

ANEXO¹

SOLICITUD DE PROYECTO DE INNOVACIÓN Y MEJORA DOCENTE

Curso 2021/2022

Título del proyecto

“Mejora del proceso enseñanza-aprendizaje a través de *Flipped Classroom*: una virtualización del Derecho Civil”

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

La sociedad, cada vez más, demanda un cambio en el proceso de enseñanza-aprendizaje del Derecho. Las nuevas tecnologías están promoviendo cierta modificación en la conducta de las personas. Sin embargo, en el ámbito educativo puede ser incorporada como medio para alcanzar las competencias impuestas por el EEES. El Derecho se ha caracterizado por ser una disciplina cuya enseñanza se ha basado en la tradicional *lectio*: el profesor expone una clase magistral y alumnado escucha y toma apuntes. Este proyecto pretende adaptar la metodología tradicional de transmisión del conocimiento hacia la transición de un modelo que converja la Pedagogía y la Tecnología, el *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 permiten crear un aula independiente como recurso de aprendizaje.

El objetivo principal de este Proyecto es la virtualización y creación de materiales didácticos para que puedan ser utilizados por el alumnado de forma autónoma, centrándose en un modelo de enseñanza-aprendizaje basado en el alumnado. Este podrá formarse fuera del aula gracias a los materiales audiovisuales que se pretenden crear. La Universidad precisa, cada vez más, adaptarse al modelo de aprendizaje on-line, debiendo de combinarse con la presencialidad. Así, el principal problema es el recurrente uso en las disciplinas jurídicas de una metodología tradicional desfasada, la *lectio*, propia de las escuelas monacales y catedráticas. De ahí que este proyecto sirva para avanzar hacia una metodología centrada en el acompañamiento del alumnado mediante el recurso de dos disciplinas: la Pedagogía y la Tecnología.

2. Marcas las líneas prioritarias a las que adscribir el proyecto de innovación y mejora docente. (hasta un máximo de 3 líneas)

¹ Este documento no debe superar las 6 páginas y debe mantener el formato original.

Líneas de actuación	
X	Impulsar acciones de innovación docente que generen una mejora de los procesos de enseñanza-aprendizaje y de los resultados académicos del alumnado de la Universidad de Cádiz.
X	Desarrollar la digitalización de la docencia y los procesos de virtualización, utilizando metodologías y recursos que permitan una enseñanza online de calidad.
X	Fomentar la creación de materiales didácticos, con especial incidencia en aquellos que puedan ser utilizados por el alumnado de manera autónoma.
	Promover la producción y publicación de material digital y la utilización de los recursos y servicios disponibles en la Universidad de Cádiz.
	Apoyar la acreditación de los títulos de Grado, Máster Oficial y Doctorado.
	Sostenibilidad en la docencia universitaria
	Valorar y apoyar las prácticas docentes innovadoras que se consideren referentes de calidad.
	Facilitar la difusión y el intercambio de buenas prácticas docentes.

3. 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 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) 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	Objetivo: Se pretende que las herramientas digitales no sólo permitan conocer la adquisición de conocimientos, sino el cumplimiento de los objetivos y

previstas:	<p>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: 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>
------------	---

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 checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Descripción de las medidas comprometidas				
Las conclusiones y resultados obtenidos del Proyecto serán expuestos en un Congreso Internacional de Innovación Docente. Además, el material que se cree se depositará en repositorios <i>open access</i> .				

5. Si solicita incentivo económico rellene la tabla adjunta especificando las cantidades, los conceptos y su necesidad³.

Concepto	Justificación	Coste con IVA
----------	---------------	---------------

³ Debe adjuntar las facturas proforma que correspondan en el apartado “*Documentación adicional*” que figura en la plataforma de la Oficina Virtual. Las peticiones de financiación que no vengan documentadas (a excepción de las peticiones de financiación para becas) no serán consideradas para evaluación.

Becario de apoyo (4 meses)	-----	1.200€
	TOTAL	1.200€

6. En caso de solicitar la participación de un becario, detalle la relación de actividades que llevará a cabo (las labores asignadas al becario deberían corresponder con las de un alumno en formación).

La dotación de contenido y elaboración del material docente es un trabajo excesivamente laborioso, de ahí que se precise un colaborador que, a parte de algún conocimiento jurídico, disponga de conocimientos informáticos.

1.- El becario deberá de colaborar en la dotación de contenido y supervisión de las herramientas digitales a utilizar. Tendrá que recoger los datos que vayan arrojando las aplicaciones para posteriormente analizar los resultados del proceso enseñanza-aprendizaje.

2.- El colaborador, bajo la supervisión del profesor, deberá encargarse de volcar los materiales didácticos correspondientes en las plataformas virtuales y mantenerlas actualizadas.

3.- Para analizar la eficacia del nuevo método de enseñanza-aprendizaje el colaborador se encargará de recoger los datos de encuestas y estudiar los resultados junto con el profesor, para así proponer mejoras en el sistema en un futuro.

Diseño de un cuestionario mediante el que recabar los datos en torno a los objetivos del proyecto.

Subir el cuestionario a una plataforma digital (google cuestionarios)

Análisis de datos obtenidos e interpretación.

Dar visibilidad de los datos obtenidos