

Memoria final del proyecto de innovación docente:

@CpaInnova2

(ID2021/134)

Coordinadora:

M^ª Elena Martínez Barahona (embarahona@usal.es)

Miembros:

Araceli Mateos Díaz (amd@usal.es)

Fátima García Díez (fatima@usal.es)

Mar Martínez Rosón (roson@usal.es)

Contenido

Datos del proyecto	3
Objetivos docentes planteados	3
Metodología docente utilizada	4
Descripción de las herramientas metodológicas empleadas:	5
Modelo de evaluación utilizado	8
Resultados alcanzados	9
Razones que justifican el carácter innovador de la experiencia docente.	9
Difusión de los resultados del proyecto de innovación.....	10
Anexo	11

Datos del proyecto

Tabla 1. Datos personales de los miembros del proyecto

Nombre	Institución	email
Elena Martínez Barahona	Universidad de Salamanca	embarahona@usal.es
Araceli Mateos Díaz	Universidad de Salamanca	amd@usal.es
Fátima García Díez	Universidad de Salamanca	fatima@usal.es
Mar Martínez Rosón	Universidad de Salamanca	rososon@usal.es

Tabla 2. Datos académicos de la asignatura/curso donde se ha aplicado el proyecto de innovación

Asignatura	Curso	Titulación	ECTS	Nº estudiantes
Fundamentos de Ciencia Política	1º	Grado de Ciencia Política	6	105
Sistemas Políticos	1º	Grado en Sociología	6	59
Política y Gobierno de España	3º	Grado Ciencia Política	6	90
Transitional Justice and Democratization	3º	Grado Global Studies	4	45
Política y Justicia	Optativa	Master Ciencia Política	3	10
Estado de Derecho, Derechos Humanos y Sistema de Justicia	Optativa	Master en Estudios Latinoamericanos	3	15

Objetivos docentes planteados

OB1- La incorporación de elementos innovadores en el aprendizaje de los estudiantes a través acciones y herramientas que permitan un trabajo colaborativo, un aprendizaje cooperativo, y la implicación activa de los estudiantes.

OB2- El desarrollo y la mejora de las capacidades de búsqueda y síntesis de la información, así como capacidad analítica.

OB3- El desarrollo de habilidades comunicativas, de difusión y debate crítico, siendo éstas habilidades profesionales propias de los analistas políticos.

OB4- Aprendizaje en torno al uso de (Twitter), la creación de infografías, y la realización de debates.

Metodología docente utilizada

En este proyecto se combinaron diferentes metodologías docentes, dada la variedad de materias y de objetivos a cumplir. Para ello usamos diferentes herramientas metodológicas como se indica en la siguiente tabla (ver Tabla 3):

Tabla 3. Metodología docente

Metodología docente	Herramientas metodológicas utilizadas en diferentes tareas y prácticas	Objetivos
Aprendizaje basado en competencias	Videos, Infografías, Tweets, actividades grupales	OB1, OB2, OB3, OB4
Aprendizaje cooperativo y colaborativo	Actividades grupales con la asociación de estudiantes de Ciencia Política ASCIPO	OB1, OB2, OB3
Aula invertida	Videos, Expresiones artísticas	OB2, OB3
Pensamiento visual	Infografías, Tweets, Expresiones artísticas	OB1, OB2, OB3, OB4
Gamificación	Juegos con la asociación de estudiantes de Ciencia Política ASCIPO	OB1, OB2, OB3

A continuación se describen los objetivos de cada metodología docente, y se explican las herramientas metodológicas utilizadas.

Aprendizaje basado en competencias:

Las herramientas metodológicas utilizadas en las diferentes acciones y prácticas buscaban desarrollar diferentes **competencias en los estudiantes de tipo general y transversal** fundamentalmente, a las competencias **del Grado y Máster en Ciencia Política**, entre ellas las siguientes:

- Capacidad para recabar información (teórica y práctica), para analizarla y ejercer una reflexión crítica sobre ella.
- Capacidad de expresarse correctamente, de elaborar síntesis y de comunicar los resultados de forma comprensiva
- Capacidad de trabajo en equipo.

Aprendizaje cooperativo y colaborativo:

Las herramientas desarrolladas para la implementación de esta metodología docente pretendían **fomentar una implicación y trabajo en equipo**. Para ello se contó con la colaboración de la Asociación de Estudiantes ASCIPO. <https://derecho.usal.es/tag/ascipo/>

Esta colaboración (a través de actividades de muy diferente estilo) pretendía conectar a los estudiantes de edades y formación académica diversa vinculados a las materias del proyecto de innovación docente. **El aprendizaje y experiencias compartidas entre estudiantes de primer curso con los de tercero o máster** resultaron especialmente enriquecedoras pues se produce una **comunicación y colaboración horizontal** entre estudiantes. Las experiencias y confianza generada entre ellos facilitaron el aprendizaje.

Aula invertida:

En este caso las herramientas utilizadas no respondieron a un modelo total de aula invertida, sino un **modelo parcial de aula invertida**, ya que los estudiantes **tuvieron participación o asesoría del profesorado antes y después de la participación activa de los estudiantes**. Se facilitaron algunas indicaciones para que las actividades a desarrollar y presentar posteriormente en el aula tuvieran semejanzas entre los estudiantes.

Pensamiento visual:

Lo que se pretendía con esta metodología era **incrementar las habilidades y competencias específicas de pensamiento visual** de los estudiantes. Se pretendía que organizaran conocimientos específicos en torno a temas de las materias de una forma visual, a través de los cuales se lograra transmitir un punto de vista de ciencia política, documentar o llamar la atención sobre un problema pública, o identificar expresiones cívicas con contenido social y político.

Gamificación:

Con las dos actividades desarrolladas con esta metodología docente tratados de **motivar el aprendizaje de los estudiantes mediante la participación en juegos diseñados con contenido político**. Para estas actividades se contó también con la colaboración de la asociación ASCIPO que dirigió los juegos.

Descripción de las herramientas metodológicas empleadas:

✓ Hilos de Twitter:

Creación de hilos de twitter sobre temáticas específicas de diferentes materias o sobre temática libre. Se facilitó a los estudiantes un **protocolo a seguir para su creación**, así como herramientas útiles a tener en cuenta. Estos hilos **fueron analizados y valorados por las profesoras del proyecto** para seleccionar aquellos que tuvieran que se re-elaborados o editados pensando en su publicación.

La publicación de los mejores tweets se hace en la cuenta del proyecto creada específicamente para esta tarea y que puede ser consultada: @CpaInnova

✓ Videos:

Esta herramienta pretendía que los estudiantes desarrollaran **habilidades expositivas, discursivas, críticas y/o argumentativas vinculadas con alguno de los conceptos** de los que se han tratado hasta este momento en las materias en las que se implementó esta actividad. Los estudiantes deberían buscar información, sintetizar y organizar la estructura de lo que querían exponer sobre dicho concepto y conectarlo con algún debate crítico o argumentativo personal y/o de actualidad política.

La duración de esos videos en un caso estuvo limitada a 5 minutos y en otro caso a 3 minutos, de manera que la **estructura y contenidos de la presentación requerían estar muy bien elaborados** para ajustarse al tiempo. En este caso, la capacidad de organización, expresión, comunicación resultaron **muy interesantes sobre todo para aquellos estudiantes que son poco**

participativos en el aula.

✓ Infografías:

Esta herramienta estaba pensada para incrementar las habilidades y competencias específicas de pensamiento visual de los estudiantes, que fueran capaces de **organizar conocimientos específicos en torno a temas de las materias de una forma visual (con plantillas y modelos de infografías)**. Con estas infografías tener que ser capaces de transmitir, documentar o llamar la atención sobre un problema pública, o identificar expresiones cívicas con contenido social y político. En algún caso estuvo dirigido temáticamente, y en otros caso el tema era de elección libre.

✓ Expresiones artísticas:

Esta actividad buscaba una **conexión del estudiante con su espacio. Motivar una mirada analítica a las diferentes producciones artísticas** (mural, grafiti, escultura, etc.) que existen en su pueblo o ciudad y **que reflejaran una reivindicación asociada a identidad, valores, derechos, etc. de un grupo o movimiento social o vecinal**.

Todo ello debería quedar reflejado en una **fotografía** con referencias del lugar, tipo de reivindicación, si se trata de: **reclamación, llamar la atención, movilizar a la acción, recuerdo-memoria**, etc. así como si había algún **elemento discursivo o identitario** que permita extraer algún comentario al respecto.

✓ Juegos:

Gracias a la colaboración con ASCIPO se organizaron **tres actividades de juegos con estudiantes de los diferentes cursos implicados en el proyecto de innovación**. Estos juegos estuvieron **vinculados a la Comisión Internacional, Nacional y de Igualdad de la asociación**. Desde la Comisión Internacional se hizo una **simulación de un debate entre diferentes países** en el seno de la COP26, la *Cumbre Internacional del Clima*. La Comisión Nacional diseño algunos aspectos de una **campaña electoral ficticia**. La actividad de la Comisión de Igualdad consistió en un debate acerca de la reinserción social de los **condenados por delitos sexuales** (hay modelos de organización de los tres juegos realizados por ASCIPO).

Ejemplo hilo de infografía



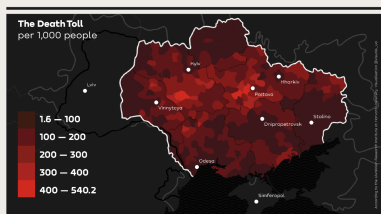
MEMORIAL IN COMMEMORATION OF THE HOLODOMOR-GENOCIDE IN UKRAINE

It was a famine that affected the major grain-producing regions of the Soviet Union. During 1932 and 1933 it killed around 3.5 million of people just in the Ukrainian SSR. It also affected areas of the Russian SSR and the Kazakh SSR, mounting up the total casualties to 8 million



CAUSES

It was a famine caused by a combination of a severe drought, the chaotic execution of forced collectivization of farms, the Soviet authorities' food requisition scheme and the rapid industrialization.



POLITICAL MOTIVES

Even though the famine is rooted in meteorological factors, the Soviet response to the crisis was negligent or rooted in anti-Ukrainian ideals. The priority was to industrialize and to keep the exports of grain to the European Powers. The fact that the famine was covert and the later settlement of ethnic Russians in Ukraine suggests intentionality.



Ejemplo expresión artística:



Ejemplo hijo de tweet:



Ejemplo de juego:

Actividad de la Comisión de Política Internacional

La actividad se basará en la simulación de un debate entre diferentes países en el seno de la COP26, la Cumbre Internacional del Clima. Los países debatientes serán cuatro, y poseerán sus propias condiciones, que estarán basadas en su geografía, sus intereses geopolíticos y económicos, y sus características sociales. La actividad de los participantes será la de organizar un pequeño debate en el que defiendan sus posiciones concretas. El debate se basará en una resolución emitida por la ONU, sobre la que tendrán que presentar una moción conjunta entre todos los países, pues perjudica a los intereses de cada uno de ellos. Será necesario, para ello, el voto por unanimidad, llegando a un acuerdo concreto negociado por todos los participantes.

Finalmente, esa cuestión se redactará por escrito y se presentará como la decisión final, publicándose en las redes sociales de la Asociación.

Modelo de evaluación utilizado

Dada la variedad de metodologías y herramientas utilizadas, no se utilizó un único modelo de evaluación, sino que ha variado en cada caso, y se ha tratado de tener en cuenta las opciones existentes y las limitaciones para el desarrollo de las mismas.

Tabla 4. Criterios de evaluación.

Actividad	Criterios de Evaluación
Hilos de Twitter	<ul style="list-style-type: none"> - Seguimiento de la guía para la creación de Tweets - Tipo de contenido visual incorporado (fotografía, video, link, etc.) - Tipo de elementos discursivos utilizados en el tweet (síntesis, conexión y objetividad en el tratamiento de la información) - Likes obtenidos por este tweet
Videos	<ul style="list-style-type: none"> - Tiempo utilizado en la exposición - Estructura y ambientación de la presentación - Capacidad de argumentación y lenguaje utilizado - Conexión con elementos analíticos de la ciencia política y con aplicación a fenómenos de la actualidad
Infografías	<ul style="list-style-type: none"> - Seguimiento de la guía para la creación de infografías - Innovación en los modelos de plantilla utilizados - Tipo de contenido visual incorporado - Tipo de elementos discursivos utilizados en el tweet (síntesis, conexión y objetividad en el tratamiento de la información)
Expresiones artísticas	<ul style="list-style-type: none"> - Ubicación de la expresión artística en su municipio - Conexión expresión artística – temática de contenidos de la materia - Contextualización con elementos de movilización, acción colectiva, identitarios, etc. - Identificación del carácter individual, colectivo, social, local, nacional, internacional, actual
Juegos	<ul style="list-style-type: none"> - Número de estudiantes que acudieron a la convocatoria de los juegos - Implicación en el desarrollo del posicionamiento grupal correspondiente - Calidad de la elaboración y presentación de argumentos del grupo - Satisfacción mostrada por los propios estudiantes al finalizar los juegos, así como la solicitud de organizar más actividades de este tipo.

Resultados alcanzados

Los resultados alcanzados a través de este proyecto que combina metodologías docentes y herramientas metodológicas diversas son, en términos generales, muy positivos. Entre los más importantes están:

- **Cumplimiento de objetivos planteados** al inicio del proyecto en el aprendizaje de los estudiantes.
- **Desarrollo de habilidades y competencias con herramientas muy diferentes que se han adecuado a los diferentes perfiles de los estudiantes** (aquellos con más habilidades visuales, o expresivas, o de argumentación, etc.)
- **Incremento del contacto, comunicación y la colaboración del profesorado con y entre los estudiantes.**
- **Visibilización del trabajo** realizado a través de la cuenta de Twitter del proyecto.
- Lograr una **mayor implicación de los estudiantes en redes** (algunos de ellos a partir de la experiencia se crearon su propia cuenta en Twitter para aprender cómo escribir, comunicar, etc.)
- Implicación de un número muy importante de estudiantes de diferentes cursos y niveles educativos
- **Fomentar la relación con asociaciones de estudiantes**, en concreto, ASCIPO.
- **Promoción de una especie de fórmula de mentoría** entre estudiantes de diferentes cursos del grado de ciencia política y los estudiantes de máster en ciencia política.

Razones que justifican el carácter innovador de la experiencia docente.

Esta experiencia docente justifica su carácter innovador al incorporar diferentes metodologías y herramientas que pueden ser atractivas para los estudiantes, logrando los objetivos esperados.

Los tweets, las infografías, los grafitis y los juegos son recursos educativos muy actuales que permiten a los estudiantes conectar rápidamente. Si éstos se vinculan a las temáticas de las materias, resulta una forma ágil y dinámica para desarrollar habilidades y competencias de selección, clasificación, organización y representación ordenada de la información, a la vez que, desarrollar habilidades para comunicar y transmitir eficazmente conocimiento.

El otro carácter innovador de la experiencia es la conexión generacional entre estudiantes de ciencia política. La implicación, comunicación y desarrollo de actividades grupales representa un elemento muy importante. Se trata de aprender entre iguales, de poder tener una proyección profesional y personal con otros estudiantes y a través de materias cursadas previamente por ellos.

Difusión de los resultados del proyecto de innovación.

Con el propósito de difundir los resultados de este proyecto de innovación, se ha coordinado el grupo de trabajo “Innovación pedagógica: el uso de herramientas para mejorar las habilidades comunicativas de los estudiantes” dentro del Área de Innovación docente del próximo Congreso de la Asociación Española de Ciencia Política que se celebrará los días 7-9 de septiembre en Girona. En dicho grupo de trabajo se presentarán dos ponencias donde se expondrán los logros alcanzados por este proyecto de innovación:

- **@CpaInnova-Docentes** (por parte de los docentes y nuestra perspectiva en el proyecto de innovación).
- **Proyecto de Innovación Docente CPAInnova-ASCIPO** (por parte de los estudiantes implicados en el proyecto de innovación representados por Lucio de Vita- Presidente de la Asociación de Ciencia Política de la Universidad de Salamanca).

En el siguiente anexo se adjuntan algunos documentos fotográficos de las actividades realizadas en el proyecto de innovación junto con ASCIPO.

Anexo

Foto 1. Acto de lanzamiento de comisiones (ASCIPO-@CPAIInnova). 10 noviembre 2021



Foto 2. Actividad realizada el 24 de noviembre de 2021 “40 años sin Franco, 10 años sin ETA” entre ASCIPO y @CPAIInnova.

