

## Proyecto de Innovación Docente – Convocatoria 2019/20

### 1. Título del proyecto

Activismo digital en la Universidad: aplicación de la metodología "*Digital Civic Toolkit*" para fomentar las dinámicas de participación ciudadana en el aula.

### 2. Responsable del proyecto

Marta Pérez Escolar.

### 3. Resumen del proyecto

Este Proyecto de Innovación Docente se centra en mostrar a los estudiantes universitarios cómo utilizar las plataformas digitales para impulsar cambios en sus comunidades locales. Para ello, se pretende aplicar la metodología propuesta en "*Digital Civics Toolkit*". Esta herramienta, diseñada por la institución *MacArthur Research Network on Youth and Participatory Politics* (YPP), tiene el objetivo de ofrecer a los profesores los recursos necesarios para enseñar a los alumnos a explorar, reconocer y tomar conciencia del potencial social que les brinda el mundo digital. Para ello, se aplicará la metodología del aprendizaje mixto: se subirán a Moodle documentos y enlaces externos para que los alumnos realicen en clase actividades y ejercicios. Normalmente, se le pedirá al alumnado que, antes de las clases, trabajen en casa estos materiales subidos a la plataforma online para que, en el aula, puedan realizar actividades complementarias como debates, tareas para comprobar que se ha entendido cómo se usan estas plataformas o que se han identificado correctamente los problemas locales, etc.

Autores de referencia apoyan la metodología docente "*Digital Civics Toolkit*" y animan a los investigadores y docentes a aplicar estos procesos participativos en sus dinámicas de clase. Además, la institución *MacArthur Research Network on Youth and Participatory Politics* (YPP) es una consagrada e insigne organización en el ámbito de la participación ciudadana y el compromiso político, que está conformada, además, por un equipo de investigadores y expertos que han diseñado y desarrollado importantes proyectos relacionados con la acción social y el activismo juvenil.

La metodología propuesta en "*Digital Civics Toolkit*" está compuesta por cinco módulos de aprendizaje; en cada una de estas etapas, se plantean una serie de actividades y ejercicios para que el alumno adquiera unas habilidades y capacidades concretas relacionadas con la participación en el entorno digital (alfabetización digital). El Kit de herramientas que ofrece "*Digital Civics Toolkit*" se personalizará, previamente para que los ejercicios se ajusten al perfil del alumnado universitario; posteriormente, se

irán subiendo a Moodle los ejercicios de cada módulo para que el alumnado pueda acceder a ese contenido. De este modo, se estaría implementando un aprendizaje mixto: se combina la modalidad presencial con el trabajo virtual. Los cinco módulos que comprenden este método se dividen en:

- **Participación:** los estudiantes analizan qué ocurre en sus comunidades locales, identifican asuntos sociales que les interesen y consideran cómo podrían utilizar el escenario digital para emprender acciones de participación cívica.
- **Investigación:** los alumnos trabajan en grupo para entender y estudiar la información que hay disponible online y valoran en qué datos pueden confiar y qué puede ser *fake news*.
- **Diálogo:** los estudiantes descubren diversas perspectivas e intercambian ideas sobre los problemas o asuntos sociales en comunidades digitales interconectadas.
- **Voz:** el alumnado determina cómo, cuándo y con qué fin crean, mezclan y readaptan los contenidos que comparten con otros usuarios online.
- **Acción:** los estudiantes estiman un amplio rango de tácticas y estrategias para actuar contra los problemas sociales que han identificado.

Por todo ello, el objetivo de este proyecto de innovación docente es doble: por un lado, se persigue que el alumnado adquiera nuevas competencias y habilidades comunicativas en el entorno online y offline. Para ello, se recurrirá a la metodología del aprendizaje mixto, donde se subirán a Moodle todas las actividades y ejercicios que se plantean en el kit de recursos, de forma que el alumno siempre tenga disponible este contenido y pueda acceder a él cuando trabaja en clase. En esta línea, el proyecto también busca suplir la carencia participativa que existe en la generación de jóvenes de hoy en día. El propósito es que el alumno evolucione desde un estado de indolencia y apatía social hacia una actitud más proactiva y empática, esto es, conseguir que los estudiantes sean conscientes de los distintos problemas sociales que existen en su entorno local, así como proponer y aplicar soluciones para enmendar la situación y ayudar a la sociedad.

Por otro lado, el segundo objetivo de este proyecto es identificar los principales problemas que anegan a la sociedad local, buscar soluciones que puedan enmendar la situación y diseñar campañas de protesta para dar visibilidad a la problemática y concienciar a la población. En definitiva, estas acciones activistas, diseñadas por los propios alumnos, buscan generar un cambio social que pueda mejorar la situación de las comunidades o grupos locales. Para llevar a cabo esta iniciativa, se realizarán simulaciones tipo role playing, debates, estudios de caso, exposiciones, etc. en las que el alumnado tendrá que demostrar que ha adquirido determinadas destrezas y competencias.

También se realizarán grabaciones de las actividades para que los estudiantes posteriormente puedan visionar la grabación, analizarla y valorar las propuestas. Para estas sesiones de grabación, se harán grupos de trabajo. Se pretende así potenciar el aprendizaje cooperativo, es decir, que los alumnos se impliquen en una actividad de forma coordinada y asumiendo las responsabilidades correspondientes.