

Synchro flipped classes

Area temática en el que desea encuadrar la actividad	Instrumentos
Profesores participantes	Alfonso Díaz Segura y Bartolomé Serra Soriano
Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación	Construction of foundations and structures / 2º / Architecture Theory of Modern & Contemporary Architecture / 3º / Architecture

Objetivos del proyecto

- Ofrecer aprendizaje a la carta 24/365 a través del teléfono móvil, ordenador o tablet.
- Incrementar la presencia del profesor añadiendo a las *flipped classes* las *digitalized classes*.
- Facilitar la tutoría individual y añadir tutorías colectivas sin necesidad de un lugar físico (pudiendo realizarlas cada estudiante internacional desde su propio país en periodos lectivos sin docencia).
- Incrementar la agilidad y rapidez de respuesta.
- Generar necesidad de uso de la metodología en un contexto cooperativo.
- Aprovechar los recursos digitales ofrecidos por la UCH y extender su utilización.
- Ofrecer una transformación de la enseñanza universitaria extensible y aplicable a todas las áreas de conocimiento.

Claves de la Innovación del proyecto y metodología

La metodología *Synchro flipped classes* se plantea como una propuesta innovadora que considera el cambio de modelo que ha sufrido la

enseñanza: actualmente no tiene sentido la clase magistral como única base del sistema educativo.

Esta metodología SFP fomenta un aprendizaje autónomo y la participación, y tiene en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje de los alumnos, debido a factores tan diversos como el sistema educativo del que proceden, el país de origen, la base formativa de acceso a la universidad o las propias capacidades cognitivas de cada uno de ellos.

Internet permite que la información de casi cualquier materia esté disponible en formato libre, por lo que restringir los «apuntes» hasta después de la clase no tiene sentido. Por ello, este proyecto de innovación parte de facilitar el contenido completo de la asignatura desde el primer día de clase y de que el profesor organice y desarrolle la metodología de aprendizaje con dinámicas de trabajo activo y controlando constantemente la evolución y la fijación de conceptos valiéndose de la tecnología.

El fundamento de este proyecto es maximizar los buenos resultados del aprendizaje colaborativo introduciendo la tecnología y alineándose con el nuevo perfil de los alumnos actuales.

Alumnos afectados

Alumnos de 2º y 3º del grado en Fundamentos de la Arquitectura de la ESET (UCH CEU Valencia).

Instrumentos y recursos utilizados

Para implementar el proyecto se ha digitalizado el aprendizaje a través de *Blackboard Collaborate* y *Office 365 (Sway y Teams)*.

La metodología planteada permite mantener el contenido de las asignaturas y mejorar su estructura y su diseño para adaptarla a las nuevas exigencias de los alumnos internacionales de la Universidad. De este modo la asignatura se puede «modelar» conforme cada alumno quiera, ya que además del trabajo y aprendizaje en el aula, se pone a disposición de los alumnos el material completo de la asignatura al inicio del curso para que, individualmente, puedan avanzar de manera autónoma. Y todo ello utilizando recursos actualmente disponibles para todos los miembros de la FUSP CEU: *Blackboard* como plataforma docente, *Sway* como interfaz multiplataforma para desarrollar los temas, y *Teams* para fomentar la interacción entre los alumnos.

Autoevaluación y/o Resultados (producidos/esperados)

Autoevaluación: La aplicación de esta nueva metodología ha mejorado notablemente la implicación, participación e interés de los alumnos por aprender la materia. Al final del cuatrimestre se les ha pasado un formulario anónimo en el que cada alumno ha evaluado a todos los compañeros respecto a la participación y nivel de colaboración dentro de los equipos que han formado durante el cuatrimestre. Los datos extraídos han mostrado que el nivel general de satisfacción y valoración de los compañeros es muy elevado, exceptuando los casos de los alumnos que han sido penalizados por no asistir a clase de manera continua.

Resultados producidos:

- Los alumnos se implican en el proceso de aprendizaje y muestran una actitud activa.
- El aprendizaje es colaborativo y multidireccional, no pasivo y unidireccional, de modo que ya no se trata de demostrar cuánto sabe el profesor, sino de cuánto aprenden los alumnos.
- Se construye un compromiso y una motivación del alumno muy superior a la tradicional.
- Se mantiene el interés del estudiante durante todo el cuatrimestre debido a los múltiples canales de comunicación.

Utilidad de la experiencia para la Universidad

El proyecto se implantado en la Escuela Superior de Enseñanzas Técnicas de la UCH CEU y los alumnos internacionales de Arquitectura la han experimentado con resultados satisfactorios.

La incorporación de estos instrumentos en las asignaturas mencionadas ha dejado patente que el aprendizaje de la materia se puede producir de una manera mucho más homogénea e integrada. El incremento del nivel de conocimientos de una materia específica se puede ligar de modo mucho más natural con la adquisición de las competencias que exige la Memoria del Grado y, además, los conceptos aprendidos se fijan con mayor facilidad gracias a la experiencia que supone este cambio de metodología docente.