



UNIVERSIDAD
COMPLUTENSE
MADRID

Proyecto de Innovación
Convocatoria 2021/2022

Nº de proyecto: 294

Acepta el reto: la gamificación para la docencia en asignaturas de Derecho de la información

Responsable del proyecto:
Beatriz del Carmen Martínez Isidoro

Facultad de Ciencias de la Información
Departamento:
Sección departamental de Derecho Constitucional

1. Objetivos propuestos en la presentación del proyecto

Los objetivos de este proyecto se constituían en varios y se dividieron en dos tipos: objetivos concretos a nivel básico de la docencia, y objetivos generales a nivel calidad superior de la docencia:

1.1 Objetivos concretos:

Estos objetivos se concretaban en las siguientes:

- Empoderar al alumno implicándole en su propio aprendizaje mediante la propuesta de retos a superar.
- Impulsar una metodología docente dinámica, creativa y original, mientras se garantiza la más alta calidad del conocimiento.
- Flexibilizar la adaptación de los materiales docentes a los intereses e inquietudes de los alumnos.
- Mejorar la compatibilidad de adquisición de conocimientos teóricos con el desarrollo de habilidades de los alumnos.

1.2 Objetivos generales:

De manera más amplia y dirigido a desarrollar una docencia más enfocada a descubrir nuevas técnicas para impartir conocimientos teóricos, en carreras con una naturaleza muy práctica y creativa, se determinaron los siguientes objetivos:

- Mejorar la relación entre alumnos y profesores.
- Mejorar la relación entre universidades y facultades.
- Elevar la calidad de la enseñanza universitaria.
- Desarrollar metodologías vanguardistas de la enseñanza superior.

2. Objetivos alcanzados

De la premisa anterior, se han conseguido los siguientes objetivos:

2.1 Objetivos concretos alcanzados

- Empoderar al alumno implicándole en su propio aprendizaje mediante la propuesta de retos a superar.
- Impulsar una metodología docente dinámica, creativa y original, mientras se garantiza la más alta calidad del conocimiento.
- Flexibilizar la adaptación de los materiales docentes a los intereses e inquietudes de los alumnos.
- Mejorar la compatibilidad de adquisición de conocimientos con el desarrollo de habilidades de los alumnos.

Se considera que se han alcanzado todos los objetivos propuestos en este apartado, ya que los propios alumnos han sido quienes han dirigido su propio aprendizaje, gracias a que se ha dado autonomía a los grupos de trabajo para organizarse y marcar el ritmo de aprendizaje.

En este sentido cabe destacar los siguientes aspectos:

- El tiempo de las clases se ha repartido entre un 30% del tiempo en explicación teórica por parte del profesor, y un 70% de trabajo práctico, durante el cual los alumnos han tenido que desarrollar su trabajo de clase.
- Se ha dado unas pautas básicas a los alumnos sobre cómo debían aplicar la teoría explicada a un caso práctico de su elección, y se les ha dado libertad creativa y organizativa para desarrollar su trabajo en el tiempo de clase.
- En todo momento, se ha tutorizado y se ha prestado apoyo a los alumnos para que entendieran la teoría, y aplicarla a la práctica, pero han sido los alumnos quienes han demandado el apoyo del profesorado, de manera que la atención ha sido individualizada a cada grupo de trabajo y en los tiempos que han determinado los propios estudiantes, cuando han considerado que necesitaban dicha ayuda. Esto ha permitido dar a los alumnos más autonomía en su aprendizaje y minimizar el impacto negativo de los errores en el trabajo final de los alumnos.
- La dinámica de dar los temas teóricos de manera sectorial y atomizada, en pequeños márgenes de tiempo, y dando más prioridad a la aplicación práctica, ha permitido que los alumnos comprendan mejor la teoría, viéndola reflejada en temas de su propio interés como situaciones de su vida cotidiana, o en ejemplos de series y películas de sus gustos.

2.2 Objetivos generales alcanzados:

Además de los objetivos anteriores, también se habían establecido unos objetivos generales, dirigidos a descubrir nuevas técnicas para impartir los conocimientos teóricos, dentro de las carreras de comunicación con una naturaleza más práctica y creativa. De estos objetivos se consideran que se han logrado los siguientes:

- Mejorar la relación entre alumnos y profesores.
- Elevar la calidad de la enseñanza universitaria.
- Desarrollar metodologías vanguardistas de la enseñanza superior.

En primer lugar, gracias a la tutorización individualizada de los grupos y atender las demandas de ayuda y apoyo en el aprendizaje, en pequeños grupos (de cuatro personas máximo), la relación entre el profesor y el alumno ha sido más estrecha y fluida.

Por otra parte, los alumnos han demostrado haber interiorizado los conocimientos teóricos de manera más amplia y profunda, gracias a los conocimientos que han demostrado adquirir con la presentación y defensa de sus trabajos de clase. Esto se ha visto reflejado también en las notas y en el número de aprobados por asignaturas.

Con respecto al último objetivo de este apartado, se considera que el método de trabajo por proyectos, adaptados a los propios intereses de los alumnos, supone una metodología vanguardista que afronta el principal reto de la enseñanza en la actualidad: captar el interés del alumnado por las materias impartidas, y que comprendan cómo el conocimiento teórico tiene su aplicación en la vida profesional.

3. Metodología empleada en el proyecto

Este proyecto se ha desarrollado aplicando principalmente la metodología del “Caso”, donde se plantea una situación cercana a la realidad, como si fuera un reto o desafío, y se invita a los alumnos a resolverlo por sus propios medios antes de explicarles la parte teórica.

Para llevarlo a cabo, en un primer momento se ha procedido a revisar el programa de las asignaturas de los profesores que han participado en el proyecto, y se ha procedido a adaptar las materias de las asignaturas de Derecho y Derecho de la información, principalmente.

Como ejemplo de este método, en la asignatura de Derecho del Grado de Publicidad y Relaciones Públicas, se ha propuesto “el reto” a los alumnos de crear una publicación (impresa o digital), donde se explicaran las principales características de la Constitución española, como objetivo de una campaña de comunicación del Gobierno español, dirigida a diferentes públicos para dar a conocer la Carta Magna del país.

Por otra parte, en las asignaturas que no se han desarrollado proyectos como “retos” o “desafíos”, pues la evaluación se ha basado en un examen final, se han adaptado las dinámicas de juegos de mesa tradicionales como Tabú y el Trivial, a las materias y contenidos impartidos en las asignaturas.

En el caso de la asignatura de Derecho de la Información, en el Grado de Periodismo, se ha utilizado el juego del Trivial donde las preguntas del juego se han configurado sobre los contenidos de los temas de la asignatura, en lugar de conocimiento general.

4. Recursos humanos

En este proyecto han participado los siguientes miembros:

Responsable: Prof. Dra. Beatriz del Carmen Martínez Isidoro, PDI Complutense.

Miembro: Prof. Dr. Ignacio Álvarez Rodríguez, PDI Complutense.

Miembro: Prof. Dra. Rosa María Fernández Riveira, PDI Complutense.

Miembro: Manuel Sánchez de Diego Fernández de la Riva, PDI Complutense.

Miembro: María Alexandra Sandulescu Budea, PDI de la Universidad Rey Juan Carlos.

5. Desarrollo de las actividades

Las principales actividades de este proyecto han sido:

1- En la asignatura de Derecho del Grado de Publicidad y Relaciones Públicas, se ha propuesto “el reto” de crear una publicación (en formato impreso o publicación digital), que recogiera las principales características de la Constitución española, con el objetivo de explicarlas de manera comprensiva y adaptada a los perfiles de diferentes públicos (niños, personas extranjeras, personas sin formación, u otros posibles públicos).

El motivo de la publicación era una supuesta campaña de comunicación del Gobierno español, para divulgar el conocimiento sobre la Constitución española y el funcionamiento básico del sistema jurídico español.

En la asignatura de Derecho de la Información, en el grado de Periodismo, se adaptó el contenido de los temas teóricos al juego del Trivial y Tabú. De este modo, en las últimas clases, se realizaron partidas con estos juegos como método de estudio lúdico y dinámico.

En el caso del Trivial se invitó a los alumnos a crear equipos de entre 5 y 8 miembros, bajo el color de un “queso”, como es la dinámica propia de este juego, y una vez formados los equipos, el juego consistió en contestar adecuadamente a las preguntas sobre los temas de Derecho de la información; una primera ronda de preguntas se hacía por sorteo, y servía para seleccionar al equipo que posteriormente debía contestar otra pregunta y así conseguir una porción de queso o “quesito”. El equipo que consiguiera más rápido los seis quesitos que completaban su queso, era el ganador.

En el caso de Tabú, se sustituyeron las palabras a definir, por conceptos y palabras propias de la asignatura. El juego consistía en formar grupos de entre 4 y 6 miembros, al que se le otorgaba una baraja de 100 cartas con las 100 palabras que debían definir. La dinámica consistía en que cada miembro del equipo tenía un minuto para tratar de describir a sus compañeros de equipo las palabras que fueran saliendo de la baraja, sin mencionar determinadas palabras, indicadas en la propia carta. Un miembro de otro equipo se encargaba de vigilar a las personas descriptora, para que no mencionara las palabras prohibidas, o quedaría eliminado.

El equipo ganador era aquel que conseguía acertar más las palabras o conceptos que describían sus miembros, sin mencionar las palabras prohibidas.

2- Durante las clases del curso 2021-22, ambos métodos se han utilizado en las asignaturas mencionadas.

La acogida de los alumnos por estos métodos se considera muy positiva, ya que todos los alumnos asistentes a las clases se mostraron favorables y partidarios de participar en ambas dinámicas.

3- Para comprobar el grado de éxito de esta metodología, se han recogido los siguientes datos:

- Aproximadamente el 90% de los alumnos se mostraron muy favorables para realizar las prácticas planteadas, tanto en el caso del reto como en los juegos de mesa de Trivial y Tabú.

- El nivel de participación y el número de alumnos que superaron las asignatura demuestran el nivel de éxito de esta metodología:

Asignatura Derecho – Grado de Publicidad y Relaciones Públicas:

Número de alumnos matriculados en la asignatura: 51

Número de trabajos presentados por grupos: 14

Número de alumnos que aceptaron el reto: 50

Número de alumnos que aprobaron la asignatura: 50

Asignatura Derecho de la Información – Grado de Periodismo:

Número de alumnos matriculados: 58

Número de alumnos que participaron en los juegos: 17

Número de alumnos que se presentaron al examen: 47

Número de aprobados 45

4- Para transferir el conocimiento y experiencia del proyecto a la comunidad docente universitaria también se han realizado las siguientes actividades:

-Se han elaborado los materiales de los proyectos y los juegos (Trivial y Tabú) para que otros profesores puedan utilizarlos en sus clases, y adaptarlos a cada asignatura impartida, si lo desean.

- Se han realizado papers y ponencias para presentarlas en las próximas ediciones de congresos sobre innovación docente como CINCOMA y CIDICO.

