

# DERECHO DEL COMERCIO INTERNACIONAL ANTE LAS CÁMARAS: GRABACIÓN DEL CONTENIDO DOCENTE Y PUBLICACIÓN EN PÁGINAS INTERACTIVAS POR PARTE DE LOS ALUMNOS EN GRUPOS, BASADO EN LA FLIPPED CLASSROOM Y EN EL APRENDIZAJE INTERACTIVO A TRAVÉS DE LA VALORACIÓN DE LOS PROPIOS ESTUDIANTES

## Introducción y Contexto

### ¿En qué consiste este proyecto de innovación educativa?

1º Propiciar las buenas prácticas docentes y la mejora de recursos didácticos, con el fin de que todos los estudiantes, con independencia de estar matriculados en 2º, 3º, 4º de Derecho y su país de procedencia, estén motivados en una asignatura, a priori, complicada. La asignatura en donde se ha implementado el proyecto es Derecho del Comercio Internacional.

2º Potenciar el método del Flipped classroom en las clases teóricas y la participación colaborativa de los estudiantes implicándoles en el proceso educativo, y la grabación y la publicación del contenido docente en páginas web de acceso abierto, de modo que la impartición de la docencia variará con los resultados obtenidos al final de cada sesión.

3º Estimular la implementación de nuevas formas de evaluar, implicando a los estudiantes. Los objetivos del proyecto en relación con el aprendizaje del Derecho del Comercio Internacional serían los siguientes:

Partiendo de dos hechos novedosos en la impartición de esta asignatura en el curso 21/22:

- que se oferta no solo en 4º de Derecho, sino en los cursos de 2º, 3º y 4º de Derecho, con un número alto de alumnos internacionales-ambos hechos complican grandemente su impartición; y
- que la impartición ha sido la mitad presencial y la mitad online, la metodología que se aplicaba con anterioridad no podía funcionar en ningún caso para la enseñanza de la nueva asignatura de Derecho del comercio internacional, pues la mayoría de los alumnos son de 2º y 3º les faltaban herramientas para poder entender con rapidez el funcionamiento de la misma, y porque al haberse impartido las clases magistrales online la comunicación directa con el alumno se perdía en gran medida.

El objetivo es que todos los estudiantes aprendieran los elementos claves de esta asignatura de una forma sencilla, lo que me motivó a realizar esta proyecto de innovación docente

### ¿Por qué es importante este proyecto?

- Fomenta la interacción con los estudiantes, a través de nuevas formas de presentación de la asignatura (Flipped classroom), buscando la implicación de todos los estudiantes, a través de una colaboración entre ellos (Design thinking), según los distintos cursos en lo que se encontraban.  
- Hace accesible y visible la asignatura a través de la grabación y la publicación del contenido docente en páginas virtuales de acceso público, motivándoles con un nuevo sistema de evaluación de e-portafolio, donde debían señalar todo lo realizado en cada una de las sesiones teóricas y prácticas de forma sincrónica, creando una metodología integral que supuso fomentar la participación de todos los estudiantes, evaluándose entre sí por grupos integrados por estudiantes de los distintos cursos para que pudieran ayudarse entre sí.

## Desarrollo del Proyecto

### 1. Fase Primera

- Reuniones con los estudiantes
- Traslado de la información sobre las condiciones propuestas
- Configuración de los grupos de trabajo y temas asignados elegidos
- Creación de una cuenta de Instagram y de youtube por cada grupo

### 2. Fase Segunda

- Elaboración de los temas
- Estudio de los temas expuestos en clase (Flipped classroom)
- Resolución de casos prácticos de forma colaborativa y valoración por los propios estudiantes (Design Thinking)
- Presentación de los vídeos a visualizar por los estudiantes en sus cuentas de Instagram y de youtube

### 3. Fase Tercera

- Subida de los vídeos
- Visualización en clase
- Corrección por parte del profesor teniendo en cuenta las valoraciones de los estudiantes según:
  - Contenido y creatividad
  - Seguimiento de los objetivos perseguidos
  - Participación activa en el proyecto

## Resultados

➔ **PARTICIPACIÓN:** alta participación de los estudiantes

➔ **APRENDIZAJE:** alta calidad de la participación

➔ **DIVULGACIÓN:** 100% de los estudiantes

**Indicador 1 PARTICIPACIÓN**

**Indicador 2 APRENDIZAJE**

**Indicador 3 REALIZACIÓN DE LOS VÍDEOS**

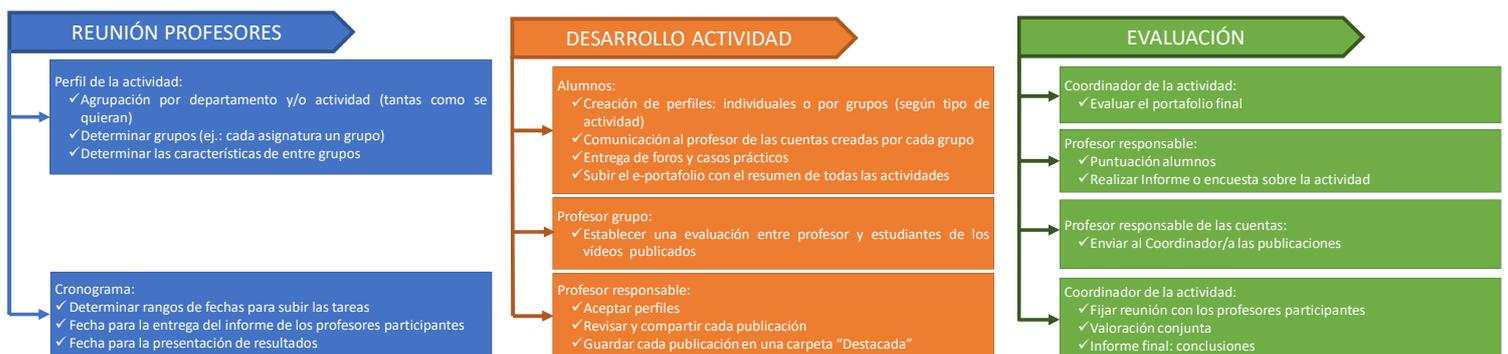
✓ Total estudiantes: 100%

## Aplicación

El proyecto nace con vocación de permanencia, al ser un proyecto educativo basado en el uso de las Redes sociales, muy atractivo y atrayentes para profesores y estudiantes.

*¿Cómo otros docentes pueden aplicar esta experiencia?*

*¿Cómo otros compañeros/as pueden mejorar su práctica docente atendiendo a los resultados de este proyecto?*



# Valoración Competencial

Con el fin de vincular los Proyectos de Innovación Docente con el marco competencial de referencia europeo, DigCompEdu, por favor, señala a continuación, **resaltando en negrita**, aquellas competencias que han tenido un impacto mayor en el desarrollo de tu PID.



## Indica a continuación:

X Línea 1: Nuevas formas de presentación de materiales educativos

X Línea 2: Nuevas estrategias para la participación de los alumnos

X Línea 3: Nuevas formas de evaluar

X Línea 4: Nuevas metodologías educativas

Línea 5: Aprendizaje-Servicio (ApS)

X Línea 6: Proyectos de Aprendizaje Activo en Docencia Digital (AADD)



**Sí X No  - El equipo docente acepta que la información proporcionada pueda ser utilizada por UC3M Digital para su difusión**