

Memoria de proyectos de innovación y buenas prácticas docentes

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

Título	Generación de contenidos digitales para la introducción de metodologías activas de aprendizaje en la asignatura Derecho Procesal II.		
Código	21-50	Fecha de Realización:	septiembre 2021 a mayo 2022
Coordinación	Apellidos	González García	
	Nombre	Saúl	
Tipología	Tipología de proyecto	Básicos II	
	Rama del Conocimiento	Ciencias Sociales y Jurídicas	
	Línea de innovación	- Mejora de las competencias docentes en la universidad actual - Digitalización y virtualización de la docencia	

B. Objetivo Principal

Nuestra acción pretende dotar a los profesores de la asignatura Procesal II de una serie de materiales digitales para que puedan emplearlos en sus clases e introducirlos mediante metodologías de aprendizaje activo tales como el role playing o la clase invertida y que se basan en los contenidos prácticos generados en el proyecto.

De esta forma el objetivo principal de proyecto consiste en diseñar los supuestos prácticos y generar todos los contenidos mencionados anteriormente que para colgarlos en PRADO a disposición de los profesores para que estos puedan emplearlos en clases invertidas y sobre todo en simulaciones que mejoren la formación de los alumnos en un aspecto claramente deficitario.

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.

1. Objetivos del proyecto:

Los objetivos del proyecto, expresados como resultados del aprendizaje, están todos en un nivel de procesos cognitivo intermedio o alto y serían los siguientes:

- Que el estudiantado sea capaz de hacer uso de las bases principales bases de datos jurídicas.
- Que el estudiantado sea capaz de identificar las normas procesales aplicables a un determinado supuesto o caso.
- Que el estudiantado sea capaz de realizar diferentes escritos procesales.
- Que el estudiantado sea capaz de simular distintas actuaciones procesales. (Por ejemplo, una toma de declaración a un detenido)
- Que el estudiantado, en la redacción de los escritos sea capaz de argumentar y emplear razonamientos lógicos
- Que el estudiantado en las simulaciones orales sea capaz de persuadir.
- Que el estudiantado sea capaz de valorar la correcta o incorrecta aplicación de normas procesales.

2. Metodología:

La metodología empleada para la consecución de los objetivos ha sido la siguiente:

- **Fase de diseño:** en ella, el profesorado integrante del proyecto y con docencia en la asignatura Derecho Procesal II expuso los posibles casos para el proyecto 3 casos de ejecución civil y 7 casos de proceso penal. Una vez expuestos resultaron elegidos los siguientes supuestos: demanda de ejecución de sentencia, demanda de tercería de dominio, auto despachando ejecución de sentencia de hacer, querrela por un delito de tentativa de homicidio, auto admitiendo querrela, auto acordando libertad provisional, auto de procesamiento, auto de conclusión del sumario, recurso de apelación frente al sobreseimiento libre y escrito de conclusiones provisionales.
- **Fase de confección:** Una vez decididas las actividades a implementar se asignaron a las personas que forman parte del equipo para su realizarlas y se solventaron los distintos problemas que fueron surgiendo en su confección.
- **Fase de implementación:** las actividades realizadas se llevarán a cabo por el profesorado que forman parte del grupo en su docencia.
- **Fase de evaluación:** una vez realizadas las actividades en las clases se realizó una evaluación del resultado para ver en qué medida se han alcanzado los objetivos del proyecto y ver qué aspectos son susceptibles de mejora.

3. Logros alcanzados

Tras la evaluación realizada por el profesorado y el estudiantado se ha constatado que se han alcanzado todos a excepción de la mejora de la persuasión oral (se ha constatado que en este tipo de actuaciones suelen intervenir los alumnos que mejor dominan esta técnica) y el empleo de las bases de datos jurídicas (la asignatura es demasiado extensa y el tiempo que lleva aprender a usarlas ha hecho que no pueda abordarse este objetivo y se les haya facilitado directamente por el profesorado la jurisprudencia a emplear en los supuestos). El resto de los objetivos propuestos se han alcanzado lo que es un buen comienzo. Del mismo modo también se han trabajado satisfactoriamente las siguientes competencias específicas y generales (G2, G3, G6, E1, E2, E3, E4, E5, y E8)

4. Aplicación a la docencia práctica

La incorporación de los materiales generados a la docencia práctica ha sido muy exitosa al haberse concebido y diseñado estos materiales a tal fin. Con los materiales generados el profesorado ha podido introducir las metodologías activas de aprendizaje entre un 10% y un 25% de las sesiones de clases. Los materiales permiten asentar y adquirir un aprendizaje profundo del contenido teórico y mejorar notablemente la comprensión del estudiantado de las instituciones procesales estudiadas.

Summary of the Project (In English):

Our action objectives to provide teachers of the subject Procedural II with a series of digital materials so that they can use them in their classes and introduce them through active learning methodologies such as role playing or the inverted class and that are based on the practical contents generated in the project.

In this way the main objective of the project is to design the practical assumptions and generate all the contents mentioned above that to hang them in PRADO at the disposal of the teachers so that they can use them in inverted classes and especially in simulations that improve the training of the students in a clearly deficient aspect.

D. Resultados obtenidos

Los materiales generados han hecho posible al profesorado impartir sesiones basadas en metodologías activas permitiendo hacer simulaciones de los escritos y actuaciones procesales más importantes del proceso penal. De esta forma, el estudiantado, no solo ha adquirido las competencias específicas y generales (G2, G3, G6, E1, E2, E3, E4, E5, y E8) sino que el empleo de estos materiales ha permitido que los alumnos logren un mayor aprendizaje de la asignatura y ha mejorado ostensiblemente su interés y participación en clase.

Results obtained (In English)

The materials generated have made it possible for teachers to give sessions based on active methodologies allowing

simulations of the most important writings and procedural actions of the criminal process. In this way, the students have not only acquired the specific and general competences (G2, G3, G6, E1, E2, E3, E4, E5, and E8) but the use of these materials has allowed students to achieve greater learning of the subject and has ostensibly improved their interest and participation in class.

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

El Proyecto se ha difundido mediante la elaboración de una ponencia en las III Jornadas Docentes de la Facultad de Relaciones Laborales y Recursos Humanos de la Universidad de Granada "Metodologías docentes en pandemia COVID-19"

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

The Project has been disseminated through the preparation of a paper at the III Teaching Conference of the Faculty of Labor Relations and Human Resources of the University of Granada "Teaching methodologies in the COVID-19 pandemic"

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

Los materiales generados en este proyecto son perfectamente incorporables a la docencia habitual correspondiendo ya a la persona encargada de la asignatura decidir qué grado de implementación desea, es decir, determinar cuántas sesiones basadas en las metodologías activas quiere incorporar y luego decidir de entre los supuestos creados cuáles desea emplear por ajustarse mejor a su planificación docente.

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

Entre los puntos fuerte del proyecto destacan los buenos resultados alcanzados si atendemos al número de objetivos alcanzados y a la mejora de la docencia que estos materiales hacen posible.

Otra de las características más positiva es el interés mostrado por el estudiantado en la medida en que las metodologías de aprendizaje activo son muchísimos más atractivas para ellos que la lección magistral y muestran una clara preferencia por este tipo de docencia.

Otro de los puntos fuertes es la mejora del aprendizaje del estudiantado gracias a los materiales generados que les permiten un aprendizaje en profundidad.

Entre las dificultades podemos señalar el gran número de horas que el docente ha de invertir en el diseño de los materiales y en su creación en la plataforma PRADO.

El principal inconveniente es que los materiales generados, si se usan en la evaluación se "queman" debido a que los alumnos guardan los resultados y se los pueden pasar a los de cursos posteriores por lo que, es un trabajo que se agota en un año.

En términos generales, la valoración del proyecto es muy satisfactoria, aunque, como opción de mejora, dado su buen resultado, se podría intentar ampliar el número de materiales generados pasando de 10 a 20 supuestos para poder alcanzar así hasta un máximo del 50% de las sesiones del curso académico.