

SEXTA CONVOCATORIA DE PROYECTOS DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

INFORME FINAL

I. Datos generales del proyecto:

1.1. Nombre del proyecto:

Enriquecimiento del currículo en estudiantes de la Facultad de Ciencias Económicas Administrativas y Contables.

Código: VI-MPI-7

1.2. Autor:

Irma Yadira Gámez Suazo

1.3. Línea de discusión y temática en que se inserta el proyecto:

Innovación pedagógica, Aprendizaje personalizado.

1.4. Centro Regional, Facultad, Escuela y Departamento académico:

Ciudad Universitaria, Facultad de Ciencias Económicas Administrativas y Contables, Departamento de Informática.

1.5. Asignatura (s), disciplina o área del conocimiento a la que está dirigido el proyecto:

Introducción a la Informática.

II. Resumen

El propósito del proyecto es utilizar la plataforma de aprendizaje Renzulli Learning para enriquecer la enseñanza de dos espacios de aprendizaje de la Facultad de Ciencias Económicas Administrativas y Contables mediante la creación de los perfiles de los estudiantes, para el desarrollo de actividades de aprendizaje personalizadas. Se crearon cuatro actividades de aprendizaje, en dos de ellas los estudiantes utilizaron los recursos enriquecedores que ofrece Renzulli Learning y en las dos restantes, los estudiantes aplicaron sus preferencias en la expresión del aprendizaje. Como resultado, un 66% de los estudiantes opinó que le interesaron los recursos y actividades enriquecedoras. Además, se logró que un 75% de los participantes visitara al menos una actividad enriquecedora y de este modo, incentivar el interés en temas fuera del currículo.

Palabras Claves: Personalización, aprendizaje en línea, enriquecimiento.

III. Introducción

La institución española Universidad de la Rioja anunció a inicios del año 2021 que llevaría a cabo un proyecto piloto cuyo objetivo era validar la versión en español de la plataforma educativa Renzulli Learning, desarrollada por la Universidad de Connecticut, Estados Unidos, dirigida a estudiantes talentosos matriculados en educación básica. Aunque la población meta de Renzulli Learning no es la educación superior, la Universidad de la Rioja estaba evaluando utilizarla. El proyecto piloto ofrecía el derecho a utilizar la herramienta por dos meses, dado que es una plataforma propietaria, y disfrutar de todos los beneficios de la herramienta, dentro de los cuales se enumeran la posibilidad de conocer la forma en que los estudiantes aprenden, conocer las áreas del conocimiento en las que están interesados y

también, la generación de una lista de recursos educativos complementarios al contenido del espacio de aprendizaje.

Con la utilización de esta plataforma, los estudiantes con mejores capacidades podrían complementar lo aprendido con los recursos y actividades de aprendizaje propuestos en el guion instruccional del espacio de aprendizaje. La plataforma educativa Renzulli Learning es un vehículo idóneo para el enriquecimiento de la enseñanza de espacios de aprendizaje, además de la creación de los perfiles de los estudiantes para el desarrollo de actividades de aprendizaje personalizadas.

IV. Desarrollo del proyecto

El proyecto surge de un llamado de la Dirección de Innovación Educativa (DIE), a través de la Coordinación de Proyectos, para participar en el piloto de la Universidad de la Rioja (UNIR, 2021), quien está validando la versión en español de la plataforma educativa Renzulli Learning (2021). La plataforma cuenta con un creador de perfil de los estudiantes y con base en ese resultado, ejecuta una búsqueda de recursos educativos en internet y se los presenta al estudiante, catalogados en dos categorías: actividades de enriquecimiento y actividades personalizadas por asignatura. Esta plataforma fue desarrollada por la Universidad de Connecticut, Estados Unidos, para atender estudiantes talentosos. Según la teoría de los tres anillos (Renzulli J. , 2016), un estudiante talentoso es el que sobresale en: (1) el promedio de calificaciones, (2) la creatividad y (3) el compromiso. Un estudiante que tiene un buen promedio de calificaciones pero que carece de compromiso o de creatividad, difícilmente es considerado un estudiante talentoso, ya que las ideas innovadoras y de impacto deben ser creativas y exigen el compromiso de llevarlas a cabo. De lo contrario, quedarán únicamente en ideas.

Los estudios mencionados en Renzulli y Waicunas (2016) indican que las experiencias de enriquecimiento que captan la atención de los estudiantes contribuyen a que obtengan mejores calificaciones y, además, hacen al estudio más significativo y entretenido. Es por esta razón que se decidió formar parte del proyecto piloto, aplicarlo en las asignaturas Comercio Electrónico e Introducción a la Informática, para proveer a los estudiantes de nuevas herramientas con las que puedan crear conocimiento por iniciativa propia.

V. Resultados y/o hallazgos

La herramienta estuvo a disposición de los estudiantes de las asignaturas Introducción a la Informática y Comercio Electrónico durante el primer parcial del II PAC 2021. Los estudiantes recibieron un tutorial del uso de la plataforma el primer día de clases y también, se colocó en el campus virtual un video tutorial de la plataforma que se aprecia en la figura 1.

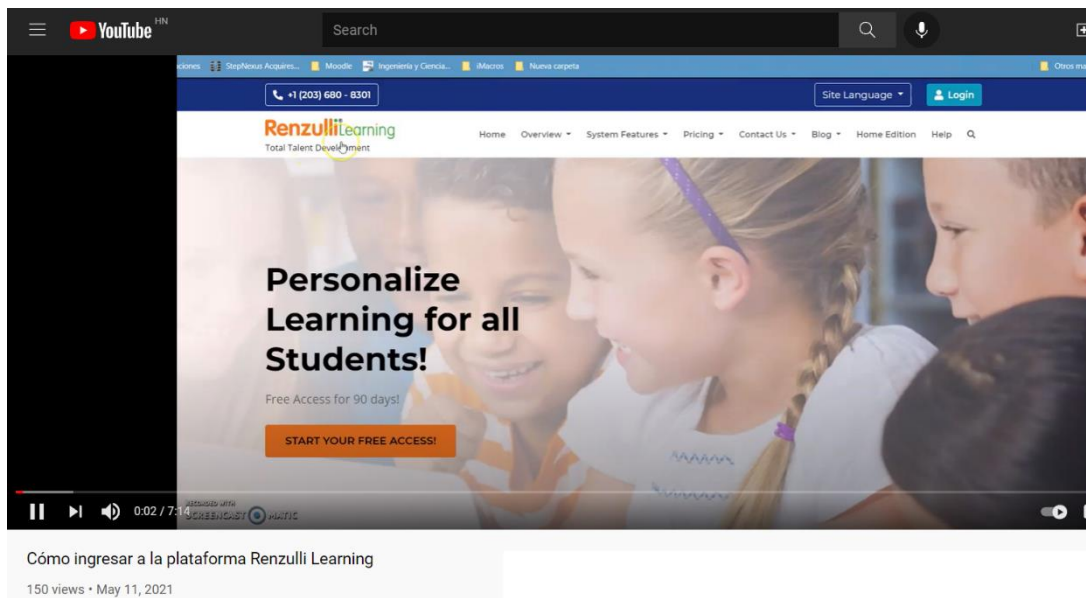


Figura 1. Tutorial del uso de Renzulli Learning.

En Renzulli Learning es posible crear los tipos de actividad tarea y proyecto. Se creó una tarea para los estudiantes de Comercio Electrónico y un proyecto para los estudiantes de Introducción a la Informática. En ambas actividades de aprendizaje, los estudiantes tuvieron la oportunidad de utilizar los recursos de aprendizaje personalizados según el perfil de cada estudiante. En la figura 2 se aprecia la vista del docente donde se visualiza la lista de estudiantes y el tipo de actividad que tiene asignada.

Nombre	Curso	Centro Educativo	Último acceso	Estado del perfil	Sesiones de aprendizaje activas	Proyectos	Tareas
Almendares Cardona, Andrea Raquel	12	Universidad Nacional Autónoma de Honduras	5/31/2021	Ver	0	1	0
ALMENDAREZ DOMINGUEZ, STHEFANIE N ICOLLS	12	Universidad Nacional Autónoma de Honduras	6/9/2021	Ver	0	0	1
ALVAREZ MONCADA, DILCIA MICHELL	12	Universidad Nacional Autónoma de Honduras	6/8/2021	Ver	0	0	1
ANDINO ANDINO, NATALI MELISSA	12	Universidad Nacional Autónoma de Honduras	6/13/2021	Ver	0	1	0
ANDINO OLIVA, CINTHIA MARLENIS	12	Universidad Nacional Autónoma de Honduras	6/7/2021	Ver	0	1	0

Figura 2. Lista de estudiantes matriculados.

Se invitó a 105 estudiantes a que crearan su perfil utilizando el Creador de Perfil de la plataforma Renzulli Learning. Se obtuvo un total de 97 perfiles. La herramienta permite

conocer los estilos de expresión, las áreas de interés y la preferencia de aprendizaje de los estudiantes. Los siguientes gráficos detallan la información obtenida acerca de los estudiantes:

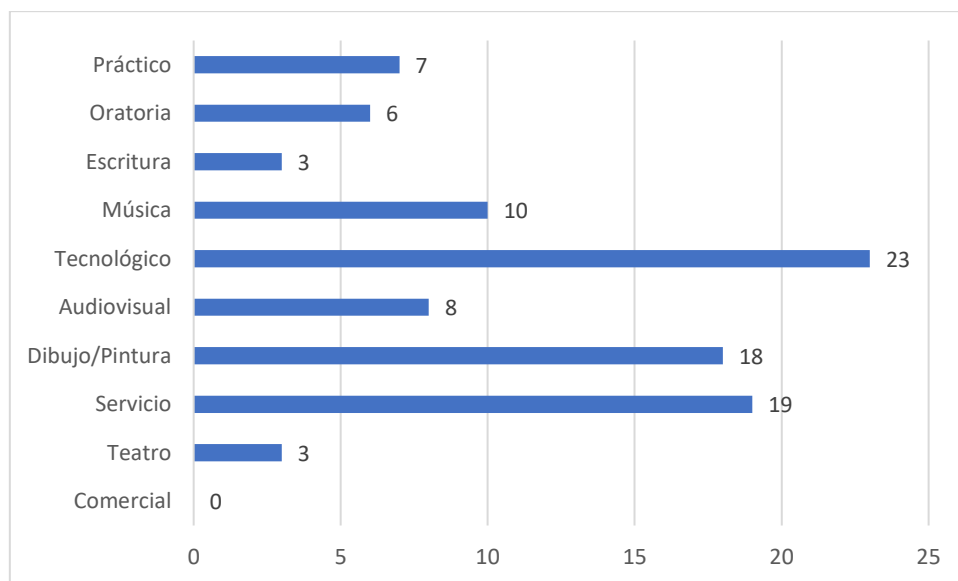


Gráfico 1. Estilos de expresión.

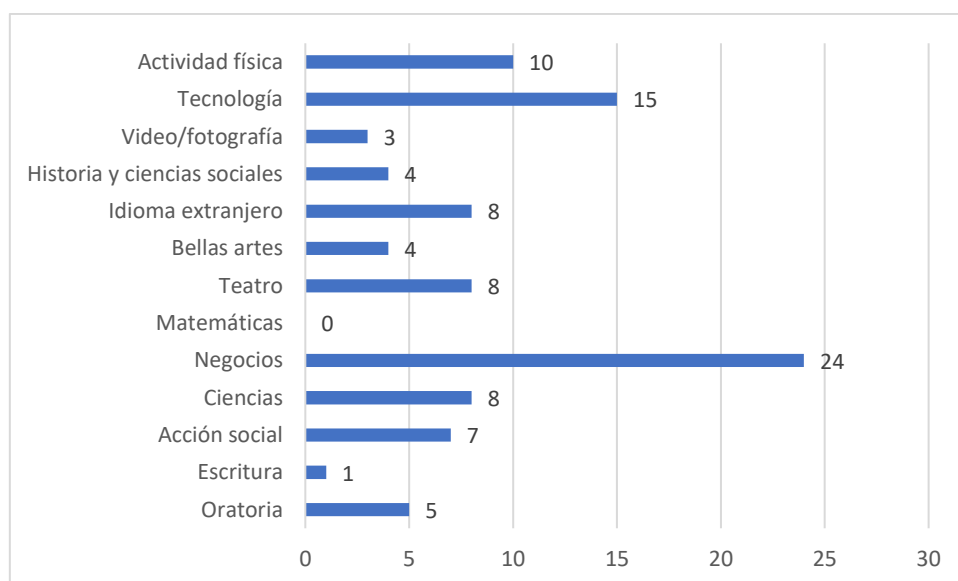


Gráfico 2. Áreas de interés.

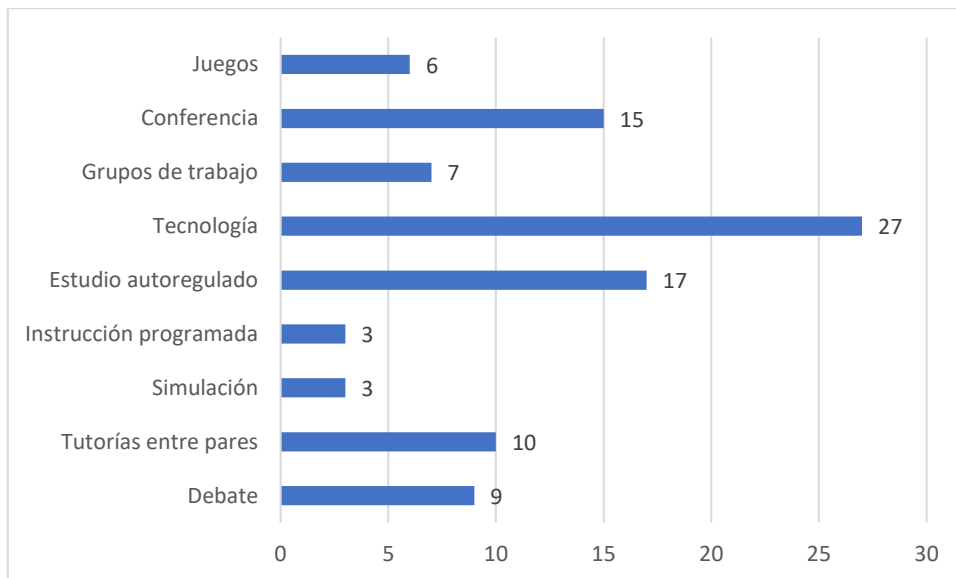


Gráfico 3. Preferencias de aprendizaje.

Con el fin de identificar el aprovechamiento por parte de los estudiantes de los recursos de enriquecimiento que provee la plataforma Renzulli Learning, se aplicó un cuestionario donde se obtuvo la cantidad de actividades visitadas, participando un total de 85 estudiantes. En el siguiente gráfico se aprecia que una gran mayoría de estudiantes tomaron ambos tipos de actividades.

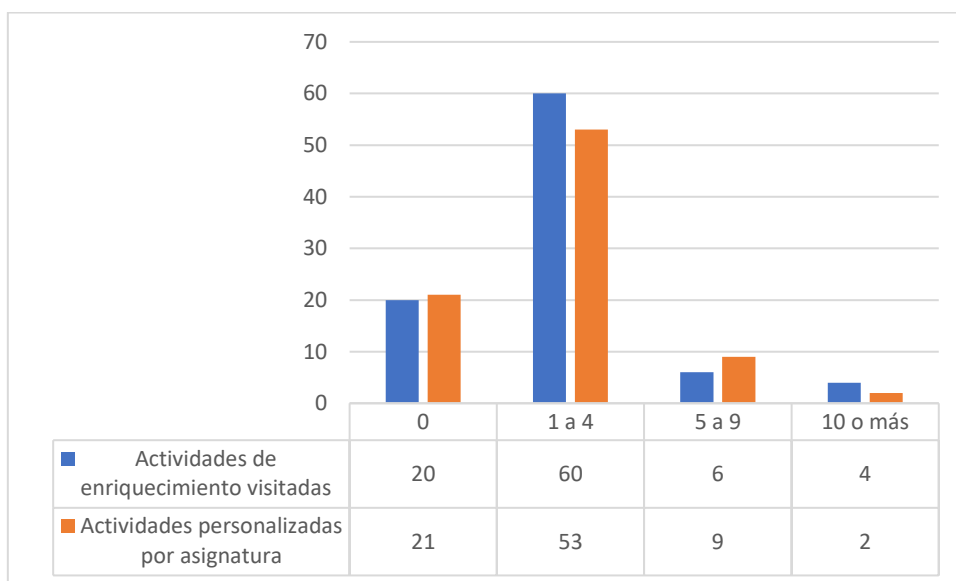


Gráfico 4. Actividades de enriquecimiento y personalizadas.

Para aprovechar el hecho de que la plataforma Renzulli Learning permite conocer la forma en que los estudiantes prefieren expresarse, se crearon dos actividades de aprendizaje en el campus virtual de la UNAH, una por asignatura, donde los estudiantes aplicaron sus preferencias de expresión en el desarrollo de las actividades. En las actividades, los estudiantes eligieron entre los formatos imagen (infografía, mapa mental, diagrama), documento (ensayo, informe ejecutivo, presentación) o video (grabación personal, video animado) para presentar sus tareas. El siguiente gráfico muestra que el formato preferido fue el documento, seguido de cerca por imagen y una minoría eligió presentar un video.

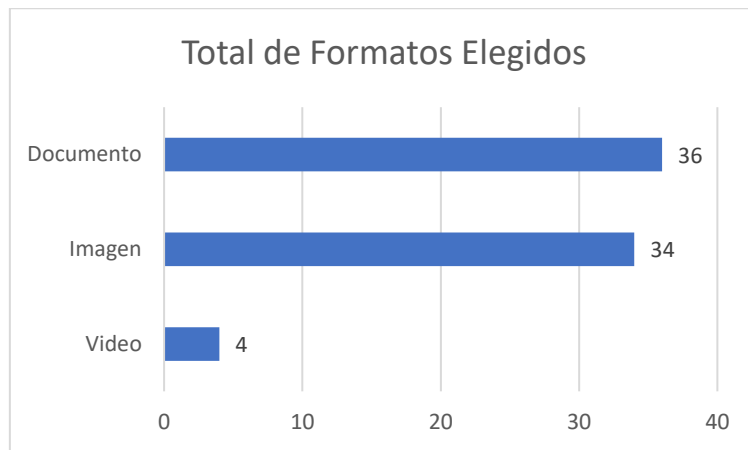


Gráfico 5. Total de formatos elegidos.

Estos resultados no parecen relacionarse con las respuestas que dieron los estudiantes al momento de crear su perfil, ya que únicamente tres estudiantes respondieron que prefieren expresarse de forma escrita. Una de las razones podría ser que los estudiantes eligieron esas opciones por comodidad más que por su preferencia, a fin de reducir esfuerzos en el desarrollo de la actividad.

Por otro lado, el interés en las actividades de enriquecimiento se evidencia en el siguiente gráfico. 53 estudiantes, que equivalen al 66% de los estudiantes encontró las actividades interesantes y 23, un 29%, se consideran en una posición neutral. Según Renzulli, Gentry y Reis (2003), las actividades de enriquecimiento se orientan a fomentar la curiosidad en el estudiante y el deseo de saber más acerca de temas que le interesen. Además, los autores mencionan que no todos los estudiantes tendrán la misma disposición en realizar actividades de aprendizaje fuera del pensum académico, por lo que se considera que se ha logrado enriquecer el currículum de ambas asignaturas.

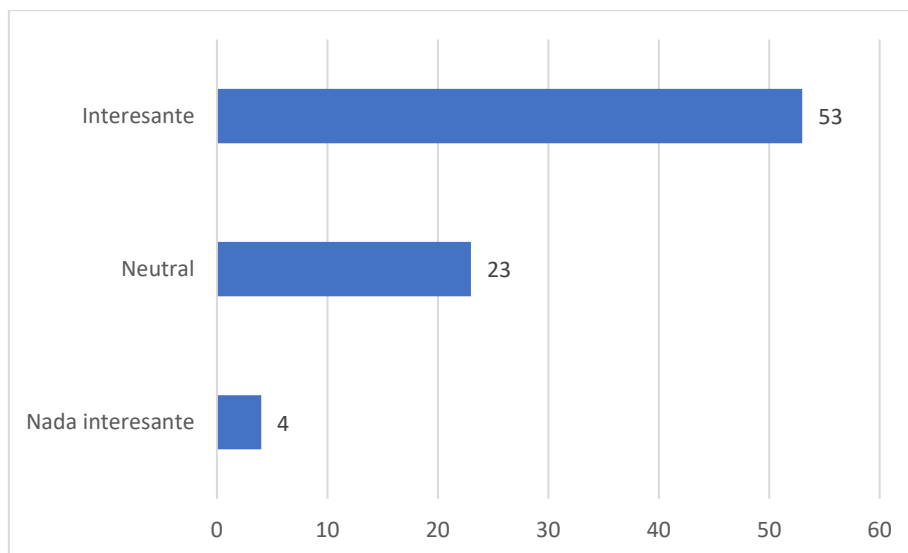


Gráfico 6. Interés en las actividades de enriquecimiento.

VI. Conclusiones

Con la utilización de la plataforma Renzulli Learning se logró conocer las preferencias de aprendizaje, estilos de expresión y áreas de interés de los estudiantes desde el inicio del periodo académico. Con base en estos datos, se crearon dos actividades de aprendizaje asociadas a actividades enriquecedoras y dos actividades de aprendizaje personalizadas. Un 66% de los estudiantes encontraron interesantes las actividades enriquecedoras y personalizadas generadas según el perfil, resultado que coincide con la teoría formulada por los creadores de la plataforma, quienes mencionan que no todos los estudiantes tendrán la disposición de estudiar temas fuera del currículo.

La plataforma Renzulli Learning trae ventajas en el proceso de enseñanza-aprendizaje tanto al docente como al estudiante. Desde el punto de vista del docente, permite obtener mucha información acerca de los estudiantes y con esta información, es posible planificar actividades de aprendizaje personalizadas de acuerdo con las preferencias de los estudiantes. Al estudiante le ofrece la libertad de visitar recursos de aprendizaje relacionados con sus intereses personales y también, crear sus propios proyectos, con los que desarrolla sus capacidades investigativas. Aunque la plataforma requiere licenciamiento, cuenta con una versión gratuita de noventa días que es una buena opción para aplicarla en cualquier institución educativa. Es recomendable utilizar esta plataforma al inicio del parcial, con el fin de conocer los estudiantes y aplicar los cambios respectivos en la programación didáctica de la asignatura.

VII. Referencias bibliográficas

Renzulli Learning. (2021, junio 6). *RenzulliLearning*. Retrieved from <https://renzullilearning.com/>

Renzulli, J. (2016). *The three-ring conception of giftedness: A developmental model for promoting creative productivity*. Prufrock Press.

Renzulli, J. S., Gentry, M., & Reis, S. M. (2003). A time and a place for authentic high-end learning. *Educational leadership*, 62(1), 73-77.

Renzulli, J. S., & Waicunas, N. (2016). An infusion-based approach to enriching the standards-driven. In S. M. Reis, *Reflections On Gifted Education* (pp. 411-428). Waco, TX: Prufrock Press.

UNIR. (2021, junio 6). *UNIR*. Retrieved from UNIR lanza el primer programa piloto Renzulli Learning para centros educativos: <https://www.unir.net/actualidad/vida-academica/unir-lanza-el-primer-programa-piloto-renzulli-learning-para-centros-educativos/>