



Universidad de Oviedo
Universidá d'Uviéu
University of Oviedo

ANEXO III – Memoria final de la ejecución del Proyecto de Innovación Docente– 2019

“Gamificación de las asignaturas Derecho Civil
III y Derecho Civil IV a través de medios
tecnológicos en formato práctico”

(PINN-19-B-011)

Convocatoria de los Proyectos de Innovación Docente 2019

Ignacio Fernández Chacón – ichacon@uniovi.es- Departamento Derecho Privado
Camino Sanciñena Asurmendi – camino@uniovi.es- Departamento Derecho Privado
Julio Carbajo González – jcarbajo@uniovi.es- Departamento Derecho Privado
Clara Gago Simarro – gagoclara@uniovi.es- Departamento Derecho Privado

Palabras clave:

Tipo de proyecto

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

Tipo B (PINN-19-B-011)	X
------------------------	---

En este apartado decir el tipo de proyecto (Tipo A o Tipo B) y únicamente en caso de ser de tipo B, describir las ampliaciones y novedades con respecto a los proyectos anteriores de los cuales es continuación y la referencia al proyecto previo.

Resumen / Abstract

Uso de las TICS, particularmente de los móviles de forma positiva para la impartición de la docencia de las asignaturas de Derecho Civil III y Derecho Civil IV a través de la gamificación 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 del proyecto 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	100%
2 Mejorar la comprensión de las asignaturas mediante la realización de casos prácticos a través de dichas aplicaciones	Innovación en el ámbito de la metodología docente y empleo de TICS	60%
3 Utilizar en el Grado en Derecho y en el Grado en Derecho y ADE una metodología desarrollada en un proyecto previo (PINN-18-B-024)	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.	100%

1.2 Objetivos de la convocatoria a los que se dirigía el proyecto conseguidos. Indicar valoración del grado de consecución.

Ámbitos	% Adecuación
a) Innovación en el ámbito de la metodología docente	90%
b) Innovación para el desarrollo de competencias transversales en los estudios universitarios y para la inclusión de temáticas transversales	80%
g) Impulso de la continuidad, transferencia y diseminación de los proyectos de innovación	100%



Universidad de Oviedo
Universidá d'Uviéu
University of Oviedo

2 Contribución del proyecto al plan estratégico de la Universidad y repercusiones en la docencia

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

El Proyecto desarrollado en el curso académico 2019-2020 se adecúa y alinea con las líneas estratégicas de la Universidad de Oviedo, consistentes en: 1) Promover la realización 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 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 resolución por parte de los alumnos de casos prácticos complejos en formato test, fomentando con ello su capacidad crítica y de razonamiento, habilidades expositivas y de confrontación de ideas en el transcurso de debates posteriores a la realización de las pruebas.

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-18-B) en la asignatura de Derecho Civil II. 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 2019/2020 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

El uso generalizado de dispositivos móviles en las aulas es una realidad que se ha venido observando durante los últimos años. En principio el uso de dichos dispositivos móviles tanto en las clases teóricas como en las clases prácticas es desaconsejable, en la medida que puede favorecer un déficit de atención y, consecuentemente, de aprendizaje. Como erradicar o prohibir su utilización resulta especialmente complicado debemos desarrollar la estrategia contraria: convertir los dispositivos móviles en una herramienta docente

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 las más extendidas son las basadas en el uso de dispositivos móviles en el aula (Artal, 2015), aumentando la motivación del estudiante, y la involucración en el aprendizaje (Tretinjak *et al.* 2015). La calidad de las preguntas y el diseño de la aplicación juegan un papel relevante en el éxito de la gamificación (Lucke, 2013).

Como la realización de tareas que impliquen la participación activa del alumnado despierta la motivación y produce un mayor rendimiento académico hemos desarrollado un proyecto centrado en la utilización de plataformas de creación de juegos basados en preguntas y respuestas en las asignaturas de “Derecho Civil III” y “Derecho Civil IV” que se imparten en la Facultad de Derecho en 3º y 4º curso del Grado en Derecho y del Doble Grado en Derecho y Administración y Dirección de Empresas como asignaturas obligatorias. El proyecto será desarrollado conjuntamente por profesores de las asignaturas y profesores de la EPI-Gijón, participantes en el proyecto PINN-18-A-040 que ha desencadenado esta colaboración entre centros y departamentos.

3.2 Metodología utilizada

3.2.1 Plan de Trabajo desarrollado

El plan de trabajo desarrollado puede dividirse en tres grandes bloques;

1. **PREPARACIÓN DE LOS MATERIALES DOCENTES.** El primer bloque consistente en la preparación por los profesores de las asignaturas Civil III y Civil IV de los casos prácticos en las aplicaciones de Kahoot y Socrative centrándose en los conceptos clave que deben fijar los alumnos durante el aprendizaje de la materia, especialmente utilizando la herramienta de respuesta múltiple como puede observarse en el siguiente ejemplo:



Sucesiones. Tema 11: la sucesión intestada



Ajustar prueba a evaluación basada en resultados

1. ¿Quiénes considera la ley que pueden ser herederos abintestato?



- A Los hijos o descendientes en defecto del cónyuge viudo
- B El cónyuge viudo en concurrencia con descendientes y ascendientes
- C Los hijos o descendientes del causante
- D Los hermanos del padre y de la madre en concurrencia con sus hijos
- E Los padres y ascendientes en defecto del cónyuge viudo



2. **PRÁCTICAS EN EL AULA.** El segundo bloque consistió en la puesta en marcha de los casos prácticos preparados por los profesores de las asignaturas en las clases prácticas, debiendo los alumnos conectarse con la red WIFI de la Universidad de Oviedo al aula concreta del profesor para la realización del caso planteado, especialmente en los primeros 45 minutos de las clases prácticas, aunque también se realizaron pequeños cuestionarios al finalizar las clases expositivas:

1 de 8

Patricio otorga testamento notarial donde además de distribuir sus bienes entre sus hijos matrimoniales reconoce a Laura como hija extramatrimonial. Sin embargo, cinco meses después por miedo a que su mujer descubra la verdad revoca el testamento anterior otorgando un nuevo testamento notarial en el que instituye por partes iguales a sus hijos matrimoniales sin hacer ninguna alusión a su otra hija Laura. En vista de lo cual...

- | | |
|---|--|
| <input type="radio"/> A La revocación del testamento invalida el reconocimiento de Laura como hija extramatrimonial. | <input type="radio"/> B El reconocimiento de Laura como hija extramatrimonial deviene ineficaz por la revocación del testamento en el que se contenía. |
| <input type="radio"/> C La revocación del testamento no invalida el reconocimiento de Laura como hija extramatrimonial porque Patricio no revoca expresamente dicho reconocimiento. | <input type="radio"/> D El reconocimiento de Laura como hija extramatrimonial no pierde su fuerza legal, aunque se revoque el testamento en que se hizo. |

ENVIAR RESPUESTA

3. **EVALUACIÓN DE RESULTADOS.** Finalmente, el tercer bloque consistió en analizar y valorar los resultados obtenidos por los alumnos en los distintos casos prácticos, observando las cuestiones correctas e incorrectas. En la mayoría de los supuestos el profesor propuso la resolución del caso de manera presencial una vez finalizado el caso práctico en clase (45 minutos para la realización del caso / 45 minutos para la resolución presencial del mismo). Esta opción nos permitió valorar no sólo la correcta realización del caso práctico, sino también la defensa oral de las respuestas por los alumnos.

Una vez realizados los cuestionarios, los profesores extrajeron de la aplicación web un informe de resultados que recoge la siguiente información:

- a. Visión general del número de aciertos en cada cuestionario, y del número de alumnos que han respondido cada cuestionario, lo cual es muy útil para tener una idea general de los temas en los que los alumnos han prestado más atención o han participado más



activamente.

- b. Visión detallada de las respuestas que ha respondido correctamente cada alumno en cada uno de los cuestionarios.
- c. Análisis detallado de cada pregunta incluyendo el número de aciertos, fallos y no respondidas. Esto es muy útil para detectar errores generalizados que se repiten en la mayoría de los alumnos y reforzar conceptos durante la asignatura.

Tema 2. Crisis matrimoniales - Fri Oct 11 2019

Mostrar nombres
 Mostrar respuestas

Nombre ↑	Puntuación (%) ↓	1	2	3	4	5	6	7	8
*****	50%	B	B	B	A	C	C	D	
*****	75%	D	B	C	A	D	B	D	C
*****	38%	D	C	C	A	C	C	D	C
*****	63%	D	B	C	A	D	B	C	C
*****	50%	D	B	C	A	D	C	C	
*****	38%	D	B	C	A	B	C	C	C
*****	50%	B	D	C	A	C	B	C	C
*****	75%	D	B	C	A	D	B	D	C
*****	63%	D	B	C	C	D	B	D	A
*****	75%	D	B	C	A	D	B	D	C
*****	25%	D	A	C	C	D	C	C	A
*****	38%	D	C	C	A	C	C	D	C
*****	75%	D	B	C	A	D	B	D	C
*****	88%	B	B	C	A	D	B	D	

La finalidad principal de la descarga de los resultados fue la posibilidad de identificar de manera temprana aquellos conceptos o ideas que no habían quedado claros en el conjunto de los estudiantes. Esta retroalimentación de información sobre la absorción del aprendizaje por parte de los alumnos durante el transcurso de la asignatura permitió a los profesores involucrados en el proyecto volver a incidir en las clases teóricas sobre aquellos conceptos en los que los alumnos habían respondido mayoritariamente de manera errónea, permitiendo así mejorar la calidad de los egresados.

La participación de los distintos profesores en la puesta en marcha del proyecto en el curso académico 2019-2020 puede comprobarse en la siguiente tabla:



CALENDARIO	TAREAS	PROFESORES
Antes del comienzo de las asignaturas (primer cuatrimestre)	Elaboración de cuestionarios en Kahoot y Socrative	Ignacio Fernández Chacón Camino Saniciñena Asurmendi Clara Gago Simarro
Comienzo de las asignaturas	Explicación del proyecto en las distintas asignaturas	Ignacio Fdez. Chacón Clara Gago Simarro
Durante el primer cuatrimestre	Realización de casos prácticos	Ignacio Fernández Chacón Camino Saniciñena Asurmendi Julio Carbajo González Clara Gago Simarro
	Análisis de los resultados	Ignacio Fernández Chacón Camino Saniciñena Asurmendi Julio Carbajo González Clara Gago Simarro
Al finalizar la asignatura	Resultados cuestionario de satisfacción	Ignacio Fdez. Chacón Clara Gago Simarro

3.2.2 Descripción de la metodología

La metodología docente tradicional seguida en las asignaturas de Civil III y Civil IV del Grado en Derecho, así como desde su implantación del Doble Grado en Derecho y ADE han sufrido una importante innovación con la puesta en marcha del presente proyecto: hemos asistido a una modernización en las herramientas utilizadas para la realización de las prácticas docentes, desde el sistema tradicional de dictado del caso práctico que los alumnos tenían que resolver (en casa o en la propia clase) en una hoja en blanco o en Word a la resolución de casos prácticos automáticamente en las aplicaciones disponibles (Kahoot o Socrative). Ambas aplicaciones son intuitivas y de fácil acceso: entrando en la página www.kahoot.com o; www.socrative.com el profesor puede crear un aula personal donde volcar los distintos casos prácticos que, posteriormente realizarán los alumnos en el aula simplemente accediendo a la página web en su condición de estudiantes indicando el nombre del aula de su profesor.

Para fomentar distintas competencias en los alumnos se utilizaron algunas de las herramientas que permiten las aplicaciones de Kahoot y Socrative: 1) la denominada “carrera espacial” en Socrative, formando grupos de cuatro-cinco alumnos para fomentar la motivación y competencia entre los distintos grupos; 2) la prueba test individual y con preguntas y respuestas aleatorias para poder calificar y conocer los conocimientos adquiridos individualmente por cada alumno; y, 3) la herramienta de “Guiado por el profesor” para la realización de los casos prácticos conjuntamente durante la clase para fomentar el debate y la participación presencial de los alumnos.



3.3 Resultados alcanzados

3.3.1 Valoración de indicadores

- Conocimiento adquirido por los alumnos gracias a la utilización de las aplicaciones Kahoot y Socrative: las aplicaciones utilizadas permiten conocer los resultados individualizados de los alumnos, así como el general de la clase al tiempo que los alumnos realizan las actividades lo que permite valorar los conocimientos previamente adquiridos por los alumnos en las clases teóricas y su participación, así como aquellas cuestiones que necesitan una mayor/mejor explicación.
- Grado de satisfacción de los alumnos: al término de las asignaturas se realizó 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 de las aplicaciones (Kahoot y 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:

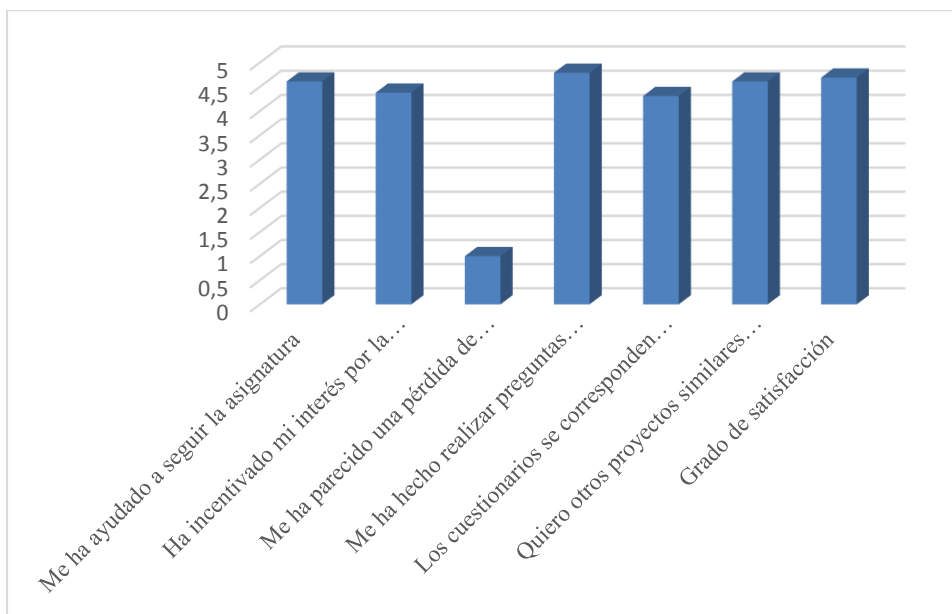


Tabla resumen (a incluir obligatoriamente)

Nº	Indicador	Modo de evaluación	Rangos fijados y obtenidos
1	Encuesta particular sobre el proyecto de innovación	Se tomó como indicador el número de participantes y el acierto en las respuestas y la encuesta sobre satisfacción de los alumnos	Por encima del 70 % bueno. (Resultado 50 % de aciertos)
2	Nota media de los alumnos presentados	Se valoró la nota obtenida en cada uno de los grupos comparándola con las obtenidas en cursos anteriores	Entre el 0,0 % y el 40 % bajo. Entre el 40 % y el 70 % aceptable. Por encima del 70 % bueno. (Resultado 50 %)



3.3.2 Observaciones más importantes sobre la experiencia

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 han sido inferiores a los esperados.

3.3.3 Información online, publicaciones o materiales en abierto derivados de los resultados del proyecto

3.4 Conclusiones, discusión y valoración global del proyecto

El punto fuerte del Proyecto desarrollado en las asignaturas Derecho Civil III y Derecho Civil IV en el presente curso académico ha sido el uso de aplicaciones tecnológicas 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 C del Grado en Derecho). 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

- KIILLI, K. (2005). Digital game-based learning: Towards an experiential gaming model. *The Internet and higher education*, 8(1), 13-24.
- PAPASTERGIOU, M. (2009). Digital game-based learning in high school computer science education: Impact on educational effectiveness and student motivation. *Computers & education*, 52(1), 1-12.
- PRENSKY, M. (2003). Digital game-based learning. *Computers in Entertainment (CIE)*, 1(1), 21-21.
- SUNG, H. Y., & HWANG, G. J. (2013). A collaborative game-based learning approach to improving students' learning performance in science courses. *Computers & education*, 63, 43-51.
- VAN ECK, R. (2006). Digital game-based learning: It's not just the digital natives who are restless. *EDUCAUSE review*, 41(2), 16.
- DE FREITAS, S. (2006). Learning in immersive worlds: A review of game-based learning.