

ANEXO¹SOLICITUD DE PROYECTO DE INNOVACIÓN Y MEJORA
DOCENTE

Curso 2020/21

Título del proyecto

“Aplicación del modelo *Flipped Classroom*: cápsulas *on-line* para el aprendizaje del Derecho”

1. Aporte un resumen del proyecto y explique brevemente dónde reside el interés para la docencia identificando los problemas y mejoras que pretende abordar.

Los diferentes cambios sociales demandan un cambio en el modelo de enseñanza-aprendizaje. Las nuevas tecnologías están promoviendo cierta modificación en la conducta de la persona. Sin embargo, puede ser incorporada como medio para alcanzar las competencias deseadas. La educación superior suele estar anclada en la metodología tradicional, sin tener en cuenta nuevos mecanismos para la obtención de los objetivos marcados. Lo que se pretende con este proyecto es avanzar en hacia un modelo de educación de calidad mediante el uso de las nuevas tecnologías. Ya el aprendizaje no se circunscribe, en exclusividad, al aula, sino que se ha de trasladar a otras estancias. De ahí nace el modelo *Flipped Classroom*.

En el modelo *Flipped Classroom* se trasladan determinados procesos de aprendizaje (las explicaciones y la transmisión de contenidos) a otro lugar: al hogar, a la biblioteca, al tren, al autobús, a la playa, al campo, etc. La mayor parte de actividades se desarrollan fuera del centro de aprendizaje, y este se transmite fundamentalmente a través de videos, presentaciones, audios o lecturas, mientras que el trabajo que se realizaba tradicionalmente en casa o en el aula, como son las actividades y tareas, ahora se llevan a cabo en otros lugares, bajo la supervisión y el acompañamiento del profesor. La tecnología y el uso de herramientas digitales han permitido crear un aula independiente como recurso de aprendizaje.

En resumen, *Flipped Classroom* es un Modelo centrado en el alumno, cuyo diseño de instrucción se compone de la instrucción directa, que se realiza fuera del aula, haciendo uso de las ventajas que nos proporciona la tecnología digital, en combinación con metodologías activas, inductivas, globales y utilizando diferentes técnicas, actividades y herramientas para que se produzca, tanto el aprendizaje, como un adecuado desarrollo competencial de los estudiantes.

El problema de base radica en el escaso uso de las herramientas digitales en la Enseñanza Superior, de ahí que una buena solución sea la aplicación del modelo *Flipped Classroom* a la docencia del Derecho, uniendo pedagogía y tecnología. La Universidad precisa, cada vez más, adaptarse al modelo de aprendizaje *on-line*, debiendo de combinarse con cierta presencialidad.

En la Universidad online, el uso de herramientas virtuales es el método más apropiado para conseguir los objetivos y competencias propuestos en las fichas de las asignaturas:

¹ Este documento no debe superar las 5 páginas y debe mantener el formato original.

1. Uso de herramientas para la edición de vídeos interactivos en las asignaturas de Derecho:

El vídeo es un recurso educativo muy demandado por los alumnos para su aprendizaje en el entorno online, por sus principales características, se puede visualizar en cualquier lugar, se puede pausar, rebobinar y volver a visualizar. Existen herramientas digitales que nos permite llevar este tipo de recursos a un nivel superior. Es posible enriquecer el vídeo para que los alumnos no se limiten a su mera visualización y trabajen con él, elevando de esta manera su nivel cognitivo. Y si, además, ese vídeo ofrece al docente un *feedback* del aprendizaje y el progreso de sus alumnos, ya tenemos un recurso redondo que favorece al alumno y ayuda a los docentes a orientar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En la enseñanza online, el vídeo se convierte en la instrucción directa asíncrona con nuestros alumnos. Además del uso del modelo *Flipped Classroom* para las sesiones, donde el vídeo y estas herramientas de edición nos permite diseñar la fase de antes del modelo.

- Las herramientas que nos permite enriquecer los vídeos son:

a) Edpuzzle: Herramientas online gratuitas para la educación, que permiten editar, modificar y enriquecer vídeos propios o de terceros de los repositorios más populares (YouTube, Khan Academy, TED, Vimeo, etc.) para adaptarlos a las necesidades del docente. Una vez subido el video, Edpuzzle nos permite: Recortar clips de vídeo; añadir cuestiones (abiertas o cerradas); incluir audio.

Se puede configurar de tal manera que el vídeo se detenga en el audio o en las cuestiones y no permita continuar con la reproducción hasta que no se escuchen o se realicen las cuestiones propuestas. Por último se puede asignar a una determinada clase o grupo de personas y ver su progreso de aprendizaje, si lo han visto entero, las veces que lo han visualizado, sus respuestas, etc. Otra de las ventajas es la integración de los vídeos en el Campus Virtual de la UCA (mediante la edición Html).

b) PlayPosit: Esta herramienta es muy similar a la que hemos tratado en el punto anterior, tiene las mismas características y las mismas ventajas. Se puede seleccionar un vídeo, sea propio o de terceros rescatado de algún repositorio, editar y enriquecerlo para después asignarlo a un grupo de alumnos. Desde preguntas con selección múltiple, hasta preguntas abiertas donde es el profesor quien realiza una revisión posterior. Además, se puede detener el vídeo en un punto determinado e incluir algún texto aclaratorio.

2. Herramientas virtuales para interactuar con textos:

En este punto, toca abordar los recursos educativos tipo textos. Si queremos tratar el diseño universal del aprendizaje en nuestra aula, tenemos que atender a las necesidades de nuestros alumnos ofreciendo diversidad de formatos. Aunque los vídeos tienen muchos defensores, los textos también son importantes para la comprensión y el aprendizaje de los alumnos.

Las herramientas digitales que se van a utilizar para enriquecer textos son:

a) Perusall: concebido por profesores de las universidades de Harvard y Texas, entre los que se encuentra Eric Mazur, creador del Peer Instruction— es una herramienta perfecta para potenciar no solo la lectura activa de un PDF (libro de texto, artículo de prensa, página web...), sino que fortalece el pensamiento crítico, la asertividad y la competencia de la expresión escrita. Herramienta digital con registro gratuito para los docentes y estudiantes. Permite colgar un documento en formato PDF, en el cual tienen acceso los estudiantes, con el que el docente puede hacer aclaraciones, comentarios, y enriquecerlo con preguntas. Después los estudiantes tienen acceso a

ese documento, pueden responder al profesor e incluso responder a preguntas de otros compañeros. Es el profesor a través de la configuración el que decide el número de interacciones como mínimo pueden hacer los estudiantes.

b) *InsertLearning*: Es una extensión gratuita de Google Chrome que permite a los profesores insertar contenido instructivo en cualquier página web y después compartirlo mediante enlace o asignarlo a un grupo determinado. Es una herramienta tecnológica que, cuando se asigna, permite a sus alumnos participar en la página web: responder preguntas, publicar en chats y seguir sus anotaciones en la página web. El profesor puede ver el progreso y el avance de los alumnos mediante la interacción con las preguntas y los comentarios entre los propios compañeros. Al igual que sus herramientas parejas de enriquecimiento de vídeo, IL ya incluye una biblioteca de recursos que el profesor puede reutilizar o modificar para que se adapte a su propia clase.

Integración de elementos virtuales en el Campus Virtual:

El entorno virtual de la UCA ayuda a la accesibilidad del contenido y su organización modular. Pueden integrarse en este entorno virtual mediante el embebido (edición Html): textos, vídeos enriquecidos, imágenes, tareas, gestión y organización de calendarios, espacios para la colaboración, cuestionarios para supervisar el aprendizaje de los estudiantes, seguimiento del alumnado, espacios para foros e intercambio, espacios para la autoevaluación o coevaluación, así como el volcado de datos de las diferentes tareas para la obtención de una evaluación sumativa.

2. Describa de manera precisa los objetivos que persigue el proyecto y las actividades que prevé realizar para alcanzarlos². Copie y pegue tantas tablas como objetivos plantee.

Objetivo nº 1	
Título:	Empleo de herramientas digitales para la creación de material didáctico (I): enriquecimiento de vídeos con <i>PlayPosit</i> y <i>Edpuzzle</i>
Actividades previstas:	<p>Objetivo: Se pretende la creación de contenido didáctico para el aprendizaje del alumnado en lugares externos a la Universidad. Concretamente se realizarán vídeos interactivos que no sólo proporcionen conocimientos, sino que, además, sean enriquecidos para obtener información del rendimiento, de los resultados del alumnado y los cambios que ha de introducir el profesorado.</p> <p>Organización: Cada unidad didáctica se complementará con vídeos enriquecidos mediante plataformas como <i>PlayPosit</i> y <i>Edpuzzle</i>. Las clases magistrales se complementarán con estos recursos online, alternándose con la presencialidad (<i>Vid.</i> Acuerdo sobre criterios comunes para la adaptación de la enseñanza universitaria a las exigencias sanitarias derivadas de la epidemia de la COVID19 durante el curso académico 2020-2021).</p> <p>Planificación: 1) Creación por el profesor responsable de la asignatura del perfil en cada uno de los portales; 2) Realización de vídeos y enriquecerlos con preguntas que los alumnos han de resolver; 3) Incorporar los recursos al LMS de la UCA mediante el sistema de “embebido”; 4) Invitar a los alumnos a la plataforma y realicen las actividades que secuencialmente se propongan; 5) Obtención de</p>

² En la memoria final del proyecto tendrá que incluir estas tablas añadiendo para cada objetivo una fila en la que describirá las actividades que haya realizado y los resultados obtenidos.

	<p>resultados individualizado del proceso enseñanza-aprendizaje; 6) Mejoras a proponer en vista de los resultados.</p> <p>Metodología: En primer lugar, se ha de diseñar la instrucción en la asignatura implicada. Posteriormente, parte del contenido que se tome de base para el aprendizaje será elaborado mediante vídeos enriquecidos, alternando actividades síncronas y asíncronas.</p> <p>Resultados previstos: Se prevé que el alumnado adquiera los conocimientos mediante un sistema de enseñanza online de calidad, pueda comprobar los resultados obtenidos y mejorarlos. En muchas ocasiones, mediante el empleo de las herramientas digitales se consigue que los destinatarios alcancen un elevado grado de atención (en muchas ocasiones más que en el sistema presencial). Esto se verá reflejado en la consecución de los objetivos y competencias marcadas en la instrucción. Se permitirá profundizar y afianzar los conocimientos mediante el empleo de herramientas que van emitiendo continuamente un <i>feedback</i> individualizado, lo que permite saber al profesor dónde se ha de incidir más.</p> <p>Mejora en el aprendizaje: El alumno debe ser participe en su propio aprendizaje, el profesor un mentor o guía. El aprendizaje ha de ser mutuo. Los vídeos enriquecidos permiten no sólo que los alumnos adquieran los conocimientos, sino que se podrá obtener información relevante sobre el proceso enseñanza-aprendizaje.</p>
--	--

Objetivo nº 2

Título:	Uso de herramientas digitales para la creación de material didáctico (II): enriquecimiento de textos con <i>InsertLearning</i> y <i>Perusall</i>
Actividades previstas:	<p>Objetivo: Se pretende la creación de contenido didáctico para el aprendizaje del alumnado en lugares ajenos a la Universidad. Concretamente el enriquecimiento de textos interactivos.</p> <p>Organización: Cada unidad didáctica se complementará con textos enriquecidos mediante plataformas como <i>InsertLearning</i> y <i>Perusall</i>. Las clases magistrales se complementarán con estos recursos online, alternándose con la presencialidad.</p> <p>Planificación: 1) Creación por el profesor responsable de la asignatura del perfil en cada uno de los portales; 2) Elaboración de textos y enriquecimiento; 3) Incorporar los recursos al LMS de la UCA mediante el sistema de “embebido”; 4) Invitar a los alumnos a la plataforma para que hagan uso de los materiales.</p> <p>Metodología: En primer lugar, se ha de diseñar la instrucción en la asignatura implicada. Posteriormente, parte del contenido que se tome de base para el aprendizaje será elaborado mediante textos enriquecidos, alternando actividades síncronas y asíncronas.</p>

Objetivo nº 3

Título:	Empleo de herramientas digitales para la evaluación y obtención de resultados:
Actividades previstas:	Objetivo: Se pretende que las herramientas digitales no sólo permitan conocer la adquisición de conocimientos, sino el cumplimiento de los objetivos y competencias por parte del alumnado. Algunas herramientas digitales habilitan al

	<p>profesor para obtener información individual relevante sobre el proceso de aprendizaje. El objeto se acota a la obtención de esta información.</p> <p>Organización: Tras la realización de las actividades propuestas por parte del alumnado, las herramientas digitales permiten la emisión de un informe detallado de la evolución y consecución de los objetivos y competencias. Tras la visualización de los vídeos propuestos, el profesor conocerá si se han adquirido o afianzado los conocimientos de la materia. Cada unidad didáctica dispondrá de un vídeo enriquecido que emitirá información individualizada de cada alumno.</p> <p>Planificación: Tras las etapas reseñadas en los objetivos 1 y 2, el profesor responsable obtendrá los resultados del aprendizaje de cada vídeo enriquecido. Así, se podrá comprobar qué alumn@ tiene dificultad en el proceso de aprendizaje o en qué ha de cambiar/incidir el profesor.</p> <p>Resultados previstos: Obtener información del proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado. Analizar el grado de satisfacción y de rendimiento académico como consecuencia del empleo de herramientas digitales para la enseñanza superior.</p> <p>Mejora en el aprendizaje: El alumno podrá captar mejor la atención de vídeos interactivos y enriquecidos, ya que le permitirá verlos en cualquier momento y lugar.</p>
--	--

3. Explique cómo coordinará la actividad y la comunicación entre los miembros del proyecto, las asignaturas, los cursos, las titulaciones, los centros y los servicios que pudiesen estar implicados.

El proyecto consta de un único miembro (IP). La actividad se circunscribirá a las asignaturas propias del Derecho civil, concretamente, a la optativa de Derecho de daños y Derecho de la contratación de la Facultad de Derecho de Algeciras.

4. Marque la casilla que corresponda en la siguiente tabla. Describa las medidas que adoptará para difundir entre los profesores de su entorno las conclusiones y beneficios de su proyecto en la última fila de la tabla.

1. Sin compromisos	2. Compromiso de impartición de una charla o taller para profesores	3. Adicionalmente, fecha y centro donde se impartirá	4. Adicionalmente, programa de la presentación	5. Adicionalmente, compromiso de retransmisión o grabación para acceso en abierto
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Descripción de las medidas comprometidas				
Las conclusiones y resultados obtenidos, por la aplicación de las herramientas digitales en la Educación Superior, serán grabados y difundidos. Se proporcionará a la Universidad dicho vídeo para que proceda a su máxima difusión y contribuir así a la transferencia del conocimiento y mejora docente.				

RESTO DE APARTADOS NO SE SOLICITAN