



Universidad de Oviedo  
*Universidá d'Uviéu*  
University of Oviedo

## Aprendizaje del Derecho de obligaciones y contratos a través de medios tecnológicos y actividades prácticas (PINN-18-B-024)

Autor 1 – Ignacio Fernández Chacón; ichacon@uniovi.es; Departamento de Derecho Privado y de la Empresa

Autor 2 – Clara Gago Simarro; gagoclara@uniovi.es; Departamento de Derecho Privado y de la Empresa

**Palabras clave:** *Derecho Civil, TICS, Prácticas, Jurisprudencia, Bases de Datos*

### Tipo de proyecto

Tipo A (PINN-18-A)	
--------------------	--

Tipo B (PINN-18-B)	X
--------------------	---

### Resumen / Abstract

Uso de las TICS, particularmente de los móviles de forma positiva para la impartición de la docencia de Derecho Civil II y fomento del análisis crítico de jurisprudencia contradictoria, de las habilidades de exposición y de trabajo en grupo de los alumnos.

## 1 Contribución del proyecto a la consecución de los objetivos específicos y de los objetivos de la convocatoria

### 1.1 Objetivos específicos y objetivos prioritarios de la convocatoria conseguidos

	Objetivos Específicos del proyecto	Objetivo/s de la convocatoria con los que se relaciona	% del peso en el Proyecto
1	Facilitar la aproximación a la materia de Derecho Civil a través de la utilización de herramientas tecnológicas interactivas	Impulso de la continuidad, transferencia y diseminación de los proyectos de innovación precedentes	20



	<b>Objetivos Específicos del proyecto</b>	<b>Objetivo/s de la convocatoria con los que se relaciona</b>	<b>% del peso en el Proyecto</b>
2	Mejorar la comprensión de la asignatura mediante la realización de casos prácticos y simulación de pleitos	Innovación en el ámbito de la metodología docente y empleo de TICS	20
3	Promover el trabajo autónomo del alumno en la búsqueda de fuentes y preparación de los casos prácticos propuestos	Innovación para el desarrollo de competencias transversales en los estudios universitarios y para la inclusión de temáticas transversales e innovación en el ámbito de la tutoría y la orientación de los alumnos hacia su futuro profesional	20
4	Utilizar en el Grado en Derecho y Derecho y ADE una metodología desarrollada en un proyecto previo (PINN-17-A-076)	Integrar proyectos de innovación docente con otro tipo de proyectos o actividades que se estén realizando en la Universidad para mejorar y dar visibilidad a dichos proyectos de innovación docente.	40

## **1.2 Mejoras a la convocatoria, grado de pertinencia de las mismas, modificaciones al proyecto inicial y justificación de los cambios**

## **2 Contribución del proyecto al plan estratégico de la Universidad y repercusiones en la docencia.** *Para la elaboración de este apartado describir el grado de cumplimiento de los compromisos adquiridos del punto 5 de la solicitud del proyecto.*

### **2.1 Alineamiento del Proyecto de Innovación Docente con el Plan Estratégico 2018-2022 de la Universidad de Oviedo en materia docente.**

Tal y como ya se indicó en su día con la solicitud del Proyecto, éste se adecúa y alinea con las líneas estratégicas de la Universidad de Oviedo consistentes en: 1) Promover la realización de actuaciones que tienen como objeto la mejora e innovación docente, la incorporación integral de las TICs en la oferta formativa y Mejorar las competencias lingüísticas de los estudiantes; 2) Incrementar las prácticas que realizan los estudiantes relacionados con su carrera. Las bases de datos de jurisprudencia y legislación, herramienta indispensable en el ámbito del Derecho y cuya familiarización por parte del alumnado resulta indispensable para su próxima incorporación al mercado laboral y preparación de asuntos reales; 3) Asimismo, a



Universidad de Oviedo  
*Universidá d'Uviéu*  
*University of Oviedo*

través del proyecto se ha pretendido mejorar el desarrollo de competencias transversales en los estudios universitarios y la inclusión de temáticas transversales. Se trata de un objetivo cuya consecución se ha logrado a través de la inclusión en la dinámica de las clases prácticas de la preparación por parte de los alumnos de casos prácticos complejos carentes en muchos casos de una solución unívoca, fomentando con ello su capacidad crítica y de razonamiento, habilidades expositivas y de confrontación de ideas en el transcurso de debates en público, así como el trabajo en equipo en la preparación de los casos y la empatía entre los miembros del grupo en aras a la consecución de un objetivo común independiente de las opiniones personales de cada uno de los integrantes.

## **2.2 Grado de consecución de las repercusiones esperadas del proyecto (en la docencia específica y en el entorno docente)**

El Proyecto desarrollado permitirá poner en práctica las actividades realizadas en otros, cursos, carreras o con otros profesores en las titulaciones impartidas en la Facultad de Derecho, dada la posibilidad de utilización de los medios tecnológicos avanzados empleados (Kahoot, Socrative...) independientemente de la materia impartida. El Proyecto ha desarrollado la misma metodología docente puesta en marcha el curso anterior con el Proyecto (PINN-17-A). Por otra parte, hemos podido comprobar la posibilidad de extrapolar la metodología docente puesta en marcha mediante el uso de las aplicaciones Kahoot y Socrative en otras disciplinas, tras contactar con otros profesores de la Universidad de Oviedo que han solicitado también para este curso 2018/2019 un proyecto de similares características para impartir docencia en los grados en ingeniería. Asimismo, hemos constatado en nuestro Área de conocimiento (Derecho Civil) el exitoso desarrollo de otro proyecto paralelo a éste en la asignatura Derecho Civil IV en el curso 2017/2018, lo que no hace sino corroborar las posibilidades de futuro de la metodología docente empleada.

## **3 Memoria del Proyecto**

### **3.1 Marco Teórico del Proyecto**

### **3.2 Metodología utilizada**

#### *3.2.1 Plan de Trabajo desarrollado*

1. Realización y solución de casos prácticos y preguntas teóricas de forma individual en el transcurso del horario de las clases prácticas a través de aplicaciones móviles (fundamentalmente Socrative).
2. Comentario, debate y exposición oral en grupo de resoluciones judiciales contradictorias del Tribunal Supremo sobre una misma temática previamente explicada en clase por el Profesor en términos teóricos.



### 3.2.2 Descripción de la Metodología

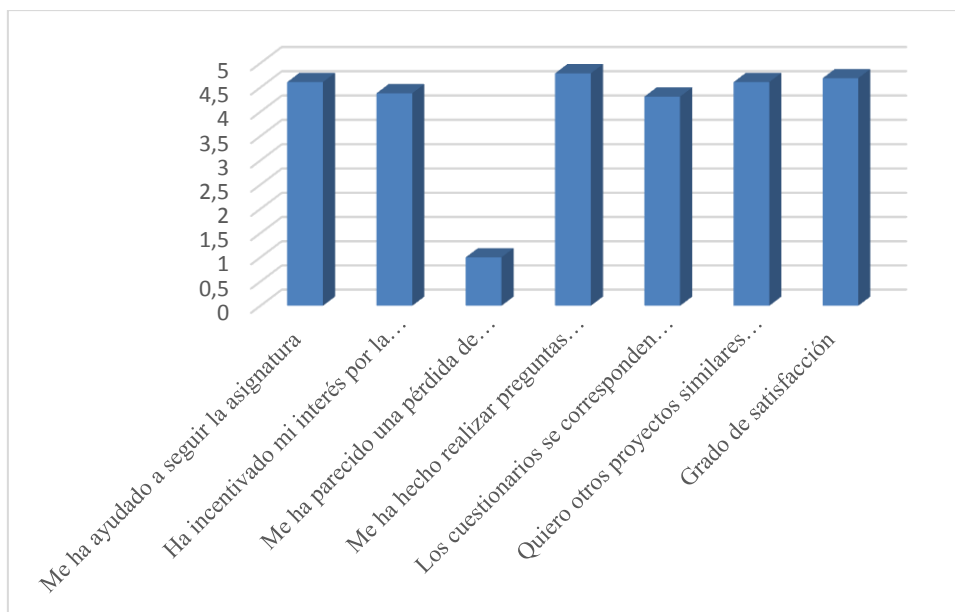
1. Casos prácticos y preguntas teóricas en clase a través de las aplicaciones Kahoot y Socrative mediante la conexión de los alumnos con sus móviles a un aula virtual creada a tal efecto.
2. Análisis en grupo de jurisprudencia contradictoria en materia de: 1) Intereses en obligaciones dinerarias; 2) Modificación subjetiva de créditos.

## 3.3 Resultados alcanzados

**3.3.1 Valoración de indicadores** detallando los instrumentos utilizados para recoger la información, se valora la inclusión de tablas o figuras que faciliten la comprensión de lo expuesto. Al menos un indicador se vinculará con el grado de satisfacción del alumnado que participe en el proyecto.

Utilización de las aplicaciones Kahoot y Socrative y de los resultados automatizados que tales aplicaciones facilitan al profesor (resultados de la clase en general, específicos de cada alumno, tiempo de realización de la prueba...) que permiten valorar los conocimientos previamente adquiridos por los alumnos en las clases teóricas y su participación.

Asimismo, en clase realizamos una encuesta a los alumnos acerca de la utilidad del sistema de aprendizaje puesto en marcha, que mostró una opinión muy positiva sobre el uso del Socrative en las clases prácticas, requiriendo los alumnos el uso de proyectos docentes similares en otras asignaturas. La encuesta consistió en 7 preguntas a valorar de 1 a 5, cuyos resultados se desglosan a continuación





**Tabla resumen (a incluir obligatoriamente)**

Nº	Indicador	Modo de evaluación	Rangos fijados y obtenidos
1	Aumento del porcentaje de la participación de los alumnos y de la asistencia presencial	Se tomó como indicador el número de participantes y el acierto en las respuestas	Por encima del 70 % bueno. (Resultado 50 % de aciertos)
2	Participación en el caso propuesto	Se valoró la elaboración del documento así como la exposición pública	Entre el 0,0 % y el 40 % bajo. Entre el 40 % y el 70 % aceptable. Por encima del 70 % bueno. (Resultado 95% participación en un grupo y 40% en el otro)
3	Participación en el comentario y análisis de resoluciones judiciales	Se tomó como indicador el número de comentarios efectuados y su calidad	Entre el 0,0 % y el 40 % bajo. Entre el 40 % y el 70 % aceptable. Por encima del 70 % bueno. (Resultado 95% participación en un grupo y 40% en el otro)

**3.3.2 Observaciones más importantes sobre la experiencia relacionando los resultados con los objetivos del proyecto evitando afirmaciones que no estén fundamentadas en lo realizado, redundancias o reiteraciones.**

La experiencia a la hora de utilizar las herramientas Kahoot y Socrative ha sido muy satisfactoria. El manejo y diseño como usuario de actividades teóricas y prácticas encaminadas a reforzar el aprendizaje de los alumnos mediante una utilización positiva de sus dispositivos móviles ha sido mejor de lo esperado. Los alumnos han respondido de forma adecuada y se han interesado por la metodología puesta en práctica, aun cuando los resultados académicos en el examen final derivados de ello así como del resto de prácticas llevadas a cabo ha sido inferior al esperado, aunque con una diferencia notable entre los dos grupos en que se impartía docencia (grado en Derecho y doble grado en Derecho y ADE).

**3.3.3 Información online, publicaciones o materiales en abierto derivados de los resultados del proyecto (se valorará especialmente que se proporcionen los enlaces a los mismos)**



Universidad de Oviedo  
*Universidá d'Uviéu*  
*University of Oviedo*

**3.4 Conclusiones, discusión y valoración global del proyecto.** Se destacarán los puntos fuertes y débiles del proyecto contrastándolas con los resultados de otros estudios referenciados en el apartado 3.1 sin reiterar los datos ya comentados en otros apartados.

El punto fuerte del Proyecto desarrollado en la asignatura Derecho Civil II en el presente curso académico ha sido el uso de aplicaciones tecnológicas y audiovisuales en las clases prácticas. Ello ha logrado un mayor interés y una mayor participación de los alumnos en la asignatura. El grado de acercamiento a los objetivos planteados ha sido alto. Se han podido conseguir los objetivos previstos, en cuanto a la impartición y utilización de nuevas técnicas, se ha comprobado su acogida y respeto por los alumnos.

Sin embargo, como contrapunto cabe destacar el mal funcionamiento de internet en algunas aulas y el excesivo número de alumnos en algunas clases prácticas (especialmente en el Grupo DA del doble Grado en Derecho y ADE). Ello ha dificultado considerablemente el empleo de estos nuevos recursos que contienen un número máximo de alumnos y la conexión de todos ellos en la aplicación de internet.

## **4 Bibliografía**

La inclusión de la bibliografía de referencia utilizada para la elaboración del proyecto es obligada. Las citas bibliográficas deberán extraerse de los documentos originales indicando siempre la página inicial y final del trabajo del cual proceden, a excepción de obras completas. No debe incluirse bibliografía no citada en el texto. Su número ha de ser ajustado, y se presentarán alfabéticamente por el apellido primero del autor (agregando el segundo sólo en caso de que el primero sea de uso muy común). Se valorará la correcta citación conforme a normativas estandarizadas tipo APA o similares, también se valorará positivamente que haya referencias no sólo a trabajos nacionales, sino también internacionales.

*En la literatura existen diversos trabajos relacionados con el fomento de la gamificación (game-based learning) como herramienta complementaria a las técnicas docentes tradicionales. Dentro de las opciones de gamificación posibles, las más extendidas son las basadas en el uso de dispositivos móviles en el aula (Artal, 2015), las cuales consiguen aumentar la motivación del estudiante y que este se involucre más en el aprendizaje (Tretinjak et al. 2015). No obstante, la calidad de las preguntas y el diseño de la aplicación móvil juegan un papel relevante en el éxito del proyecto de gamificación (Lucke, 2013).*