

Memoria de proyectos de innovación y buenas prácticas docentes

A. Datos generales del proyecto de innovación y buenas prácticas docentes

Título	Gamificación virtual en la enseñanza y aprendizaje del Derecho Procesal		
Código	22-100	Fecha de Realización:	Septiembre 2022 – Mayo 2023
Coordinación	Apellidos	López Picó	
	Nombre	Rubén	
Tipología	Tipología de proyecto	Básicos I	
	Rama del Conocimiento	Ciencias Sociales y Jurídicas	
	Línea de innovación	Diseño, organización, desarrollo y evaluación de la docencia. Mejora de las competencias docentes en la Universidad actual. Digitalización y virtualización de la docencia.	

B. Objetivo Principal

La enseñanza y aprendizaje del Derecho se ha caracterizado por el empleo de metodologías docentes de carácter tradicional. Aunque, ciertamente, se ha producido una renovación de las mismas -mediante el uso de las TIC's- se ha obviado la posibilidad de que el Derecho, en general, y el Derecho Procesal, en particular, se puedan enseñar y aprender "jugando". Es por ello, que la gamificación jurídica para la enseñanza y aprendizaje del Derecho debe convertirse en una metodología docente de carácter complementario a la tradicional en el proceso de enseñanza y aprendizaje de las diferentes disciplinas jurídicas, en general, y del Derecho Procesal, en particular.

La gamificación jurídica fomenta el uso de técnicas, elementos y dinámicas propias de los juegos, permitiendo obtener múltiples resultados: a) potenciar la motivación y atención del alumno; b) reforzar su conducta y ánimo de superación para obtener objetivos; c) activar su aprendizaje y participación; d) facilitar la interiorización de conocimientos de una forma entretenida; e) mejorar habilidades y competencias; f) obtener la fidelización del alumno con el contenido que trabaja; g) optimizar y recompensar al alumno. Así, a través del Proyecto de Innovación Docente, queremos demostrar las posibilidades reales de adaptar (al ámbito virtual) ciertos juegos tradicionales y de crear nuevos juegos para la mejora de la enseñanza y aprendizaje del Derecho Procesal.

Nuestra intención es ser capaces de consolidar la idea de que los términos Derecho Procesal y diversión no son incompatibles entre sí, facilitando, para ello, el acceso a fichas ilustrativas sobre juegos educativos que podrán ser visualizadas por el alumnado y el profesorado; siendo aplicadas, posteriormente, en las aulas universitarias a fin de poder fomentar una enseñanza y aprendizaje más activo, dinámico y entretenido del Derecho Procesal.

C. Descripción del proyecto de innovación y buenas prácticas docentes

Resumen del proyecto realizado: Objetivos, metodología, logros alcanzados, aplicación práctica a la docencia habitual, etc.

Origen del proyecto:

El origen del proyecto radica en el análisis de dos fuentes:

-Análisis propio. Todos los miembros del equipo del Proyecto de Innovación Docente son Profesores del Departamento de Derecho Procesal de la Universidad de Granada con dedicación a tiempo completo; estando, por consiguiente, en estrecho y continuo contacto con el alumnado y sus necesidades formativas. Constatan la necesidad de poner en marcha nuevos, modernos e innovadores sistemas de enseñanza y aprendizaje que mejoren la formación académica del alumnado.

-Encuestas de evaluación docente. El alumnado valora muy positivamente la implementación de las actividades de innovación docente insertas en el Proyecto de Innovación Docente durante el desarrollo de las clases magistradas que son impartidas por el profesorado responsable de la asignatura y experto en la materia. En el caso concreto del coordinador, que ya desarrolló algunas de estas mismas actividades de innovación docente durante el pasado curso académico, la valoración más baja que recibió del alumnado por el desarrollo de este tipo de actividades de innovación docente fue de un 4,96 sobre 5 puntos.

Justificación del proyecto. Necesidad:

A fin de poder alcanzar una mejora en la enseñanza y aprendizaje del Derecho Procesal, debemos apostar por el diseño y la implantación de nuevos y modernos métodos de enseñanza y aprendizaje activos, dinámicos y entretenidos.

El problema radica en el hecho de que, en la actualidad, una disciplina jurídica, tan importante, como lo es el Derecho Procesal no es atractiva y, en consecuencia, sí rechazada por el alumnado como resultado del empleo de las tradicionales técnicas y métodos de enseñanza durante el desarrollo de las clases magistrales que son impartidas por el profesorado responsable de la asignatura y experto en la materia; provocando, así, su alejamiento y distancia respecto del alumnado.

Para revertir esta situación, necesitamos, tal y como antes hemos señalado, diseñar e implementar nuevas y modernas técnicas y metodologías de enseñanza que consigan atraer al alumnado para que a su vez éste se interese por el aprendizaje del Derecho Procesal; adoptando una posición o rol activo en el desarrollo de las tradicionales clases magistradas.

Y todo ello, teniendo como único y último fin la mejora de la enseñanza y aprendizaje del Derecho Procesal por y/o para el alumnado, en aras de que ello contribuya a la mejora de su formación jurídica y, como resultado, le ayude en su futura incorporación al mercado laboral.

Justificación del proyecto. Fundamentación normativa:

El Proyecto de Innovación Docente facilita la adquisición por el alumnado de todas estas competencias (recogidas en el documento del Verifica del Grado en Derecho de la Universidad de Granada):

- G2.Ins. Comunicación oral y escrita. Expresar y transmitir adecuadamente ideas complejas, problemas y soluciones, de forma oral, a un público tanto especializado, y por escrito, en castellano.
- G3.Ins. Resolución de problemas. Aprender a aplicar conocimientos teóricos al trabajo personal de una forma profesional.
- G6.Ins. Conocimiento de informática. Aprender a utilizar las nuevas tecnologías de la sociedad del conocimiento como instrumento de trabajo.
- E1. Capacidad de leer e interpretar textos jurídicos.
- E2. Capacidad de redactar escritos jurídicos.
- E3. Desarrollo de la oratoria jurídica. Capacidad de expresarse apropiadamente ante un auditorio.
- E4. Conocimientos básicos de argumentación jurídica.
- E5. Capacidad de creación y estructuración normativa.
- E8. Capacidad para el manejo de fuentes jurídicas (legales, jurisprudenciales y doctrinales).
- E10. Dominio de las técnicas informáticas en la obtención de la información jurídica (Bases de datos de legislación, jurisprudencia, bibliografía).
- E11. Capacidad para utilizar la red informática (internet) en la obtención y selección de información y en la comunicación de datos.
- E.17. Capacidad para buscar, seleccionar, analizar y sintetizar información jurídica.

Justificación del proyecto. Fundamentación psicopedagógica:

Este tipo de metodologías innovadoras en la enseñanza y aprendizaje del Derecho Procesal incentivan y motivan al alumnado, especialmente, en la medida en que se sienten parte activa del proceso de aprendizaje. El alumnado, a través de estas metodologías innovadoras, observa la posibilidad de adquirir los conocimientos teóricos vistos durante el desarrollo de las clases magistrales impartidas por el profesorado responsable de la asignatura y experto en la materia de una forma atractiva, dinámica y entretenida. Lo cual, desde la perspectiva psicopedagógica es sumamente importante, al colocar al alumnado en una posición activa o central del proceso de aprendizaje; mejorando, así, su rendimiento académico y, como resultado, sus posibilidad de una futura incorporación competitiva al mercado laboral.

Objetivos:

Los objetivos generales del Proyecto de Innovación Docente, expresados como resultados del aprendizaje y enseñanza del Derecho Procesal que a través de él se pretenden alcanzar, son los siguientes:

- Potenciar la motivación y atención del alumnado.
- Reforzar su conducta y ánimo de superación para obtener objetivos.
- Activar su aprendizaje y participación.
- Facilitar la interiorización de conocimientos de una forma entretenida.
- Mejorar habilidades y competencias.
- Obtener la fidelización del alumnado con el contenido que trabaja.
- Optimizar y recompensar al alumnado.

Metodología general y plan de trabajo:

El Proyecto de Innovación Docente se compone de las siguientes fases:

- Fase de diseño. Los miembros del equipo del Proyecto de Innovación Docente seleccionarán las asignaturas de Derecho Procesal en las que imparten docencia para el desarrollo, en ellas, de las actividades gamificación jurídica (juegos jurídicos) propuestas. También, indicarán que juego tradicional (adaptado al ámbito virtual) o innovador desarrollarán en las mismas a fin de conseguir los objetivos inicialmente planteados.
- Fase de confección. Los miembros del equipo del Proyecto de Innovación Docente confeccionarán las diferentes actividades de gamificación jurídica (juegos jurídicos) a implementar durante el desarrollo de la docencia de cada una de las asignaturas escogidas previamente. Todo ello tendrá lugar, en un ámbito virtual, a través del empleo y uso de las diferentes herramientas y talleres de la plataforma PRADO de la Universidad de Granada.
- Fase de implementación. Las actividades de gamificación jurídica (juegos jurídicos) diseñadas por los diferentes miembros del equipo del Proyecto de Innovación Docente se llevarán a cabo durante el desarrollo de la docencia de las diferentes asignaturas de Derecho Procesal elegidas previamente, bajo la responsabilidad y supervisión de cada uno de los miembros del equipo del Proyecto de Innovación al frente de ellas. Todo ello tendrá lugar, en un ámbito

virtual, a través del empleo y uso de las diferentes herramientas y talleres de la plataforma PRADO de la Universidad de Granada.

- Fase de evaluación. Realizadas todas las actividades de gamificación jurídica (juegos jurídicos) en las diferentes asignaturas de Derecho Procesal antes seleccionadas, se llevará a cabo una evaluación de los resultados obtenidos con el objetivo de poder analizar en qué medida se han alcanzado, o no, los objetivos del Proyecto de Innovación Docente inicialmente planteados. Para ello, se diseñarán diferentes encuestas dirigidas al alumnado que ha participado en el desarrollo de las diferentes actividades de gamificación jurídica para valorar su participación en el desarrollo de las mismas.

Summary of the Project (In English):

The teaching and learning of Law has been characterised by the use of traditional teaching methodologies. Although there has certainly been a renewal of these methodologies - through the use of ICTs - the possibility that Law, in general, and Procedural Law, in particular, can be taught and learned by "playing" has been overlooked. For this reason, legal gamification for teaching and learning Law should become a teaching methodology that complements the traditional teaching and learning process of the different legal disciplines, in general, and Procedural Law, in particular.

Legal gamification promotes the use of techniques, elements and dynamics typical of games, allowing multiple results to be obtained: a) boosting student motivation and attention; b) reinforcing their behaviour and desire to excel in order to achieve objectives; c) activating their learning and participation; d) facilitating the internalisation of knowledge in an entertaining way; e) improving skills and competences; f) achieving student loyalty to the content being worked on; g) optimising and rewarding the student. Thus, through the Teaching Innovation Project, we want to demonstrate the real possibilities of adapting (to the virtual environment) certain traditional games and of creating new games to improve the teaching and learning of Procedural Law.

Our intention is to be able to consolidate the idea that the terms Procedural Law and fun are not incompatible with each other, facilitating, for this purpose, access to illustrative cards on educational games that can be viewed by students and teachers; being applied, subsequently, in university classrooms in order to promote a more active, dynamic and entertaining teaching and learning of Procedural Law.

D. Resultados obtenidos

Aspectos considerados en el proyecto: Autonomía y transparencia, inclusión y diversidad, igualdad de género y/o vida saludable y sostenibilidad:

- Autonomía y transparencia: algunas de las actividades de gamificación jurídica se desarrollarán de forma colectiva y otras individualmente a fin de poder potenciar, respectivamente, las oportunas competencias: trabajo autónomo y trabajo grupal del alumnado. Todas las actividades de gamificación jurídica que se realizarán, vendrán recogidas en la guía didáctica de la asignatura de Derecho Procesal en la que se implementarán, así como, su posible incidencia en el sistema de evaluación continua de la misma.
- Mejora de la inclusión y atención a la diversidad de los usuarios del Proyecto de Innovación Docente: un aspecto fundamental del Proyecto de Innovación Docente es que todo el contenido se crea *ex novo* y *ad hoc* para el desarrollo del mismo. Las actividades de gamificación jurídica se desarrollarán en un ámbito o espacio virtual; siendo, en consecuencia, accesibles a todo el alumnado.
- Fomento de la igualdad de género y oportunidades: todas las actividades de gamificación jurídica a desarrollar, así como, todos los elementos derivados y relacionados con ellas respetarán y apostarán por el lenguaje inclusivo y la perspectiva de género.

Aspectos considerados en el proyecto: Internalización, digitalización y virtualización, empleo y emprendimiento y/o transferencia del conocimiento:

- Digitalización y virtualización: el Proyecto de Innovación Docente está directamente encaminado hacia una mejora de la digitalización y virtualización. Prueba de ello es que todas las actividades de gamificación jurídica se implementarán de forma virtual a través del uso de las diferentes herramientas y talleres de la plataforma PRADO de la Universidad de Granada.
- Empleabilidad de los estudiantes y emprendimiento: el Proyecto de Innovación Docente persigue, entre otros muchos objetivos, la mejora de la enseñanza y aprendizaje del Derecho Procesal a través de la gamificación jurídica, lo que, a nuestro parecer, repercutirá positivamente en la formación académica del alumnado y, como resultado, en la futura empleabilidad de éstos.

Resultados en relación con el alumnado y/o profesorado:

Los resultados en relación con el alumnado y/o el profesorado objeto del Proyecto de Innovación Docente son:

- Potenciar la motivación y atención del alumno.
- Reforzar su conducta y ánimo de superación para obtener objetivos.
- Activar su aprendizaje y participación.
- Facilitar la interiorización de conocimientos de una forma entretenida.
- Mejorar habilidades y competencias-
- Obtener la fidelización del alumno con el contenido que trabaja.
- Optimizar y recompensar al alumno.
- Contribuir a la mejorar de la educación e innovación docente en Derecho, en general, y en Derecho Procesal, en particular.
- Proporcionar y fomentar el desarrollo de metodologías y recursos para mejorar la labor docente.
- Generar y difundir experiencias educativas de carácter innovador.
- Crear espacios de encuentro para profesores de Derecho: Congresos, Jornadas, Seminarios, Talleres y Publicaciones.

Hallazgos, recursos y/o productos derivados del proyecto que suponen una evolución y mejora de los existentes:

Los recursos y/o productos derivados del Proyecto de Innovación Docente serán:

- Juegos jurídicos para la enseñanza y aprendizaje del Derecho Procesal de forma dinámica, activa y entretenida.
- Ficha ilustrativas sobre juegos jurídicos que podrán ser visualizadas, posteriormente, en clase por el alumnado y profesorado.
- Cuestionarios de Derecho Procesal y plantillas de resolución.
- Encuestas y talleres en la plataforma PRADO de la Universidad de Granada.

Los recursos y/o productos derivados planteados son transferibles y útiles para otros equipos y/o para la comunidad universitaria:

Los resultados y/o productos derivados del Proyecto de Innovación Docente son transferibles y útiles para otros equipos y/o para la comunidad universitaria en su conjunto. Los resultados y/o productos derivados del Proyecto de Innovación Docente son perfecta y fácilmente transferibles a otros equipos de otras Universidades españolas de la misma rama de conocimiento (Derecho Procesal) o de otras ramas jurídicas mediante la realización de pequeñas modificaciones y ajustes.

Hemos incorporado nuestro Proyecto de Innovación Docente a la Red de Proyectos de Innovación Docente que en esta materia ya existe, y formar parte de la Asociación para la Docencia e Innovación en Derecho constituida en el año 2020, que tiene por finalidad esencial la mejora de la enseñanza y aprendizaje del Derecho mediante la generación, potenciación y difusión de la innovación educativa en el desarrollo de sus procesos de enseñanza y aprendizaje.

Results obtained (In English)

The results and/or products derived from the Teaching Innovation Project are transferable and useful for other teams and/or for the university community as a whole. The results and/or products derived from the Teaching Innovation Project are perfect and easily transferable to other teams from other Spanish universities in the same branch of knowledge (Procedural Law) or other legal branches by making minor modifications and adjustments.

We have incorporated our Teaching Innovation Project into the Network of Teaching Innovation Projects that already exists in this area, and form part of the Association for Teaching and Innovation in Law established in 2020, which has the essential aim of improving the teaching and learning of Law through the generation, promotion and dissemination of educational innovation in the development of its teaching and learning processes.

E. Difusión y aplicación del proyecto a otras áreas de conocimiento y universidades

Los resultados y/o productos derivados del Proyecto de Innovación Docente se difundirán a través de la realización de distintas ponencias y comunicaciones en diferentes Congresos y Jornadas de Innovación Docente relacionados con la misma materia de trabajo, así como en publicaciones (artículos y capítulos de libro), también, relacionadas con la Innovación Docente en los que participen algún miembro del equipo del Proyecto de Innovación Docente.

Dissemination and application of the project to other areas of knowledge and universities (In English)

The results and/or products derived from the Teaching Innovation Project will be disseminated through different presentations and communications in different Teaching Innovation Conferences and Conferences related to the same subject matter, as well as in publications (articles and book chapters), also related to Teaching Innovation in which any member of the Teaching Innovation Project team participate

F. Estudio de las necesidades para incorporación a la docencia habitual

Tal y como antes ya hemos señalado, el Proyecto de Innovación de Docente se compone de un equipo cuyos miembros son todos profesores del Departamento de Derecho Procesal y Eclesiástico del Estado de la Universidad de Granada. El equipo, además, de haber ya trabajado colectivamente en anteriores Proyectos de Innovación Docente, también, lleva trabajando, desde hace tiempo, en la temática que constituye el objeto de este Proyecto de Investigación, tal y como lo acreditan las diferentes intervenciones de sus miembros en diferentes Congresos y Jornadas de Innovación Docente relacionadas con la

misma temática de éste. En este sentido, podemos asegurar que las actividades de gamificación jurídica propuestas en el Proyecto de Innovación Docente se extenderán más allá de la duración o vigencia del mismo, al ser consideradas herramientas esenciales en la enseñanza y aprendizaje del Derecho Procesal desde una metodología activa, dinámica y entretenida.

La viabilidad relativa a la implementación de las acciones de innovación docente, en forma de actividades de gamificación jurídica, propuestas en el Proyecto de Innovación Docente encuentra su máxima garantía en el hecho de que nos encontramos ante un equipo de trabajo conformado por varios profesores de un mismo Departamento (Departamento de Derecho Procesal y Eclesiástico del Estado) de la Facultad de Derecho de la Universidad de Granada que ya han trabajado conjuntamente en otros Proyectos de Innovación Docente previos y que vienen trabajando en la temática objeto de este Proyecto de Innovación Docente desde hace tiempo, tal y como bien lo acredita las diferentes intervenciones de sus miembros en diferentes Congresos y Jornadas de Innovación Docente relacionadas con la temática de éste.

G. Puntos fuertes, las dificultades y posibles opciones de mejora

- Aparición de posibles problemas técnicos o informáticos. Contacto con el CEPRUD de la universidad de Granada.
- Implicación y motivación del alumnado. Inclusión de las actividades de gamificación jurídica en la evaluación continua de las asignaturas de Derecho Procesal en las que se vayan a implementar; recogiendo, en este mismo sentido, en las guías didácticas de las mismas.
- Alteraciones en la programación o cronograma inicial. Reunión inmediata de los miembros del equipo del Proyecto de Innovación Docente a fin de adoptar las oportunas decisiones.