclusiones terapéuticas. Desde entonces, alrededor de 140 estudiantes se sumergen cada año en esta metodología de aprendizaje-servicio. Si bien requiere una importante inversión de recursos humanos y materiales, para ambas figuras, el impacto en la formación y la satisfacción del alumnado supone la mejor de las recompensas.

*Palabras clave:* evaluación psicológica, aprendizaje experiencial, gamificación, inmersión, aprendizaje-servicio.

## **Alfabetización mediática en salud: una respuesta a la desinformación desde el Grado en Enfermería**

Raúl Juárez-Vela, Noelia Navas-Echazarreta, Ignacio Larrayoz-Roldán,  
Emmanuel Echániz-Serrano, María Teresa Fernández-Rodrigo,  
Eduardo Mirpuri-Merino, Pablo del Pozo-Herce, Remedios Álvarez-Terán,  
Beatriz Angulo-Nalda, Pedro José Satústegui-Dordá

*Universidad de La Rioja*

Esta investigación forma parte del proyecto “DISLIKE: Programa de alfabetización mediática en salud” (PID09), concedido por la Universidad de La Rioja dentro de la Convocatoria de Proyectos de Innovación Docente del curso 2023/2024.

La alfabetización mediática constituye una respuesta académica al contexto desinformativo actual, permitiendo al alumnado desarrollar habilidades, aptitudes y capacidades para analizar críticamente el contenido informacional de los medios de comunicación social, así como los efectos que estos provocan. El objetivo principal del estudio fue implementar un programa de alfabetización mediática en salud (DISLIKE) dirigido a estudiantes de segundo curso del Grado en Enfermería de la Universidad de La Rioja.

El programa incluyó un seminario inicial, en el que se explicaron las bases para realizar un análisis crítico de las informaciones mediáticas. Tras la sesión, el alumnado seleccionó y analizó individualmente una información sobre salud difundida en un medio de comunicación digital. A partir de este análisis, los estudiantes crearon una infografía para su posterior publicación en el perfil de Instagram. En el seminario final se expusieron los resultados globales del proyecto, reflexionando sobre su alcance e impacto en el conjunto de la ciudadanía. Además, los estudiantes cumplieron con un cuestionario de satisfacción con el programa.

Los estudiantes aprendieron las bases para identificar los desórdenes informativos relacionados con la salud, analizando críticamente las publicaciones difundidas por los medios. Más de un 98% del alumnado indicó que el programa le resultó motivante, reflexivo y fácilmente transferible a otros Grados. Los resultados del análisis se compartieron con la comunidad a través del perfil de Instagram *dislike\_ur*, con un alcance inicial de 170 usuarios. Además, el periódico *La Rioja* se hizo eco del proyecto, publicando un artículo el día 26 de junio de 2024.

La implementación del programa de alfabetización mediática en salud se desarrolló de manera satisfactoria, potenciando el conocimiento de los medios de comunicación social y la competencia del análisis crítico en los estudiantes. La transversalidad del proyecto permite su implementación en cualquier ámbito de conocimiento.

*Palabras clave:* alfabetización mediática, desinformación, instagram, análisis crítico, comunicación social.

## **Aprendizaje-Servicio: salvar vidas desde el aula (II). La implementación de un programa de educación para la salud por alumnado de enfermería en enseñanza primaria**

Amaya Burgos Esteban<sup>1</sup>, Regina Ruiz de Viñaspre Hernández<sup>1</sup>, Iván Santolalla Arnedo<sup>1</sup>, Ángela Durante<sup>2</sup>, Ana Cobos Rincón<sup>1</sup>, Miguel Fallanza Pérez<sup>3</sup>, Clara Isabel Tejada Garrido<sup>1</sup>, María Estela Colado Tello<sup>1</sup>, Jesús Martínez Tofé<sup>1</sup>, Teresa Súfrate Sorzano<sup>1</sup>, M<sup>a</sup> Elena Garrote Cámara<sup>1</sup>, Ana Aguado Hernáiz<sup>3</sup>, Diego Saranova Marcos<sup>3</sup>, Mónica Alcalde Negueruela<sup>3</sup>

*<sup>1</sup>Universidad de la Rioja, <sup>2</sup>Universidad del Piamonte, <sup>3</sup>Sociedad Riojana de Cuidados Integrales, <sup>4</sup>Servicio de Emergencias Sanitarias 061 La Rioja*

Esta investigación forma parte del proyecto “Aprendizaje y Servicio: Salvar vidas desde el aula (II). La implementación de un programa de educación para la salud por alumnado de Enfermería en enseñanza primaria” (PID05), concedido por la Universidad de La Rioja dentro de la Convocatoria de Proyectos de Innovación Docente del curso 2023/2024.

En Europa, se produce una parada cardiorrespiratoria (PCR) cada 45 segundos. En la Comunidad Autónoma de La Rioja, se produjeron 160 PCR extrahospitalarias en el año 2023. El inicio precoz de las maniobras de reanimación cardiopulmonar (RCP) es clave para la supervivencia, que aumenta hasta en un 60% si la RCP se instaura durante los primeros minutos tras la PCR. El objetivo de este Proyecto de Innovación Docente (PID) es conseguir que el alumnado del Grado en Enfermería contribuya a disminuir la morbimortalidad y las discapacidades consecuencia de la PCR extrahospitalaria, aplicando el concepto “los niños salvan vidas”.

El estudiantado de la asignatura “Historia de la Enfermería” del Grado en Enfermería de la Universidad de La Rioja recibieron formación acreditada en RCP y desarrollaron posteriormente material didáctico para realizar una intervención educativa con alumnado de Educación Primaria, tutorizada por docentes del grado. Desarrollados los contenidos se realizaron dos intervenciones educativas en el CEIP Gonzalo de Berceo de Villamediana de Iregua con el alumnado de los cursos 5.º y 6.º de Educación Primaria, los días 3 y 10 de mayo de 2024. Tras la intervención se evaluó el PID a través de cuestionarios autoadministrados a estudiantado y docentes.

La experiencia mejoró el conocimiento relacionado con la RCP y resultó muy satisfactoria tanto para alumnado universitario y de Educación Primaria como para docentes. La participación en el proyecto, además de acreditar al alumnado universitario como proveedor de RCP, le ha capacitado para el desarrollo de actividades de educación sanitaria. Los estudiantes han colaborado en la transferencia de conocimientos en beneficio de la comunidad, a través de la educación de la población desde las edades más tempranas.

*Palabras clave:* parada cardiorrespiratoria, reanimación cardiopulmonar, salvar vidas, niños.

## B-learning de control automático mediante un dispositivo portable y de bajo coste

Montserrat Gil-Martínez, Javier Rico-Azagra,  
Carlos Elvira-Izurrategui, Silvano Nájera-Canal

*Universidad de La Rioja*

Esta investigación forma parte del proyecto “B-learning de control automático mediante un dispositivo portable y de bajo coste” (PID29), concedido por la Universidad de La Rioja dentro de la Convocatoria de Proyectos de Innovación Docente del curso 2023/2024.

La dificultad intrínseca a la disciplina del control automático influye en los rendimientos académicos del estudiantado. Para incentivar su motivación y aplicar conocimientos a la práctica se recurre a equipos de pequeña escala representativos de sistemas reales a controlar. Algunos hándicaps, como su elevado coste de adquisición y mantenimiento, o su gran volumen y dimensiones, solo permiten su uso en los laboratorios, en grupos reducidos y de forma supervisada. En el marco de un PID, se desarrolló un dispositivo miniaturizado, portable y de bajo coste que reproduce un sistema térmico.

El dispositivo hardware desarrollado (URLab2) es una versión mejorada de la plataforma educativa comercial *Temperature Control Laboratory* (TCLab), que mediante transistores comandados por un sistema basado en Arduino® emula el comportamiento dinámico de un sistema térmico. URLab2 consigue una reducción muy significativa del tamaño, volumen y costes respecto al sistema original, lo que mejora su portabilidad y favorece su fabricación en masa. Un *firmware* desarrollado en lenguaje Arduino® gestiona la comunicación serie entre el dispositivo y el lenguaje Matlab-Simulink®, con el que se desarrollan las prácticas específicas de control automático. El sistema térmico implementado ofrece unas medidas de temperatura más precisas y con menos ruido estocástico que TCLab. Su respuesta dinámica es el doble de rápida que la de sus predecesores, lo que agiliza enormemente los experimentos de identificación y control, que constituyen el núcleo formativo en ingeniería de control.

Este proyecto incorpora recursos digitales orientados al aprendizaje mixto: a) videos ilustrativos sobre el dispositivo y cómo hacerle operativo desde el ordenador; y b) material específico para la instrucción en control automático. Cabe destacar el desarrollo de ficheros en-vivo de MATLAB® que permiten combinar código con texto formateado, ecuaciones e imágenes. El objetivo último es que la instrucción presencial y autónoma sean finalmente aplicadas al control del sistema térmico. Para ello, se plantea un *benchmark* tal que los estudiantes pueden autoevaluar el desempeño de distintos sistemas de control aplicados al dispositivo URLab2.

*Palabras clave:* b-learning, control automático, simulación, sistema térmico, ingeniería.

## Carta en la mesa pesa: un proyecto de gamificación en enfermería

Esther Sapiña Beltrán, Carmen Patricia Pérez Matute, Carlos José Nebot Bergua, Cristina Lozano Ochoa, Esther Rubinat Arnaldo, Filip Bellon, Montserrat Gea Sánchez, Pablo Alberto Sainz-Ruiz, Marta Cereceda Magaña, Carmen Amaia Ramírez Torres

*Universidad de La Rioja*

Esta investigación forma parte del proyecto “Carta en la mesa, pesa: un proyecto de gamificación en enfermería” (PID35), concedido por la Universidad de La Rioja dentro de la Convocatoria de Proyectos de Innovación Docente del curso 2023/2024.

La gamificación se define como el uso de elementos de diseño de juego en un contexto lúdico y es considerada una estrategia para desarrollar y reforzar conocimientos previamente trabajados en el aula. El juego propicia un ambiente de interacción entre el alumnado, favorece la resolución de problemas y el aprendizaje duradero y de calidad. De este modo, se sitúa al alumnado en el centro del sistema educativo y es partícipe activo del proceso de aprendizaje. En la actualidad, la comunidad educativa se enfrenta a diferentes problemáticas y, a su vez, la sociedad se encuentra inmersa en una cultura digital que afecta de forma directa a las relaciones humanas, en ocasiones, de forma controvertida. Por ello, el objetivo de este proyecto fue diseñar, implementar y evaluar el uso de la gamificación en aula universitarias a través de juegos de mesa.

El proyecto se desarrolló en el Grado en Enfermería de la Universidad de la Rioja. Se diseñaron y desarrollaron dos juegos de mesa relacionados con el temario impartido en las asignaturas Fundamentos de Enfermería (primer curso) y Enfermería Médico-Quirúrgica III (tercer curso), ambas asignaturas obligatorias, y con un elevado contenido teórico-práctico. Se diseñaron dos cuestionarios pre-/post- actividad para conocer el grado de satisfacción del alumnado con el proyecto.

Un total de 72 estudiantes participaron en el proyecto (81% mujeres). Los datos previos a la actividad mostraron que el 95,7% del alumnado considera que se necesitan actividades en las que tengan un papel más activo. Tras la actividad, un 93% del alumnado mostró que prefiere la gamificación a la metodología docente habitual, y reflejaron sentirse muy motivados/as (n=58).

El proyecto de gamificación ha demostrado ser una herramienta eficaz para fomentar el aprendizaje activo y mejorar la motivación del alumnado. El alumnado valoró positivamente la experiencia, destacando su utilidad para afianzar conocimientos y promover el trabajo en equipo. La mayoría de participantes expresó su satisfacción con la actividad y recomendó su implementación en otros cursos del grado, lo que refuerza el potencial de la gamificación en la educación superior.

*Palabras clave:* gamificación, enfermería, aprendizaje activo, trabajo en equipo.

## Casos prácticos de Trabajo Social en contextos de empresa

Esther Raya Diez, Ana Belén Cuesta Ruiz-Clavijo,  
Domingo Carbonero Muñoz, Cecilia Serrano Martínez,  
Jaime Minguijón Pablo, Vicenta Rodríguez Martín,  
Sagrario Anaut Bravo, Rafael Alcazar Ruiz

*Universidad de La Rioja*

Esta investigación forma parte del proyecto “Trabajo social en entornos de empresa, emprendimiento e innovación” (PID40), concedido por la Universidad de La Rioja dentro de la Convocatoria de Proyectos de Innovación Docente del curso 2023/2024.

Aunque el Trabajo Social de empresa forma parte de la historia del Trabajo Social, su actividad profesional en este campo de acción se ha desdibujado en favor de la presencia en el campo de los servicios sociales, tanto públicos como a través de organizaciones sin ánimo de lucro. Sin embargo, la actividad del Trabajo Social en entornos laborales es relevante en programas que van desde la prevención y atención en problemas de adicciones hasta la intervención para mejorar el clima laboral. El abanico de proyectos, programas o servicios del Trabajo Social en este campo es amplio.

El objetivo de la comunicación es presentar diferentes experiencias a través de casos prácticos. Para ello, el proyecto de innovación docente desarrollado ha tenido entre sus objetivos elaborar supuestos prácticos basados en ejemplos reales, a partir del contacto con profesionales del sector.

En la comunicación, se presentan seis casos prácticos que permitan constatar la diversidad de actividades y espacios de intervención, donde la función de Trabajo Social se relaciona con el sector empresarial, como son: a) atención social a través de empresas de inserción; b) peritaje social de parte; c) selección de personal de cuidados a personas dependientes; d) empresa de prestación de servicios; e) programas de atención a la jubilación; f) prestación de servicios de Trabajo social como salario emocional dirigido al personal.

En la exposición se explicarán brevemente los casos y el interés de fortalecer la formación mediante casos prácticos basados en la realidad del Trabajo Social de empresa.

*Palabras clave:* trabajo social, empresa, supuestos prácticos, función de trabajo social.

## ChatGPT en el Espacio de Educación Superior: evaluación de respuestas en lengua, literatura y didáctica

Paula Jiménez Sáenz, Sara Gómez Seibane, Delia Gavela, Clara Jiménez-Gestal  
*Universidad de La Rioja*

Esta investigación forma parte del proyecto “ChatGPT en el Espacio de Educación Superior: evaluación de respuestas en lengua, literatura y didáctica” (PID18), concedido por la Universidad de La Rioja dentro de la Convocatoria de Proyectos de Innovación Docente del curso 2023/2024.

Existen ya abundantes estudios sobre la integración de la tecnología digital en el día a día, su repercusión en la sociedad actual y, en concreto, entre profesionales de la educación. Este perfil profesional está constituido por “inmigrantes digitales” en su mayoría, que están teniendo que adaptarse a nuevos modelos del proceso de enseñanza-aprendizaje, presididos por continuas innovaciones tecnológicas, como la Inteligencia Artificial (IA).

En el ámbito de la Educación Superior, la CRUE y otros especialistas se han manifestado sobre la influencia de la IA en la docencia, donde puede ser un elemento útil e innovador, que favorezca el desarrollo de una educación integradora, personal y flexible, complementando y optimizando la educación tradicional. No obstante, también se han alzado voces que advierten sobre los nuevos retos que supone su implementación en la docencia universitaria —la revisión y adaptación de las metodologías de enseñanza-aprendizaje utilizadas, la revisión de resultados de los programas formativos, la incorporación de nuevos paradigmas de evaluación, la necesidad de capacitación técnica, el coste de implementación, la dependencia de la tecnología y el riesgo de un uso indebido—, los cuales implican la necesidad de que tanto el profesorado como el alumnado se acerquen a ella con espíritu crítico.

Atendiendo a este reto insoslayable, el objetivo de esta contribución es compartir los resultados obtenidos de la intervención didáctica con la Inteligencia Artificial Generativa (IAG) como eje conductor, llevada a cabo en los Grados de Educación Infantil y Lengua y Literatura Española, en el contexto de un PID. Como explicamos en otra ponencia de estas Jornadas, presentamos nuestro proyecto como una oportunidad que ofrece la docencia universitaria de analizar las ventajas, desventajas y resultados de estas nuevas prácticas ligadas a la IA y otros recursos tecnológicos.

En su análisis del uso de la IAG, el alumnado fue capaz de ofrecer conclusiones interesantes, tales como la validez de la herramienta a la hora de afianzar el aprendizaje de nuevos conceptos, la posibilidad de establecer un diálogo fructífero con ChatGPT y de obtener información general, o la opción de usarla como corrector de la expresión escrita. Frente a esto también observó sus carencias en la información ofrecida sobre aspectos especializados, su incapacidad de generar actividades didácticas adecuadas o su priorización del deseo de agradar al usuario, por encima de la exhaustividad o corrección. Estas certeras conclusiones muestran cómo el estudiantado universitario desarrolló el espíritu crítico frente a la IAG, gracias al proyecto.

*Palabras clave:* ChatGPT, inteligencia artificial, educación superior, evaluación del aprendizaje.

## Descifrando los Estados Financieros. Una aplicación práctica de las metodologías de aprendizaje activo

Francisco Javier Rodríguez Barea, Alicia Ferradás González

*Universidad Rey Juan Carlos*

Esta investigación forma parte del Proyecto de Innovación Educativa de la Facultad de Economía y Empresa de la Universidad Rey Juan Carlos bajo el título “Descifrando los Estados Financieros” y del proyecto “De Costa a Costa: Descifrando los Estados Financieros” (PID24\_043), concedido por la Universidad Rey Juan Carlos dentro de la Convocatoria de Proyectos de Innovación Docente del curso 2023/2024.

La enseñanza de la contabilidad se enfrenta a desafíos significativos para mantener el interés y compromiso del estudiantado. Las metodologías tradicionales a menudo resultan insuficientes para fomentar habilidades críticas como el pensamiento analítico, el trabajo en equipo y la comunicación efectiva. Este estudio aborda estas deficiencias mediante la implementación de metodologías de aprendizaje activo, cuyos objetivos son: a) Mejorar el *engagement* del estudiantado en la asignatura de *Análisis de Balances*; b) Incrementar el rendimiento académico mediante la aplicación práctica de conocimientos teóricos; c) Fomentar habilidades blandas, como el trabajo en equipo, el pensamiento crítico y la comunicación.

El estudio contrasta la hipótesis de que dos de los principales beneficios atribuidos a las metodologías de aprendizaje activo son la mejora del rendimiento académico y el *engagement* del estudiantado. Para ello se ha elegido un grupo de estudiantes de tercer curso del *Grado de Administración y Dirección de Empresas*, donde se han implementado metodologías de aprendizaje activo en la enseñanza de la asignatura de *Análisis de Balances* y se han comparado los resultados con dos grupos que han seguido la clase magistral.

La práctica docente implementada incluye aula inversa, gamificación y aprendizaje basado en problemas, destacando el impacto de la actividad *Concurso Analistas en Acción. Descifrando los Estados Financieros* como una herramienta clave para aplicar conocimientos teóricos en un entorno práctico y colaborativo.

Todas las encuestas realizadas han sido validadas por el Comité de Ética para la Investigación de la URJC. Se han recogido datos en cinco momentos a lo largo del curso académico, empleando tres cuestionarios voluntarios y anónimos que valoran la satisfacción del estudiantado con la asignatura y el profesor.

Los hallazgos confirmaron las hipótesis del estudio, cumpliéndose los objetivos académicos fijados. Los resultados obtenidos permiten afirmar que: a) las metodologías de aprendizaje activo mejoran el *engagement* y los resultados académicos del alumnado; b) es necesario actualizar y revisar los formatos de los recursos educativos puestos a la disposición del estudiantado y emplear la IA para generar nuevos recursos; c) se mejoraron las valoraciones docentes en cuanto a la metodología.

*Palabras clave:* enseñanza universitaria financiera, *engagement*, habilidades blandas, metodologías de aprendizaje activo.

## Divulgando la amenaza de las superbacterias entre el alumnado de educación secundaria de La Rioja (Divulsuperbac II)

Beatriz Robredo, Enrique Navajas, Rosa Fernández-Fernández,  
Myriam Zarazaga, Carmen Torres, Sergi Maicas, Belén Fouz

*Universidad de La Rioja*

Esta investigación forma parte del proyecto “Divulgando la amenaza de las superbacterias entre el alumnado de educación secundaria de La Rioja” (PID16), concedido por la Universidad de La Rioja dentro de la Convocatoria de Proyectos de Innovación Docente del curso 2023/2024.

DivulSuperbac es un proyecto de Aprendizaje-Servicio que emplea una exposición itinerante compuesta por 14 infogramas, acompañada por diversos cuestionarios, juegos de *escape room* y otras herramientas interactivas destinadas al alumnado de ESO. La temática está basada en las bacterias multirresistentes a los antibióticos y su proliferación, uno de los mayores problemas de salud actuales (pandemia silenciosa). Se calcula que las superbacterias son responsables de 33.000 muertes al año en Europa, 4.000 de ellas en España, generando un gasto sanitario adicional de unos 1.500 millones de euros.

Por estos motivos, la educación en este ámbito es necesaria y este proyecto contribuye a la concienciación y el buen uso de los antibióticos. Los objetivos del proyecto son: a) sensibilizar a la comunidad educativa sobre el problema de las bacterias resistentes a los antibióticos, uno de los principales riesgos de salud global; b) despertar vocaciones científicas; c) adaptar la educación al nuevo escenario de metodologías activas, empleando plataformas digitales. En él, participaron 43 estudiantes de 2.º curso del Grado en Enfermería, que previamente recibieron formación mediante seminarios.

El alumnado preparó la exposición de infogramas en siete IES y colegios de Logroño y guio al profesorado y alumnado de secundaria por esta. Se enviaron instrucciones de trabajo con enlaces a formularios y juegos digitales, destacando un *escape room*. La exposición permaneció en cada centro una semana a disposición de los y las participantes, que fueron un total de 12 profesores/as y 2100 estudiantes de enseñanza secundaria. En el *escape room* participaron 315 grupos de estudiantes y hubo ganadores/as en cada centro educativo, así como un/a ganador/a absoluto/a. Se realizaron cuestionarios de conocimientos previos y posteriores a la implementación del proyecto, así como encuestas de satisfacción para los estudiantes del Grado en Enfermería y de ESO con buenos resultados.

*Palabras clave:* bacteria, antibiótico, aprendizaje-servicio, escape room.

## El cómic: una herramienta de inclusión en el marco del Aprendizaje-Servicio

Ana Ciria Díaz, M<sup>a</sup> Magdalena Sáenz de Jubera Ocón

*Universidad de La Rioja*

Esta investigación forma parte del proyecto “Progreso de las fortalezas transversales en el estudiantado mediante acciones de Aprendizaje-Servicio” (PID01), concedido por la Universidad de La Rioja dentro de la Convocatoria de Proyectos de Innovación Docente del curso 2023/2024.

El trastorno del espectro autista (TEA) es una condición del desarrollo neurológico que, pese a su gran prevalencia en la población mundial, es generalmente desconocido entre la ciudadanía española, incluyendo en el cómputo a niños y niñas en edad escolar. El objetivo de este trabajo, por tanto, fue desarrollar una propuesta didáctica de sensibilización sobre el TEA orientada al alumnado de Educación Primaria (EP) utilizando la metodología de Aprendizaje-Servicio. El núcleo de la propuesta fue la cooperación entre dos centros educativos, uno ordinario y otro de preferencia para alumnado con necesidades educativas especiales (NEE) derivadas del TEA, para la creación colaborativa de un cómic.

Así, se diseñaron actividades globales de concienciación en colaboración con el alumnado de 5º de EP del centro de preferencia para alumnado con NEE derivadas del TEA, que ejercieron un rol de mentores dados sus amplios conocimientos y su convivencia diaria con este colectivo. Las primeras actividades se configuraron como una introducción al TEA por medio de una lluvia de ideas, el visionado de cortometrajes de sensibilización y una ficha diagnóstica de conocimientos previos con ítems graduados a nivel numérico.

La actividad central de la propuesta fue la elaboración del cómic. Comienza con el primer acercamiento entre centros por medio de la plataforma virtual *Teams*. En las primeras fases se configuran los grupos de trabajo y se comienza con la creación del cómic. Después se visita al centro inclusivo durante el Día Mundial del Autismo (2 de abril) para continuar de manera presencial la elaboración del cómic y el desarrollo de juegos motrices de sensibilización.

La propuesta que se presenta es inclusiva y aporta aprendizajes valiosos con una perspectiva de aplicación favorable. Además, el alumnado universitario diseñó acciones de ApS en colaboración con especialistas de Pedagogía Terapéutica, adquiriendo competencias y contenidos propios de la asignatura TFG y ofreciendo un servicio al alumnado de EP.

*Palabras clave:* trastorno del espectro autista, sensibilización, aprendizaje-servicio, inclusión.

## **El *Escape Room* como estrategia de motivación en la enseñanza de Física y Química**

Mario García-Domínguez, Iván Jesús Jiménez-Pulido

*Universidad Francisco de Vitoria*

En los últimos años, las Tecnologías de la Información y la Comunicación han mejorado el proceso de enseñanza-aprendizaje. No obstante, aún persiste una fuerte desmotivación en el estudiantado de la ESO, principalmente hacia las materias del ámbito científico. El propósito de este trabajo es, mediante la metodología propuesta, fomentar el interés de los discentes de 4.º de la ESO del Instituto Politécnico Cristo Rey (Valladolid) hacia la materia de *Física y Química*.

Se ha implementado un *escape room* inspirado en el juego *Brawl Stars*. En este, el estudiantado debía resolver cinco pruebas relacionadas con los saberes básicos del curso. La trama giraba en torno a la liberación de todos los personajes que forman parte del juego. Aunque los resultados generales de las encuestas, realizadas previa y posteriormente al *escape room*, no mostraron diferencias significativas, se han identificado ciertas variaciones en algunos aspectos, según el género y la edad del alumnado. Los resultados han constatado una mejora del grado de compromiso del alumnado hacia el aprendizaje, lo que ha supuesto una progresión notable en su rendimiento académico.

La presente propuesta ha generado un impacto positivo en la dinámica del aula al integrar elementos lúdicos en el aprendizaje, aumentando la motivación del alumnado. Sin embargo, esta propuesta presenta una limitación relacionada con el tamaño de la muestra, lo que significa que los resultados del estudio no pueden generalizarse al territorio nacional. Se recomienda así realizar una serie de investigaciones con muestras más representativas para obtener conclusiones y elaborar estrategias adecuadas a distintos contextos escolares.

*Palabras clave:* escape room, aprendizaje lúdico, herramienta digital interactiva, educación secundaria obligatoria.

## El impacto de las metodologías activas en un conservatorio de música

Cristina Arriaga Sanz, Nahia Idoiaga Mondragón,  
María Luisa López Martín

*Universidad del País Vasco*

En la actualidad, la educación apuesta cada vez más por la implantación de metodologías activas y por un aprendizaje constructivista, basado en la figura del alumnado activo, y no tanto en el papel del docente como modelo a imitar. Sin embargo y particularmente en los conservatorios de música, el proceso de cambio hacia una metodología más constructiva es lento, y podría percibirse que falta una actualización de la metodología en el aula. Son varios los autores que constatan que la enseñanza instrumental continúa estando ligada al docente como modelo, cuyas estrategias tienden a ser directivas, con un aprendizaje basado en la partitura, basado en el aprendizaje por repetición y carente de reflexión. Investigaciones previas en diferentes estudios han demostrado que a través de la implementación de metodologías activas a través de proyectos de educación musical se produce un aumento de la motivación, fortalecimiento de las relaciones, mayor implicación emocional, aumento de las habilidades sociales y la creatividad.

En este caso de estudio, se analiza el impacto de la implementación de metodologías activas en el conservatorio de música de Calahorra (La Rioja), que participa en el proyecto #COVIDA procesos artísticos desde el curso 2021-2022. El objetivo principal de esta investigación es analizar las vivencias del alumnado, conocer la percepción de las familias, analizar la relación entre el abandono escolar, la motivación. Esta investigación se realiza a través de un método mixto (cuantitativo y cualitativo) con pretest y posttest y también con entrevistas. Además, se considera necesario observar cómo se imparten las clases para describir la metodología utilizada.

Tras el análisis exhaustivo de las entrevistas realizadas, se puede concluir que el alumnado que participa en este tipo de proyectos está motivado. Su participación propicia la integración de las familias en la educación musical, y se reduce el abandono escolar.

*Palabras clave:* metodologías activas, conservatorio, motivación escolar, entrevistas.

## El sistema metodológico y organizativo Amara Berri en el CEIP Duquesa de la Victoria

Eduardo Subero Rodríguez, Ana Belén Olmos Ortega, Ana Laseca Cosin  
*CEIP Duquesa de la Victoria (Logroño, La Rioja)*

El sistema Amara Berri aboga por que la escuela no eduque para la sociedad ni para el mañana; la escuela en sí misma es sociedad y el alumnado de cualquier edad tiene vida plena en ella. Con esta idea, paulatinamente surgió toda una red de centros a la cual pertenece desde 2017 el CEIP Duquesa de la Victoria.

Resumir este proyecto de centro es complejo porque abarca toda una organización y aplicación de metodologías activas, pero se destacan las siguientes esencias:

1. Conectar con la vida a través de aprendizajes competenciales y funcionales, los cuales tengan una clara proyección y utilidad social, donde un aula de matemáticas simula una empresa o la vida en un barrio y los medios de comunicación del centro dan espacio a los trabajos del aula.
2. Aprendizaje cooperativo y trabajo por espacios de aprendizaje, desarrollando tareas simultáneas en contextos o espacios de aprendizaje. Por ejemplo, un aula de lengua cuenta con distintas zonas donde se crean charlas temáticas, se trabaja vocabulario con la creación de pasatiempos, se desarrollan gramática y expresión escrita para participar en un concurso de microrrelatos, etc.
3. Respetar el ritmo del alumnado empleando actividades multinivel y tutorización entre iguales, favoreciendo la mezcla de edades en los grupos.
4. Dotar de autonomía al alumnado, de forma que desarrolle su competencia para aprender a aprender, siendo verdaderamente consciente de cómo, qué y para qué aprende. Esto se observa en herramientas como el método de autoinstrucciones, con el cual desarrolla autónomamente tareas dentro del aula.
5. Especialización docente y estudio del espacio y los recursos. Se logra la especialización de cada área mediante aulas diseñadas para fines concretos y docentes que desarrollan áreas específicas.

En definitiva, se valora una escuela conectada con la vida e inclusiva, basada en el Diseño Universal de Aprendizaje y comprometida con el desarrollo competencial de la normativa actual.

*Palabras clave:* Amara Berri, metodologías activas, espacio inclusivo, desarrollo competencial.

## **El uso de Grupos de Trabajo Dirigido Intercentro como recurso para la mejora docente en el laboratorio de ciencias**

Álvaro Garrido López

*IES Escultor Daniel (Logroño, La Rioja)*

La Consejería de Educación y Empleo, a través del Centro Riojano de Innovación Educativa (CRIE), permite la colaboración docente a través de Grupos de Trabajo Dirigido Intercentro (GTDI). Los GTDI surgen como una actividad de formación permanente del profesorado, donde docentes de diferentes centros educativos trabajan colaborativamente.

En la convocatoria del Curso 2023-2024, se propuso el proyecto “Técnicas de laboratorio”, como apoyo a una materia de nueva creación en el departamento de Física y Química, la cual carecía de recursos docentes en las diferentes editoriales. El proyecto permitió a los docentes compartir experiencias, organizando talleres y reuniones en las que se realizaban prácticas de laboratorio. Estas sesiones facilitaron el aprendizaje mutuo de los docentes, enriqueciendo las prácticas con las experiencias vividas en los diferentes entornos educativos.

Durante el proyecto, se elaboraron varios materiales didácticos, entre los que se encuentran: un libro que recoge diversas prácticas de laboratorio con sus objetivos, materiales, procedimientos y cuestiones, entre otros; material audiovisual, en el que se puede ver cómo se realizan las prácticas de forma correcta, y unos guiones para realizar en el aula, a disposición de los docentes.

El último objetivo era hacer del uso del laboratorio el recurso docente más atractivo para el alumnado, con prácticas dinámicas y sencillas, que fomentasen la participación activa de los estudiantes, completando la adquisición de las competencias didácticas. Como resultado se espera un aumento en el interés y la motivación de los estudiantes hacia la materia.

De esta manera, el GTDI no solo representa una innovación en términos de metodología y recursos, sino que también constituye un paso crucial hacia una educación más inclusiva y de alta calidad, mediante la mejora de la experiencia de los participantes y la puesta a disposición de la comunidad educativa los materiales elaborados.

*Palabras clave:* técnicas de laboratorio, trabajo dirigido intercentro, física y química, trabajo colaborativo.

## El uso de herramientas tecnológicas para la innovación y la investigación en educación matemática en la etapa de Educación Primaria

Ángel Alberto Magreñán Ruiz, Lara Orcos Palma, Javier Perujo Jiménez

*Universidad de La Rioja*

Esta investigación forma parte del proyecto "Adaptación y mejora de la asignatura: Innovación docente e iniciación a la investigación de las Matemáticas en la Educación primaria" (PID34), concedido por la Universidad de La Rioja dentro de la Convocatoria de Proyectos de Innovación Docente del curso 2023/2024.

Esta comunicación parte del proyecto de innovación docente *Adaptación y mejora de la asignatura "Innovación docente e iniciación a la investigación de las Matemáticas en la Educación primaria"*, en el que se han adaptado los contenidos y desarrollado diferentes recursos educativos para que la asignatura pueda ser cursada *online* a partir del curso 2024-2025. Para ello, se han analizado, probado y realizado experiencias con diferentes herramientas. En las aulas de matemáticas, el uso de herramientas digitales en diferentes niveles ha ido creciendo en los últimos años, ya que se ha ido tomando conciencia de su utilidad y sus aplicaciones.

De esta forma, se presentarán las bondades y algunos resultados en experiencias usando: a) *Deck.Toys*, una herramienta dedicada al diseño e implementación de itinerarios de aprendizaje que se ha usado en diferentes niveles y con la que se han trabajado contenidos relacionados con la estadística y la probabilidad; b) *Mathigon*, un simulador virtual que permite la manipulación virtual y trabajar los contenidos de matemáticas de todos los niveles, desde la etapa infantil hasta la etapa universitaria; c) Simulaciones interactivas de ciencias y matemáticas, como son las de *Phet* de la Universidad de Colorado; d) *BlocksCAD*, una herramienta de modelado matemático que se puede utilizar desde edades tempranas y permite crear figuras e imprimirlas en impresoras 3D.

Los resultados obtenidos han sido una serie de recursos educativos realizados con cada una de las herramientas comentadas, que se subirán a la plataforma del Campus Virtual de la Universidad. Los resultados educativos se observarán en el futuro, cuando se pueda poner dicho curso en marcha. Aun así, las primeras exploraciones del uso de dichas herramientas han sido muy positivas y animan a seguir utilizándolas tanto en el alumnado como en futuros maestros y futuras maestras.

*Palabras clave:* matemáticas, educación primaria, herramientas tecnológicas, experiencias online, enseñanza universitaria.

## Experiencia profesionalizante desde el marco académico colaborativo interinstitucional

Leticia Martínez-Lapuente, Zenaida Guadalupe, Belén Ayestarán,  
Gracia de Prado Heras, Mónica Yoldi López, Silvia Cerrolaza Calvo

*Universidad de La Rioja*

Esta investigación forma parte del proyecto “Experiencia profesionalizante desde el marco académico colaborativo interinstitucional” (PID17), concedido por la Universidad de La Rioja dentro de la Convocatoria de Proyectos de Innovación Docente del curso 2023/2024.

El aprendizaje entre iguales permite desarrollar la inteligencia profesional, absorbiendo los puntos de vista de otros que se encuentran en un ambiente similar. El objetivo principal del proyecto fue el intercambio de conocimientos en torno a la elaboración del vino y el diseño de *packaging* vitivinícola entre 20 estudiantes de 3º de Grado en Enología de la Universidad de La Rioja (UR) y 11 estudiantes del Máster en Enseñanzas Artísticas de Diseño Integral de Packaging para la Industria Alimentaria y Vitivinícola de la Escuela Superior de Diseño de La Rioja (ESDIR).

El alumnado de cada institución elaboró trabajos académicos e intercambió contenidos propios de sus estudios. Se realizó una evaluación de la actividad para comprobar el grado de adquisición de conocimientos. Posteriormente, se crearon 6 equipos de trabajo formados por alumnado de la UR, los cuales adoptaron el rol de cliente; y de la ESDIR, que adoptaron el rol de estudio de diseño, para realizar un aprendizaje colaborativo encaminado a la dinámica profesional. En función de las indicaciones del cliente, cada grupo de estudiantes funcionó como un estudio de diseño que realizó el diseño integral de *packaging* vitivinícola para la promoción de los vinos elaborados por el alumnado de la UR. Posteriormente, se llevó a cabo la presentación de todas las propuestas de diseño y la selección de la ganadora mediante una escala de puntuación numérica, la cual vistió los vinos elaborados en esa promoción.

En esta experiencia académica interinstitucional el aprendizaje colaborativo deviene profesionalizante: el diseño seleccionado comunica visualmente los valores y características de la bodega experimental y de su gama de elaboraciones; además, el etiquetado se produce e implementa en un contexto profesional. Así, los resultados obtenidos muestran una mejora significativa de los conocimientos adquiridos por los alumnos de ambas instituciones antes y después de la intervención educativa.

*Palabras clave:* proyecto colaborativo, enseñanza entre iguales, *packaging* vitivinícola, enología, diseño.

## Fomentando saberes desde la teoría y la práctica profesional en Trabajo Social

Cecilia Serrano Martínez<sup>1</sup>, Concepción Fernández Terroba<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universidad de La Rioja;

<sup>2</sup>Ayuntamiento de Logroño

Esta investigación forma parte del proyecto “La entrevista en Trabajo Social. *Role playing* con profesionales para desarrollar habilidades comunicativas para la práctica profesional” (PID17), concedido por la Universidad de La Rioja dentro de la Convocatoria de Proyectos de Innovación Docente del curso 2022/23.

Un valor otorgado por el alumnado de trabajo social en sus aprendizajes es la vinculación de los contenidos teóricos y prácticos a la realidad social. El informe social es el dictamen técnico elaborado por los profesionales de esta disciplina, por lo que es clave alcanzar los conocimientos necesarios, tanto teóricos como prácticos, para poder desarrollarlo. Para ofrecer un aprendizaje lo más ajustado posible a los casos objeto de intervención, contar con profesionales fomenta los saberes aplicados.

El presente proyecto ofrece una continuación del PID llevado a cabo en 2022/2023, titulado: “la entrevista en Trabajo Social. *Role playing* con profesionales para desarrollar habilidades comunicativas para la práctica profesional”; en el cual se dieron pautas sobre la entrevista y se grabaron las mismas, siendo desarrolladas entre estudiantado y profesionales. En los cursos 2022/2023 y 2023/2024 se ha partido de una de las entrevistas grabadas, visualizándola en el marco de la asignatura: Trabajo Social con Individuos y Familias. A partir del visionado del vídeo, junto al contenido teórico explicado e información ampliada sobre el caso, se ha podido desarrollar un informe social de derivación. Para ello, se ha trabajado de manera coordinada con la trabajadora social que desarrolló el caso, la cual, además de ofrecer una sesión informativa sobre la intervención desde el modelo sistémico, ofreció pautas para la resolución del caso, en relación a cada apartado a incorporar dentro del informe social.

De este modo, se pudo desarrollar una práctica en el aula, repartida en varias sesiones, en base a un caso social inspirado en la realidad social acontecida en un centro de servicios sociales de primer nivel. El alumnado se mostró motivado por la tarea y los resultados alcanzados fueron de gran calidad, tanto en el desarrollo de la práctica como en el contenido del informe social. Además, cabe remarcar que, un elemento clave para el éxito de este tipo de experiencias es la asistencia continuada del estudiantado al aula.

*Palabras clave:* trabajo social, informe social, trabajo con casos, realidad social.

## Fortalezas transversales del estudiantado universitario a través de iniciativas de Aprendizaje-Servicio

Rosa Ana Alonso Ruiz, María Ángeles Valdemoros San Emeterio,  
Magdalena Sáenz de Jubera Ocón, Ana Ponce de León Elizondo

*Universidad de La Rioja*

Esta investigación forma parte del proyecto “Progreso de las fortalezas transversales mediante acciones de Aprendizaje-Servicio” (PID01), concedido por la Universidad de La Rioja dentro de la Convocatoria de Proyectos de Innovación Docente del curso 2023/2024.

El progreso de competencias transversales en el estudiantado universitario, necesario para afrontar la sostenibilidad social y ambiental, así como la justicia y equidad social requiere de entrenamiento y trabajo en distintas disciplinas en la Educación Superior para ser capaz de gestionar tareas cada vez más complejas. El Aprendizaje-Servicio es una metodología que favorece el progreso de las competencias transversales en sus tres dimensiones: instrumental, interpersonal y sistémica.

El Proyecto de Innovación Docente (PID) del grupo DESAFÍO-INNOVA, durante el curso 2023-2024, tuvo como objetivo valorar el fomento de las fortalezas transversales del estudiantado mediante acciones de Aprendizaje-Servicio (ApS), en el marco del trabajo colaborativo en Red con 118 profesionales de más de una treintena de entidades educativas y sociales (71 del ámbito universitario). Se tomó como referentes el proyecto Tunning (para la clasificación de competencias transversales), los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS, Agenda 2030) y la legislación educativa vigente.

La innovación se contextualizó en distintos escenarios: universidades españolas, centros de educación infantil, primaria y secundaria, y entidades como la Asociación Colombiana de La Rioja “Color” o ARPA Autismo Rioja, entre otras. Ello dio lugar a un trabajo interdisciplinar coordinado, que viabiliza soluciones novedosas que contribuyen a la calidad educativa. A través de un cuestionario pre y post, diseñados *ad hoc*, se valoró el progreso de las fortalezas transversales del estudiantado en las diversas acciones de ApS implementadas.

Dichas iniciativas se diseñaron e implementaron en las aulas universitarias, con transferencia en centros educativos o entidades, que causaron un impacto en el fomento de valores vinculados a la sostenibilidad, inclusión, solidaridad, equidad, empatía, etc., dando respuesta a problemas educativos del momento, y contribuyeron al fomento de competencias transversales, colaborando en los procesos de transformación social. Lo logrado en este proyecto de innovación se ha transferido en la celebración de jornadas o encuentros nacionales, así como en diversas publicaciones.

*Palabras clave:* aprendizaje-servicio, competencias transversales, educación superior.

## **IA en la docencia de empresa: El juicio ético en la aceptación por los profesores para que los estudiantes usen la IA**

Jorge Pelegrín Borondo<sup>1</sup>, Cristina Olarte Pascual<sup>1</sup>, Luis Blanco Pascual<sup>1</sup>,  
Alba García Milon<sup>1</sup>, Natalia Medrano Saez<sup>1</sup>, Eva Reinares Lara<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universidad de La Rioja;

<sup>2</sup>Universidad Rey Juan Carlos

Esta investigación forma parte del proyecto “Guía para un uso correcto de la IA en la docencia de empresa. Motores de aceptación y frenos de profesores y estudiantes frente al uso de ChatGPT” (PID02), concedido por la Universidad de La Rioja dentro de la Convocatoria de Proyectos de Innovación Docente del curso 2023/2024.

Muchos profesores universitarios se enfrentan al dilema ético de si deben alentar o no el uso de la inteligencia artificial (IA) en el proceso de aprendizaje del estudiantado. Esta decisión depende de la ética del profesorado, quien tiene que determinar si actúa como promotor u opositor de la IA en el ámbito académico. La ética, en este contexto, se convierte en un mecanismo para equilibrar los beneficios potenciales del avance tecnológico, con la necesidad de mantener valores fundamentales, como la equidad y la justicia.

Para abordar este dilema, se propone estudiar el impacto de las distintas dimensiones del juicio ético, un tema aún no suficientemente explorado. La investigación se centra en la plataforma de IA ChatGPT, la cual ha captado una amplia atención pública a nivel global.

El objetivo de este estudio es examinar cómo el juicio ético afecta en la disposición del profesorado universitario para incentivar el uso de la IA en las tareas académicas de su estudiantado. Se presentó al profesorado un escenario en el que ChatGPT funcionaba correctamente y otro en el que no lo hacía. Luego, los participantes respondieron un cuestionario, utilizando la escala Composite MES para medir su juicio ético. La muestra consistió en 398 profesores universitarios de estudios de Administración de Empresas.

Los resultados indicaron que el juicio ético es un factor significativo para explicar la intención del profesorado de promover el uso de la IA entre su estudiantado. Las dimensiones que más influyen son la *equidad moral* y el *egoísmo*, siendo la primera la que tiene una mayor capacidad explicativa. Estos hallazgos son relevantes para la enseñanza en un entorno donde el uso de la IA está en constante expansión y se ofrecen recomendaciones que pueden guiar al profesorado en el uso ético de la IA.

*Palabras clave:* administración de empresas, ChatGPT, juicio ético, ética del profesorado.

## Incluir la perspectiva feminista y de género en el aula: retos y demandas entre el alumnado de la Universidad de La Rioja

Paula Pérez Sanz

*Universidad de La Rioja*

Esta investigación forma parte del proyecto “Enseñar desde nuestro compromiso: la perspectiva de género en la docencia universitaria” (PID28), concedido por la Universidad de La Rioja dentro de la Convocatoria de Proyectos de Innovación Docente del curso 2023/2024.

Esta propuesta parte de un proyecto diseñado para avanzar en la consecución de la igualdad de género y en la reducción de las desigualdades que sufren mujeres y niñas en ámbitos como la educación, así como de la creciente necesidad detectada en la Universidad de La Rioja de implementar acciones de sensibilización frente a las violencias de género y a las agresiones sexistas entre su alumnado.

El objetivo principal fue potenciar el compromiso ético del alumnado con la igualdad a partir de la formación transversal en perspectivas feministas y de género e incorporando este enfoque en diferentes asignaturas del área de Sociología en la Universidad de La Rioja. Además, se ha dado continuidad a una investigación cuantitativa ya desarrollada, ampliándose la muestra del alumnado encuestado y explorando su conocimiento previo acerca del enfoque de género, su interés o su visión sobre la importancia de estos aprendizajes en sus futuras trayectorias profesionales y/o investigadoras.

Se presentarán algunos de los materiales diseñados para incorporar la perspectiva de género en las diferentes materias impartidas desde el área, así como las herramientas docentes utilizadas para fomentar el pensamiento crítico y la vinculación de estos aprendizajes con las experiencias formativas y profesionales del alumnado. En segundo lugar, se abordarán los resultados obtenidos a partir de una muestra de 400 estudiantes pertenecientes a los grados de Trabajo Social, Educación Infantil y Primaria, Relaciones Laborales, Turismo y Máster Universitario en Formación de Profesorado. El análisis de los datos, basado en técnicas de estadística descriptiva, corrobora los hallazgos obtenidos en anteriores ediciones y confirma, una vez más, que la implantación de la perspectiva de género en los grados y postgrados universitarios no solo es una tarea ineludible para alcanzar los objetivos fijados por Naciones Unidas, sino también para dar respuesta a las demandas del alumnado. De hecho, un 84% de estudiantes consideran que el enfoque de género es fundamental o muy importante dentro del grado o máster que están cursando, junto a otro 85% que tendrían interés en ampliar estos contenidos y creen que la formación recibida es todavía insuficiente.

*Palabras clave:* docencia universitaria, perspectiva feminista, género, igualdad

## La didáctica de las STEM en Secundaria empleando la técnica del andamiaje

Santiago Solano Fernández

*IES Valle del Cidacos (Calahorra, La Rioja)*

El andamiaje, basado en la teoría constructivista de Bruner, es una estrategia pedagógica crucial en la enseñanza de las STEM. Para diseñar SAP es crucial seguir un enfoque estructurado que considere tanto los contenidos como las necesidades de los estudiantes. Se han diseñado y probado diferentes SAP en con el método IEAEDE y se han seguido los siguientes pasos: 1. Identificación de objetivos generales y su procedimiento de evaluación.; 2. Establecer los objetivos específicos según el nivel académico del currículo del curso en cuestión y de los niveles anteriores y posteriores; 3. Análisis de conocimientos previos del alumnado; 4. Establecer la zona de proximidad (ZDP), preferentemente en un aula diferente; 5. Descomposición de tareas complejas en pasos más pequeños y manejables y 6. Evaluación del alcance de los objetivos según los entregables.

La metodología expuesta ha permitido el diseño de SAP en las que se ha logrado alcanzar las competencias consideradas, si bien se han hecho necesarias otras estrategias complementarias tales como la incorporación de recursos y herramientas: El uso de materiales didácticos, simulaciones, y herramientas tecnológicas; la provisión de ejemplos y modelos: Presentar ejemplos trabajados y modelos de resolución de problemas; el fomento de la colaboración: trabajo en equipo y la discusión en clase; la evaluación formativa sumativa del docente o la retroalimentación continua, constante y específica.

En conclusión, se puede afirmar que diseñar SAP con andamiaje en la enseñanza de las STEM requiere una planificación, método y una comprensión profunda de las necesidades de los estudiantes. Un primer paso consiste en establecer un marco físico en el que se llevará a cabo el andamiaje con la metodología IEAEDE, ya que esto facilita la consecución de los objetivos. Por último, al integrar estrategias como la retroalimentación continua, el uso de recursos tecnológicos, y la evaluación formativa las probabilidades de éxito aumentan.

*Palabras clave:* andamiaje, constructivismo, STEM, metodologías innovadoras.

## La evaluación continua como una oportunidad de aprendizaje y el uso lícito de la Inteligencia Artificial

Isabel López Alfaro, Miriam González Lázaro, Lucía González Arenzana  
*Universidad de La Rioja*

Esta investigación forma parte del proyecto “La evaluación continua como una oportunidad de aprendizaje y el uso lícito de la Inteligencia Artificial” (PID06), concedido por la Universidad de La Rioja dentro de la Convocatoria de Proyectos de Innovación Docente del curso 2023/2024.

La asignatura de Sistemas de Calidad y Seguridad Laboral se cursa en cuarto del Grado en Enología y del Grado en Ingeniería Agrícola, cuya mayoría de clases presenciales son teóricas. Por ello, y con el objetivo de dinamizarlas, motivar al estudiantado y conocer los resultados de las acciones formativas, se planteó desarrollar e implantar un sistema de evaluación continua, basado en la realización de pruebas tipo test al finalizar cada tema, utilizando la gamificación facilitada por *Socrative*. De esta manera, se evaluó el rendimiento, se intentó regular el ritmo de aprendizaje y se incorporaron procedimientos para ajustar y mejorar el proceso en tiempo real, proporcionando al estudiante una retroalimentación sobre su aprendizaje. Por otra parte, se orientó al estudiantado en el empleo lícito de herramientas de Inteligencia Artificial (IA), para la realización de dos actividades, que permitieron ampliar los contenidos vistos en clase y evaluar, bajo la supervisión del profesor, la utilidad de dichas herramientas.

Los resultados mostraron que el sistema de evaluación continua, basado en *Socrative*, fue altamente beneficioso para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura. Este enfoque incrementó la motivación del estudiantado al dinamizar las clases y proporcionar una retroalimentación inmediata sobre su progreso. La utilización de cuestionarios tipo test facilitó la integración de la información e identificación de áreas de mejora. La alta valoración hacia la herramienta demostró su utilidad y potencial para mejorar la calidad educativa.

Además, el estudio de la IA como herramienta educativa destacó por su utilidad para la generación de ideas, accesibilidad y retroalimentación personalizada. Así, la diversificación de recursos educativos mediante la IA puede enriquecer la experiencia de aprendizaje, aunque es crucial tener en cuenta sus limitaciones y utilizarla responsablemente. En suma, tanto el sistema de evaluación continua como el uso de IA representaron avances significativos hacia la mejora de la educación, fomentando la participación activa del estudiantado y optimización del proceso de aprendizaje.

*Palabras clave:* evaluación continua, inteligencia artificial, socrative, diversificación de recursos.

## La mejora de las competencias comunicativas como base del aprendizaje

Óscar González-López, Alberto Tascón-Vegas, Vicente Santiago-Mancebón,  
Ignacio Pérez-Moreno, Julia Arbizu-Milagro

*Universidad de La Rioja*

Esta investigación forma parte del proyecto “Integración de ciencia, debate y comunicación mediante docencia colaborativa en la asignatura de Sistemas de la Producción Vegetal del Máster de Agronomía” (PID38), concedido por la Universidad de La Rioja dentro de la Convocatoria de Proyectos de Innovación Docente del curso 2023/2024.

La digitalización y la globalización han incrementado la necesidad de formar a los estudiantes en competencias comunicativas y tecnológicas, así como fomentar su sentido crítico. Ante la demanda de una docencia más participativa, se diseña un Proyecto de Innovación Docente (PID) que pone al estudiante como el centro del proceso de aprendizaje, potenciando su capacidad para crear, evaluar y comunicar contenido de manera efectiva y que ha sido implementado en la asignatura Sistemas de la Producción Vegetal del Máster de Ingeniería Agronómica.

Se ha establecido un modelo de aprendizaje estructurado en bloques temáticos. Cada bloque incluye el uso de artículos científicos, el desarrollo de debates críticos, la elaboración de presentaciones gráficas y/u orales *onsite* y *online* y la evaluación grupal. Estas herramientas promueven un aprendizaje dinámico, fomentando el crecimiento personal y la mejora de competencias profesionales de los estudiantes. Los productos generados incluyen grabaciones de presentaciones, pósteres temáticos y la difusión del trabajo en redes sociales institucionales.

Los resultados generales de este proyecto muestran una mejora significativa en la adquisición de competencias transversales como la comunicación oral y gráfica, el trabajo autónomo y la evaluación crítica. La interconexión del estudiantado entre el ámbito académico con el científico, así como el desarrollo de habilidades comunicativas apoyadas en la visualización de *TED Talks*, o píldoras de profesionales de la comunicación oral a través de redes sociales, han dinamizado el aprendizaje del alumnado. Igualmente, la grabación de las presentaciones ha servido como una importante herramienta de autoevaluación y de mejora.

Este PID ha demostrado también ser eficaz para potenciar las capacidades de síntesis, comunicación y toma de decisiones en los estudiantes. La metodología aplicada ha mejorado el aprendizaje activo y la transferencia de sus conocimientos, preparando al estudiantado para enfrentarse a los retos del entorno laboral actual con mayor confianza y competencias.

*Palabras clave:* competencias transversales, comunicación, digitalización, pensamiento crítico.

## Mi avatar corrige a ChatGPT

Delia Gavela, Mirari San Martín, Vanessa Alvear, Gadea Mata

*Universidad de La Rioja*

Esta investigación forma parte del proyecto “Mi avatar corrige a ChatGPT” (PID18), concedido por la Universidad de La Rioja dentro de la Convocatoria de Proyectos de Innovación Docente del curso 2023/2024.

Desde una perspectiva interdisciplinar, el objetivo general de este proyecto fue buscar el justo equilibrio entre el uso de recursos tecnológicos útiles y el espíritu crítico ante la Inteligencia Artificial Generativa. El punto de partida estuvo delimitado por un doble planteamiento apriorístico: 1) la información que devuelven herramientas como ChatGPT, Gemini, etc., no siempre es certera y, con frecuencia, no se proporcionan datos de su procedencia, por lo que debe ser contrastada; y 2) el estudiantado de humanidades y ciencias sociales podría tener menor contacto con el mundo tecnológico que otras titulaciones, lo que estaría dificultando el conocimiento y manejo de herramientas útiles para su quehacer académico.

Por ello, se realizó una encuesta sobre las habilidades digitales del alumnado de los Grados en Lengua y Literatura y Educación Infantil, población diana del proyecto. Se obtuvieron datos acerca del acceso y administración de la información, la comunicación y colaboración, la seguridad de la información y el manejo de medios. Los datos recogidos permitieron detectar las carencias del estudiantado y seleccionar las herramientas adecuadas para subsanarlas.

Las actuaciones consistieron en la impartición de una sesión formativa sobre el manejo de ChatGPT, D-ID y OBS Studio y la puesta a su disposición de sendos tutoriales de elaboración propia. A continuación, se solicitó al estudiantado que trabajase con la primera herramienta y analizase las respuestas obtenidas sobre contenidos vinculados al temario de sus titulaciones. El siguiente paso fue que generasen un avatar para explicar, en un vídeo de tres minutos, las conclusiones del análisis de cada estudiante, usando D-ID. Por último, para el montaje audiovisual utilizaron OBS Studio y el Stream de la UR para su publicación.

El proyecto resultó satisfactorio para formadoras y estudiantado. En líneas generales, se identificó una mejora de la capacidad crítica ante las TIC mediante sistemas de testado, y la optimización del uso de herramientas digitales y recursos innovadores para la comunicación académica.

*Palabras clave:* ChatGPT, D-ID, OBS Studio, habilidades digitales, pensamiento crítico, comunicación académica.

## **ODS: aprendizaje significativo y concienciación en los estudiantes de Entorno económico internacional**

Mariola Pinillos, M<sup>a</sup> Cruz Navarro

*Universidad de La Rioja*

Esta investigación forma parte del proyecto “Trabajando en equipo, ¿lo estamos consiguiendo? Una aplicación comprometida con los ODS” (PID34), concedido por la Universidad de La Rioja dentro de la Convocatoria de Proyectos de Innovación Docente del curso 2022/2023.

El estudiantado de la asignatura *Entorno Económico Internacional* aborda el estudio de los ODS en el tema dedicado al desarrollo económico mundial. La mayoría ya se ha aproximado a la Agenda 2030 y a sus 17 ODS en Bachillerato, por lo que el objetivo de esta propuesta de innovación docente no es solo abordar su estudio, sino ir más allá y contribuir a un aprendizaje significativo que fomente la sensibilización del estudiantado con los ODS y las acciones que pueden contribuir a su consecución.

Se plantea la realización de un trabajo en equipo sobre temas de actualidad que el estudiantado tiene que relacionar con algún ODS. El trabajo se presenta en formato video, en el cual deben intervenir todos los miembros del equipo. Esta forma de presentación del trabajo favorece el intercambio de ideas, trabajo colaborativo y aprendizaje activo. Para valorar si este aprendizaje ha sido significativo y ha contribuido a la concienciación del alumnado respecto a la problemática que abordan los ODS, se diseña un cuestionario para conocer la opinión de los estudiantes, adaptado de la *Students organizing for sustainability internacional*. El cuestionario se pasa a todo el alumnado de la asignatura *Entorno Económico Internacional*, una vez que los videos se han visualizado y defendido en clase de grupo reducido.

Como resultado, el 83% de las personas consideraron que el trabajo en equipo propuesto les había servido para ampliar sus conocimientos sobre los ODS y el 88% para entender el problema de sostenibilidad del modelo de crecimiento actual. El 24% estaba *muy de acuerdo* en considerar que el trabajo le había servido para aprender formas de generar un impacto positivo y sostenible en el mundo y en su estilo de vida.

Como conclusión se destaca que la Universidad puede contribuir a la educación para el desarrollo sostenible.

*Palabras clave:* ODS, Agenda 2030, educación para el desarrollo sostenible, UNESCO.

## **Optimización de los Materiales Didácticos para el Desarrollo de los Valores de una Cultura Democrática mediante el Uso de la Inteligencia Artificial en el Aula de Lengua Extranjera**

Daniela Cifone Ponte

*Universidad de La Rioja*

Esta investigación forma parte del proyecto “Optimización de los Materiales Didácticos para el Desarrollo de los Valores de una Cultura Democrática mediante el Uso de la Inteligencia Artificial en el Aula de Lengua Extranjera” (PID25), concedido por la Universidad de La Rioja dentro de la Convocatoria de Proyectos de Innovación Docente del curso 2023/2024.

La inteligencia artificial (IA) ha emergido como una herramienta transformadora en numerosos sectores, incluida la educación, donde su potencial para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje y dotar a los estudiantes de habilidades críticas es cada vez más evidente. Este proyecto de innovación docente se centra en la incorporación de la IA en el diseño y la optimización de materiales didácticos en el aula de inglés como lengua extranjera, con un enfoque particular en la promoción de los valores de la cultura democrática. La implementación de la IA en este contexto educativo no solo busca actualizar los recursos didácticos en consonancia con las demandas de la LOMLOE, sino también capacitar a los futuros docentes en el uso ético y efectivo de esta tecnología. De este modo, el proyecto no solo pretende fortalecer las competencias digitales de los estudiantes y profesores en formación, sino también fomentar una reflexión crítica sobre el uso de la IA, asegurando que su integración en el aula sea consciente y responsable. Este proyecto se articula en torno a varios objetivos clave: a) la evaluación de las actitudes hacia la IA en la educación; b) la familiarización del alumnado con los principios de la IA; c) la creación de un banco de materiales didácticos accesible; d) el desarrollo de competencias éticas en relación con la privacidad y la tecnología. A través de estas acciones, se busca empoderar a los futuros docentes para que se conviertan en agentes de cambio en un entorno educativo dinámico y en constante evolución.

*Palabras clave:* inteligencia artificial, lengua extranjera, cultura democrática, competencia digital.

## Patrimonio riojano para RV- Suso2024

Guillermo Medrano Saseta

*Profesor de Tecnología del Gobierno de La Rioja*

Las tecnologías emergentes como la Realidad Virtual (RV) o el metaverso educativo pueden servir de catalizador para llevar a práctica docente dentro del currículo LOMLOE y pueden abrir nuevas posibilidades al desarrollo tecnológico de las aulas. El origen de este proyecto nace hace más de 5 años con una colaboración con la Fundación San Millán para crear material educativo sobre el patrimonio riojano. Englobado en las asignaturas de Historia del Arte, Geografía e historia de secundaria y TIC de Bachillerato, evolucionó para servir de material de apoyo en el Proyecto de Innovación Educativa (PIE) *“La Rioja es nuestra Tierra”* del Centro Riojano de Innovación Educativa (CRIE) del Gobierno de La Rioja. Se han creado multitud de materiales digitales, entre los que se mostrarán objetos modelados en 3D con técnicas pioneras como fotogrametría, y recorridos sin desplazamiento con fotografía 360º inmersiva (enriquecidos con textos e imágenes con detalles), y recorridos con desplazamiento tanto del tipo metaversos didácticos (de forma social en visor web) como programados en entorno 3D con físicas de videojuego, para motor WebGL. Todos estos trabajos están en abierto y disponibles para la comunidad educativa, y se han utilizado para algunas exposiciones europeas, colaborando con facultades de las ciencias de información y también con Europeana, una plataforma financiada por la Unión Europea para la digitalización del patrimonio.

*Palabras clave:* tendencias educativas, metaverso, modelado 3D, fotografía esférica, videojuegos.

## **Progreso de las fortalezas transversales en el estudiantado del Grado en Educación Primaria de la UR mediante acciones intergeneracionales de aprendizaje-servicio en la comunidad educativa**

Álvaro Eraña Martínez, M<sup>a</sup> Ángeles Valdemoros San Emeterio,  
Jesús Vicente Ruiz Omeñaca  
*Universidad de La Rioja*

Esta investigación forma parte del proyecto “Progreso de las fortalezas transversales en el estudiantado mediante acciones de Aprendizaje-Servicio” (PID01), concedido por la Universidad de La Rioja dentro de la Convocatoria de Proyectos de Innovación Docente del curso 2023/2024.

Con el fin de favorecer el progreso de las fortalezas transversales durante la formación del alumnado de la Universidad de La Rioja (UR), y más concretamente de la asignatura de Actividad Física y Salud del Área de Didáctica de la Expresión Corporal del 3<sup>o</sup> Grado en Educación Primaria (EP) de la UR, se ha realizado una acción intergeneracional de aprendizaje-servicio en colaboración con el CPC Salesianos Santo Domingo Savio de Logroño.

El alumnado del Grado en EP se ha implicado en la elaboración e implementación del proyecto, con el apoyo del profesorado universitario como guías en el proceso de adquisición de competencias y progreso de fortalezas transversales. Esta iniciativa tuvo lugar los días 16 y 23 de abril de 2023 que, coincidiendo con la promoción del mes de la Salud por el Ayuntamiento de Logroño, se centró en el ocio físico-deportivo intergeneracional y motricidad: prevención, hábitos saludables y primeros auxilios.

El objetivo radica en que tanto el alumnado universitario como los centros educativos de La Rioja se vean beneficiados por estas acciones con la que los estudiantes implementan proyectos de aprendizaje-servicio para satisfacer necesidades reales. De este modo, maestros en formación establecen interacciones con estudiantes al que en un futuro inmediato atenderán como profesionales educativos, desarrollando todos los aspectos curriculares vinculados a las guías docentes de las asignaturas, formándose y adquiriendo experiencia durante el proceso.

El profesorado actúa como guía y el estudiantado es el encargado de llevar a cabo el proyecto, desde el diseño de situaciones de aprendizaje vinculadas a las necesidades del centro y adaptadas a su alumnado, la organización de simulaciones y la práctica real en el centro, la temporalización, la atención, el control de materiales, así como la evaluación del alumnado y del proyecto en sí. Los resultados se valoran muy positivamente por todos los agentes implicados, lo que estimula el impulso de este tipo de proyectos en beneficio del profesional educativo presente y futuro.

*Palabras clave:* aprendizaje-servicio, ocio físico-deportivo compartido, intergeneracional, comunidad educativa.

## Promoción del bienestar emocional en la universidad: Una experiencia innovadora

Beatrice-Alice Ciulin<sup>1</sup>, Adriana Díez Gómez del Casal<sup>1</sup>, Alicia Pérez de Albéniz Iturriaga<sup>1</sup>, Julia Pérez Sáenz<sup>1</sup>, Carla Sebastián Enesco<sup>2</sup>, Beatriz Lucas Molina<sup>3</sup>, Cristina Sanz Fernández<sup>1</sup>, Alfonso Pérez Esteban<sup>1</sup>, María Teresa Gil Benito<sup>1</sup>, Irene García Llorente<sup>1</sup>, Paloma de Vicente Clemente<sup>1</sup>, David Pina López<sup>1</sup>, Rubén Fernández Alonso<sup>4</sup>, Juan Lacarra Rubio<sup>1</sup>, Eduardo Fonseca-Pedrero<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universidad de La Rioja; <sup>2</sup>Universidad Complutense de Madrid; <sup>3</sup>Universitat de València; <sup>4</sup>Universidad de Oviedo

Esta investigación forma parte del proyecto “Promoción del bienestar emocional en el estudiantado universitario” (PID12), concedido por la Universidad de La Rioja dentro de la Convocatoria de Proyectos de Innovación Docente del curso 2023/2024.

El bienestar emocional del estudiantado universitario es clave para su desarrollo, puesto que influye de manera positiva en las relaciones sociales, la creatividad, el entorno profesional y el bienestar personal. Todo esto repercute positivamente en el ámbito académico, la integración social y la motivación. El objetivo del presente trabajo es la elaboración de una asignatura de carácter transversal que permita al estudiantado adquirir formación y estrategias para el cuidado y promoción de la salud mental.

Para la mejora de estos aspectos, se ha llevado a cabo un proyecto de innovación docente en el que han participado investigadores de distintas universidades basado en la “Guía Promoción del bienestar emocional”, publicada por la UR con el objetivo de repercutir positivamente en el bienestar psicológico y la resiliencia del estudiantado. El resultado final ha constituido en la creación de una asignatura de carácter voluntario y online para el desarrollo del bienestar emocional. La asignatura se basa en los diez pilares de la guía, cada uno de los puntos conteniendo una introducción teórica, varias actividades prácticas a desarrollar y material para el trabajo autónomo de esta.

En la actualidad, se encuentran pocos estudios que tengan como objetivo el desarrollo del bienestar emocional para el estudiantado universitario de manera no presencial. Esto carga de mayor valor al proyecto, puesto que brinda la oportunidad de realizar la asignatura de manera autónoma e individualizada, ofreciendo la posibilidad de mejorar el bienestar de manera transversal en todas las ofertas de estudios de diferentes universidades españolas.

*Palabras clave:* bienestar emocional, salud mental, innovación docente, asignatura online.

## Propuestas de mejora del hábito lector en el alumnado del Grado en Educación Primaria

Alberto Escalante Varona, Isabel Sainz Bariain, Ana Zúñiga Lacruz

*Universidad de La Rioja*

Esta investigación forma parte del proyecto “Competencias comunicativas para la docencia (II): IA para el desarrollo del hábito lector y la creación literaria” (PID41), concedido por la Universidad de La Rioja dentro de la Convocatoria de Proyectos de Innovación Docente del curso 2023/2024.

Durante los dos últimos cursos lectivos, el Proyecto de Innovación Docente *Competencias comunicativas para la docencia* se ha propuesto introducir mejoras en los procesos de enseñanza-aprendizaje en el Grado de Educación Primaria. Si la primera edición del Proyecto se centró en aplicar una intervención educativa centrada en las destrezas en expresión escrita en el ámbito académico, en esta segunda se han diseñado acciones orientadas a la mejora del hábito lector con fines formativos para futuros maestros.

Así, en esta comunicación se expondrán los principales resultados de una investigación de tipo cuantitativo sobre hábitos lectores en la Universidad de La Rioja, sobre la cual se ha realizado un análisis estadístico. Unido a una observación sistemática del impacto que diversas iniciativas de enseñanza-aprendizaje han tenido en la gestión de la asignatura anual *Didáctica de la Lengua castellana y su Literatura*, se ha diseñado una nueva intervención que se llevará a cabo durante el presente curso 2024-25, con el fin de evaluar en el alumnado la competencia lectora en textos literarios.

Así, a través del seguimiento continuo de asistencia y participación, de instrumentos de recopilación de datos ya probados en la investigación de hábitos de lectura realizada en la UR (encuesta), de actividades orientadas al fomento lector (club de lectura) y de otras tareas calificables, se busca cuantificar el progreso del hábito lector, para detectar posibles carencias e intervenir en el momento preciso para paliar su impacto negativo en el desempeño de las tareas previstas para el alumnado.

Se prevé que los resultados obtenidos evidencien los puntos fuertes de la intervención y las posibilidades de mejora, con el fin de afianzarla en cursos posteriores como un conjunto de actividades evaluables de enseñanza-aprendizaje, útiles para la formación del futuro profesorado en Educación Primaria.

*Palabras clave:* hábito lector, competencia lectora, textos literarios, educación primaria.

## **Proyecto internacional BIP “Wine Packaging Design” en la ESDIR: innovación educativa en La Rioja con cinco instituciones de enseñanza de Diseño europeas**

Nuria Alfaro Martínez, Silvia Cerrolaza Calvo, Gracia de Prado Heras, Mónica Yoldi López

*ESDIR, Escuela Superior de Diseño de La Rioja*

El pasado curso 2023-2024, en el marco del programa *Erasmus+* y del *Máster en Diseño Integral de Packaging para la Industria Alimentaria y Vitivinícola* de la Escuela Superior de Diseño de La Rioja, fue propuesto un innovador proyecto pedagógico internacional denominado “Wine Packaging Design”. Realizado a través de una nueva modalidad de movilidad denominada *Programas Intensivos Combinados* o *Blended Intensive Programmes* (BIP), el cual se coordinó con instituciones europeas de enseñanza de Diseño.

La experiencia docente, pionera a nivel mundial en este campo, implicó la iniciativa y trabajo colaborativo del máster con la Coordinadora de Relaciones Internacionales de la ESDIR, estableciendo puentes con pares de instituciones interesadas en el proyecto: ESAD Matosinhos (Portugal), Immaconcept Bordeaux (Francia), HelHa (Bélgica), ISIA Roma (Italia) y Academy of Fine Arts in Warsaw (Polonia).

El proceso de docencia-aprendizaje, realizado en inglés, en modalidad *online* y presencial, partió de un *briefing* común para la ejecución simultánea del proyecto. Las nuevas tecnologías fueron fundamentales para compartir el desarrollo de fases, conociendo en el aula distintas metodologías proyectuales. Además, se diseñó una formación extraacadémica intensiva presencial de una semana con bodegas riojanas, el equipo de marketing de la empresa colaboradora, una imprenta de etiquetas, un prestigioso estudio de diseño, la Escuela de Hostelería y el Museo de la Cultura del Vino.

Los resultados del aprendizaje de los seis grupos de estudiantes internacionales se expusieron en el salón de actos de la ESDIR, compartiendo presentaciones, prototipos y diversos enfoques ante un mismo reto. Los condicionantes culturales y metodológicos de cada institución derivaron en un interesante intercambio de conocimientos y resultados en una disciplina tan específica.

En conclusión, esta ilusionante experiencia pedagógica práctica, intensiva e internacional supuso un gran esfuerzo organizativo en el curso académico. Pero la enseñanza desde contextos locales con voluntad de aplicación global permite obtener óptimos resultados de aprendizaje.

*Palabras clave:* Wine Packaging Design, programas intensivos combinados, diseño, metodologías proyectuales.

## Proyecto "MuévetEF Escolapias"

Jorge Jiménez Matute, Lorenzo Ortega

*Colegio Escolapias Sotillo (Logroño, La Rioja)*

El proyecto "MuévetEF Escolapias" es una iniciativa de innovación educativa en el área de Educación Física (EF) dirigida a estudiantes de Educación Secundaria Obligatoria (ESO). Este proyecto nació en 2021 como respuesta al preocupante nivel de sedentarismo entre adolescentes en España. Según estudios recientes, el 76.6% de los jóvenes presentan una vida sedentaria y el 26,3% de adolescentes problemas de sobrepeso u obesidad. Por tanto, el objetivo principal del proyecto fue mejorar su salud y calidad de vida mediante la promoción de la actividad física regular y la adopción de hábitos saludables.

"MuévetEF Escolapias" es una actividad voluntaria y complementaria. El proyecto se desarrolla mediante una metodología activa de gamificación. Utiliza la aplicación *Adidas Running* para el registro de las actividades físicas que los alumnos realizan fuera del horario escolar. Contabilizando lo registrado, se establece un *ranking* mensual y cada trimestre se otorgan puntos extra en su nota de EF (de 0'5 a 1'5 puntos) y/u obsequios de empresas colaboradoras.

La participación es sencilla. El alumnado se inscribe con sus credenciales del colegio y se organiza por grupos-clase para poder registrar cualquier tipo de actividad física que realice: a) directamente en la *app* o vinculando un *smartwatch* para las actividades *outdoor*; o b) registrando actividades manualmente en la *app* si no pueden ser registradas directamente en el teléfono o *smartwatch* (actividades *indoor*). En este último caso se presentan los horarios de entrenamiento semanal sellados por su club o instalación deportiva y una prueba de foto.

El proyecto ha tenido gran aceptación entre el estudiantado, en torno al 50%-60%, notando desde su primera implantación un incremento notable en cuanto a participación y registro de actividades. "MuévetEF Escolapias" puede ser una estrategia efectiva para combatir el sedentarismo en adolescentes. Es motivante, fomenta la actividad física de manera divertida y ofrece un incentivo académico que incita a los alumnos a participar. Este proyecto podría ser replicable en otras instituciones educativas para promover estilos de vida saludables.

*Palabras clave:* gamificación, educación física, incentivos, sedentarismo, sobrepeso.

## ¿Qué con qué? Creaciones significativas de carácter relacional

Ruth Pérez Jiménez

*Docente en Artes Plásticas y Dibujo. Gobierno de La Rioja*

La pregunta que aquella niña realizara al artista Carlos Baonza una tarde en su taller subyace en su dinámica de trabajo y da título a su actual exposición en la sala Amós Salvador de Logroño: *Qué con qué*. Una cuestión que, como él mismo indica, le acompaña durante el proceso y le invita a buscar una asociación de objetos e ideas que generen su obra. Un interrogante que, de alguna manera, subyace en las experiencias didácticas colaborativas, de carácter relacional, realizadas por el alumnado de Enseñanza Secundaria, presentadas en esta comunicación.

En ella, se recorren varias creaciones que introducen los procesos artísticos dentro del aula y utilizan estrategias metodológicas eminentemente prácticas, como el aprendizaje por proyectos basados en arte y el cooperativo, o como en el arte relacional. En una primera fase, se parte de unas producciones individuales o grupales realizadas por el alumnado (dibujos, imágenes, composiciones, piezas modulares, figuras tridimensionales, etc.) que, posteriormente, son ensambladas en una búsqueda experimental e instalativa, conformando un conjunto: una creación procesual que se sitúa en el espacio y deviene una obra colectiva posterior, a modo de instalación postminimalista. En esta labor cooperativa, se involucra a un gran número de personas: puede ser un trabajo más horizontal, en un mismo nivel de ESO, o bien de manera vertical, incluyendo diferentes niveles académicos (de ESO, Bachillerato y/o FP, etc.), y busca ser compartido con la comunidad educativa, sacando los procesos artísticos fuera del aula.

Con estas experiencias, se pretende modificar esa idea de individualidad, tratando de generar un valor de conjunto: lo que importa es la suma de esfuerzos, de pensamiento colectivo. Así, la verdadera obra no es únicamente la pieza más excelente o llamativa, sino el conjunto completo de creaciones a modo de sistema relacional: ese *¿qué con qué?* materializado por el alumnado.

*Palabras clave:* arte y educación, proyectos basados en arte, arte relacional, experiencia didáctica colaborativa, educación secundaria, PIE #COVIDA: Procesos Artísticos.

## **Riojafit-UR Estudiantes de Enfermería físicamente activos: promocionando la salud desde el ejemplo**

Marta Giménez-Luzuriaga<sup>1,2</sup>, Carmen Lozano<sup>1</sup>, María Auxiliadora Hernández-Ledesma<sup>2</sup>,  
Beatriz Rodríguez-Roca<sup>3</sup>, Elena Andrade-Gómez<sup>1,4</sup>

<sup>1</sup>Universidad de La Rioja;

<sup>2</sup>Servicio de Emergencias Sanitarias (061), Servicio Riojano de Salud;

<sup>3</sup>Universidad de Zaragoza;

<sup>4</sup>Centro de Investigación Biomédica de La Rioja (CIBIR)

Esta investigación forma parte del proyecto “Riojafit-UR estudiantes de enfermería físicamente activos: promocionando la salud desde el ejemplo” (PID08), concedido por la Universidad de La Rioja dentro de la Convocatoria de Proyectos de Innovación Docente del curso 2023/2024.

La inactividad física es uno de los factores de riesgo de muerte en el mundo ligado a enfermedades y procesos de salud. Numerosos estudios han observado que la población entre 15 - 69 años en España es inactiva. En esta experiencia participaron 45 alumnas/os de la asignatura Enfermería comunitaria III del Grado en Enfermería (Universidad de La Rioja). Primero se evaluó su actividad física y comportamientos sedentarios mediante cuestionario validado. Posteriormente se realizó formación teórico-práctica en promoción de actividad física y prevención de comportamientos sedentarios con los objetivos generales de concienciarles en la práctica deportiva y dotarles de herramientas para promocionar actividad física y prevenir el sedentarismo en los pacientes.

Como resultado, la actividad física del alumnado resultó ser inferior a la recomendada por la Organización Mundial de la Salud. Más de la mitad dedicaba menos de 1 hora/día a andar o pasear y reconocían no practicar habitualmente actividades deportivas específicas. Excursiones de monte o escalada resultaron las actividades más atractivas, y judo, kárate y vela los deportes menos practicados. Con respecto al comportamiento sedentario (ver televisión/vídeos), el 29% de los participantes lo realizaban 2 horas/día, de los cuales el 77% aumentaba en una hora/día este tiempo el fin de semana. El 91% reconocía estar varias horas/día con el ordenador. La valoración global de la experiencia fue positiva (82% la puntuaron por encima de 8) y el 63% la consideró interesante en su formación.

La inactividad física es uno de los principales problemas de salud pública en la actualidad. Puesto que el personal de enfermería tiene un papel fundamental en la promoción de la salud y prevención de la enfermedad resulta interesante concienciar y formar al alumnado en la actividad física y sus beneficios, tanto a nivel personal como profesional para promocionarla en un futuro a sus pacientes.

*Palabras clave:* actividad física, sedentarismo, promoción, práctica deportiva, salud pública.

## Scikus en igualdad, proyecto interdisciplinar en ESO

Marta Isabel Gutiérrez-Jiménez

*IES Marco Fabio Quintiliano (Calahorra, La Rioja)*

Por la celebración del Día Internacional de la Mujer y la Niña en la Ciencia, cada 11 de febrero, desde el 2015, se presentó como actividad para la asignatura de Física y Química en ESO un concurso de Scikus (poemas de origen japonés llamados Haikus de temática científica). Su tema principal fue la historia de mujeres que han contribuido o siguen haciéndolo tanto a la ciencia básica como aplicada. De este modo, el alumnado indagó sobre la vida de estas científicas y mostró su lado más creativo escribiendo e ilustrando los poemas.

Esta experiencia didáctica pretende destacar el papel de las mujeres en la ciencia, quienes históricamente han sido excluidas, silenciadas o forzadas a publicar bajo nombres masculinos. La ONU reconoció esta situación en 2013 y subrayó la importancia de la igualdad de género en la ciencia para alcanzar los ODS, especialmente el ODS-5, que busca empoderar a mujeres y niñas. En España, el sistema educativo, y concretamente en La Rioja, trabaja para integrar esta perspectiva en el currículo; promueve la valoración de la ciencia como un proceso colectivo y busca que el estudiantado comprenda el impacto histórico y social de la ciencia, tanto de hombres como de mujeres, con un enfoque interdisciplinar entre las ciencias y la lengua.

Los objetivos del proyecto son: a) promover la igualdad de género en el ámbito científico; b) fomentar el análisis y debate de temas actuales para construir una sociedad más justa; c) desarrollar un proyecto multidisciplinar que abarque competencias de Física y Química y Lengua Castellana y Literatura.

Se empleó la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). Así, el alumnado investigó sobre mujeres científicas del pasado y del presente y creó Scikus, evaluados y expuestos.

La participación en los cursos realizados fue casi total, observándose un aumento de la motivación al hacerlo en forma de concurso y visibilizando a muchas mujeres menos conocidas. Además, se generó un debate sobre la situación de la mujer en la ciencia, afianzando el diálogo y pensamiento crítico.

*Palabras clave:* científicas, scikus, ODS 5, aprendizaje basado en proyectos.

## Segmentación de contenidos fonológicos en Primaria

Rubén Pérez Negueruela

*Colegio Sagrado Corazón (Jesuitas, Logroño, La Rioja)*

Los proyectos asociados a la innovación e internacionalización de los centros educativos, como el caso del Proyecto de Bilingüismo, cuentan con dilatada experiencia en metodología, formación y aplicación de los principios del CLIL. No obstante, el protocolo de enseñanza de lectoescritura en la lengua extranjera -basado en la fonología sintética- dista mucho de estar instaurado debido a la falta de entrenamiento del profesorado y a las diferencias derivadas de tratarse de un sistema diseñado por y para angloparlantes. Es relativamente sencillo poder seguir el *método Jolly Phonics*, por ejemplo, en las etapas de infantil y primeros cursos de primaria. Sin embargo, dicho procedimiento carece de continuidad en los cursos medios y altos de esta etapa. En nuestro caso, estudiantes de inglés como lengua extranjera, los preceptos a tener en consideración son otros, por lo que se requiere la construcción de nuevos materiales y perspectivas para abordarlos con éxito.

El profesorado del Proyecto de Bilingüismo realizó una observación con una rúbrica de creación propia, a fin de identificar los fallos y las insuficiencias en materia de fonología sintética en cada curso. Si bien los datos obtenidos deben atenderse según la edad del alumnado, se observaron componentes transversales: a) falta de trabajo en *voicing*; b) ausencia de entrenamiento silábico y acento prosódico; c) falta de consideración de la entonación ni de los procesos de discurso conectado como el *linking*; d) omisión de ciertos sonidos; y e) existencia de fonemas asociados a grafías que dan lugar a confusión.

El claustro bilingüe desarrolló la segmentación de saberes por niveles, así como el tiempo de dedicación semanal. Dicho protocolo permitió establecer los contenidos a entrenar de antemano y preparar materiales específicos. Asimismo, facilitó el diseño de formaciones en cascada para los cursos venideros centradas en los nuevos conceptos a impartir. Por último, se insertaron pruebas de diagnóstico fonológico para una evaluación paulatina y continua.

*Palabras clave:* bilingüismo, fonología sintética, segmentación, diagnóstico fonológico, primaria.

## Situación de aprendizaje sobre el concepto de patriarcado

Victoria Mateos de Manuel

*Instituto Educación Secundaria Escultor Daniel (Logroño, La Rioja)*

*Patriarcado* es una noción fundamental para la historia de la filosofía, acuñada inicialmente en Roma con la noción de *patria potestas*, teorizada posteriormente con la teoría política de la modernidad de Robert Filmer y reescrita y heredada posteriormente primero por la antropología marxista y, a continuación, por la tradición de la teoría feminista. El objetivo es presentar el planteamiento teórico, los materiales didácticos y los resultados de investigación, producto de su aplicación en diferentes seminarios llevados a cabo internacionalmente desde 2018, sobre la noción del patriarcado. Frente a la desvirtuación, deslegitimación y vaciamiento de contenidos de este concepto en el mundo mediático contemporáneo, convertido en arma arrojada de vacuas y bizantinas batallas culturales que tienen por campo los tweets y el malestar virtual, se presenta una concepción alternativa sobre este constructo.

De manera específica, en la realización de este material didáctico he llevado a cabo una materialización pedagógica o instrumentalización programática de ética aplicada sin fines ideológicos, es decir, partiendo de los presupuestos de la teoría crítica, del concepto de patriarcado desarrollado por Kate Millett en *Política sexual* (1970). Esta metodología se lleva a cabo desde una perspectiva de filosofía crítica en las aulas sin adoctrinamiento, mostrando para ello el marco de los debates y perspectivas para dar lugar a la reflexión propia del alumnado que promocióne la efectuación de sociedades abiertas, democráticas e igualitarias.

Como conclusión, se puede afirmar que el material educativo presentado es útil para el trabajo del constructo del patriarcado en el aula de Educación Secundaria, que constituye un escenario ideal en el que tratar temas relacionados con la educación en valores.

*Palabras clave:* patriarcado, filosofía crítica, educación secundaria, sociedad abierta.

## **Socialización del alumnado TEA con sus iguales. Una propuesta de ApS en Educación Primaria**

Aída Pérez Escarza, M<sup>a</sup> Magdalena Sáenz de Jubera Ocón

*Universidad de La Rioja*

Esta investigación forma parte del proyecto “Progreso de las fortalezas transversales en el estudiantado mediante acciones de Aprendizaje-Servicio” (PID01), concedido por la Universidad de La Rioja dentro de la Convocatoria de Proyectos de Innovación Docente del curso 2023/2024.

El Aprendizaje-Servicio (ApS) es una metodología con un importante protagonismo en las aulas de Educación Primaria, quedando acreditados sus múltiples beneficios y la necesidad de incorporarla por parte de toda la comunidad educativa. Por otro lado, el Trastorno del Espectro del Autismo (TEA) es un trastorno del neurodesarrollo que afecta principalmente a la interacción social y al que acompañan ciertos patrones de conducta. Aunar ambos aspectos, originó el desarrollo del presente trabajo. Concretamente, el objetivo fue elaborar una propuesta de ApS relacionada con la significatividad de las habilidades sociales y conversacionales del alumnado con TEA mediante un programa de concienciación y sensibilización a sus iguales.

El estudiantado en período de prácticas universitarias detectó la necesidad de comunicación e interacción en un alumno con TEA, asociadas a conductas y situaciones clave por parte de sus compañeros y compañeras de aula. Descubrir a los iguales provocó una desestabilización en el estudiante con TEA, que mostraba acciones incoherentes, conductas y actitudes grotescas y negativas, que produjeron como resultado su rechazo y aislamiento. Este escenario llevó a configurar un proyecto de ApS que contribuyera al descubrimiento por parte del alumnado de Educación Primaria de las personas con TEA, a las formas de comprender y ayudar a su compañero.

La propuesta que lleva por título “el club de los amigos increíbles” y plantea un programa creativo e innovador de trece sesiones con diecisiete actividades, dirigidas tanto a docentes como a discentes. El alumnado que forma el grupo tiene un papel fundamental, puesto que se convierte en modelo de guía y orientación tanto para sus iguales como para el estudiante con TEA.

En conclusión, esta iniciativa contribuye a prevenir y mejorar situaciones en contextos educativos que puedan generar comportamientos disruptivos en espacios inclusivos, entre ellos, actitudes de rechazo y aislamiento entre compañeros y compañeras.

*Palabras clave:* aprendizaje-servicio, diversidad, trastorno del espectro autista, sensibilización.

## Sustainability on screen: ApS para un futuro más sostenible

Cristina Medrano Pascual, Rosa Ana Alonso Ruiz,  
María Ángeles Valdemoros San Emeterio

*Universidad de La Rioja*

Esta investigación forma parte del proyecto “Progreso de las fortalezas transversales en el estudiantado mediante acciones de Aprendizaje-Servicio” (PID01), concedido por la Universidad de La Rioja dentro de la Convocatoria de Proyectos de Innovación Docente del curso 2023/2024.

La educación actual plantea, como uno de sus retos más importantes, desarrollar en el alumnado la conciencia para alcanzar un futuro más justo, más pacífico y, en definitiva, más sostenible. Plataformas como e-Twinning permiten que el profesorado encuentre conexiones entre distintos centros para que ese deseo de formar a estudiantes comprometidos sea compartido y más valioso. Este contexto posibilita que las acciones educativas den respuesta al currículo y den paso al progreso de fortalezas transversales en el estudiantado, especialmente, a la comunicación en otra lengua diferente a la propia, al tener que interactuar con personas de distintas procedencias.

El proyecto "Sustainability on screen" fue diseñado e implementado en el marco del Proyecto de Innovación Docente “Progreso de fortalezas transversales en el estudiantado mediante acciones de ApS”. Reunió a cuatro centros educativos de España, Francia, Turquía y Croacia para que alumnado con edades comprendidas entre los 15 y 17 años trabajaran conjuntamente en la búsqueda de iniciativas y toma de decisiones hacia la sostenibilidad. En este caso, se seleccionó una clase de veintiún alumnos de 4º de ESO (cuatro de ellos con necesidades educativas especiales) que llevaron a cabo diversas actividades, reconociendo su responsabilidad como ciudadanos europeos y viviendo la experiencia del Aprendizaje-Servicio en un entorno de inmersión sociocultural y lingüística.

El proyecto tuvo una duración de ocho meses (de octubre a mayo) y permitió comprobar que el alumnado mejoró sus resultados en la asignatura de lengua extranjera (inglés) de manera progresiva, con especial énfasis en su capacidad de expresión oral. Estudios previos confirman que cooperar, crear y ser responsable del trabajo contribuye al desarrollo de competencias transversales. Así, los resultados del alumnado participante permitieron vislumbrar una correlación de dicha mejora con la participación en la propuesta, por lo que se concluye que las experiencias de ApS favorecen significativamente las fortalezas transversales del alumnado de Educación Secundaria Obligatoria.

*Palabras clave:* aprendizaje-servicio, competencias transversales, educación sostenible, competencia lingüística.

## Trasferencia del modelo de itinerarios de aprendizaje del prácticum de los grados en Educación al prácticum del MUP

Edurne Chocarro de Luis, Esther Gargallo Ibort

*Universidad de La Rioja*

Esta investigación forma parte del proyecto “Trasferencia del modelo de itinerarios de aprendizaje del prácticum de los grados en educación al prácticum del MUP” (PID23), concedido por la Universidad de La Rioja dentro de la Convocatoria de Proyectos de Innovación Docente del curso 2023/2024.

En el marco de la convocatoria de proyectos de innovación, durante el curso 2023-2024 se ha realizado una adaptación del modelo de itinerarios de aprendizaje para el Prácticum de los Grados en Educación, al Máster en Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanzas de Idiomas.

Este proyecto se fundamenta en las bases de dos proyectos previos, los cuales han dado como resultado la implementación y evaluación de un nuevo modelo para la elaboración del dossier de prácticas de los Grados en Educación. Este nuevo enfoque contribuye a la adquisición de las competencias establecidas en las guías docentes, así como al desarrollo personal del alumnado más allá del aula, promoviendo una formación global del quehacer en los centros educativos. Por todo ello, el actual proyecto pretende adaptar el modelo al Prácticum del Máster Universitario del Profesorado según sus particularidades en cuanto al tiempo de estancia en los centros, las competencias exigidas y la variedad de posibles contextos al realizar las prácticas, contando con la colaboración de profesorado tutor de prácticas, tanto de la propia universidad como de los centros educativos.

En esta comunicación, se exponen las fases llevadas a cabo en el proyecto de innovación docente. Primeramente, se organizó una sesión formativa para explicar el modelo inicial de itinerarios que consta de 16 situaciones de aprendizaje organizadas en cuatro líneas: contexto educativo y de aula, intervención, innovación y atención a la diversidad. Seguidamente, se crearon grupos de trabajo para analizar la viabilidad de las estaciones de aprendizaje y adaptarlas a la realidad de las etapas educativas a las que se dirige. Finalmente, se optó por una propuesta de 12 situaciones de aprendizaje, organizadas en tres líneas, y no cuatro como el modelo inicial, eliminando la atención a la diversidad, ya que se considera que se trabaja transversalmente en el resto. De este modo, el estudiantado elige tres estaciones y no cuatro como los de grado. El modelo de itinerarios se implementará en el curso 2024-2025.

*Palabras clave:* itinerarios de aprendizaje, prácticum, profesorado, innovación docente.





**CRIE**  
CENTRO RIOJANO  
DE INNOVACIÓN  
EDUCATIVA



**UNIVERSIDAD  
DE LA RIOJA**