



Memoria final

Proyectos de Innovación Docente 2021-2022

1. Identificación del proyecto

Título:	Aplicación de un modelo de interacción on-line en grandes grupos basado en modelos de inteligencia colectiva para la mejora del aprendizaje a través de la plataforma Thinkup
Programa:	PIIDUZ (Programa de Incentivación de la Innovación Docente en la Universidad de Zaragoza)
Línea:	PIIDUZ_1
Centro:	Facultad de Educación
Estudio:	Magisterio en Educación Primaria

2. Coordinadores del proyecto

Coordinador	Santos Orejudo Hernández
Correo electrónico	sorejudo@unizar.es
Departamento	Departamento de Psicología y Sociología
Centro	Facultad de Educación, Centro de Lenguas Modernas

3. Resumen del proyecto

En este proyecto de innovación docente se propone implementar un modelo de interacción entre iguales para mejorar el aprendizaje. Este modelo está basado en el paradigma de la inteligencia colectiva y asume, al igual que las metodologías

activas, que la interacción entre estudiantes en torno a una tarea puede mejorar el aprendizaje y favorecer la adquisición de competencias. Para llevarlo a cabo se propone usar la plataforma Thinkhub, desarrollada por investigadores del BIFI (<http://ic.bifi.es/projects/help>) de la Universidad de Zaragoza. Esta plataforma resuelve algunos de los problemas de la interacción en grandes grupos, tales como el ruido, la saturación de información o la falta de implicación de los participantes. Hasta el presente, esta plataforma se ha usado como herramienta colectiva de solución de problemas en grandes grupos en un estudio desarrollado dentro de la Cátedra de Inteligencia Avanzada. Del mismo podemos establecer su potencial como herramienta de aprendizaje. Por ello, se propone trasladar el potencial de esta herramienta al contexto del aula. La aplicación se realizaría en una asignatura del grado de Magisterio que se imparte en los tres campus y que ya se imparte con metodología de casos en formato presencial. El objetivo del proyecto sería probar la aceptación que tiene entre los estudiantes este formato para realizar algunas de las actividades que se realizan en el aula, la resolución de problemas y casos.

4. Participantes en el proyecto

Ana Belén Cebollero Salinas	anacebollero@unizar.es		Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación
Barbara Maria Masluk	bmasluk@unizar.es	Departamento de Psicología y Sociología	Facultad de Educación
Daniel Campos Bacas	camposd@unizar.es	Departamento de Psicología y Sociología	Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación
Eva Vicente Sánchez	evavs@unizar.es	Departamento de Psicología y Sociología	Facultad de Educación
Jacobo José Cano De Escoriaza	jcano@unizar.es	Departamento de Ciencias de la Educación	Facultad de Educación
Lucía González-Mendiondo Carmona	luciam@unizar.es	Departamento de Psicología y Sociología	Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación
María Cruz Pérez Yus	mcperezy@unizar.es	Departamento de Psicología y Sociología	Facultad de Educación
María Pilar García Pardo	magarpar@unizar.es	Departamento de Psicología y Sociología	Facultad de Ciencias Sociales y Humanas de Teruel
Maria Pilar Villarrocha Ardisa	mpvillarrocha@unizar.es	Departamento de Psicología y Sociología	Facultad de Educación

5. Rellene, de forma esquemática, los siguientes campos a modo de ficha-resumen del proyecto

Otras fuentes de financiación sin detallar cuantía

Aunque este proyecto de Innovación docente se ha desarrollado de manera autónoma, la línea de inteligencia colectiva forma parte del grupo de Investigación S57_20R EDUCAVIVA - Educación y procesos Psicológicos, en cuyo grupo se desarrolla el proyecto “aplicación de herramientas de inteligencia colectiva para la prevención de la vulnerabilidad de los adolescentes en las redes sociales: ciberacoso, abuso y otras conductas de riesgo” (Ref. LMP46_21).

Esta línea de investigación se desarrolla conjuntamente con investigadores del grupo COMPHYS (Supercomputación y Física de Sistemas Complejos y Biológicos), pertenecientes al Instituto Universitario de Investigación de Biocomputación y Física de Sistemas Complejos (BIFI) y con la empresa Kampal Data Soluciones, propietaria de la plataforma en la que se desarrolla el proyecto.

Tipo de proyecto (Experiencia, Estudio o Desarrollo)

Estudio.

Estudio cuyo objetivo ha sido probar que un nuevo modelo de interacción entre iguales basado en inteligencia colectiva a través de la plataforma Thinkub (ahora Collective Learning) resulta útil para mejorar el aprendizaje.

Contexto de aplicación/Público objetivo (titulación, curso...)

Estudiantes de Magisterio de Educación Primaria de las tres Facultades en las que se imparte la titulación, Facultad de Educación (4 grupos de docencia, 2 de mañana y 2 de tarde) , Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación (2 grupos de docencia, 2 grupo de mañana), Facultad de Ciencias Sociales y Humanas (2 grupos de docencia, 1 de mañana y 1 de tarde). El proyecto se ha desarrollado dentro de la asignatura de Procesos Evolutivos y Diversidad (26612), Departamento de Psicología y Sociología.

Curso académico en que se empezó a aplicar este proyecto

Curso 2021/22

Interés y oportunidad para la institución/titulación

Se puede plantear un interés doble tanto para la institución como para la titulación:

Institución: En este proyecto se ha usado la plataforma Collective learning (ic.kampal.com) desarrollada por investigadores del BIFI y de la empresa Kampal. Esta plataforma supone un nuevo e interesante modelo de interacción entre iguales para resolver distintos tipos de situaciones. En este caso, situaciones de aprendizaje. Entre su potencial destaca:

- Capacidad para combinar el trabajo individual y grupal en grandes grupos en tiempo real.
- Este modelo es realmente novedoso, supera otros modelos de interacción entre iguales y tiene gran flexibilidad para gestionar a una gran número de estudiantes.
- Es muy adecuado para tareas concretas en las que se pueden generar y compartir un gran número de ideas de un gran grupo de personas.
- Podría ser extensible a otras titulaciones.
- Trabajar en tiempo real y obtener un resultado inmediato de la interacción puede servir para otorgar un feedback inmediato de la tarea y reducir carga de trabajo del profesor.
- Atractivo para los/as estudiantes.

Titulación: Supone una oportunidad de trasladar el modelo a una titulación y a una asignatura en la que se trabaja con metodología de casos. Se ha probado en formato de casos breves, el más adecuado para esta plataforma. Aparte de la implementación de la metodología, permite acercar los procesos de enseñanza aprendizaje a entornos tecnológicos, cercanos a los estudiantes, y podría servir también como medio para reducir la carga de trabajo del profesorado, uno de los hándicaps de la metodología de casos.

Métodos/Técnicas/Actividades utilizadas

Para el desarrollo de este proyecto se ha usado la metodología docente que se viene usando desde hace años en esta asignatura, la metodología de casos, y una parte de la misma se ha trasladado al entorno de la plataforma Collective Learning (antes thinkub) (<https://ic.kampal.com/>)

En un principio, el número de casos a introducir en la plataforma era mayor (dos) y a realizar durante el desarrollo de la asignatura, pero al tener que replantear la programación de la asignatura en los tres campus de manera coordinada y con las fechas de aprobación del proyecto, se optó por rediseñar la actividad. Así, se propuso realizar una sola prueba en todos los centros, en un momento temporal que no rompiera la dinámica de la asignatura y que resultase significativa para los estudiantes. Para ello se optó por hacer una prueba tomada como actividad final de tipo integrador, y como de preparación del examen final de la asignatura. En concreto, los estudiantes realizaron un examen de cursos anteriores.

Tecnologías utilizadas

Plataforma de interacción para el aprendizaje y la solución de problemas
Collective Learning

<https://ic.kampal.com/>

Tipo de innovación introducida: qué soluciones nuevas o creativas desarrolla

La innovación viene aportada por el modelo de interacción que se genera a través de la plataforma Collective Learning. Esta plataforma de interacción entre iguales combina el trabajo individual, compartir respuestas en pequeño grupo, la expansión de la información generada por toda la red y la elaboración de soluciones compartidas en tiempo real. Permite además un feedback inmediato del resultado de la interacción.

Impacto del proyecto

El proyecto, a través de la plataforma Collective Learning puede tener un impacto en las prácticas docente del profesorado en diversas asignaturas al permitir incorporar algunas actividades docentes a través de dicha plataforma. En nuestro caso concreto, que trabajamos con metodología de casos, combinando casos de desarrollo y casos como problemas, permite trasladar a este entorno casos problema. Así mismo, y como hemos probado, puede servir para reforzar

aprendizajes y aproximar a los estudiantes a la evaluación final, por ejemplo, incorporando exámenes de cursos anteriores como actividades globales de aprendizaje.

Características que lo hacen sostenible

La sostenibilidad de la experiencia se basaría en tres elementos:

1. Disponer de licencia de uso de la plataforma Collective Learning. En este momento ha sido posible disponer de esta licencia por la colaboración que hace nuestro grupo de investigación y la empresa Kampal.
2. Asignaturas diseñadas con metodologías activas en las que se quieran implementar actividades en las que el aprendizaje esté basado en la interacción. Muy adecuado para pequeños retos y actividades. Permite incorporar a un elevado número de participantes, no solo de un aula o grupo, que puedan trabajar en tiempo real sobre la misma actividad.
3. Docentes con una competencia mínima para trasladar actividades de aprendizaje al entorno virtual. El perfil de gestor de proyecto en la plataforma es muy fácil de desarrollar con una formación básica.
4. El gran factor de sostenibilidad vendría dado por permitir reducir carga de trabajo del profesorado.

Posible aplicación a otras áreas de conocimiento

Como ya se ha mencionado, el modelo es transferible a otras áreas de conocimiento. Permite abordar actividades de aprendizaje que ocurren en tiempo real. Nuestra experiencia se ha desarrollado en sesiones de 1 hora, pero el modelo es flexible.

6. Contexto del proyecto

Necesidad a la que responde el proyecto, mejoras obtenidas respecto al estado del arte, conocimiento que se genera.

El proyecto pretende comprobar que la interacción online entre el alumnado basado en un modelo de Inteligencia Colectiva puede ser un buen contexto de aprendizaje. El potencial de este modelo permite generar proyectos con la participación de un gran número de estudiantes y generar una idea de

comunidad de aprendizaje más allá del aula. En este sentido, el modelo de interacción generado por la Empresa Kampal e investigadores del Instituto de Biocomputación y Física de Sistemas Complejos, es bastante novedoso.

Sobre el mismo, hay ya dos proyectos de investigación (uno en 2019 y otro activo en el presente) y una tesis doctoral de próxima defensa que pretenden recoger evidencias sobre su funcionamiento. En este sentido, este proyecto de innovación docente ha sido el primer caso en el que el modelo se ha testado en el contexto de una asignatura universitaria.

Así, entre los resultados obtenidos, podemos aportar evidencias de que es viable desarrollar este tipo de modelo de aprendizaje en el aula, que permite hacer actividades conjuntas entre diferentes grupos de docencia, que se adecúa muy bien al contexto tecnológico en el que se desenvuelven los estudiantes, que es muy flexible y que el profesorado puede tener un feedback inmediato de los resultados. Como limitaciones, el resultado de la interacción no siempre alcanza resultados de gran calidad (en este caso, los estudiantes hicieron en formato de actividad de aprendizaje un examen de años anteriores, y las respuestas mayoritarias tenían algunas limitaciones importantes) y aparecen algunos problemas técnicos en la plataforma que condicionan la experiencia (equipos MAC). Como conclusión, ic.kampal.com puede ser una buena alternativa más de la que disponga el profesorado para trabajar algunas actividades de aprendizaje, que resultan atractivas para los estudiantes y que puede reducir la carga de trabajo del profesor.

7. Objetivos iniciales del proyecto

Qué se pretendía obtener cuando se solicitó el proyecto.

El proyecto pretende comprobar que la interacción online entre el alumnado basado en un modelo de gestión de la misma basada en Inteligencia Colectiva puede ser un buen contexto de aprendizaje. De manera más concreta, los objetivos del proyecto eran:

- Probar la posibilidad de trasladar a la plataforma *Thinkub* (ahora Collective Learning) algunas de las actividades realizadas en la asignatura de Procesos Evolutivos y Diversidad, en concreto el análisis de casos, metodología central de esta asignatura
- Valorar la percepción de utilidad de dicha plataforma por parte de los estudiantes, así como el entorno de la misma.

- Comprobar que la interacción obtenida con esta plataforma mejora los resultados de aprendizaje vinculados con tales actividades

8. Métodos de estudio/experimentación y trabajo de campo

Métodos/técnicas utilizadas, características de la muestra, actividades realizadas por los estudiantes y el equipo, calendario de actividades.

Para alcanzar los objetivos propuestos, se han realizado las siguientes actividades:

- Se ha planificado una sola actividad docente en la plataforma thinkub (actualmente denominada Collective Learning <https://ic.kampal.com/>). El motivo de reducir el número de actividades a una sola está relacionado con la fecha de concesión del proyecto, a desarrollar en una asignatura de Primer cuatrimestre) y la necesidad de tener que reajustar el calendario de la asignatura en los 8 grupos de docencia con los que cuenta la misma en la Universidad de Zaragoza. Por ello, se optó por hacer una sola actividad, la misma en todos los grupos, pero de alto valor formativo. En concreto, se planteó usar como actividad de aprendizaje el supuesto práctico (un caso de NEE) de examen de años anteriores. La actividad es coherente con el planteamiento metodológico de la asignatura y con el momento temporal del desarrollo del proyecto.
- Participantes: Según estaba previsto, como participantes contamos con los 8 grupos de docencia de la asignatura Procesos Evolutivos y Diversidad, con un total estimado de 480 estudiantes, pertenecientes a los tres campus de la Universidad de Zaragoza. Para optimizar el potencial de la plataforma facilitando la colaboración entre grupos, varios grupos realizaron la actividad conjuntamente, en concreto, dos grupos de la Facultad de Educación y dos grupos de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. El resto de proyectos fueron del entorno del aula. En total, participaron un total de 362 estudiantes, con el siguiente esquema de realización de la actividad:

Facultad de Ciencias sociales y Humanas,

Profesora María Pilar García Pardo

Grupo de mañanas: Día 21 de diciembre de 18:00 a 19:00 horas.

Nombre del proyecto en la plataforma: 2021_Procesos_Teruel_1

Participantes: 53

Grupo de tardes: Día 22 de diciembre de 10:30 a 11:30 horas.

Nombre del proyecto en la plataforma: 2021_Procesos_Teruel_2

Participantes: 36

Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación,

Nombre del proyecto en la plataforma: 2021_Procesos_Huesca_1

Grupos 3 y 4 profesor Daniel Campos Bacas y Lucía González-Mendiondo

Lunes, 10 de enero, 12,30

Participantes: 102

Facultad de Educación, Zaragoza –

Grupo 1 y 2 (Profesores Santos Orejudo y M.Cruz Pérez Yus)

Nombre del proyecto en la plataforma: 2021_Procesos_Zaragoza_G1 y 2

Martes, 11 de enero, 11,00 horas.

Participantes: 97

Grupo 3 (Profesor Francisco Eguinoa).

Nombre del proyecto en la plataforma: 2021_Procesos_Zaragoza_G3

Lunes, 10 de enero, de 16,00 a 18,00

Participantes: 47

Grupo 4 (Profesor Francisco Eguinoa).

Nombre del proyecto en la plataforma: 2021_Procesos_Zaragoza_G4

Lunes, 10 de enero, de 18,00 a 20,00

Participantes: 27

A continuación se expone dos imágenes de los proyectos creados en la plataforma Collective Learning y del resultado de uno de ellos.



mil, diez items, solo borrados
Proyecto creado por Alejandro

1000 usr.
Acabado



Proyecto de antonio 001
Proyecto creado por Antonio

2 usr.
Acabado



2021_Procesos_Teruel_2
PROYECTO DE INNOVACIÓN DOCENT...

36 usr.
Acabado

Editar

Supervisar



Prueba1
Proyecto creado por admin

45 usr.
Acabado



2021_Procesos_Zaragoza_G3
PROYECTO DE INNOVACIÓN DOCENT...

47 usr.
Acabado

Editar

Supervisar



2021_Procesos_Zaragoza_G4
PROYECTO DE INNOVACIÓN DOCENT...

27 usr.
Acabado

Editar

Supervisar

2021_PROCESOS_HUESCA_1

PROYECTO DE INNOVACIÓN DOCENTE Aplicación de un modelo de interacción on-line en grandes grupos basado en modelos de inteligencia colectiva Facultad de Ciencias de la Educación Grupos 3 y 4 profesores

MEJOR SOLUCIÓN

de atención con o sin hiperactividad)

X Problemas externalizantes: Trastorno de conducta o Trastorno Negativista desafiante

X Problemas internalizantes: Trastorno de ansiedad por separación u otros

✓ Discapacidad Intelectual

X Altas capacidades

4. Justifica tu respuesta

Principalmente, encontramos que la niña tiene una serie de limitaciones en cuanto a su adaptación a la dinámica del aula, teniendo unas capacidades inferiores a su edad. Además presenta limitaciones en cuanto a la articulación del lenguaje y la fonética que utiliza.

Lucía presenta varias dificultades. Por una parte tiene bastantes problemas a nivel cognitivo, teniendo un cociente intelectual alrededor de 60. Su motricidad fina y su coordinación oculo-manual es mala, además de dificultades por ejemplo a la hora de respirar. Además también podemos destacar que se le observó esta problemática bastante pronto, ya que acudió a programas de atención

5. Evolución

La escuela suele jugar un papel importante en la aparición y mantenimiento de este trastorno y puede intervenir favoreciendo o dificultando su evolución. Por lo tanto si la alumna recibe los tratamientos adecuados podría actuar de manera positiva, por lo tanto creo que es un factor determinante. Anteriormente en

3. Otro problema que presentar

✓ Dislalias/Trastorno Fonológico

X TEA (Trastorno de Espectro Autista)

X Discapacidad Visual

X Discapacidad Auditiva

X Discapacidad Motora

9. Conclusiones del proyecto

Conclusiones: lecciones aprendidas, impacto.

- Se han podido alcanzar la mayor parte de los objetivos del proyecto, aunque se han realizado menos actividades de las previstas al tener que readaptar el calendario de la asignatura al conocer la aprobación del proyecto con la docencia en marcha. No obstante, el diseño final ha resultado ser muy productivo.
- Es posible incorporar Collective Learning a las actividades de la asignatura de Procesos Evolutivos y Diversidad. Su inclusión podría resultar atractiva para los/as estudiantes, otorgar un feedback inmediato del resultado de la actividad y podría reducir carga de trabajo del profesorado en la asignatura.
- La actividad es muy bien valorada por los estudiantes, aunque esta valoración queda condicionada cuando existen problemas técnicos que condicionan las posibilidades de interactuar dentro de la plataforma.

- Los/as estudiantes valoran las posibilidades de interactuar que ofrece la plataforma, conocer las respuestas generadas por otros estudiantes y poder conocer el top ten de respuestas ante el caso (feedback inmediato). Cuando no hay problemas técnicos, el 42% considera esta actividad más útil que el resto de actividades de la asignatura y el 40% igual de útil. Otorgan un 7,43 a la utilidad de la plataforma.
- El trabajo con la plataforma permite que el equipo de docentes de la asignatura siga desarrollando actividades de innovación de manera conjunta.
- La plataforma podría ser un medio para reducir alguna carga de trabajo de la asignatura al incorporarla de manera más estratégica en otros momentos distintos a los tenidos en este año.
- Algunos de los resultados obtenidos están aún en fase de elaboración.

10. Continuidad y Expansión

Transferibilidad (que sirva como modelo para otros contextos), Sostenibilidad (que pueda mantenerse por sí mismo), Difusión realizada .

Como ya se ha mencionado, la sostenibilidad y transferibilidad de la experiencia se basaría en tres elementos:

1. Disponer de licencia de uso de la plataforma Collective Learning
2. Asignaturas diseñadas con metodologías activas en las que se quieran implementar actividades en las que el aprendizaje esté basado en la interacción. Muy adecuado para pequeños retos y actividades. Permite incorporar a un elevado número de participantes, no solo de un aula o grupo, que puedan trabajar en tiempo real sobre la misma actividad.
3. Docentes con una competencia mínima para trasladar actividades de aprendizaje al entorno virtual. El perfil de gestor de proyecto en la plataforma es muy fácil de desarrollar con una formación básica.

Así mismo, para su transferencia se requiere el conocimiento de la plataforma y poder acumular algunas evidencias adicionales sobre la misma, tanto en contextos universitarios como no universitarios. En este último punto, el proyecto “Aplicación de herramientas de inteligencia colectiva para la prevención de la vulnerabilidad de los adolescentes en las redes sociales: ciberacoso, abuso y otras conductas de riesgo” (Ref. LMP46_21) está recopilando evidencias sobre su utilidad para desarrollar e-competencias emocionales en estudiantes de secundaria. Así mismo, una tesis en desarrollo trata de comprobar que esta

herramienta puede ser útil para que los futuros maestros se vean más capacitados para abordar problemas de convivencia digital en estudiantes de Educación Primaria.

En lo que respecta a la docencia universitaria, se requiere una mayor divulgación de resultados y una mayor acumulación de evidencias, lo que bien podría hacerse con la adquisición por parte de la Universidad de alguna licencia de uso de la plataforma. En cuanto a comunicación de resultados, estos se van a presentar en dos congresos de próxima realización:

Congreso EURELAND, palma de Mallorca, julio de 2022

EDULEARN22 International Education Conference

<https://iased.org/edulearn/>

Autores: Pilar García Pardo, Santos Orejudo Hernández, Bárbara Masluk, Francisco Eguinoa y Pilar Villarrocha. *Aplicación de un modelo de interacción on-line en grandes grupos basado en modelos de inteligencia colectiva para la mejora del aprendizaje a través de la plataforma Think-up*

II Congreso Internacional de Transformación Digital en Entornos de Aprendizaje

<https://www.congresocitea.com/>

22 · 23 SEPTIEMBRE 2022

Pérez Yus, María Cruz, Campos Bacas, Daniel, González-Mendiondo, Lucía, Bautista Alcaine, Pablo y Orejudo Hernández, Santos. Actividad de los estudiantes en una plataforma de interacción online basada en un modelo de inteligencia colectiva

Así mismo, se presentará una comunicación con los resultados del proyecto en las Jornadas de Innovación Docente de la Universidad de Zaragoza.

11. Resultados del proyecto indicando si son acordes con los objetivos planteados en la propuesta y cómo se han comprobado

Método de evaluación, Resultados.

Se aportan dos apartados de resultados, uno primero relativo a la actividad dentro de la plataforma y otro relativo a la evaluación de la actividad por parte de los estudiantes.

Con respecto al primero, señalar que se han realizado 6 actividades dentro de la plataforma Collective Learning (nuevo nombre). En estas 6 actividades, los estudiantes han tenido que resolver un examen de la asignatura de cursos anteriores. A continuación se expone el resumen de actividad que genera la plataforma para cada caso.

Facultad de Ciencias sociales y Humanas,

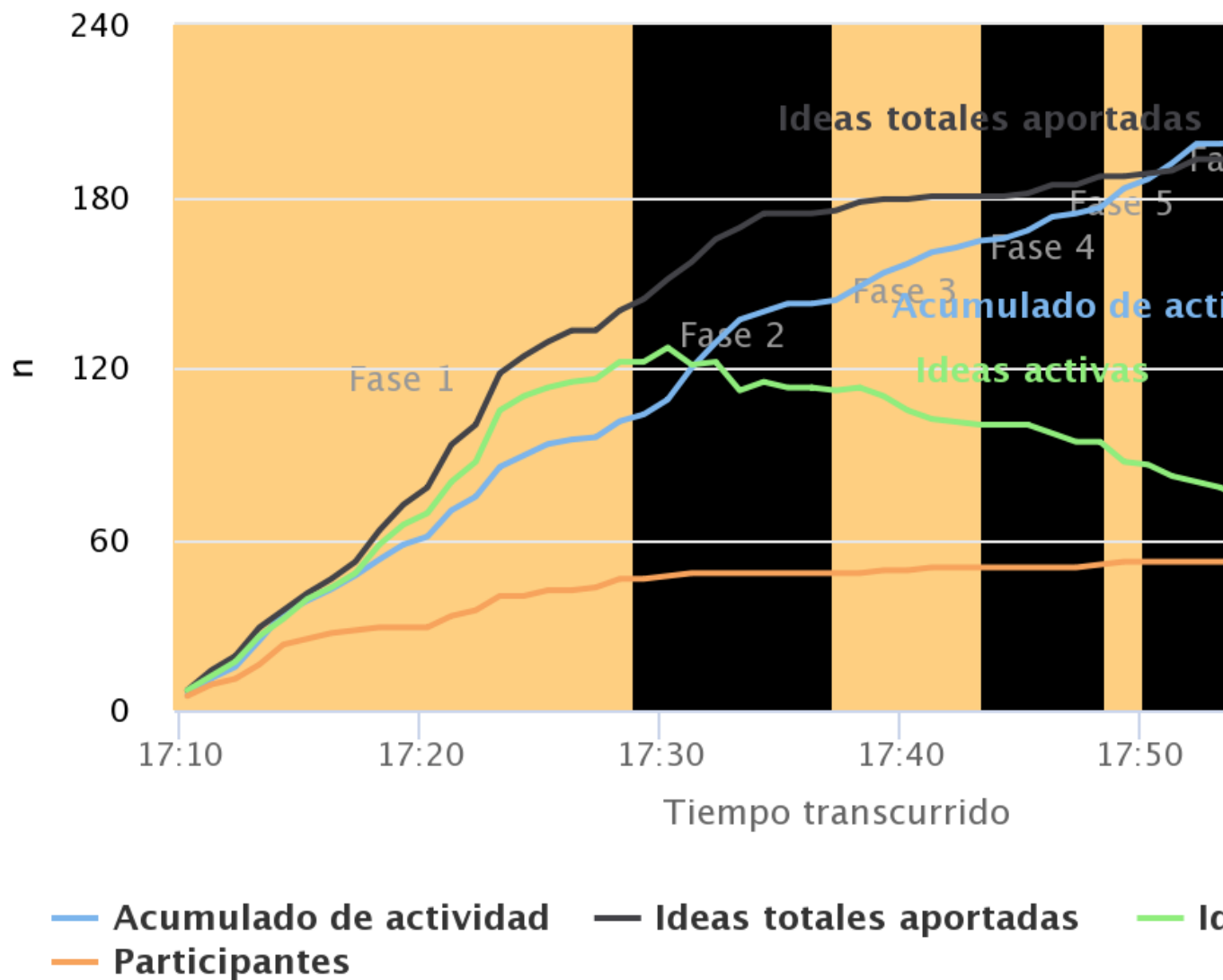
Profesora María Pilar García Pardo

Grupo de mañanas: Día 21 de diciembre de 18:00 a 19:00 horas.

Nombre del proyecto en la plataforma: 2021_Procesos_Teruel_1

Participantes: 53

Actividad de los Usuarios



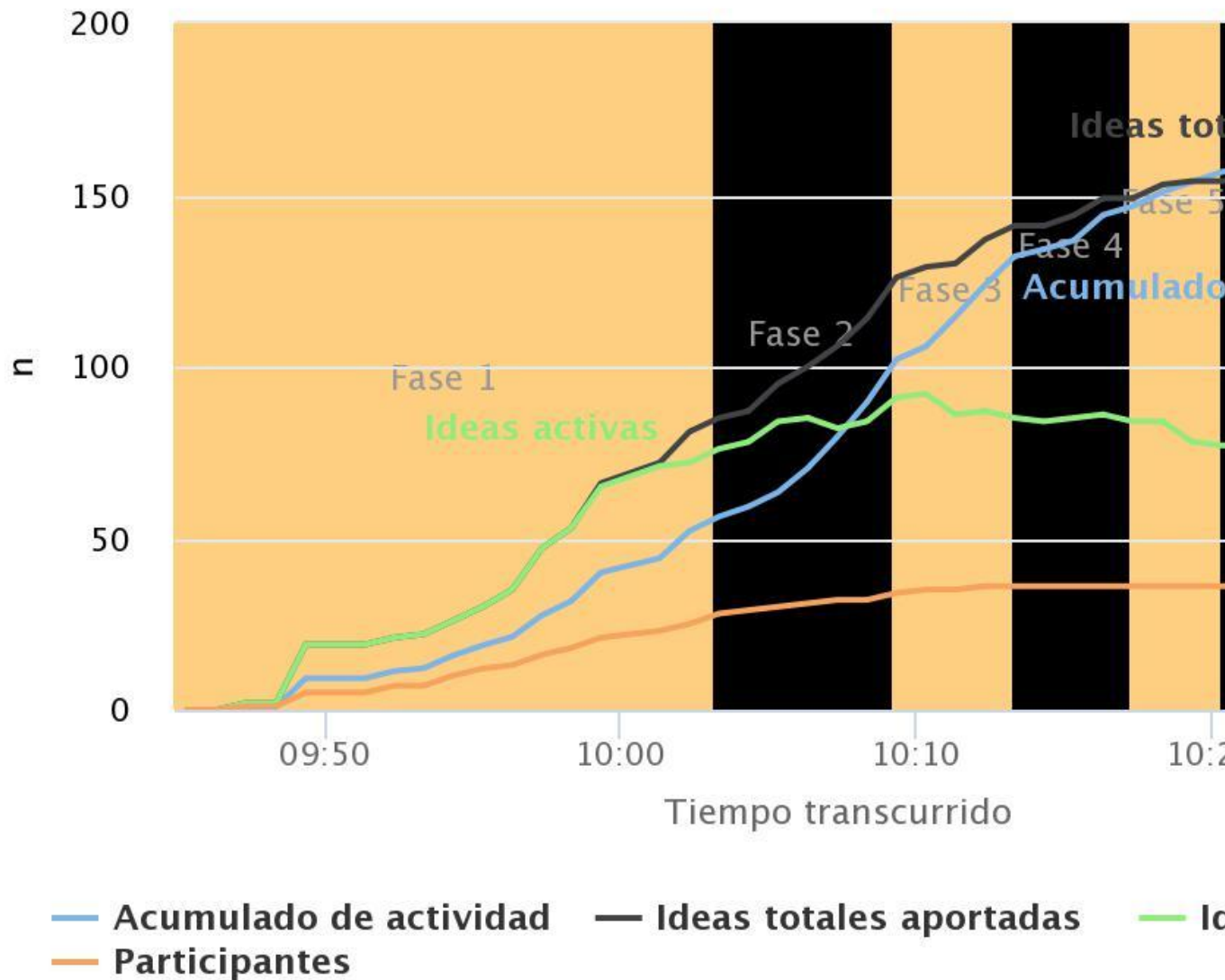
Profesora: Pilar García Pardo

Grupo de tardes: Día 22 de diciembre de 10:30 a 11:30 horas.

Nombre del proyecto en la plataforma: 2021_Procesos_Teruel_2

Participantes: 36

Actividad de los Usuarios



Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación,

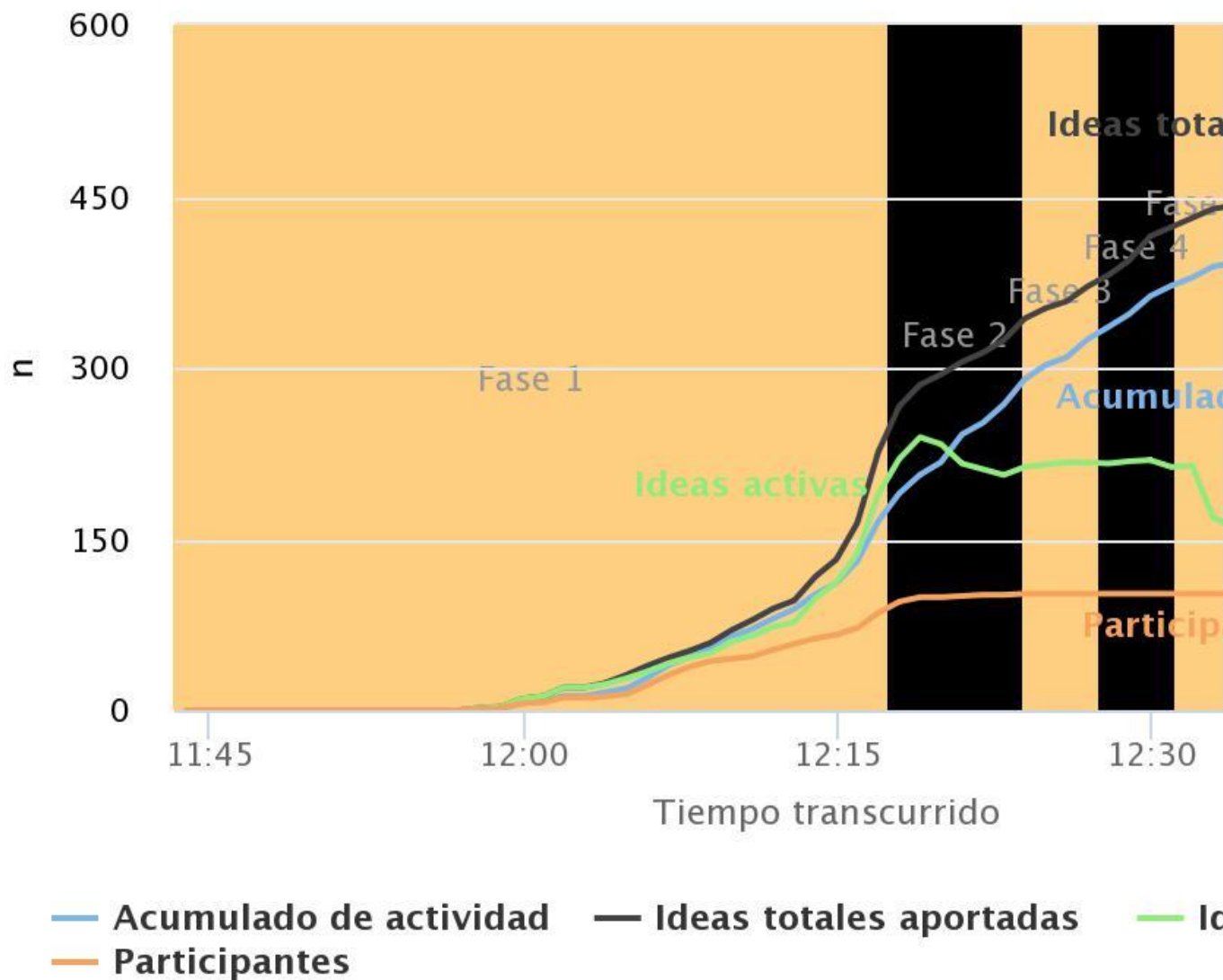
Nombre del proyecto en la plataforma: 2021_Procesos_Huesca_1

Grupos 3 y 4 profesor Daniel Campos Bacas y Lucía González-Mendiondo

Lunes, 10 de enero, 12,30

Participantes: 102

Actividad de los Usuarios



Facultad de Educación, Zaragoza –

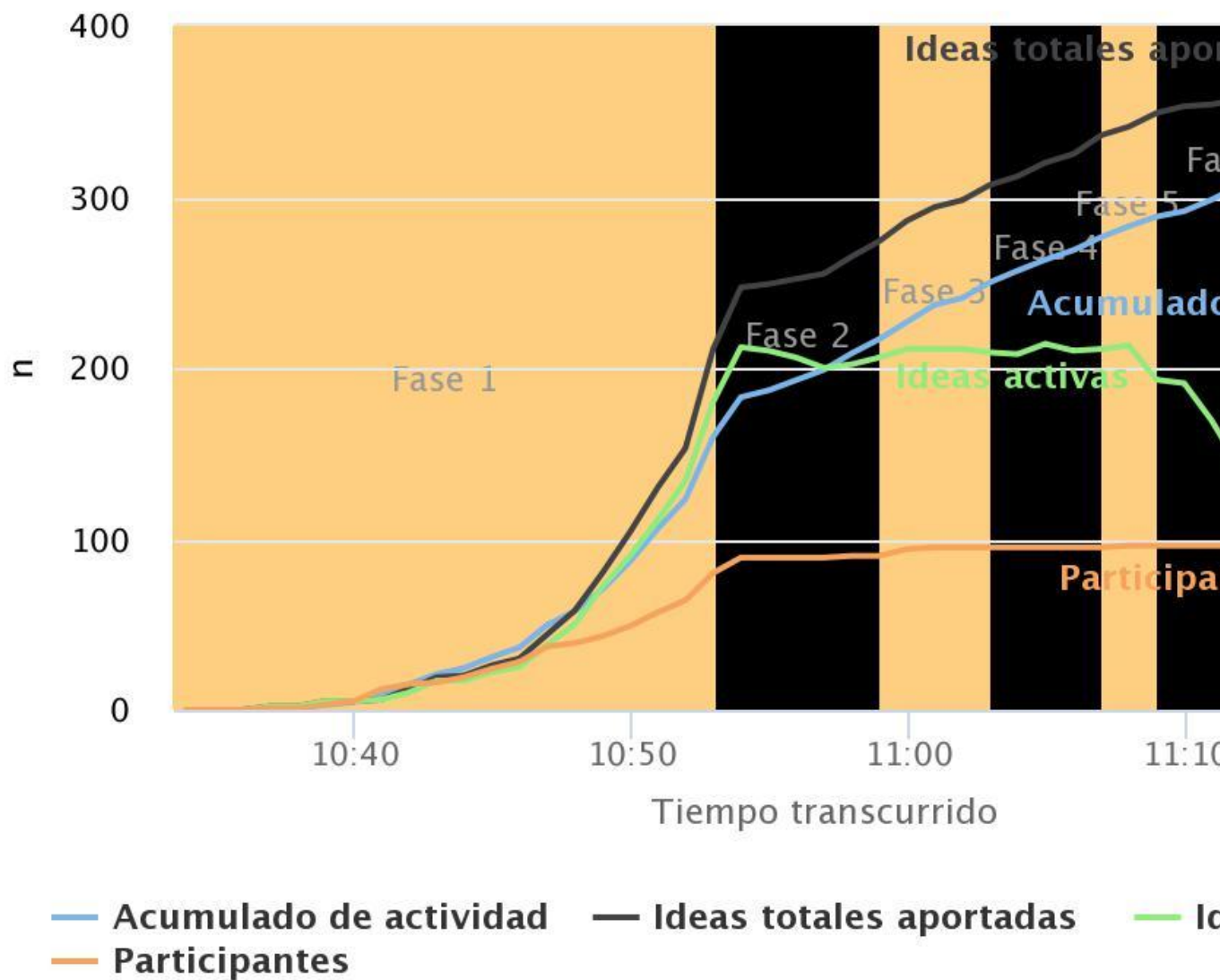
Grupo 1 y 2 (Profesores Santos Orejudo y M.Cruz Pérez Yus)

Nombre del proyecto en la plataforma: 2021_Procesos_Zaragoza_G1 y 2

Martes, 11 de enero, 11,00 horas.

Participantes: 97

Actividad de los Usuarios



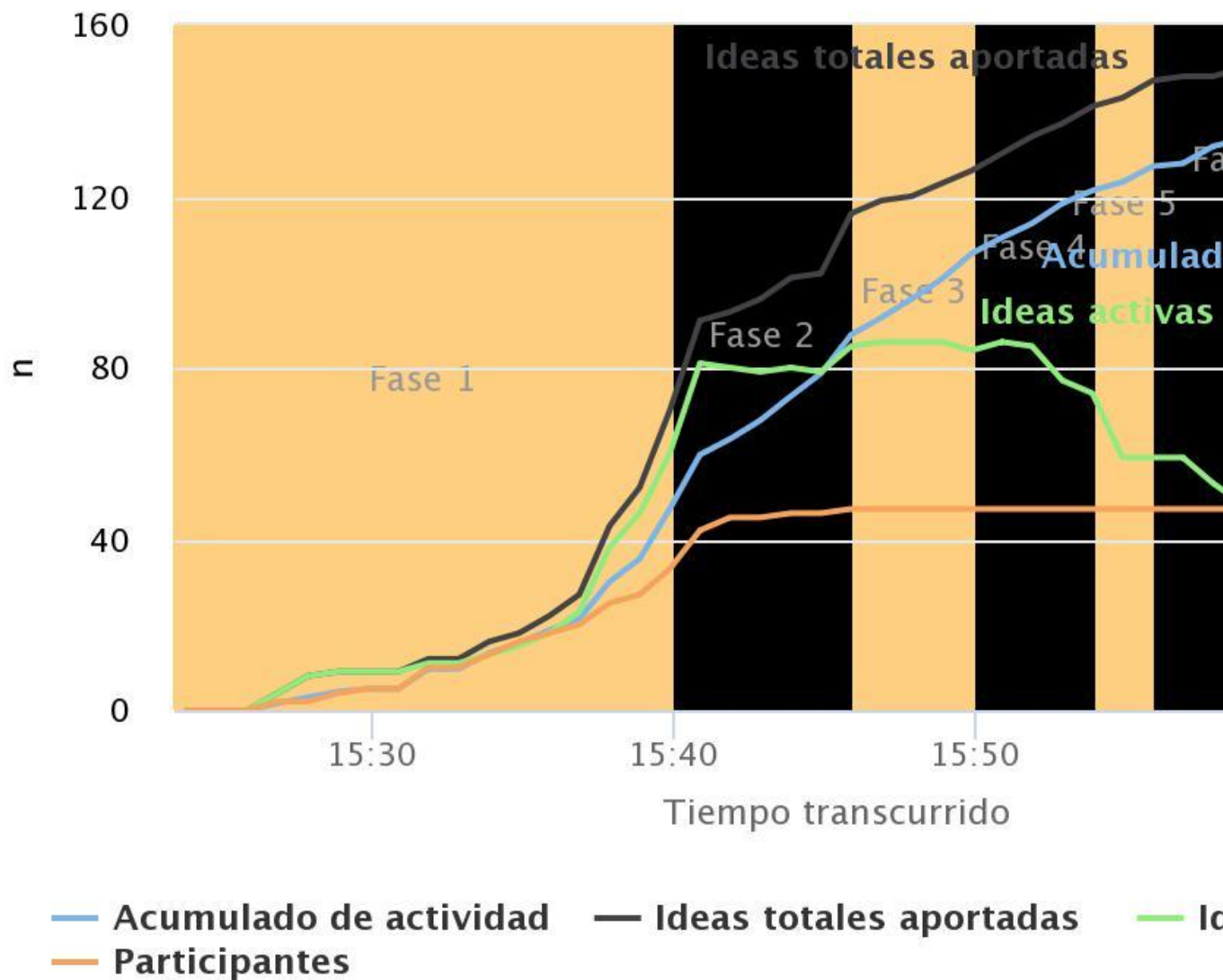
Grupo 3 (Profesor Francisco Eguinoa).

Nombre del proyecto en la plataforma: 2021_Procesos_Zaragoza_G3

Lunes, 10 de enero, de 16,00 a 18,00

Participantes: 47

Actividad de los Usuarios



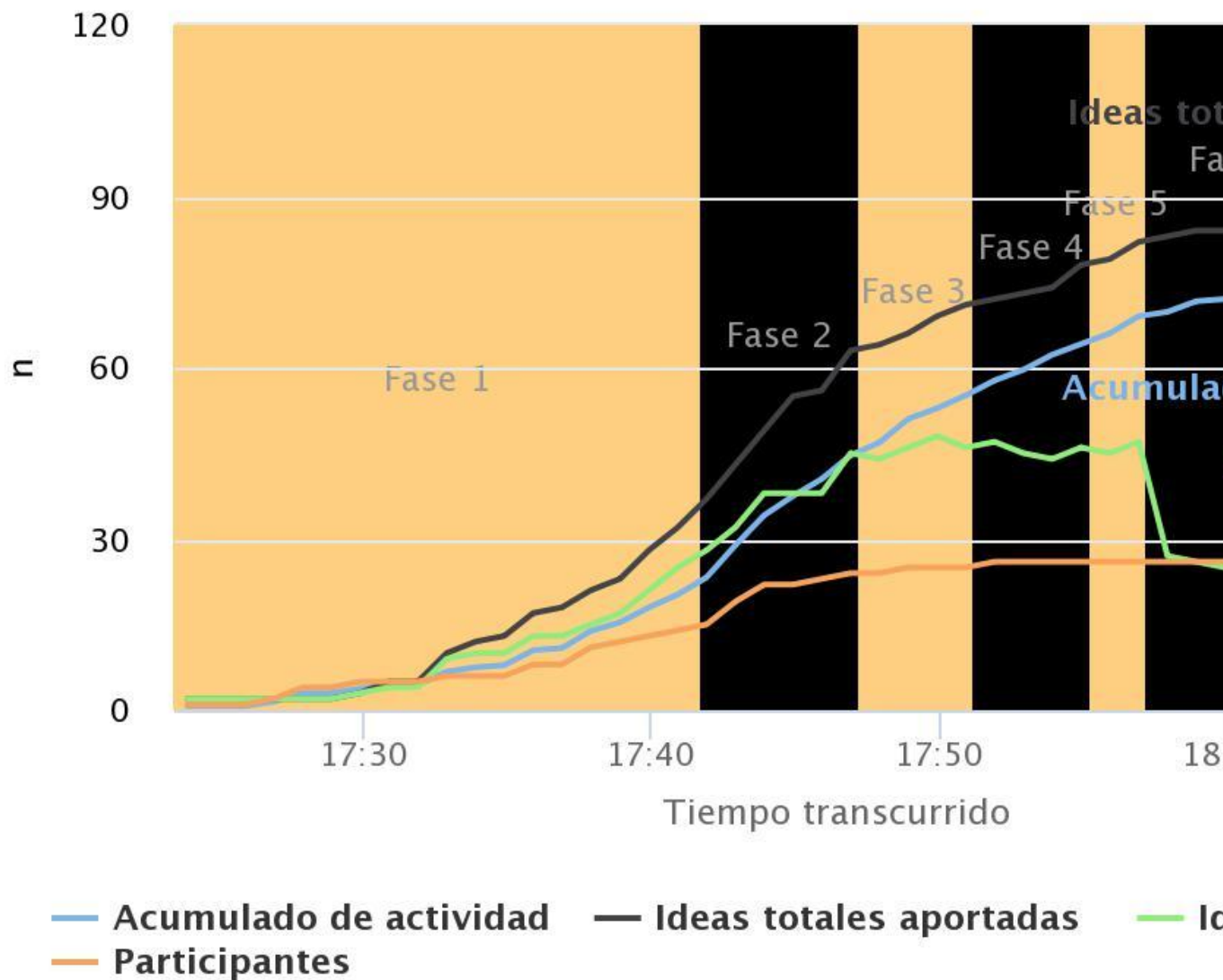
Grupo 4 (Profesor Francisco Eguinoa).

Nombre del proyecto en la plataforma: 2021_Procesos_Zaragoza_G4

Lunes, 10 de enero, de 18,00 a 20,00

Participantes: 27

Actividad de los Usuarios



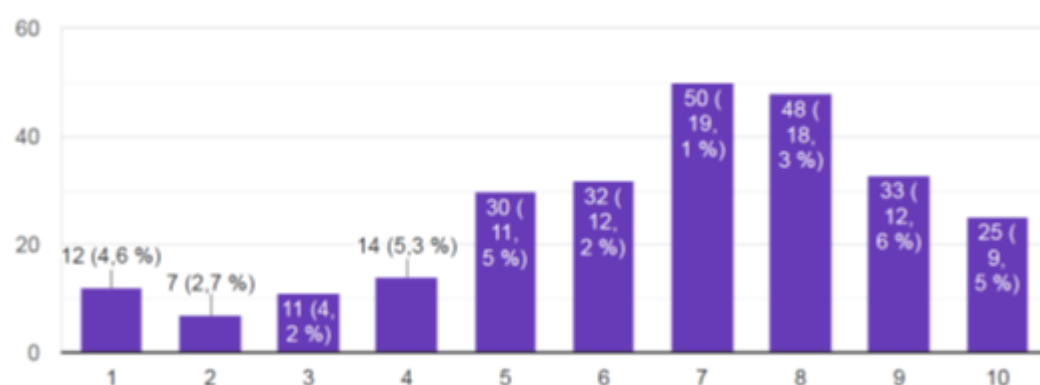
En segundo lugar se aportan los datos de valoración de la actividad por parte de los estudiantes participantes. Del total de participantes en las sesiones, 262 estudiantes añadieron sus respuestas al cuestionario de valoración. Las conclusiones más importantes serían:

- La valoración de la actividad es buena, pero la presencia de problemas técnicos reduce tiempo un impacto importante en la misma.

Problemas técnicos		N	Media	Desviación típica
En qué medida consideras que la actividad de Inteligencia colectiva es útil para preparar la asignatura 1 (nada útil) 10 (muy útil)	No	120	7,43	1,79
	Si	63	6,65	2,22
	Total	183	7,16	1,98
En qué medida consideras que hacer otros casos de la asignatura con la plataforma de inteligencia colectiva podría ser útil.	No	120	7,51	1,89
	Si	63	6,76	2,32
	Total	183	7,25	2,07

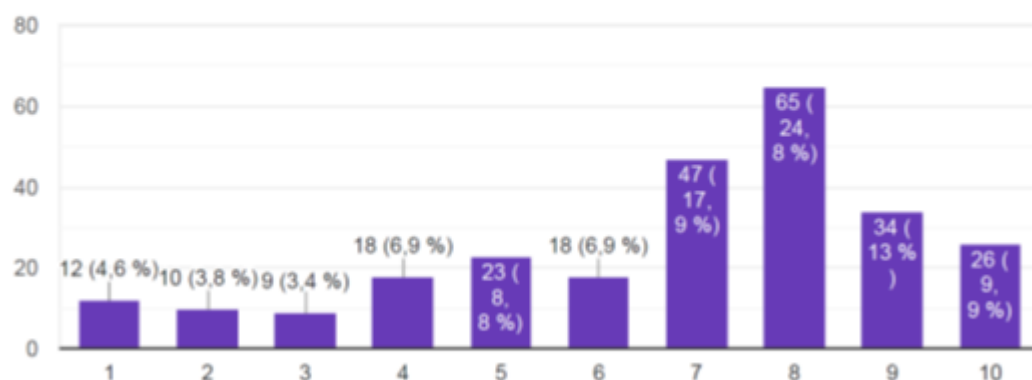
¿En qué medida consideras que la actividad de Inteligencia colectiva es útil para preparar la asignatura?

262 respuestas



¿En qué medida consideras que hacer otros casos de la asignatura con la plataforma de inteligencia colectiva podría ser útil?

262 respuestas



Comparando con el resto de actividades que has hecho en la asignatura, hacer el examen con la plataforma de inteligencia colectiva ha sido:

262 respuestas

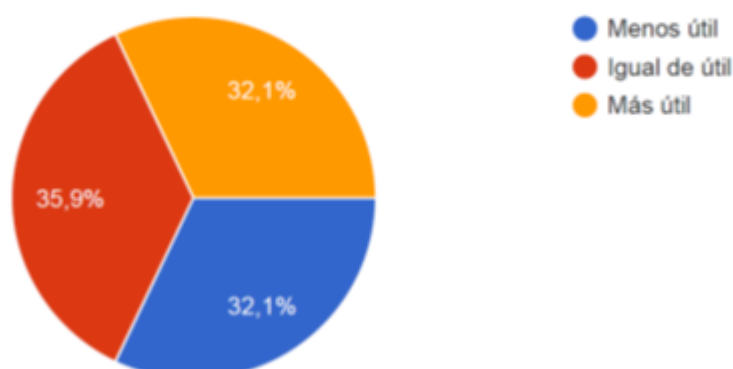


Tabla de contingencia Comparando con el resto de actividades que has hecho en la asignatura, hacer el examen ha con la plataforma de inteligencia colectiva ha sido * ¿Has tenido problemas técnicos al hacer el proyecto?

			¿Has tenido problemas técnicos al hacer el proyecto?		Total
			no	si	
Comparando con el resto de actividades que has hecho en la asignatura, hacer el examen ha con la plataforma de inteligencia colectiva ha sido	Menos util	Recuento	21	29	50
		% dentro de ¿Has tenido problemas técnicos al hacer el proyecto?	17,5%	46,8%	27,5%
	Igual de util	Recuento	48	15	63
		% dentro de ¿Has tenido problemas técnicos al hacer el proyecto?	40,0%	24,2%	34,6%
	Más útil	Recuento	51	18	69
		% dentro de ¿Has tenido problemas técnicos al hacer el proyecto?	42,5%	29,0%	37,9%
Total		Recuento	120	62	182
		% dentro de ¿Has tenido problemas técnicos al hacer el proyecto?	100,0%	100,0%	100,0%

En cuanto a los aspectos positivos recogidos en la parte cualitativa, se destacan aspectos como:

- Poder comparar las respuestas con el resto de compañeros/as
- Poder ver el top ten de respuestas
- Utilidad de poder repasar los contenidos de la asignatura.
- Algunas funcionalidades de la plataforma, como poder elegir entre diferentes opciones.

Limitaciones:

- Problemas técnicos (acceso a la plataforma, equipos en los que no funciona, no poder teclear -móvil o tablets.).
- Momentos en los que la actividad puede ser más monótona.