

# UNA EXPERIENCIA DE CODISEÑO DE ITINERARIOS DE APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN SUPERIOR



**Urbina, Santos,**

<https://orcid.org/0000-0003-2184-1303>, santos.urbina@uib.es;

**Gallardo Pérez, Antonio,**

<https://orcid.org/0000-0002-0448-8870>, toni.gallardo@uib.es

**Alfaro Consuegra, Alma.**

<http://orcid.org/0000-0003-3233-9546>, alma.alfatro@uib.es

Universitat de les Illes Balears

**Palabras clave:** itinerarios de aprendizaje, codiseño didáctico, innovación docente, educación superior

## RESUMEN

Este trabajo describe un proyecto de innovación docente llevado a cabo en la Facultad de Educación de la Universitat de les Illes Balears durante el curso 21-22. Su finalidad radica en comprobar cómo influye el codiseño de itinerarios de aprendizaje en las percepciones del alumnado sobre la materia y su incidencia en el aprendizaje autorregulado.

A partir de la propuesta de una serie de secuencias de aprendizaje optativas al inicio del curso, los alumnos debían crear su propio itinerario, que tenía que ser validado por los profesores de la asignatura.

Para la recolección de datos se utilizó un cuestionario en formato de escala Likert, suministrado al finalizar el curso.

Los resultados muestran de manera clara la perspectiva favorable del alumnado, así como las posibilidades del codiseño de itinerarios en los procesos de autorregulación del aprendizaje.

## 1. INTRODUCCIÓN

La experiencia diseñada se fundamenta en las bases del aprendizaje autorregulado, entendido como un proceso cíclico, en el que los estudiantes son capaces de planificar su tarea, evaluar su ejecución y reflexionar sobre el proceso llevado a cabo (Zimmermann, 2002). Consideramos que el codiseño de itinerarios personalizados estaría favoreciendo el aprendizaje autorregulado, gracias a la flexibilidad, la individualización y la implicación que supone (Buitrago et al., 2021).

Podríamos definir el itinerario de aprendizaje como un constructo que permite la organización de los contenidos objeto de estudio, así como los recursos didácticos precisos para ello (Salinas y de-Benito, 2020). Por otra parte, cabe decir que requeriría de la labor de los docentes como diseñadores de la secuencia, pero también cabe la posibilidad de contar con el papel activo de los estudiantes en su creación, para potenciar la apropiación de la estrategia.

Tanto su carácter flexible y adaptable, como la implicación que posibilita el codiseño, hacen de los itinerarios de aprendizaje una herramienta potenciadora de la motivación del alumnado (de-Benito, et al., 2012) facilitando, de esta manera, su autonomía (Agudelo y Salinas, 2015).

La experiencia descrita se lleva a cabo en la asignatura Medios y recursos tecnológicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la Primera Infancia, ubicada en cuarto curso del Grado de Educación Infantil, de la Universitat de les Illes Balears.

Los objetivos que nos proponemos son los siguientes:

Objetivo general: comprobar cómo influye el codiseño de itinerarios de aprendizaje en las percepciones del alumnado sobre la materia y su incidencia en el aprendizaje autorregulado.

Objetivos específicos: analizar la percepción del alumnado acerca de su capacidad para planificar sus metas de aprendizaje; comprobar su percepción acerca de la motivación para llevar a cabo las tareas; identificar su grado de implicación; evaluar el grado de satisfacción de la propuesta

## **2. MÉTODO**

### **2.1. Descripción de la propuesta didáctica**

El proyecto de innovación se lleva a cabo en los contenidos de carácter aplicado de la asignatura, tendentes a facilitar la adquisición de los conocimientos necesarios para diseñar un material didáctico multimedia dirigido al segundo ciclo de educación infantil (3-6 años). Se crean un total de 12 secuencias de aprendizaje, de las que el estudiante deberá elegir cuatro, una por cada uno de los bloques en que se agrupan, según su tipología.

Cada estudiante deberá diseñar su propio itinerario, justificando su elección (de acuerdo con sus intereses y experiencia previa), que será revisada por el profesorado. Así mismo deben crear parejas de trabajo para llevar a cabo una actividad derivada de cada una de las secuencias, que se irán sucediendo a lo largo del semestre y que serán objeto de evaluación.

### **2.2. Método del estudio**

En cuanto a la muestra utilizada, el grupo está formado por 60 estudiantes, de los cuáles contamos con las respuestas de 20 de ellos.

Al finalizar cada secuencia y entregar la actividad requerida, el alumnado debía responder un breve cuestionario en formato escala Likert, con cinco valores, donde indicar su grado de acuerdo acerca de una serie de afirmaciones. Asimismo, también se suministra un cuestionario al finalizar la asignatura para recoger su opinión acerca de todo el proceso, herramienta en que nos centraremos en esta ocasión.

## **3. RESULTADOS**

Los estudiantes se manifiestan claramente satisfechos con la propuesta de trabajo mediante itinerarios de aprendizaje. El 95% se posiciona en los dos valores de mayor acuerdo. Por otra parte, consideran estar muy conformes con el itinerario diseñado la totalidad de ellos.

También casi la totalidad del alumnado (95%) considera sentirse motivado con el planteamiento propuesto y todos dicen sentirse satisfechos con el proceso de aprendizaje realizado.

Tan solo un 25% del alumnado indica que trabajar así supone una mayor carga de trabajo, lo que no es muy relevante.

#### 4. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Finalizado el proyecto, y de acuerdo con los datos obtenidos, consideramos que el codiseño de itinerarios de aprendizaje habría facilitado la motivación y la implicación del alumnado participante, de acuerdo con de-Benito et al. (2012).

Por otra parte, los estudiantes consideran que la capacidad para planificar las secuencias a partir de sus intereses propiciaría un mayor grado de autonomía (Agudelo y Salinas, 2015).

Todos estos factores estarían fomentando el aprendizaje autorregulado del alumnado, de acuerdo con lo expuesto (Zimmermann, 2002), facilitando el establecimiento de objetivos y el control de su aprendizaje (Pérez et al., 2022).

Por último, cabe destacar, el elevado grado de satisfacción de los estudiantes con la propuesta.

#### 5. REFERENCIAS

- Agudelo, O. y Salinas Ibáñez, J. (2015). Itinerarios de aprendizaje flexibles basados en mapas conceptuales. *Journal of New Approaches in Educational Research (NAER Journal)*, 4(2), 70-76. <https://doi.org/10.7821/naer.2015.7.130>
- Buitrago, R., Salinas, J., y Boude, O. (2021). Designing and Representing Learning Itineraries: A Systematic Review of the Literature. *Interaction Design and Architecture(S)*, 47, 94-122. <https://doi.org/10.55612/s-5002-047-005>
- De Benito, B., Darder, A., y Salinas, J. (2012). Los itinerarios de aprendizaje mediante mapas conceptuales como recurso para la representación del conocimiento. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 39. <https://doi.org/10.21556/edutec.2012.39.372>
- Pérez-Garcías, A., Tur Ferrer, G., Villatoro Moral, S., & Darder-Mesquida, A. (2022). Flexible Learning Itineraries in Digital Environments for Personalised Learning in Teacher Training. *RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 25(2), 173-193. <https://doi.org/10.5944/ried.25.2.32326>
- Salinas-Ibáñez, J.M., y de-Benito Crosetti, B.L. (2020). Construcción de itinerarios personalizados de aprendizaje mediante métodos mixtos. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, 28(65), 31-42. <https://doi.org/10.3916/C65-2020-03>
- Zimmerman, B. J. (2002). Becoming a self-regulated learner: An overview. *Theory into Practice*, 41(2), 64-70. [https://doi.org/10.1207/s15430421tip4102\\_2](https://doi.org/10.1207/s15430421tip4102_2)