



Memoria final

Proyectos de Innovación Docente 2021-2022

1. Identificación del proyecto

Título:	Un proyecto innovador e inclusivo sobre ciberconvivencia en Educación Primaria: un APS entre el CEIP Ramiro Solans y los futuros docentes
Programa:	PISOC (Programa de Innovación Social)
Centro:	Facultad de Educación

2. Coordinadores del proyecto

Coordinador	Ana Belén Cebollero Salinas
Correo electrónico	anacebollero@unizar.es
Departamento	
Centro	Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación

3. Resumen del proyecto

En el preámbulo de la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, expone que el mundo digital es un nuevo hábitat en el que la infancia y la juventud aprende, se relaciona, consume y disfruta de su tiempo libre. Plantea la necesidad de que el sistema educativo dé respuesta a esta realidad social e incluya un enfoque de la competencia digital más moderno y amplio. En concreto plantea no quedarse

solamente en el dominio de los diferentes dispositivos y aplicaciones sino de forma más profunda y transversal y en su artículo 1 plantea la necesidad de educar para la convivencia, el respeto, y en especial en el acoso escolar y ciberacoso. Los futuros educadores deben ser competentes en estas necesidades educativas y promover la formación de una ciudadanía digital más competente, responsable y respetuosa en el uso de Internet. Con este proyecto de innovación nos planteamos la formación de los futuros maestros en ciberconvivencia a través de un proyecto de Aprendizaje Servicio llevado a cabo en un centro de Educación Primaria y en el marco de la asignatura "Escuela como espacio educativo" del Grado de Magisterio de Educación Primaria.

4. Participantes en el proyecto

Ana Diez-Barturen LLombart	adiezbar@unizar.es	Departamento de Ciencias de la Educación	Facultad de Educación
Camino Felices Caudevilla	caminofelices@unizar.es	Departamento de Ciencias de la Educación	Facultad de Educación
Jacobo José Cano De Escoriaza	jcano@unizar.es	Departamento de Ciencias de la Educación	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

Ninguna

Tipo de proyecto (Experiencia, Estudio o Desarrollo)

Se trata de un proyecto de doble vertiente: por un lado de experiencia educativa a través del proyecto de aprendizaje servicio y por otra de estudio sobre los objetivos propuestos

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

120 alumnos aproximadamente de dos grupos de la asignatura *Escuela como espacio educativo* del Grado de Magisterio en Educación Primaria de la Facultad de Educación

Curso académico en que se empezó a aplicar este proyecto

El planteamiento de este proyecto surge como continuación del PIIDUZ_19_354 “Ciberconvivencia y competencias transversales de los futuros docentes” llevado a cabo durante los cursos 2019-2020 y 2020-2021 en esta misma asignatura. En él, detectamos las carencias de competencias del alumnado en estos aspectos y los pocos recursos educativos existentes para Educación Primaria así como el vacío formativo que hay en esta etapa

Interés y oportunidad para la institución/titulación

- La inclusión del marco competencial digital (BOE nº 191, 13 julio de 2020, pp. 50638- 50668) en la formación de los futuros docentes resulta clave y especialmente al centrarnos en aspectos que van más allá del uso instrumental y resultan tan necesarios como la ciberconvivencia y la ciudadanía digital.
- Reflexión desde la práctica de la responsabilidad social de la tarea docente desde el primer semestre del primer curso del Grado.
- Conocimiento teórico y práctico de cómo se lleva a cabo la metodología activa Aprendizaje Servicio.
- Generar cauces de colaboración entre la Facultad de Educación y los centros de Educación Primaria.

Métodos/Técnicas/Actividades utilizadas

Se detallan para cada uno de los objetivos en el apartado 8 de esta memoria pero en general los métodos y técnicas se han focalizado en la realización de entrevistas, metodología cooperativa, uso de rúbricas y uso de herramientas digitales. Las actividades se han centrado en el pensamiento crítico-reflexivo y el diseño de materiales.

Tecnologías utilizadas

Moodle, Herramientas colaborativas de Google, google forms, (genially, video y cualquier otra herramienta digital para la creación de los materiales educativos).

Tipo de innovación introducida: qué soluciones nuevas o creativas desarrolla

- Los temas que se abordan en torno a la ciberconvivencia positiva en Educación Primaria son novedosos e innovadores en esta etapa especialmente ya que nuestro objetivo final es crear materiales para la formación de ciberayudantes en Educación Primaria y según nuestros datos,

éste sería el primer centro educativo en incorporar esta figura de ayuda entre iguales que podría servir de experiencia piloto en Aragón.

- El desarrollo en competencias docentes digitales de los futuros docentes en sí es innovador ya que es uno de los factores clave para dar respuesta educativa a una realidad novedosa en las aulas, la ciberconvivencia.
- Utilización de las TIC para elaborar recursos educativos sobre esta temática, de forma que puedan servir como materiales permanentes para próximos cursos e incluso de utilización en las aulas.
- Ampliar las acciones de Aprendizaje Servicio del alumnado del Grado de Magisterio de Primaria de forma que se crezca en responsabilidad social y favorece el aprendizaje significativo y más completo de esa realidad.

Impacto del proyecto

El proyecto tiene un impacto tanto directo como indirecto:

- En el propio alumnado de 1º de Magisterio de Primaria matriculado en la asignatura Escuela como espacio educativo.
- En el alumnado del próximo curso al transferir los resultados obtenidos en el proyecto a la formación que recibirán en la propia asignatura.
- En el alumnado de Educación Primaria donde los futuros docentes realicen prácticas escolares que han recibido esta formación.
- En los centros educativos de Educación Primaria como iniciativa piloto de la formación de ciberayudantes.
- En los centros educativos de Educación Primaria respecto a modos de colaboración mutua con la Facultad de Educación.
- En toda la comunidad educativa con la difusión de los resultados obtenidos a través de los canales mencionados.
- En el propio equipo del proyecto que les aportará información y experiencia para, a partir de ellos, seguir planteando líneas innovadoras en esta temática.

Características que lo hacen sostenible

Este proyecto es sostenible porque depende principalmente de las personas implicadas y su motivación es alta. Los costes económicos y recursos materiales son mínimos

Posible aplicación a otras áreas de conocimiento

- Se han realizado algunas actividades continuadas a lo largo del curso con la colaboración de algún docente de la asignatura Educación Social del Grado de Magisterio de Educación Primaria del segundo cuatrimestre. De igual forma se podría conectar con otras asignaturas como ESOCON o Currículo en contextos diversos.

6. Contexto del proyecto

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

En el preámbulo de la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, expone que “El uso generalizado de las tecnologías de información y comunicación en múltiples aspectos de la vida cotidiana ha acelerado cambios profundos en la comprensión de la realidad y en la manera de comprometerse y participar en ella, en las capacidades para construir la propia personalidad y aprender a lo largo de la vida, en la cultura y en la convivencia democráticas, entre otros. Este cambio de enfoque requiere de una comprensión integral del impacto personal y social de la tecnología y una reflexión ética acerca de la relación entre tecnologías, personas, economía y medioambiente, que se desarrolle tanto en la competencia digital del alumnado como en la competencia digital docente. En consecuencia, se hace necesario que el sistema educativo dé respuesta a esta realidad social e incluya un enfoque de la competencia digital más moderno y amplio”.

La LOMLOE insiste en la necesidad de tener en cuenta el cambio digital que se está produciendo en nuestras sociedades y que forzosamente afecta a la actividad educativa y en que “el desarrollo de la competencia digital no supone solamente el dominio de los diferentes dispositivos y aplicaciones. El mundo digital es un nuevo hábitat en el que la infancia y la juventud viven cada vez más: en él aprenden, se relacionan, consumen, disfrutan de su tiempo libre. Con el objetivo de que el sistema educativo adopte el lugar que le corresponde en el cambio digital, se incluye la atención al desarrollo de la competencia digital de los y las estudiantes de todas las etapas educativas, tanto a través de contenidos específicos como en una perspectiva transversal”. Junto a ello en el artículo 1 se especifica que se promoverá la educación para la convivencia, el respeto y en especial contra el acoso escolar y el ciberacoso con el fin de ayudar al alumnado a reconocer toda forma de maltrato, violencia o discriminación y reaccionar frente a ella.

La sensibilización contra el acoso y el ciberacoso en el entorno educativo ha crecido. También se han incorporado protocolos de actuación cuando éstos se producen, sin embargo, las estrategias educativas para su prevención así, como el desarrollo de una ciberconvivencia positiva y de la ciudadanía digital son

aspectos poco desarrollados en la realidad de las aulas en general y en Educación Primaria en particular por lo que formar a los futuros docentes en estos aspectos resulta necesario.

Además, recientemente (BOE nº 191, 13 julio de 2020, pp. 50638- 50668) se ha definido y desarrollado el marco de la Competencia Digital Docente. En él se incluye las subcompetencias relacionadas con la ciberconvivencia positiva y el uso responsable. Luego, es clave comenzar a incluir, en la formación de los futuros docentes, este marco competencial.

Los futuros educadores deben ser competentes en estas necesidades educativas. Con este proyecto de innovación nos planteamos su formación en los aspectos expuestos a través de un proyecto de Aprendizaje servicio en el marco de la asignatura Escuela como espacio educativo en Magisterio de Educación Primaria, donde el alumnado tras conocer las necesidades educativas de un contexto educativo determinado y con la adquisición de conocimientos necesaria crearán materiales para dar respuesta educativa a esas necesidades con el fin de formar alumnado ciberayudante y alumnado en general con una ciudadanía digital más competente, responsable y respetuosa en el uso de la tecnología y de Internet.

Mejoras respecto al estado de la cuestión:

- Conocimiento desde la realidad de las aulas de la ciberconvivencia en Educación Primaria, aspectos todavía muy incipientes en la literatura.
- Conocimiento sobre metodologías y buenas prácticas en la formación de futuros docentes en ciberconvivencia.
- Conocimiento práctico de puesta en marcha una estructura de ayuda entre iguales todavía no implantada en los centros escolares de Educación Primaria en Aragón. Uno de los centros educativos donde se actuará tiene incorporada la figura de Ayudantes y a través de este proyecto se plantea la creación y formación de la figura de ciberayudantes (sería el primer centro de Educación Primaria en crear esta figura de ayuda entre iguales planteada en la Orden ECD 1003/2018, del 7 de junio, título II, artículo 5).

Conocimiento que se espera por parte del alumnado del Grado de Magisterio

- Desarrollo en las competencias digitales docentes referidas a la ciberconvivencia, uso responsable de la tecnología y ciudadanía digital.
- Conocimiento de las necesidades educativas en temas de ciberconvivencia en un entorno concreto.
- Aprendizaje en dar una respuesta educativa a través de creación de materiales educativos para la ciberconvivencia y el uso responsable de Internet.

- Conocimiento de la metodología de Aprendizaje Servicio y la sensibilización en la responsabilidad social y ética como educadores aplicándolo a este aspecto.
- Conocimiento aplicado en los centros educativos de las figuras de ayuda entre iguales (programas de Ayudantes y ciberayudantes)

7. Objetivos iniciales del proyecto

Qué se pretendía obtener cuando se solicitó el proyecto.

1. Reflexionar sobre la educación en ciberconvivencia positiva, ciudadanía digital y uso responsable de Internet.
2. Conocer el marco de competencias digitales docentes relacionado con la ciberconvivencia positiva.
3. Conocer las estructuras de ayuda entre iguales aplicadas a la convivencia y ciberconvivencia.
4. Detectar y comprender las necesidades sobre ciberconvivencia positiva en la realidad de un centro educativo de Educación Primaria.
5. Aprender la metodología de Aprendizaje Servicio y realizar un proyecto de ApS en un centro de Educación Primaria con el objetivo de crear materiales formativos para el alumnado, docentes o familias adecuado a las necesidades del alumnado del centro.
6. Evaluar el nivel competencial adquirido de los futuros docentes en materia de ciberconvivencia antes y después del proyecto de Aprendizaje Servicio.

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.

OBJETIVO	METODOS Y TECNICAS	ACTIVIDAD ALUMNO	ACTIVIDAD EQUIPO	CALENDARIO
1 Reflexionar sobre la educación en ciberconvivencia positiva en Educación Primaria	Clases teóricas y prácticas	1. Asistencia a las sesiones prácticas y realización de las tareas implicadas	1. Incorporación contenido y tareas sobre ciberconvivencia a las clases teóricas y prácticas.	Septiembre 2021
	Entrevista	2. Realización y transcripción de una entrevista a un alumno/a sobre temas de ciberconvivencia	2. Elaboración guion de la entrevista a realizar por el alumnado.	
	Trabajo grupal			
2 Conocer el marco competencial digital docente	Clase práctica	Asistencia y realización de la sesión práctica. Infografía de las competencias implicadas	Preparación de la sesión práctica sobre las competencias digitales docentes	Octubre 2021
	Infografía			
	Trabajo grupal			

3 Conocer las estructuras de apoyo	Clase práctica	Asistencia a las sesiones prácticas y con los docentes invitados.	1. Explicación de la orden ECD1003/2018, de 7 de junio	Octubre 2021
	Trabajo grupal		2. Organización sesiones de experiencias del Alumnado Ayudante	
4 Detectar y comprender las necesidades educativas en ciberconvivencia centro educativa	Clase práctica	Asistencia a las sesiones con los docentes invitados/ asistencia al centro educativo (en función del centro)	Organizar sesiones con docentes y/ o focus group con el alumnado de Educación Primaria (según sea posible)	Octubre 2021
	Trabajo grupal			
5 Realizar un proyecto ApS	Clase práctica	1. Asistencia clase práctica sobre metodología ApS 2. Realización grupal del proyecto de ApS 2. Creación de materiales educativos de forma cooperativa 3. Evaluación del proyecto ApS	1. Diseño y planificación con los centros educativos del ApS	Octubre 2021 Enero 2021
	Trabajo grupal		2. Explicación de la metodología ApS al alumnado	
	Herramientas cooperativas		3. Seguimiento de los aprendizajes, del servicio y organización del ApS	
	google y otras aplicaciones digitales		4. Diseño rúbrica evaluación del proyecto ApS por parte del alumnado, centro educativo implicado	
	Rúbricas			
6 Evaluar las competencias digitales de los futuros docentes antes y después del proyecto de ApS	A través de formularios google forms, clases prácticas y trabajo grupal	1. Contestación a cuestionarios en google forms.	1. Creación de cuestionarios google forms 2. Acompañamiento en la reflexión del análisis en sesiones prácticas	Octubre 2021 y Enero 2021
		2. Análisis reflexivo de las contestaciones de los cuestionarios y		
		3. Reflexión por escrito en el trabajo grupal		

9. Conclusiones del proyecto

Conclusiones: lecciones aprendidas, impacto.

Eficacia.

Desde la visión del profesorado, el alumnado ha alcanzado los seis objetivos previstos. Tal vez, algunos de más especialmente como conocer y detectar las necesidades sobre ciberconvivencia en Educación Primaria, reflexionar sobre la competencia digital que un docente necesita para abordarla estas temáticas en el aula, y diseñar materiales adecuados al nivel educativo.

Eficiencia.

Respeto a la eficiencia podemos decir que con el planteamiento de un proyecto ApS conlleva un coste de tiempo considerable al tener que primero conocer las necesidades educativas para adecuar el material a esas necesidades y después también hay que dedicar tiempo a aplicarlo en el aula. Pero todo este tiempo

supone un valioso aprendizaje porque, en los temas educativos ese conocimiento es un requisito previo para una buena acción educativa, por ello, ese esfuerzo ha sido valorado positivamente por el alumnado. De hecho, dos terceras partes de los estudiantes se han ofrecido para seguir aplicando los materiales en otros momentos diferentes a los de la propia asignatura.

10. Continuidad y Expansión

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

Continuidad del proyecto:

Con la experiencia, evaluación y conclusiones obtenidas de las actividades y objetivos de este proyecto tendrá sentido plantear en posteriores años:

- Consolidar el proyecto ApS y las actuaciones del presente proyecto.
- Potenciar las competencias transversales que se reflejen como menos potenciadas en el alumnado.

Expansión del proyecto:

- A todos los grupos de docencia de la asignatura Escuela como espacio educativo de la Facultad de Zaragoza.
- A la misma asignatura de las titulaciones del Grado de Magisterio en Primaria del campus de Huesca y Teruel.
- Proponer a nuevos centros educativos implantar una de las actuación propuestas por el Gobierno de Aragón en la construcción de la convivencia positiva de los centros escolares: formación de ciberayudantes.

Sostenibilidad

Este proyecto es sostenible porque depende principalmente de las personas implicadas y su motivación es alta. Los costes económicos y recursos materiales son mínimos

Transferibilidad del proyecto:

La transferibilidad está asegurada y es alta porque:

- La sensibilización y la formación de los alumnos en ciberconvivencia redundará en su propia práctica docente influyendo directamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las aulas escolares del centro CEIP Ramiro Solans.

- De forma más inmediata, los resultados obtenidos en el proyecto también se podrán transferir a las aulas de Educación Primaria través de las prácticas escolares pues, los alumnos estarán más preparados para aprovecharlas mejor o incluso podrían utilizar en la práctica alguno de los conocimientos y materiales generados y en la propuesta de implantarlo en otros centros educativos.
- Por otro lado, se prevé elaborar un video del proyecto ApS. Al ser el primer centro de Educación Primaria en Aragón que incorporará la figura de ciberayudantes podrá servir de experiencia piloto para cualquier centro educativo de Educación Primaria. La idea es que sea un video que muestre el proceso para ser transferido a cualquier centro de Educación Primaria.
- Además, los materiales, rúbricas y actividades generadas quedarían como orientativos para una labor docente estable de la asignatura y a disposición de profesores Asociados, etc.
- Por otra parte, los resultados de los cuestionarios podrán ser transferibles a la formación de los futuros alumnos de la Facultad a través de posteriores años académicos de la propia asignatura de la Escuela como espacio público, tanto en Zaragoza como en los demás campus a través de la coordinación de la asignatura.
- También para transferir la iniciativa a otras asignaturas dentro de los Grados de Magisterio en los tres campus
- Se podrá crear un banco de recursos con los materiales educativos elaborados.

Difusión

- Difusión de resultados en tres Congresos Internacionales
- Jornadas de innovación educativa, docencia universitaria y competencia digital docente.
- En Redes Sociales de los centros educativos participantes
- Difusión del video del proyecto realizado para difundirlo a través de las redes sociales, web del centro, diversos canales de youtube y entidades de difusión de innovación educativa. Pendiente de edición

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

Método de evaluación, Resultados.

OBJETIVO

Evaluación

Resultados

1 Reflexionar sobre la educación en ciberconvivencia positiva en EP

Reflexión individual y grupal sobre la entrevista realizada por el alumnado a un niñ@ de Educación Primaria

Los resultados fueron acordes al objetivo planteado pues en la reflexión individual de la entrevista realizada a cada alumno/a tenía que hacer a un niñ@ de tener que describir las necesidades educativas que habían percibido en relación a la ciberconvivencia según lo narrado

2 Conocer el marco competencial digital docente

El alumnado tenía que entregar una reflexión individual sobre sus propias competencias docentes para formar en ciberconvivencia enmarcadas en el Marco digital docente tras evaluarse personalmente a través de un cuestionario

https://docs.google.com/forms/d/1e3HoLqXYiUvNrKRsjZoM9ZmiktXSSoHG_5inY81QYJM/edit

Los resultados fueron coherentes con el objetivo que venía facilitado por la relación que el alumnado tenía que establecer en la reflexión individual de las competencias para educar la ciberconvivencia en el Marco digital docente.

3 Conocer las estructuras de apoyo

El alumnado realizó de forma individual un mapa conceptual o resumen sobre las sesiones organizadas donde el Alumnado Ayudante CEIP Ramiro Solans contó su experiencia al alumnado de la Facultad. También lo hicieron con la sesión del Alumnado Ciberayudante del IES Clara Campoamor.

Aunque los resultados están en consonancia con el objetivo que se proponía sin embargo estas sesiones fueron insuficientes para que los futuros docentes conozcan estas estructuras con profundidad. En próximos cursos mejoraremos esta formación.

4 Detectar y comprender las necesidades educativas en ciberconvivencia del CEIP

Asistencia a las sesiones con los docentes del CEIP Ramiro Solans que expusieron las necesidades educativas en materia de ciberconvivencia percibidas

Cada grupo de 4 ó 5 alumnos tras escuchar las necesidades del CEIP, tenían que elegir y justificar una elección sobre uno de los temas expuestos y diseñar materiales del Ramiro Solans por lo que detectar y comprenderlas venía implícito en este proceso.

5 Realizar un proyecto ApS

1.Creación de materiales educativos sobre el tema elegido para el aula y de un guion explicativo para el docente

2.Seguimiento y evaluación formativa por parte del docente de la asignatura sobre la elaboración del material

3.Sesión de coevaluación del material en base a una rúbrica, dejando constancia escrita de los cambios de mejora tras la coevaluación

Los resultados se ajustaron a lo previsto pues tras el seguimiento personalizado como la coevaluación facilitó realizar los cambios necesarios para la consecución del objetivo.

6 Evaluar las competencias digitales de los futuros docentes antes y después del proyecto de ApS

1.Contestación a cuestionarios en google forms sobre las competencias digitales aprendidas tras el proyecto para educar la ciberconvivencia

<https://docs.google.com/forms/d/1EyqYZqJ7-nWZJNcoX31Lt3CVA86oRP7cesN-v-hx5k/edit>

2. Análisis reflexivo de las contestaciones de los cuestionarios.

En la valoración general de las competencias aprendidas el 90% puntuó entre 7 y 10 en una escala de 10 aunque luego el % varía entre el 60% y 90% según la competencia concreta.

Además el 93% puntuó entre 8 y 10 que se traduce en un aprendizaje para la práctica educativa.