

MEMORIA FINAL¹

Compromisos y Resultados

Proyectos de Innovación y Mejora Docente

2020/2021

Identificación del proyecto	
Código	sol-202000160077-tra
Título	«Aplicación del modelo <i>Flipped Classroom</i> : cápsulas <i>on-line</i> para el aprendizaje del Derecho»
Responsable	JUAN CARLOS VELASCO PERDIGONES

1. Describa los resultados obtenidos a la luz de los objetivos y compromisos que adquirió en la solicitud de su proyecto. Incluya tantas tablas como objetivos contempló.

Objetivo nº 1	<i>Empleo de herramientas digitales para la creación de material didáctico (I): enriquecimiento de vídeos con PlayPosit y Edpuzzle</i>		
Título del indicador de seguimiento:	Consecución del objetivo mediante su ejecución		
Valor numérico máximo que puede alcanzar el indicador (lo estableció en la solicitud del proyecto):	5	Valor numérico alcanzado por el indicador tras la ejecución del proyecto:	5
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	<p>Objetivo: <i>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.</i></p> <p>Organización: <i>Cada unidad didáctica se complementará con vídeos enriquecidos mediante plataformas como PlayPosit y Edpuzzle. Las clases magistrales se complementarán con estos recursos online, alternándose con la presencialidad (Vid. 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).</i></p> <p>Planificación: <i>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 resultados individualizado del proceso enseñanza-aprendizaje; 6) Mejoras a proponer en vista de los resultados.</i></p>		

¹ Esta memoria no debe superar las 6 páginas.

	<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 feedback individualizado, lo que permite saber al profesor dónde se ha de incidir más.</p> <p>Mejora en el aprendizaje: El alumno debe ser partícipe 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>
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	Al inicio de la docencia, el profesor responsable de la asignatura creó las diferentes cuentas de las herramientas digitales: 1) PlayPosit; y 2) Edpuzzle. Posteriormente, se han ido creando y dotando de contenido los vídeos que complementarían el aprendizaje. Cada tema ha tenido un vídeo corto enriquecido, que posteriormente quedaron incluidos en el Campus Virtual de la UCA. El alumnado fue invitado al visionado del material audiovisual, acompañándose con otras actividades síncronas.

Objetivo nº 2		Uso de herramientas digitales para la creación de material didáctico (II): enriquecimiento de textos con InsertLearning y Perusall	
Título del indicador de seguimiento:	Consecución del objetivo mediante su ejecución		
Valor numérico máximo que puede alcanzar el indicador (lo estableció en la solicitud del proyecto):	5	Valor numérico alcanzado por el indicador tras la ejecución del proyecto:	3
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	<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 InsertLearning y Perusall. 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>
<p>Actividades realizadas y resultados obtenidos:</p>	<p>El profesor configuró los portales InsertLearning y Perusall. Sin embargo, sólo se ha podido continuar con la primera aplicación, ya que Perusall le resultaba muy compleja al alumnado. InsertLearning permitió el estudio y trabajo de materiales ya alojados en una web. Se enriquecieron con comentarios y materiales que dirigían el proceso enseñanza-aprendizaje. Los recursos fueron incorporados al LMS de la UCA.</p> <p>El alumnado ha sabido utilizar las herramientas digitales propuestas y su motivación en esta forma de aprendizaje ha aumentado.</p>

Objetivo nº 3		Empleo de herramientas digitales para la evaluación y obtención de resultados	
Título del indicador de seguimiento:	Consecución del objetivo mediante su ejecución y análisis de los resultados obtenidos mediante encuestas		
Valor numérico máximo que puede alcanzar el indicador (lo estableció en la solicitud del proyecto):	5	Valor numérico alcanzado por el indicador tras la ejecución del proyecto:	5
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	<p>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 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: <i>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.</i></p> <p>Mejora en el aprendizaje: <i>El alumno podrá captar mejor la atención de vídeos interactivos y enriquecidos, ya que le permitirá verlos en cualquier momento y lugar.</i></p>
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	<p><i>Cada una de las herramientas digitales prevén la posibilidad de evaluar el proceso enseñanza-aprendizaje y conocer de primera mano las deficiencias cognitivas del alumnado. Se programaron diferentes mecanismos de evaluación dentro de cada una de las aplicaciones. Especialmente, PlayPosit permitió la transmisión de los conocimientos y a su vez evaluarlos. La evaluación se llevó a cabo mediante la inserción de preguntas a lo largo de los vídeos enriquecidos, obteniéndose el resultado del proceso de aprendizaje de forma automática.</i></p> <p><i>Se ha obtenido información precisa sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje individualizado, ya que las herramientas muestran una información autónoma. Esto ha permitido analizar el grado de satisfacción y rendimiento académico del alumnado, como consecuencia del empleo de herramientas digitales para la enseñanza superior.</i></p>

2. Adjunte las tasas de éxito² y de rendimiento³ de las asignaturas implicadas y realice una valoración crítica sobre la influencia del proyecto ejecutado en la evolución de estos indicadores.

Asignatura ⁴	Tasa de Éxito		Tasa de Rendimiento	
	Curso 2019/20	Curso 2020/21	Curso 2019/20	Curso 2020/21
Derecho de daños (G. Derecho-Sede Algeciras)	X	100%	X	94%
<i>Informe crítico sobre la evolución de las tasas de éxito y rendimiento</i>				
El alumnado ha obtenido una tasa de éxito del 100% y un óptimo rendimiento, un 94%. Respecto al 2019/2020 no se han podido obtener los datos al no impartir docencia en la asignatura el responsable del proyecto.				

3. Incluya en la siguiente tabla el número de alumnos matriculados y el de respuestas recibidas en cada opción y realice una valoración crítica sobre la influencia que el proyecto ha ejercido en la opinión de los alumnos.

Opinión de los alumnos al inicio del proyecto
Número de alumnos matriculados: 18 alumnos

² Tasa de éxito = Número de estudiantes aprobados / Número de estudiantes presentados.

³ Tasa de rendimiento = Número de estudiantes aprobados / Número de estudiantes matriculados.

⁴ Incluya tantas filas como asignaturas se contemplen en el proyecto.

<i>Valoración del grado de dificultad que cree que va a tener en la comprensión de los contenidos y/o en la adquisición de competencias asociadas a la asignatura en la que se enmarca el proyecto de innovación docente</i>				
Ninguna dificultad	Poca dificultad	Dificultad media	Bastante dificultad	Mucha dificultad
		2	10	
Opinión de los alumnos en la etapa final del proyecto				
<i>Valoración del grado de dificultad que ha tenido en la comprensión de los contenidos y/o en la adquisición de competencias asociadas a la asignatura en la que se enmarca el proyecto de innovación docente</i>				
Ninguna dificultad	Poca dificultad	Dificultad media	Bastante dificultad	Mucha dificultad
		9	3	
<i>Los elementos de innovación y mejora docente aplicados en esta asignatura han favorecido mi comprensión de los contenidos y/o la adquisición de competencias asociadas a la asignatura</i>				
Nada de acuerdo	Poco de acuerdo	Ni en acuerdo ni en desacuerdo	Muy de acuerdo	Completamente de acuerdo
0	0	0	6 (50%)	6 (50%)
En el caso de la participación de un profesor invitado				
<i>La participación del profesor invitado ha supuesto un gran beneficio en mi formación</i>				
Nada de acuerdo	Poco de acuerdo	Ni en acuerdo ni en desacuerdo	Muy de acuerdo	Completamente de acuerdo
X	X	X	X	X
Valoración crítica sobre la influencia que ha ejercido el proyecto en la opinión de los alumnos				
<p>En la encuesta realizada se incluyeron diversas preguntas abiertas. Estas arrojaron resultados muy satisfactorios. Cabe destacar las siguientes:</p> <p><i>“Como aspecto positivo, es una herramienta ideal para repasar de forma general una vez finalizado un tema. No veo aspectos negativos, quizás se hayan echado en falta hacer más cápsulas aún”.</i></p> <p><i>“El sistema de enseñanza es bastante bueno ya que es una nueva forma de aprender y ayuda a afianzar lo aprendido”</i></p> <p><i>“Personalmente pienso que es una forma muy dinámica de aprender que no hace pesado el estudio y que ayuda a afianzar los conocimientos, por lo que nada negativo al respecto”. “Creo que ayudan bastante a comprender mejor los conceptos de la asignatura”</i></p> <p><i>“Ayuda a reflexionar por ti mismo y a comprender mejor los conceptos que no están claros”. “Me ha gustado que las partes más complicadas del tema se clarifican en las cápsulas”.</i></p> <p>Otros datos de interés derivados de la encuesta:</p>				

Nº encuestados: 12 alum@s

	1	2	3	4	5	Total
	Nada satisfecho			Muy satisfecho		
Refuerza el conocimiento	X	X	X	8,33% (1)	91,67% (11)	100%
Interés sobre el contenido	X	X	X	25,00% (3)	75,00% (9)	100%
Adecuación del contenido	X	X	16,67% (2)	16,67% (2)	58,33% (7)	100%
Ayuda a la comprensión de la asignatura	X	X	X	50,00% (6)	50,00% (6)	100%
Satisfacción de estas actividades para una enseñanza online	X	X	X	16,67% (2)	83,33% (10)	100%
Utilidad de los vídeos enriquecidos	X	X	8,33% (1)	33,33% (4)	58,33% (7)	100%
Favorecimiento del aprendizaje autónomo	X	X	8,33% (1)	25,00% (3)	66,67% (8)	100%
Favorecimiento de la alfabetización tecnológica	X	X	8,33% (1)	16,67% (2)	75,00% (9)	100%
Respuesta de dificultades y dudas	X	X	25,00% (3)	8,33% (1)	66,67% (8)	100%
Invita a la reflexión y pensamiento crítico	X	X	16,67% (2)	16,67% (2)	66,67% (8)	100%
Valoración global de la actividad				25,00% (3)	75,00% (9)	100%

4. Marque una X bajo las casillas que correspondan en la siguiente tabla. Describa las medidas a las que se comprometió en la solicitud y las que ha llevado a cabo.

Compromiso de compartición / difusión de resultados en el entorno universitario UCA adquirido en la solicitud del proyecto				
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 en la solicitud				
En la solicitud, el responsable del proyecto se comprometía a la difusión de las conclusiones y resultados obtenidos mediante la elaboración de un vídeo. No sólo se ha elaborado dicho vídeo, sino que, además, se ha participado activamente en Congresos con objeto de dar difusión al Proyecto planteado.				
Descripción de las medidas que se han llevado a cabo				
Se ha elaborado el citado vídeo exponiendo los resultados del proyecto y, además, el profesor responsable ha participado como ponente en el VII Congreso Internacional de Docencia Universitaria CINDU 2021 , celebrado del 14 al 17 de junio de 2021. La ponencia se ha titulado « <i>Flipped Classroom</i> para la docencia del Derecho en tiempos de tribulación».				
Además, puede verse la difusión de los resultados en: https://www.youtube.com/watch?v=fcZbfSjcfTc				
Como valor añadido o fruto de este Proyecto de Innovación Docente, se publicará un capítulo de libro en la editorial <i>Dykinson</i> (Q1 en el vigente Índice General SPI). Productos adicionales generados: ponencia en el VII Congreso Internacional de Docencia Universitaria CINDU 2021; Capítulo de libro en la editorial <i>Dykinson</i> (pendiente de publicación).				