

ANEXO II

DATOS DEL PROYECTO

Título del proyecto:

Modelo de aprendizaje colaborativo para el desarrollo de competencias de Evaluación, Calidad e Innovación en el Máster de Educación para el Desarrollo.

Introducción justificativa: describa los motivos que justifican el proyecto con especial énfasis en los aspectos innovadores.

El presente proyecto de innovación docente se pretende desarrollar con el alumnado del Máster en Educación para el Desarrollo, Sensibilización Social y Cultura de Paz. Título oficial desde el año 2010. Concretamente en la asignatura: “Evaluación, calidad e innovación en Programas de EpD”.

Esta asignatura ha sido impartida siempre por el mismo equipo docente, el cual será el que participe en el proyecto de innovación que se presenta.

Profesorado	e-mail
Francisco José Álvarez Bonilla	fjalvbon@upo.es
Luisa María Torres Barzabal	barzabal@upo.es
Almudena Martínez Gimeno	amartinez@upo.es
José Manuel Hermosilla Rodríguez	jmherrod@upo.es

Es frecuente que el desarrollo de diseños y aplicaciones de nuevas metodologías docentes y evaluadoras se implementen en asignaturas de grado, quedando las enseñanzas de postgrado relegadas a una metodología más tradicional. Es por ello, y dado la relevancia que sostiene esta para el desempeño profesional e investigador, que quisiéramos adentrarnos en el desarrollo de metodologías activas, centradas en el estudiante y en su capacitación en competencias propias de la asignatura.

Una de las principales razones para considerar metodologías activas es el deseo de proporcionar al alumnado un aprendizaje más completo, ya que como las investigaciones han demostrado, los estudiantes retienen muy poco de lo que se les enseña en un formato de conferencia tradicional (Duch et al., 2001¹). Sin embargo, las metodologías activas ofrecen una alternativa atractiva a la educación tradicional al hacer más énfasis en lo procedimental que en lo conceptual, lo cual da lugar a una mayor comprensión, motivación y participación del estudiante en el proceso de aprendizaje.

En los nueve cursos impartidos en esta asignatura, hemos podido comprobar que el grupo de alumnos/as era muy dispar respecto a sus experiencias, con una formación inicial muy variada y con competencias y ritmos distintos. Lejos de tomar esta cuestión como una debilidad, lo apreciamos como fortaleza y en este proyecto quisiéramos recurrir a esa diversidad para enriquecer la práctica que nos lleve a la mejora, tanto de forma grupal como individual.

Nos planteamos que el alumnado trabaje en grupos, pero dado que el ratio no suele ser muy elevado, aproximadamente 19-20 alumnos/as, consideramos como mejor opción la creación de parejas de aprendizaje con carácter heterogéneo, en que de forma colaborativa modelen su comprensión apoyándose en el compañero/a mientras desarrollan un proyecto basado en el mundo real.

¹ Duch, B.J., Groh, S.E., & Allen, D.E. (2001). *The Power of Problem Based Learning*. Virginia: Stylus Publishing.

Los problemas planteados en un entorno de metodologías activas a menudo son complejos por naturaleza y necesitarán en general razonamiento e indagación, es por ello que utilizaremos herramientas como:

Una **WebQuest**: La WebQuest es una estrategia didáctica en la que el alumnado sea el que realmente construye el conocimiento que luego va a aprender. Es una actividad orientada a la investigación en la que la mayor parte de la información que se debe usar está en la Web. Es un modelo que pretende rentabilizar el tiempo de los estudiantes, centrarse en el uso de la información más que en su búsqueda y reforzar los procesos intelectuales en los niveles de análisis, síntesis y evaluación.

También usaremos una **rúbrica**: Es una matriz de valoración, un instrumento de evaluación basado en una escala cuantitativa y/o cualitativa asociada a unos criterios preestablecidos que miden las acciones sobre los aspectos de la tarea o actividad que serán evaluados.

Por todo lo antes comentado, consideramos que dando un papel activo al alumnado fortalecerá la metodología de enseñanza-aprendizaje y mejorarán las competencias en la asignatura.

Objetivos: describa cada uno de los objetivos que pretenden alcanzar en el proyecto.

Los objetivos que pretendemos que los destinatarios alcancen al término del proyecto son los siguientes:

Objetivo General: Adquirir las competencias necesarias en la asignatura “Evaluación, calidad e innovación en Programas de EpD” mediante la práctica de metodologías activas.

Objetivos Específicos:

1. Contextualizar el aprendizaje, dotándolo de funcionalidad.
2. Desarrollar la capacidad para resolver problemas.
3. Desarrollar la creatividad.
4. Buscar acuerdos y consensos.

Metodología y actividades que se van a desarrollar: describa la forma en que se va a llevar a cabo el proyecto y las acciones que se desarrollarán en el mismo.

El proyecto de innovación será desarrollado por el profesorado antes citado de manera coordinada y con fluida comunicación en la asignatura antes mencionada y englobará metodologías activas, en el que lo fundamental será la adquisición de las competencias del “aprender a aprender”. Lo que tendrá consecuencias directas en la búsqueda de soluciones estratégicas para facilitar el aprendizaje, así como medir los logros conseguidos por el alumnado en relación a la capacidad de trabajo colaborativo, creatividad, pensamiento crítico, ejecutivo, inteligencia emocional y aprendizaje basado en procesos.

Nos centraremos en el aprendizaje colaborativo por parejas heterogéneas, donde los alumnos/as trabajarán conjuntamente de forma coordinada entre sí para resolver tareas académicas y profundizar en el aprendizaje.

Las acciones a realizar serán las cinco que se indican en la siguiente infografía:

Metodologías activas. Aprendizaje colaborativo

PASOS A SEGUIR EN EL RECORRIDO DEL PROCESO



1.) CUESTIONARIO INICIAL

Se realizará un cuestionario inicial a todo el alumnado para conocer las ideas previas respecto a las competencias de la asignatura

2.) SE FORMAN PAREJAS DE APRENDIZAJE

Con la información obtenida tras analizar los datos del cuestionario inicial. Se forman parejas de aprendizaje en clase. Buscando la complementariedad y el posible apoyo entre ellos.



3.) SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

Se presenta una situación problemática, el trabajo a desarrollar acorde a la asignatura.

Se ofrece una **WebQuest**

Y también una **rúbrica** con los criterios de evaluación



4.) TRABAJO EN LAS DIFERENTES SESIONES

Las sesiones de clase se desarrollarán mediante la combinación de explicaciones teóricas y trabajo por parejas avanzando en sus tareas.



5.) EVALUACIÓN

En este apartado de evaluación se pasarán dos formularios para su cumplimentación:

- Formulario de autoevaluación respecto a las competencias adquiridas y al trabajo desarrollado.
- Formulario de satisfacción con la innovación llevada a cabo.

Imagen 1. Acciones del presente proyecto de innovación. Fuente: elaboración propia

En la Acción 1, el cuestionario inicial se creará en **google forms**, así como los dos que se pasarán en la Acción 5. Su construcción será de elaboración propia por el equipo docente ajustándose a las necesidades particulares.

En la Acción 3, se le ofrecerá al alumnado una **WebQuest** que será diseñada y alojada en google site (<https://sites.google.com/site/crearwebquests/home/crear-webquest-con-google-sites>). También se presentará una **rúbrica** construida por el equipo docente en base a las competencias de la asignatura.

La Acción 4 será realizada por todo el profesorado en todas las sesiones de clase y se compaginarán las explicaciones sobre los contenidos con apoyo de presentaciones y el trabajo colaborativo de las parejas de aprendizaje con la utilización de los ordenadores en un aula de informática.

El proyecto a desarrollar por el alumnado será el siguiente:

Diseña un plan de actividades para la evaluación de programas en EpD.

Este informe deberá contener una relación de las fases para la evaluación, actividades para evaluar, recursos y unidades responsables, fuente de información, cronograma de la evaluación,...

FASES	ACTIVIDADES	RECURSOS Y UNIDADES RESPONSABLES	FUENTES DE INFORMACIÓN	FECHA APROX.
¿Qué evaluamos? Tipo	¿Cómo?		¿Quién?	¿Cuándo?
	Describir y analizar los procesos de...			
	Redactar el informe del ...			
	Recogida de datos...	Cuestionario 1 (dirección)		
	(...)			

Evaluación: explique los procesos de evaluación que se llevarán a cabo.

En la evaluación de este proyecto se van a valorar tanto los procesos realizados como los resultados obtenidos.

La evaluación al presente proyecto tendrá carácter continuo, dinámico e integrado en el proceso de enseñanza aprendizaje en todas sus fases. Por lo que se tendrá en cuenta la participación, motivación e interés en las diferentes acciones desarrolladas en el transcurso de la asignatura inscrita al proyecto.

El proceso se evaluará mediante la técnica de observación, usando como instrumento el diario de campo, en el que a lo largo de toda la asignatura, el profesorado irá recogiendo observaciones sobre el desarrollo de las actividades, participación e implicación del alumnado, apreciaciones, etc. A final de la asignatura, se realizará una puesta en común de todas las anotaciones y apreciaciones del profesorado participante y se obtendrán resultados y valoraciones de las que se extraigan juicios de valor respecto de la experiencia de innovación.

Así mismo se valorará los datos que obtengamos de las **autoevaluaciones** del alumnado al término.

En relación a **los resultados de la innovación**, al término de la docencia, mediante las respuestas del alumnado al formulario creado en Google Drive, conoceremos la percepción de los estudiantes respecto a su satisfacción con la metodología empleada, que nos servirá para mejorar futuras intervenciones.

Proyección: explique en qué medida se pueden transferir las innovaciones previstas en el proyecto a otras materias, asignaturas, titulaciones, etc.

La innovación que se plantea en el presente proyecto, consideramos que puede ser aplicada en cualquier titulación o asignatura, tanto de estudios de Grado como de Postgrado, aunque creemos que sería más viable cuando se trabaje con grupos medianos-pequeños. La innovación trae aparejada una nueva forma de trabajo que consideramos puede ser muy recomendable, por su grado de aplicación, en el resto de asignaturas del máster de Educación para el Desarrollo, Sensibilización Social y Cultura de Paz.

Los resultados del proyecto de innovación pueden tener una amplia difusión en la comunidad científica y en la sociedad en general. El plan de difusión que se plantea es el siguiente:

- Se publicará y compartirá la experiencia desarrollada en la Universidad Pablo de Olavide de Sevilla en las redes sociales del profesorado.
- Participaremos en diferentes encuentros y congresos, por ejemplo: En los Congresos Internacionales de Innovagogía y EduTec 2020, en los que presentaremos la experiencia.
- Además, pretendemos poder realizar publicaciones del proyecto llevado a cabo en nuestra Universidad, tanto en capítulos de libro, como en artículos de revistas de impacto nacionales o internacionales.

Temporalización y Cronograma: describa la organización temporal de las actividades que se llevarán a cabo.

La temporalización de las acciones descritas en apartados anteriores, se implementarán en la asignatura antes citada, en el mes de mayo de 2020. Serán 8 sesiones de trabajo correlativas de 4 horas de duración cada una de ellas (4 créditos). La fecha exacta está aún pendiente de asignación:

MAYO 2020

	Lunes Sesión 1	Martes Sesión 2	Miércoles Sesión 3	Jueves Sesión 4
Primera semana	16:30-20:30 Prof. Fco. Álvarez	16:30-20:30 Prof. Fco. Álvarez	16:30-20:30 Prof ^ª . Luisa Torres	16:30-20:30 Prof ^ª . Luisa Torres
	Acción 1 Acción 4	Acción 2 Acción 3 Acción 4	Acción 4	Acción 4
Segunda semana	Lunes Sesión 5	Martes Sesión 6	Miércoles Sesión 7	Jueves Sesión 8
	16:30-20:30 Prof ^ª . Almudena Martínez	16:30-20:30 Prof ^ª . Almudena Martínez	16:30-20:30 Prof. José M. Hermosilla	16:30-20:30 Prof. José M. Hermosilla
	Acción 4	Acción 4	Acción 4	Acción 4 Acción 5