

Nº de proyecto: 209

Título del proyecto: Profundización en metodologías y espacios docentes innovadores

Responsable del proyecto: Eugenio Luján Martínez (Decano)

# Objetivos

- desarrollo y puesta en práctica de programas formativos que realzan el papel de los estudiantes en el proceso de su propio aprendizaje gracias a la mejora de la calidad de los recursos materiales y del personal docente e investigador.
  - Reforzar los conocimientos adquiridos en el INNOVA-Gestión 169/2016 por lo que respecta a la creación de los materiales didácticos asociados con la clase invertida.
  - Reforzar los conocimientos adquiridos en el INNOVA-Gestión 169/2016 sobre la utilización del Aula Punto de Encuentro creada en el marco del aludido proyecto de innovación.
  - Formar a los docentes en metodologías innovadoras y cooperativas para las sesiones presenciales en aulas preparadas a tal efecto, como es el Aula Punto de Encuentro.

# Participantes

- Grupo de coordinación (decano, vicedecanos y una de las profesoras participantes en el proyecto con amplia experiencia en la coordinación de proyectos de innovación).
- Grupo de apoyo (técnico de laboratorios de la Facultad de Filología, con amplia experiencia en la formación del profesorado en TICs, becarios TIC de la Facultad de Filología y el coordinador de Campus Virtual de la Facultad de Filología).
- Grupo de producción (de clases invertidas con sesiones presenciales cooperativas): todos los profesores participantes en el proyecto.
- Grupo de control de calidad (los integrantes del grupo de coordinación más una representante del personal de administración y servicios (biblioteca) con experiencia en la creación de guías de calidad en proyectos de innovación previos).

# Metodología

- Segundo plan de formación del profesorado participante en el proyecto en el uso de la clase invertida.
- Segundo plan de formación en la utilización del Aula Punto de Encuentro.
- Plan de formación del profesorado en técnicas de aplicaciones de metodologías cooperativas en el Aula Punto de Encuentro.
- Diseño y desarrollo por parte de estos profesores de propuestas didácticas de clase invertida para al menos una asignatura.
- Evaluación de la calidad de las clases invertidas mediante cuestionarios de satisfacción a profesores y estudiantes.

# Resultados: formación (i)

- Taller de actualización de clase invertida el 25 de enero de 2018, impartido por Fabrizio Ruggeri, miembro del equipo del proyecto y experto en metodologías innovadoras. En este taller se vio cómo aplicar herramientas tales como Kahoot y Padlet para facilitar el desarrollo de la clase invertida.
- Talleres de uso de la pizarra digital días 5 de octubre de 2017 y 7 de febrero de 2018.



# Resultados: formación (ii)

- *Taller Lab I Can*, con las técnicas de Design Thinking (días 16, 17 y 18 de octubre de 2017 ), impartido por formadores de Design for Change España.

## Metodología

Claves:



siente



imagina



actúa



evolúa



comparte

# Resultados: diseño y desarrollo

- Diversas propuestas de material didáctico
  - Varios de los recursos creados se pusieron en práctica en clases de las titulaciones de la Facultad de Filología, así como en otros centros fuera de la UCM.
  - resultados están disponibles en:  
<https://cv4.ucm.es/moodle/course/view.php?id=94345> (contraseña innova2017).

# Resultados: evaluación

- Mediante rúbricas creadas a partir de las ya diseñadas en proyectos:

	1	2	3	4	5
1. Capacidad de generar aprendizaje	Los contenidos no facilitan el aprendizaje de los objetivos didácticos.	Los contenidos facilitan el aprendizaje pero no claramente el de los objetivos didácticos iniciales.	Los contenidos facilitan el aprendizaje de los objetivos didácticos, pero no la relación de lo ya aprendido con los nuevos conocimientos.	Los contenidos facilitan el aprendizaje de los objetivos didácticos, y en cierta manera la relación de lo ya aprendido con los nuevos conocimientos.	Los contenidos facilitan el aprendizaje de los objetivos didácticos y la relación de lo ya aprendido con los nuevos conocimientos.
2. Motivación	La actividad/sesión no es capaz de atraer interés del alumno por aprender ya que no le hace sentir que el contenido sea útil y relevante.	La actividad/sesión es capaz de atraer o mantener el interés del alumno por aprender aunque le pueda hacer sentir que el contenido no es útil y/o relevante.	La actividad/sesión es en ocasiones capaz de atraer el interés del alumno por aprender y le hace sentir que el contenido es útil y relevante.	La actividad/sesión atrae a menudo el interés del alumno por aprender y le hace sentir que el contenido es útil y relevante.	La actividad/sesión es capaz de atraer y mantener el interés del alumno por aprender y le hace sentir que el contenido es útil y relevante.
3. Innovación	La actividad/sesión no presenta de forma innovadora o atractiva los contenidos.	La actividad/sesión presenta de forma atractiva pero no innovadora los contenidos.	La actividad/sesión presenta de forma innovadora o atractiva los contenidos a veces.	La actividad/sesión presenta de forma innovadora o atractiva los contenidos.	La actividad/sesión presenta de forma innovadora o atractiva los contenidos y utiliza metodologías como la clase invertida, la lluvia de ideas o el prototipado.

Rúbrica de autoevaluación y evaluación por parte de los estudiantes (rúbrica innovadora 2.0)

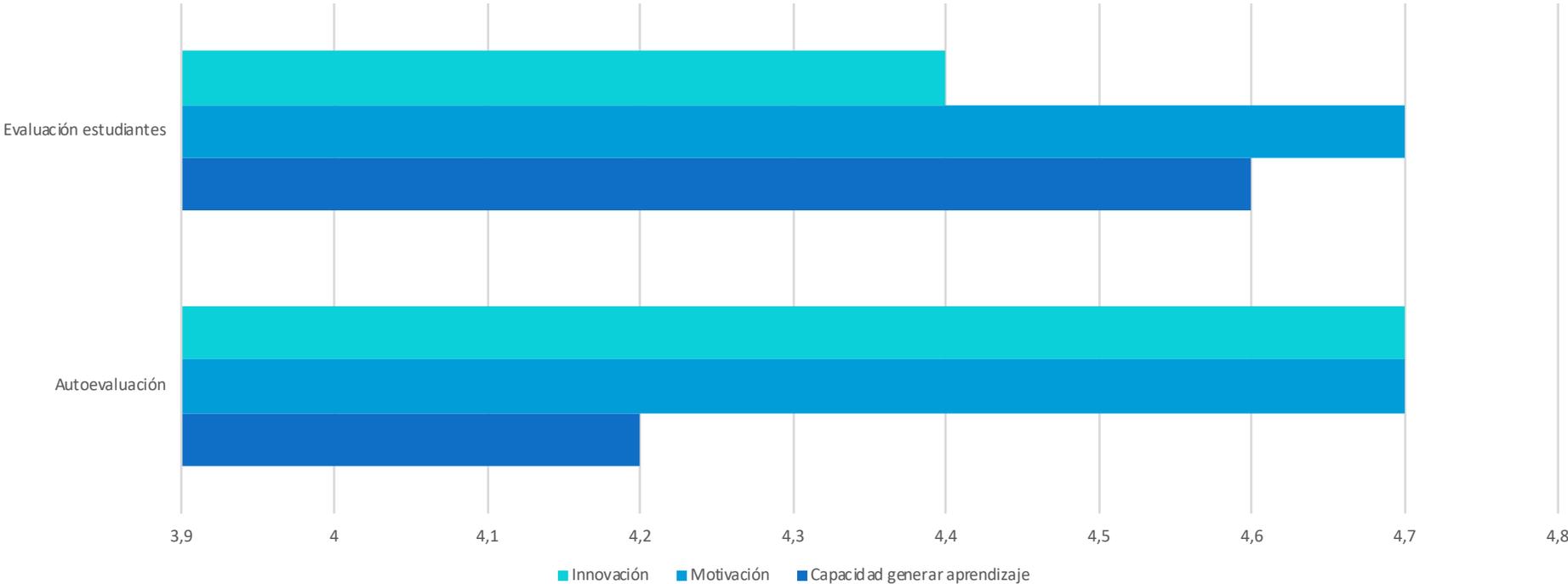
# Resultados: evaluación

	1	2	3	4	5
<b>1. Capacidad de generar aprendizaje</b>	Los contenidos no facilitan el aprendizaje de los objetivos didácticos.	Los contenidos facilitan el aprendizaje pero no claramente el de los objetivos didácticos iniciales.	Los contenidos facilitan el aprendizaje de los objetivos didácticos, pero no la relación de lo ya aprendido con los nuevos conocimientos.	Los contenidos facilitan el aprendizaje de los objetivos didácticos, y en cierta manera la relación de lo ya aprendido con los nuevos conocimientos.	Los contenidos facilitan el aprendizaje de los objetivos didácticos y la relación de lo ya aprendido con los nuevos conocimientos.
<b>2. Motivación</b>	La actividad/sesión no es capaz de atraer interés del alumno por aprender ya que no le hace sentir que el contenido sea útil y relevante.	La actividad/sesión es capaz de atraer o mantener el interés del alumno por aprender aunque le pueda hacer sentir que el contenido no es útil y/o relevante.	La actividad/sesión es en ocasiones capaz de atraer el interés del alumno por aprender y le hace sentir que el contenido es útil y relevante.	La actividad/sesión atrae a menudo el interés del alumno por aprender y le hace sentir que el contenido es útil y relevante.	La actividad/sesión es capaz de atraer y mantener el interés del alumno por aprender y le hace sentir que el contenido es útil y relevante.
<b>3. Innovación</b>	La actividad/sesión no presenta de forma innovadora o atractiva los contenidos.	La actividad/sesión presenta de forma atractiva pero no innovadora los contenidos.	La actividad/sesión presenta de forma innovadora o atractiva los contenidos a veces.	La actividad/sesión presenta de forma innovadora o atractiva los contenidos.	La actividad/sesión presenta de forma innovadora o atractiva los contenidos y utiliza metodologías como la clase invertida, la lluvia de ideas o el prototipado.
<b>4. Descripción de la actividad</b>	La descripción no permite comprender cómo fue la actividad.	La descripción permite comprender cómo fue la actividad pero no su relación con metodologías relacionadas con el proyecto.	La descripción permite comprender cómo fue la actividad pero se echa de menos la inclusión de material relacionado con la misma.	La descripción permite comprender cómo fue la actividad e incluye material que ayuda a ilustrar la descripción y/o podría reutilizarse por otros profesores.	La descripción permite comprender cómo fue la actividad e incluye material que ayuda a ilustrar la descripción y/o podría reutilizarse por otros profesores. Además, se muestran resultados
<b>5. Rúbrica</b>	No se incluye rúbrica del profesor ni de los alumnos ni se proporciona una valoración de los resultados	No se incluye rúbrica del profesor ni de los alumnos pero se proporciona una valoración de los resultados	Se incluye rúbrica del profesor o de los alumnos (o se especifican los resultados de haber realizado la rúbrica)	Se incluye rúbrica del profesor y de los alumnos (o se especifican los resultados de haber realizado la rúbrica)	Se incluye rúbrica del profesor y de los alumnos y se hace una síntesis valorativa de los resultados mostrados por las rúbricas.
<b>6. Comentarios adicionales, si proceden.</b>					

Rúbrica para la evaluación por pares (rúbrica innovadora 3.0)

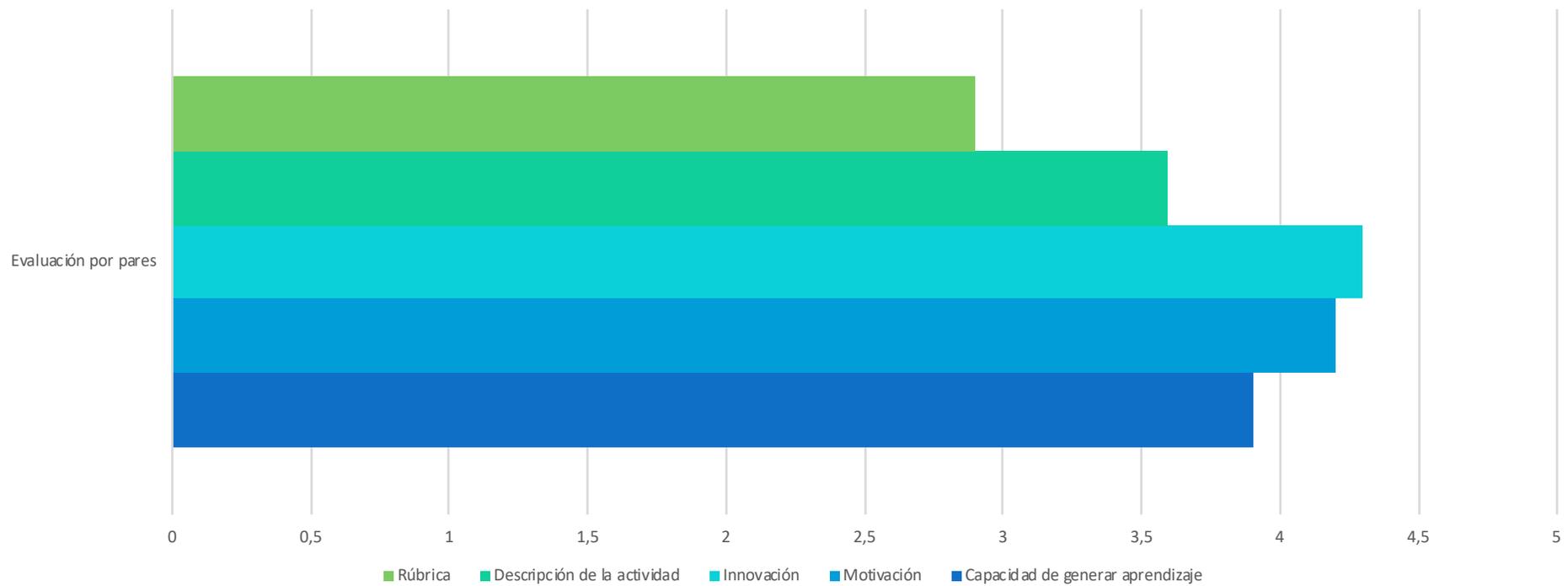
# Resultados de las evaluaciones

Figura 1: Resultados de autoevaluación y evaluación de estudiantes

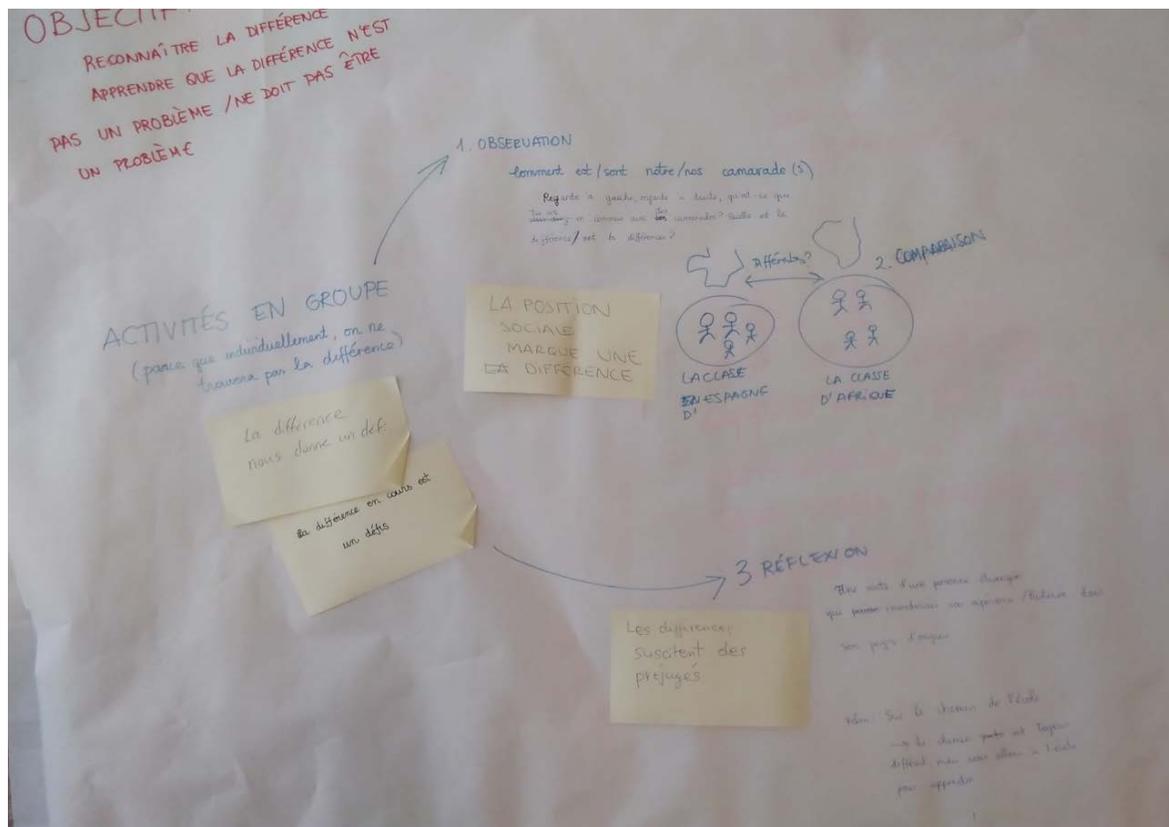


# Resultados de las evaluaciones (ii)

Figura 2: Resultados de la evaluación por pares



# Un ejemplo de diseño de prototipado



“Formar formadores con *Design Thinking*: una experiencia”; Profesora Amelia Sanz.