



## GUIÓN PROYECTO

**Código:** PIE17-116

**María José Bentabol Manzanares**

**Título de Proyecto:**

Flipped Learning 2.0: un paso más hacia la motivación

**Tipo de Proyecto:**

Tipo B

**Rama de Conocimiento:**

Ciencias

**Resumen:**

El proyecto que proponemos surge como continuación del llevado a cabo en el bienio 2015-2017, por el grupo de profesores vinculados al PIE15-174: "La metodología Flipped Learning en la docencia universitaria: aplicación en Estudios Sociales y en Ciencias", cuya finalidad era observar la idoneidad, de este proceso de enseñanza aplicadas a varias materias de los Grados en Administración y Dirección de Empresas, en Finanzas y Contabilidad, en Marketing e Investigación de Mercados y en Química, en el Master en Dirección y Administración de Empresas-MBA de la Universidad de Málaga y en el Master in Management de la Escuela de Comercio francesa ESCP (Ecole Supérieure Européenne de Management)

Dicho modelo pedagógico consiste en desplazar determinados procesos de aprendizaje fuera del aula con objeto de utilizar el tiempo de clase en potenciar la adquisición práctica y rectificación de esos mismos u otros procesos de aprendizaje. Así, la función docente del profesor conlleva una actuación más creativa y exigente. Su trabajo en el aula no puede limitarse a una mera transmisión de contenidos, ahora debe asumir un papel especialmente estratégico y mediador sobre los procesos cognitivos que activan los estudiantes en la reconstrucción de su propio conocimiento, consciente de que su misión principal como docente es que el estudiante aprenda de manera autónoma.

Los objetivos fundamentales serán mejorar las técnicas educativas aplicadas, con una mayor presencia de las TIC e intentar solventar algunas de las deficiencias observadas durante el desarrollo del Proyecto de Innovación Docente realizado por el equipo como son: la seguridad de que los estudiantes trabajen los contenidos en su casa, antes del desarrollo de la clase en el aula, ya que sin esta labor previa se hace complicado seguir y adquirir los contenidos de manera eficiente; además, se pretende adecuar de manera más efectiva la evaluación de los mismos. Para la consecución de dichos propósitos, se propone el uso de una serie de recursos, además de los ya utilizados, como EdPuzzle, Socrative, PlayPosit, Quizizz, entre otros.