



Memoria Proyecto de Innovación Docente

Título:

Diseño y validación de metodologías de docencia online para el curso 2020-2021

Curso en el que se ha realizado el proyecto:

2020-2021

Facultad/Escuela:

Comunicación

Denominación del proyecto:

Diseño y validación de metodologías de docencia online para el curso 2020-2021

Director/Coordinador (incluir categoría profesional):

Natalia Rodríguez Salcedo, profesor contratado doctor

Participantes (incluir categoría profesional):

- Avelino Amoedo Casais, profesor contratado doctor, Facultad de Comunicación.
- Ángel Arrese Reca, profesor titular, Facultad de Comunicación.
- Jorge del Río Pérez, profesor titular, Facultad de Comunicación.
- Beatriz Gómez Baceiredo, profesor contratado doctor, Facultad de Comunicación.
- Elsa Moreno Moreno, profesor contratado doctor, Facultad de comunicación.
- Natalia Rodríguez Salcedo, profesor contratado doctor, Facultad de Comunicación.
- Alfonso Vara Miguel, profesor contratado doctor, Facultad de Comunicación.
- Francisco Javier Zambonino Vázquez: profesor invitado para la asignatura *Innovation Methods* (grado en Marketing, Facultad de Comunicación)

Resultados obtenidos:

Primera reunión por Zoom de todo el equipo: 5/11. De ahí nos pusimos a trabajar en la creación de prototipos que incluían la consiguiente validación.

Partíamos de los objetivos que nos habíamos marcado en la memoria del proyecto:

En un contexto general marcado por la incertidumbre, intentamos **diseñar** una docencia online personalizada que entusiasmara al profesor y al alumno, así como medir su eficacia y eficiencia. ¿Cómo?

- Diseño, implantación y evaluación de un modelo de docencia online.
- Combinación y coordinación de metodologías activas de aprendizaje con clases (sincrónicas o asincrónicas).
- Evaluar/medir/controlar las posibilidades y límites de la experiencia online en la docencia, tras el impacto del Covid-19 como un acelerador de tendencias hacia lo online, al tiempo que se valoran qué cosas resultan insustituibles.

Algunos de los resultados obtenidos por asignaturas han sido los siguientes:

1. ASIGNATURA OBLIGATORIA: GESTIÓN DE MARKETING

Encuesta de valoración: docencia híbrida. Encuesta anónima, centrada en el funcionamiento de herramientas y actividades, con un índice de respuestas del 76% (84 completas de un total de 110 alumnos) a través de la plataforma Question Pro.

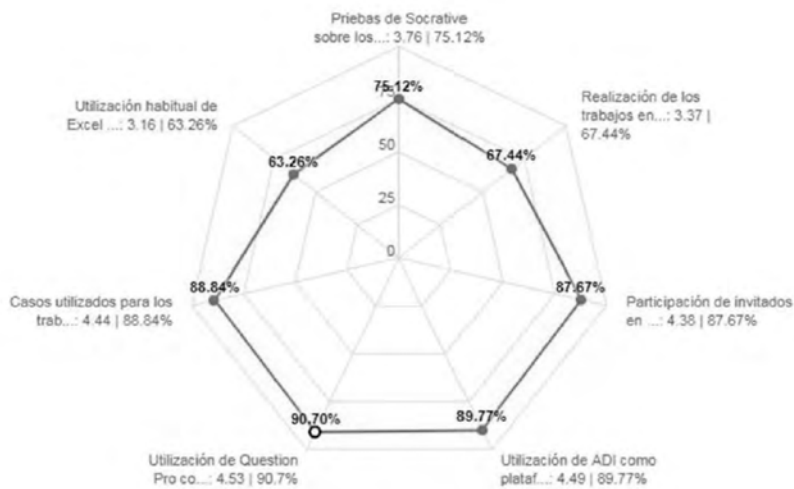


El número de alumnos que siguió la clase en remoto todo el cuatrimestre fue del 5.75%, mayoritariamente en formato remoto el 11,49% y el 82,76% mayoritariamente en el aula.

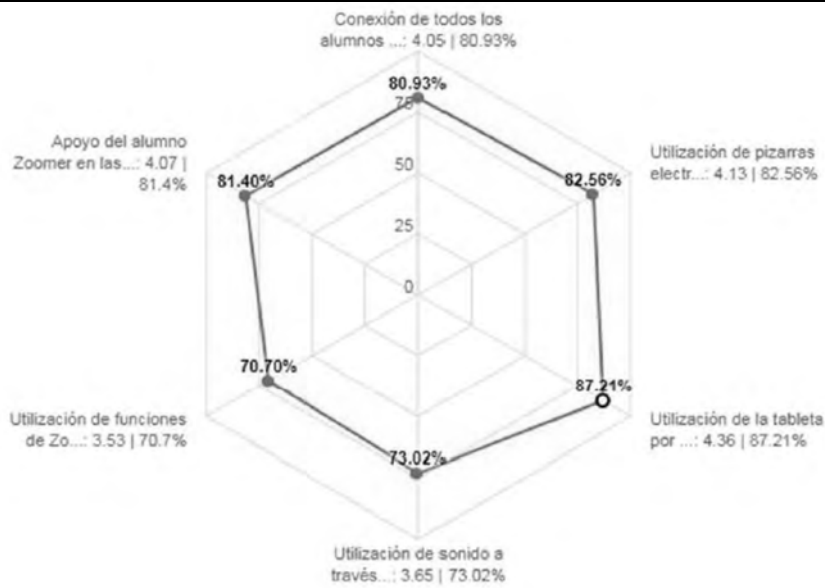
Se pidió a los alumnos que valorasen su grado de satisfacción (respecto a la organización, logísticas, funcionamiento, etc.) con las siguientes actividades realizadas:

Puebas de Socrative sobre los contenidos/capítulos del Manual	★ ★ ★ ★ ☆
Realización de los trabajos en grupo a través de la grabación de vídeos en Zoom	★ ★ ★ ★ ☆
Participación de invitados en el Aula a través de Zoom	★ ★ ★ ★ ☆
Utilización de ADI como plataforma para la gestión de los contenidos del curso	★ ★ ★ ★ ★
Utilización de Question Pro como plataforma para realizar encuestas relacionadas con los contenidos de la asignatura	★ ★ ★ ★ ★
Casos utilizados para los trabajos en grupo (Snapple, Burger y Fashion Channel)	★ ★ ★ ☆ ☆
Utilización habitual de Excel como herramienta de trabajo	★ ★ ★ ★ ☆

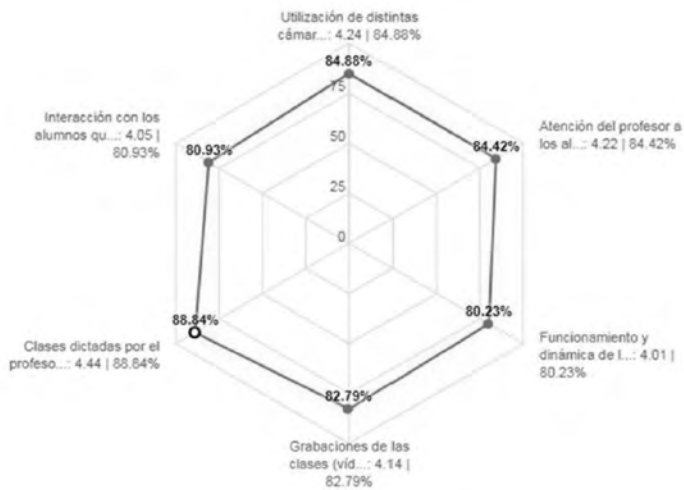
La valoración por actividades concretas fue la siguiente:



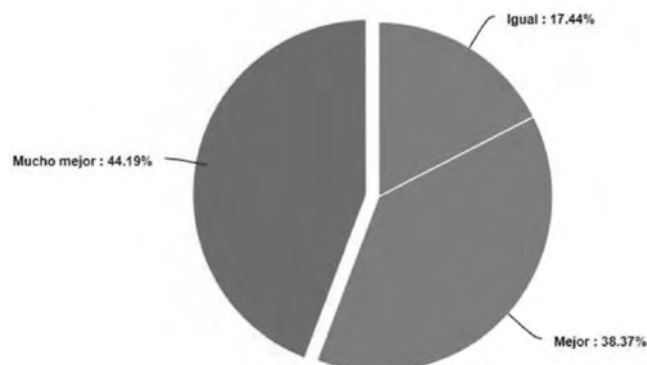
El siguiente gráfico muestra el grado de valoración de los alumnos con algunas peculiaridades de las clases híbridas:



El siguiente gráfico muestra el grado de valoración de los alumnos con algunas peculiaridades de las clases en remoto:



En comparación con otras experiencias de docencia presencial y remota, se pidió al alumno que valorase la experiencia docente completa en esta asignatura, obteniendo como resultado:





(Para más información, ver anexo* de análisis detallado de la experiencia en esta asignatura de Gestión de Marketing, obligatoria de 2º de Marketing).

2. ASIGNATURA OBLIGATORIA: COMUNICACIÓN ORAL Y ESCRITA

- Edición de un libro de recopilación de relatos de los alumnos:
<https://www.editorialgraviola.com/cuenta>

Durante este curso, para adaptarnos a la situación provocada por el Covid, se trabajó con algunas herramientas sugeridas para las clases "flipped". Los alumnos tenían que leer más en casa (cuentos, ensayos) antes de la clase y responder a una pregunta semanal. También, durante algunas semanas, se probó a adelantar el material de la clase teórica, para que llegaran a clase con el tema en la cabeza y poder tener una conversación más fluida. Las lecturas de cuentos y las preguntas semanales funcionaron bien, pero debido a la situación de covid (mascarillas, distancia) la participación en clase no fue buena, así que no se consiguieron del todo los objetivos de la clase "flipped".

También, por primera vez, se impartió docencia por zoom. Sin embargo, el problema no era tanto tecnológico (la herramienta es bastante sencilla), sino de la situación de comunicación: los alumnos se cansan y desconectan con mucha facilidad (a pesar de que, irónicamente, están conectados en línea). Para evitarlo, se optó por impartir clase aparte solo a ese grupo en remoto y con ellos sí que funcionaba el método *flipped*, ya que debatían y participaban mucho. Creo que le veían el sentido a leer material en sus casas y luego juntarse para hablar de ello, creo que incluso les hacía bien, porque crearon una comunidad, un grupo. Así, que, en este caso, sí que funcionó muy bien el estilo *flipped*: ellos debatían y participaban más y en el *feedback* posterior agradecieron la oportunidad de participar en las clases.

3. ASIGNATURA OBLIGATORIA: MÉTODOS DE INNOVACIÓN.

Contexto de la asignatura

El diseño curricular se desarrolla mediante evaluación continua y con un esquema de *flipped classroom*. Los alumnos son agrupados en equipos desde la primera clase, y todos trabajan en un proyecto similar (mismas condiciones del reto para todos) en el que deben aplicar diversas metodologías de innovación para desarrollar una idea (Start-up en Navarra) hasta discernir su viabilidad, declarándola como viable o no viable el último día de clase. Durante la asignatura van realizando presentaciones parciales de la evolución de su idea cada tres semanas. La evaluación del alumno no incluye examen, sino que se basa en su asistencia a clase (y entregas semanales de sus reflexiones/aprendizajes), en el envío de un ensayo que corrigen sus propios compañeros según una rúbrica estándar, y en su esfuerzo de colaboración semanal según la evaluación de sus propios compañeros (según la participación activa del alumno en las actividades relacionadas con su proyecto). Dado que la asignatura busca el entrenamiento de los alumnos en *soft skills* (colaboración, liderazgo, negociación, etc.), el proceso de guía del profesor es muy liviano para lograr que los alumnos se enfrenten desde el primer momento a los problemas de gestión grupal típicos durante su futura vida profesional. Se espera que durante el curso vayan adquiriendo las destrezas necesarias para resolverlos mediante aplicación *learning-by-doing*.

Modificaciones durante el curso 2020/2021 debido al impacto de la Covid-19

Durante el curso pasado se introdujeron diversos cambios para prototipar distintas modificaciones y



evaluar su bondad. Al final del curso se realizó una retrospectiva completa (incluyendo mediciones cuantitativas y cualitativas) para entender cuáles de dichas modificaciones aportaban más valor. El cambio principal respecto a los años anteriores se basó en establecer clases presenciales e híbridas para todos los alumnos, con el objetivo de forzar interacciones remotas entre miembros del equipo (muy típicas en equipos reales deslocalizados). Las presentaciones de sus proyectos se realizaron siempre en clases virtuales. El efecto buscado era forzar sus actividades como equipo virtual para que pudiesen comparar las diferencias entre los días que se podían reunir en clase y aquellos en los que lo hacían en remoto. El objetivo era exponerles a esa situación más compleja (que una interacción presencial) para robustecer su aprendizaje.

Conclusiones tras la evaluación cualitativa-cuantitativa

Aunque la evaluación completa cualitativa-cuantitativa buscaba principalmente entender el impacto de los cambios introducidos debido a la Covid-19 (sobre todo el esquema híbrido presencial-remoto), la rica información recogida ha permitido además entender otras fortalezas bien consideradas por los alumnos (que se trabajarán durante el próximo curso 2021/22), así como otras debilidades potenciales (ajenas al esquema híbrido) para las que se plantearán nuevos prototipos -durante el próximo curso- que permitan mejorar la calidad de la asignatura.

¿Qué no ha funcionado, y qué ha funcionado?

- Qué no ha funcionado
 1. Asignación aleatoria de miembros de los equipos
 2. Presentaciones regulares con guion muy parecido semana a semana
 3. Entregas concentradas al final del semestre (ensayo y correcciones)
 4. Clases virtuales
 - Qué ha funcionado
 1. Desarrollo de proyectos reales
 2. Presentaciones regulares (info compartida entre grupos y con profesor)
 3. Tipo de evaluación de la asignatura (*flipped classroom*)
 4. Dinámicas de equipo (herramientas y actividades de equipo para desarrollar sus proyectos)
 5. Metodologías que gustan: trabajos en equipo (dinámicas grupales), en contraposición a las clases magistrales, desarrollo de proyectos abiertos (el “qué” definido por el profesor, y el “cómo” por los alumnos), presentaciones, evaluación *flipped classroom* (sus compañeros le evalúan) y evaluación continua (no hay examen final)
- 4. ASIGNATURAS OBLIGATORIAS: ECONOMÍA, POLÍTICAS DE PRECIOS, CONTABILIDAD (posgrado MERC, Fcom), EMPRESA DE COMUNICACIÓN, PERIODISMO ECONÓMICO.**

Herramientas (prototipos) docentes implementados

Durante el curso 2020-21 se desarrollaron y validaron los siguientes prototipos o herramientas docentes:



1. *Kahoot y socrative*: herramientas de aprendizaje participativo e interactivo en clase mediante uso de preguntas y respuestas.
2. *Método del caso*: método docente basado en el *aprender haciendo*, en el que los alumnos tienen que estudiar, analizar, discutir y proponer soluciones razonadas a diversos problemas *reales*.
3. *Video resúmenes*: herramienta docente en la que el profesor resume en vídeos de 7-10 minutos el principal contenido visto en las clases presenciales ya impartidas.
4. *Profesionales por Zoom*: breves charlas virtuales (a través de Zoom) con profesionales de la información, en las que mostraban su perspectiva profesional ante un asunto relevante explicado previamente en clase.

No todas las herramientas se usaron y testaron en todas las asignaturas. En concreto, la implementación y validación fue la siguiente:

Tabla 1. Implantación de herramientas docentes por asignaturas.

Asignatura	Grado	Curso	Kahoot Socrative	Cas o	Vídeo resumen	Profesional es Zoom
Contabilidad	MERC	Posgr.	X	X	X	
Per. Económico	Periodismo	3	X			X
Empresa de Comunicación	Periodismo	4				
Economía	Periodismo	1	X			
Políticas de precios	Marketing	3	X	X		

Contabilidad y Finanzas (impartida en el Máster en Reputación Corporativa de la Facultad de Comunicación). Se impartieron 8 sesiones presenciales en Madrid. Herramientas docentes utilizadas:

- 12 vídeos resúmenes: al término de cada una de ellas, se les facilitaba en ADI a los alumnos unos vídeos resumen elaborados por el profesor con las principales ideas explicadas en clase.
- Socrative: se utilizó para conocer el nivel de conocimiento, interés y expectativas de cada alumno previas a la impartición de la asignatura y para testar su progreso en la adquisición de nuevos conocimientos contables.
- Método del caso: los alumnos tuvieron que analizar semanalmente un caso entregado previamente, que servía de base para explicar los principales conceptos contables. En total, se analizaron tres casos.



Imagen 1. Ejemplo de listado de vídeos entregados a los alumnos a través de ADI



Fundamentos de Periodismo Económico: es una asignatura impartida en el 3er curso del grado de Periodismo. En ella se utilizaron las siguientes herramientas docentes:

- Kahoot / Socrative: se realizaron cuatro pruebas al largo del cuatrimestre con el fin de conocer el grado de interés y actitud hacia el contenido de la asignatura, así como el grado de conocimiento de cultura económica y financiera del alumno.
- Profesionales por Zoom: cinco profesionales se conectaron a través de Zoom para contarles brevemente a los alumnos (no más de 20 minutos) su visión respecto a cinco asuntos explicados previamente en la asignatura.

Empresas de Comunicación: es una asignatura impartida en el 4º curso del grado de Periodismo. La herramienta docente implantada en esta asignatura fue la siguiente:

- Método del caso: se utilizó por primera vez este método. A lo largo del cuatrimestre, y organizados en grupos de 4-5 personas, los alumnos tuvieron que analizar, discutir y proponer soluciones a ocho casos reales planteados por los profesores. Cada grupo eligió un jefe de grupo que se encargó de puntuar el desempeño de cada uno de sus compañeros en cada uno de los casos.

Economía: es una asignatura impartida en el 1er curso del grado de Periodismo. En ella se emplearon las siguientes herramientas docentes:

- Kahoot / Socrative: se realizaron en clase once pruebas interactivas (dos kahoots y ocho Socratives), con el fin de ir conociendo el grado de conocimiento que los alumnos iban adquiriendo con el paso de las semanas, identificar posibles carencias, lagunas conceptuales e ir preparando a los alumnos para la realización de los exámenes parciales y finales de la asignatura.

Políticas de precios: se trata de una asignatura impartida en el 3er curso del grado de Marketing. Se emplearon los siguientes métodos docentes:

- Método del caso: los alumnos individualmente tuvieron que estudiar, analizar y proponer soluciones a las situaciones planteadas en nueve casos ficticios redactados por el profesor. Los casos iban avanzando en complejidad y pretendían que los alumnos fueran desarrollando



competencia de análisis de información cuantitativa y cualitativa.

- Kahoot / Socrative: se utilizó esta herramienta en diez ocasiones para sondear la respuesta de los alumnos ante supuestos de mercado (decisiones de compra, estrategias de precios, etc.).

Métodos de validación

Se utilizaron dos tipos de evaluaciones:

- Cualitativa: método *KIDS*: recoge valoraciones directas sobre los elementos que han funcionado (*keep*), que habría que mantener pero mejorándolos (*improve*), que podrían incluirse como nuevos (*develop*) o habría que eliminar porque no han funcionado (*scrap/stop*). Se utilizó en las asignaturas Contabilidad y Finanzas, Fundamentos de Periodismo Económico, Políticas de precios y Economía. También se intentó utilizar en Empresas de Comunicación, pero la tasa de respuesta fue muy baja.
- Cuantitativa: recoge las valoraciones cuantitativas sobre herramientas docentes específicas y concretas desarrolladas durante el curso. Los alumnos debían responder a la pregunta “*Valore de qué manera ha contribuido el siguiente método docente a su objetivo de aprendizaje [incluir método docente]*” eligiendo una opción de la siguiente escala: 1. Muy mal | 2. Regular | 3. Bien | 4. Muy bien. Se utilizó únicamente en las asignaturas Políticas de precios y Economía.

Resultados

Los resultados de los métodos de validación de cada una de las herramientas docentes implementadas fueron los siguientes:

1. *Kahoot y socrative*: los datos muestran que fueron las dos herramientas mejor valoradas por los alumnos de la asignatura de Economía que contestaron la encuesta cuantitativa (N = 41). En concreto, Socrative obtuvo mejor puntuación (promedio: 3,7 puntos sobre 4; mediana: 4 puntos) que Kahoot (3,6 puntos y 4 puntos, respectivamente). En Políticas de precios (N = 60), las valoraciones promedias fueron algo inferiores, tanto de Kahoot (3,2 y 4 puntos, respectivamente) como de Socrative (3,4 y 4 puntos, respectivamente).

La información cualitativa obtenida a través del método *KIDS* permite matizar los datos cuantitativos. Mientras que los alumnos de Economía y Fundamentos de periodismo económico incluyen Kahoot y Socrative entre las herramientas que no cambiarían en aras de alcanzar su objetivo personal de aprendizaje, los alumnos de Política de precios y de Contabilidad no suelen incluirlas en esa categoría y prefieren otras herramientas más convencionales como son las explicaciones de clase, los apuntes entregados por el profesor o el método del caso (en el caso de Políticas de precios) o el método del caso y los video resúmenes (en el caso de Contabilidad). Y otro matiz importante: tanto los alumnos de Economía como los de Fundamentos de periodismo económico manifiestan preferir Socrative a Kahoot porque es percibida como una herramienta más *seria*, sin el componente lúdico que puede llegar a distraer de lo que es realmente importante.

2. *Método del caso*: los datos cuantitativos muestran que los alumnos de Política de precios valoraron esta herramienta satisfactoriamente (promedio: 3,3; mediana: 3). Sin embargo, la información obtenida por el método *KIDS* sugiere que han de introducirse algunos cambios en su uso, relacionados con el grado de dificultad, su extensión, o la dedicación empleada en clase a su resolución. Los alumnos de Contabilidad y Finanzas incluyen esta herramienta como la más útil para alcanzar los objetivos de aprendizaje, junto con las explicaciones presenciales y los vídeos resúmenes elaborados por el



profesor. Apenas hay datos de los alumnos de Empresas de Comunicación que nos permitan obtener conclusiones sobre su eficacia y aceptación.

3. *Video resúmenes*: esta herramienta docente se utilizó exclusivamente en la asignatura de posgrado Contabilidad y Finanzas. Al tratarse de contenidos que suelen ser percibidos como complicados por los alumnos (tal y como reflejó el análisis previo que se hizo a través de Socrative antes del inicio de la asignatura), el profesor utilizó esta herramienta con el fin de que los alumnos pudieran asentar los principales conceptos y pudieran aplicarlos –a su ritmo, desde su casa- en los tres casos que se estudiaron en clase. La información obtenida por el método KIDS muestra que fue un acierto su implementación y que su uso fue clave para los excelentes objetivos de aprendizaje que se alcanzaron transcurridas las 8 sesiones presenciales.
4. *Profesionales por Zoom*: esta herramienta se usó con carácter experimental en Fundamentos de periodismo económico y fue la más valorada (junto con las explicaciones orales y presentaciones del profesor) para alcanzar los objetivos de aprendizaje, a juicio de los alumnos. Aconsejaban un mayor uso de este tipo de *miniconferencias* o *píldoras de sabiduría* a lo largo de toda la asignatura.
5. **ASIGNATURAS OBLIGATORIAS: INTRODUCCIÓN A LAS RELACIONES PÚBLICAS (inglés y español), COMUNICACIÓN CORPORATIVA; ASIGNATURA OPTATIVA: GESTIÓN DE ASUNTOS PÚBLICOS**

Modificaciones durante el curso 2020/2021 debido al impacto de la Covid-19

Debido a las limitaciones de aforo y restricciones sanitarias, las clases teóricas se redujeron a la mitad, por lo que se ideó en todas las asignaturas anteriores una estructura de primeros 45-60 minutos de clase sobre un tema concreto y una segunda parte, a veces de menor duración, de “laboratorio”/“Lab”, en la que se idearon diversas actividades en Adi, al hilo de la clase anterior, para afianzar conocimientos y pensar sobre lo visto en clase. Dichas actividades incluyeron preparación de entrevista/preguntas para sesiones con invitados. También se incluyeron trabajos en grupo, cuyas tutorías se gestionaron por Zoom con ayuda de Calendly, así como las exposiciones (se hicieron por Zoom el último día de clase o, cuando la clase era numerosa, los alumnos se grababan la presentación y la subían a Panopto). Por último, en la asignatura optativa se incluyó un seminario de *lobbying* cuya mitad se impartió presencialmente y la otra mitad, por Zoom, con la presentación de trabajos por parte de los alumnos y el experto desde Madrid apuntando cuestiones para su mejora.

Las clases se impartían simultáneamente en el aula y en Zoom, de modo que los alumnos en otros países, confinados o contagiados, tuvieron acceso a las clases y a las actividades de clase (a través de su Adi).

Métodos de validación

Se utilizó un tipo de evaluación que combinó la parte cuantitativa con la cualitativa en un sencillo impreso de un folio que se facilitó al alumno de forma anónima el último día de clase o, en algunos casos, justo antes del examen final:

- Cualitativa: método *KIDS*: recoge valoraciones directas sobre las “metodologías que han gustado más y aportan más valor” (*keep*), “metodologías que han gustado menos y aportan menor valor” (*improve*), “metodologías o contenidos que podrían introducirse nuevos para mejorar” (*develop*) o “metodologías que no han gustado y deberían eliminarse” (*scrap/stop*).
- Cuantitativa: recoge la valoración cuantitativa sobre la satisfacción global de la asignatura. Los



alumnos debían responder a la pregunta “*Valore por favor su satisfacción global con esta asignatura: ¿Cómo de probable sería que recomendase esta asignatura a un amigo?*”, eligiendo una opción en una escala del 1 al 10 (donde 10= “se lo recomendaría a otro sin dudar”; 1= “no se lo recomendaría en absoluto”). En líneas generales, la puntuación se ha incrementado respecto al curso pasado y, a jugar por los comentarios, se ha debido a la introducción de nuevas metodologías propiciadas por la adaptación a las medidas Covid.

Qué han indicado los alumnos que les ha gustado más en este cambio de metodologías:

- Actividades online a través de Adi en forma de “Labs” para afianzar lo visto en clase. Reconocen que les ayuda a repasar y asentar los conocimientos.
- Invitados online. Píldoras de conocimiento que, de otro modo, no serían posible en Pamplona.
- Trabajos en grupo y presentaciones por Zoom. Ayudan a no cargar toda la nota en el examen.
- Quizzes o socrativos durante el cuatrimestre que sirven de repaso de los contenidos o para ayudar a subrayar lo importante.

Qué no les ha gustado:

- Estudiar manuales

Observaciones:

El equipo mantuvo en todo momento los principios de aprendizaje irrenunciables que quedaron recogidos en la memoria inicial:

- Impartir la misma formación al alumno (presencial o a distancia).
- Mantener el eje primordial de la transmisión del saber: diálogo profesor-alumno.
- Paliar la carencia de presencia física con herramientas didácticas que facilite la tecnología en el modo online.
- Mejorar nuestra calidad docente.
- Que los alumnos no se queden atrás: fomentar su aprendizaje autónomo y proactivo (que se conviertan en protagonistas de su proceso formativo) al tiempo que fortalecen su sentido de pertenencia al grupo de clase.

¿Lo hemos conseguido? Dados los resultados obtenidos en los distintos métodos de validación, creemos que sí.

¿Qué enseñanzas hemos obtenido del proyecto? Dada la gran riqueza de información aportada por la evaluación cualitativa-cuantitativa del curso 2020/21, es deseable efectuar una evaluación análoga al final de este curso 2021/22 para recoger adecuadamente el impacto de cada cambio (prototipo) y rediseñar adecuadamente, en función del resultado obtenido.

Pensamos que la conclusión más relevante es la recomendación a todos los profesores de que realicen una evaluación completa de sus asignaturas para poder recoger en detalle todas las áreas de mejora que pueden aumentar la calidad de su docencia.