

PROYECTO DE INNOVACIÓN DOCENTE

DISEÑO Y APLICACIÓN DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE EN
ESPIRAL Y DE APRENDIZAJE COOPERATIVO A LA ENSEÑANZA
DE MATERIAS ECONÓMICAS EN EL GRADO EN DERECHO:

PRIMERA FASE

ID2016/218

Memoria final

1. INTRODUCCIÓN

Con el Proyecto de Innovación Docente “*Diseño y aplicación de actividades de aprendizaje en espiral y de aprendizaje cooperativo a la enseñanza de materias económicas en el Grado en Derecho – primera fase*” se pretendía disponer de materiales y métodos que permitiesen evaluar la eficacia de la utilización de determinadas herramientas constructivistas, como los métodos de aprendizaje cooperativo (VIGOTSKY) o del aprendizaje en espiral (BRUNER) a fin de impulsar una mejora en: a) la adquisición de competencias y conocimientos por parte de los estudiantes, b) un mayor involucramiento y protagonismo de éstos, y c) mejora en el grado de satisfacción de los estudiantes de carreras del ámbito jurídico ante las disciplinas económicas.

En desarrollo del mismo, los miembros del equipo han elaborado materiales didácticos y desarrollado una experiencia docente piloto que ha sido aplicados a dos asignaturas de contenido económico público en la Facultad de Derecho y, en concreto, en el Grado en Derecho, impartidas en primer curso.

2. PARTICIPANTES

COORDINADOR DEL PROYECTO:			
NIF	Nombre y apellidos	Correo electrónico	Extensión
07856451L	José Ignacio Sánchez Macías	macias@usal.es	3029

OTROS MIEMBROS DEL EQUIPO DE TRABAJO			
NIF	Nombre y apellidos	E-mail	Teléfono
07866596K	M ^a Victoria Muriel Panino	mvmuriel@usal.es	1666
07009292L	Pedro Calero Pérez	pcalero@usal.es	1694

3. OBJETIVOS

Los objetivos instrumentales del proyecto han sido:

1. Elaborar, para unidad temática, una batería de cuestiones esenciales (“preguntas”, “paradojas”, “enunciados verdaderos o falsos”, etc.), que será proporcionada a los estudiantes, quienes deberá avanzar en la profundización en los distintos niveles de respuesta.
2. Ajustar la dinámica de las clases, en el sentido de combinar una mayor utilización de elementos propios de las redes sociales (inmediatas o virtuales) con la clase magistral tradicional, haciendo uso más intenso en herramientas de enseñanza colaborativa, y de aplicación de nuevas tecnologías.
3. Explorar fórmulas para favorecer la participación de los estudiantes. Garantizando en todo caso la rigurosidad exigida, se buscaba valorar la viabilidad de incluir, junto a actividades de enseñanza tradicionales, otras complementarias y alternativas (vinculas a nuevas tecnologías, soportes visuales o audiovisuales, etc.).
4. Favorecer las actividades de aprendizaje cooperativo, fomentando la constitución de grupos de trabajo entre los estudiantes. Utilizamos el término de aprendizaje cooperativo, distinguiéndolo del aprendizaje colaborativo, para poner énfasis en el papel estructurante que se reserva el profesor (PANITZ).

4. MÉTODO DE TRABAJO

El proyecto se realizó en diferentes fases en las que se ejecutaron los trabajos detallados a continuación:

1. Revisión y análisis de las competencias, conocimientos y habilidades, de las asignaturas objeto del proyecto de innovación como guía tanto del diseño de las herramientas como de los mecanismos de evaluación.
2. Para cada unidad temática, los profesores elaboraron de forma colectiva mediante reuniones con periodicidad quincenal, un conjunto de conceptos, cuestiones, preguntas, lecturas, que integrarían tanto los nuevos materiales de estudio como las estrategias docentes en el aula.
3. Se elaboró, para cada lección, un *memento*, que fue puesto a disposición de los estudiantes a través de Studium para que trabajaran sobre él, unas veces de forma individual, otras en grupos, unas veces mediante la entrega anticipada en clase práctica, otras mediante contestación simultánea a través de la plataforma mediante de un cuestionario.
4. Se crearon diferentes subgrupos o “equipos de trabajo” de entre 3 y 5 estudiantes que debieron actuar como ponentes en la defensa y resolución de cuestiones planteadas en el memento.
5. Para cada lección, se facilitó a los estudiantes un guión-modelo de con una de las múltiples formas de dar respuesta a las preguntas planteadas que permitieron al profesor utilizar un método de aprendizaje en espiral, rompiendo la dinámica de las clases unidireccionales (magistrales).
6. En las pruebas de evaluación, aproximadamente la mitad de las preguntas fueron extraídas de los mementos, con la consiguiente reducción de la incertidumbre acerca de qué es lo que debería saber el estudiante y con qué nivel de profundidad.
7. A través de entrevistas personales con los estudiantes se ha comprobado un elevado grado de satisfacción con la forma de concebir e impartir la asignatura.

5. RESULTADOS Y VALORACIÓN

Los principales resultados alcanzados han consistido en:

1. Elaborar de los mementos de las distintas lecciones. Cada uno está integrado por un importante número de cuestiones (en concreto, los mementos de cada unidad constaban de 35, 45, 30, 35, 30, 35, 30, 30 y 25 cuestiones, respectivamente), que sintetizan los conceptos básicos con lo que al final de curso el estudiante disponía de cerca de 300 puntos que correspondían a la esencia de los contenidos de la asignatura. [Una versión completa de los mementos está disponible para su consulta en <https://goo.gl/17GhFX>]
2. Orientar al estudiante de primer curso, acerca de los conocimientos y habilidades que se espera de él que adquiriera a lo largo de la asignatura.
3. Guiar la dinámica de las clases hacia el método de estudio en espiral como complemento del método tradicional unidireccional basado en la clase magistral.
4. Orientar el desarrollo del trabajo en equipo y la colaboración entre los distintos subgrupos que fueron creados en cada asignatura.

Los resultados alcanzados con la experiencia piloto de esta primera fase han sido valorados también de manera muy positiva por parte de los profesores implicados. Se espera extenderla en una segunda al Grado en Ciencia Política y Administración, donde se buscará la manera de mejorarla

Salamanca, 3 de julio de 2017.