

Retos y estrategias en el marco jurídico para la docencia de la era digital

Introducción

Este Proyecto, consiste en dar respuesta al interés de l@s estudiantes por utilizar herramientas con enfoques distintos, a nivel superior, con los siguientes objetivos:

Objetivos: 1. Estrategias de **dinamización** mediante herramientas de gamificación y generación de debates. 2. Medición grado de comprensión mediante **aprendizaje colaborativo y creación de contenidos** con herramientas de enriquecimiento y dinamización. 3. Puesta en práctica de mecanismos de **evaluación** asociados a los anteriores.

Asignaturas: Gestión de costes laborales y de la SS; Derecho Sindical; Derecho de la SS I; Solución extrajudicial de conflictos laborales (Grado RRLLyE); Sistema de responsabilidades.

La importancia del Proyecto reside en el aprovechamiento de las herramientas dinamizadoras y de creación de contenido a través de un **enfoque más activo y de creación de contenidos** por el estudiante. Lo que le incentiva en el desarrollo de la asignatura y la valoración de su grado de comprensión. Incentivos que se ven incrementados con la aplicación de estrategias de gamificación y de evaluación.

DINAMIZAR

CREACIÓN
CONTENIDOS

EVALUACIÓN

Desarrollo

Fase 1

1. Reuniones equipo docente
2. Explicación a estudiantes de los objetivos del Proyecto
3. Creación de grupos de trabajo

Fase 2

1. Desarrollo intensivo de herramientas y metodologías con mayor nivel de profundidad. *Asistencia individualizada.*
2. Desarrollo intensivo de trabajo en grupo con enfoque Flipped learning (FL)
3. Woodlap y test de retroalimentación con participación estudiantes en elaboración Woodlap con sus propias dudas: ayuda a poner de manifiesto cuestiones complejas y dudas generalizadas. Mayor compromiso del estudiante.
4. Enfoque elaboración temas/ materias por estudiantes en vídeos

Fase 3

1. Utilización metodologías y herramientas con mayor nivel de complejidad
2. Introducción de herramientas con modos distintos (modo competitivo en woodlap, herramientas gamificación aula global, Etc).
3. Desarrollo de materiales Kaltura/ vídeos ppt: elaboración de actividades (en función asignatura) por estudiantes y exposición en clase. Con generación de debates
4. Valoración conjunta con los estudiantes de los resultados obtenidos con el proyecto

Fase 4

Reunión con equipo docente de valoración final de los resultados del proyecto y aplicaciones de futura

Resultados y Aplicación

Resultado 1

Indicador: Proceso docente:

- Mejora estudiante en conocimiento materias y evolución al alza en calificaciones.
- Mejora pensamiento crítico y nivel de razonamiento.
- Alumn@s protagonistas de su aprendizaje. Aportando soluciones ante las dificultades, participando muy activamente e implicándose en su proceso formativo.
- Visión específica de cada estudiante gracias a herramientas como son las de gamificación.

Resultado 2

Indicador: Rendimiento académico y evaluación

- Mejora estudiante en rendimiento académico y evaluación.
- Mejora pensamiento crítico y nivel de razonamiento.
- Mejora capacidad exposición y abordar cuestiones complejas
- Mejora en autonomía a la hora de abordar problemas relativos a la materia.

Resultado 3

Indicador: Aumento competencias digitales estudiante:

- La generación de contenidos conlleva un aumento de sus competencias digitales, especialmente las presentaciones en vídeo.
- Desarrollo a iniciativa propia del estudiante de actividades colaborativas y participativas en clase, como Kahoot y debates.

Resultado 4

Indicador: Satisfacción con metodología, herramientas y materiales docentes:

- Alto grado satisfacción observado a partir del grado de participación en las herramientas, actividades y elementos de gamificación.
- Alto grado participación en el proyecto.
- Feedback muy positivo de los estudiantes, especialmente al elaborar sus propias preguntas y la generación de debates con ellas.

Resultado 5

Indicador: Actitud del alumn@:

- Mejora sustancial en asistencia a clase magistral.
- Mejora muy elevada de participación activa del estudiante.
- Actitud colaborativa y de interés en la comprensión propia y de sus compañeros, manifestada también a través de los contenidos elaborados.

APLICACIÓN

Con las adaptaciones necesarias en función de los programas y perfil del estudiante, el traslado de las técnicas siguientes puede considerarse generalizable al conjunto de asignaturas. Esencialmente en materia jurídica pero también de otras ramas de conocimiento:

- Se constata que el uso de herramientas Woodlap en magistrales con gamificación, participación de estudiantes en su elaboración es de máxima utilidad. Generan clases **dinámicas** y con mayor **participación** y mejor **diagnóstico de aprendizaje**.
- Flipped Learning esencial en cuestiones más prácticas (en grupos reducidos o magistrales). Fácil implementación en titulaciones jurídicas o no, pues en algunas de las asignaturas, más numéricas, ha sido de gran utilidad. También aplicable en Postgrado.
 - La herramienta Kaltura es esencial para descarga de materia básica y como material de Flipped Learning.
- Vídeos y elaboración de material por estudiantes con exposición en clase resulta esencial. Aumenta la visualización respecto vídeos del profesor, alumno más implicado y dispuesto a debatir.

Si necesitas adjuntar información adicional enlázala [aquí](#) (opcional)

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)
- 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**