

MEMORIA DE EJECUCIÓN DE LAS ACTUACIONES PROYECTO DE INNOVACIÓN DOCENTE: “FEEDBACK: INTERACCIÓN EN EL APRENDIZAJE A TRAVÉS DEL USO DE MENTIMETER” ID2019/018

**Ana B. Zaera García (coordinadora)
Regina M.^a Polo Martín
M.^a Lourdes Santos Pérez**

INTRODUCCIÓN

Se trata de una experiencia docente planteada en el Grado en Derecho, en las asignaturas de Derecho Romano e Historia del Derecho, del primer curso del Grado en Derecho, y en la asignatura de Interpretación y Argumentación Jurídica, de cuarto curso y siempre en las clases teóricas. La elección de estas tres asignaturas para implementar una TIC que permita la gamificación y la interacción docente-discente, responde a su carácter generalista y al tipo de competencias cuya adquisición privilegian, como son las transversales. Se trata de disciplinas de formación básica y se pueden englobar en un paquete de asignaturas jurídicas de carácter histórico-filosófico. Además de la trayectoria que como equipo de innovación docente mantenemos desde el curso 2012-2013. Entendimos que formar un equipo de trabajo para incorporar una TIC en nuestras asignaturas nos permitiría obtener conclusiones más realistas a la hora de analizar los resultados de cada una de las asignaturas, que si, por el contrario, la innovación docente se llevaba a cabo de manera individual.

Para hacer partícipes a los discentes de la clase teórica de forma activa evitando la pasividad en el aula, que en un gran número abandonan antes de la mitad del curso, hemos integrado a la metodología de nuestras clases un recurso innovador y tecnológico que motive a nuestros alumnos. Las profesoras a lo largo de los años hemos incorporado diferentes TICS en las clases prácticas y hemos constatado que las mismas motivan a los alumnos a una mayor participación en el trabajo, también en el trabajo en grupo, y ello tiene como resultado un éxito mayor; sin embargo, en las clases teóricas donde los grupos superan los ciento veinte alumnos hemos venido observando que cada año se reduce la asistencia y, con ello, la participación activa y el estudio diario, lo cual conlleva una evaluación con resultados mucho peores que la de las clases prácticas. Con el objetivo de

erradicar este problema y poder conseguir la motivación y un feedback docente-discente nos propusimos incorporar una nueva TIC

Los principales objetivos que se perseguían con la implantación de una nueva TIC en la docencia teórica eran los siguientes:

- Incorporar una TIC que permitiese la gamificación en la docencia, utilizando para ello la herramienta Meetimeter, que facilita el feedback con el objetivo de buscar la implicación del alumnado y crear un clima positivo en aulas donde el número de alumnos oscila entre los 90 y 145.
- Fomentar el aprendizaje activo, estimular el estudio, la asistencia y participación del alumno. y generarles la sensación de autoeficacia, algunos de los cuestionarios serán elaborados por ellos. Pretendemos con ello la autoeficacia colectiva.
- Mejorar resultados en la evaluación teórica y evitar el abandono de nuestras asignaturas, cuyo índice de no presentados al examen teórico supera el 30 por ciento. Para ello los cuestionarios se incorporan como un instrumento más de la evolución (se le otorga un 15 por ciento de la evaluación continua).
- Esta nueva TIC servirá a las profesoras para realizar el análisis y el control del aprendizaje de sus alumnos a lo largo del curso.

METODOLOGÍA

La metodología docente propuesta es totalmente novedosa tanto en el Grado en Derecho de la Universidad de Salamanca como en la trayectoria de las profesoras. Hasta el momento, hemos incorporado nuevas TICs en nuestra docencia práctica y en la evaluación de competencias, pero nunca en las clases teóricas donde el instrumento docente utilizado han sido siempre las clases magistrales, enfocando las explicaciones teóricas con el fomento de la participación activa de nuestros estudiantes en las mismas. Si bien, el número de alumnos –entre 90 y 140 por aula– hace inviable la interacción profesora-alumno. El carácter innovador se concreta en la incorporación de un recurso TIC que cambia el formato tradicional de las clases teóricas, para ello incorporamos a la metodología docente la gamificación a través del uso de un instrumento nuevo como es el ordenador, la Tablet o el teléfono móvil. El recurso de esta nueva TIC hace partícipes a los discentes de la clase teórica de forma activa evitando que sean meros espectadores de una clase magistral y a la vez facilitar el feedback en tiempo real ya que los alumnos y profesoras conocen de manera inmediata los resultados de las cuestiones preguntadas.

Para lograr los objetivos propuestos hemos buscado una herramienta de gamificación que facilite la participación activa y hemos escogido Mentimeter. Se trata de un instrumento que permite de manera sencilla la interacción en la clase mediante un cuestionario rápido lanzado por el profesor. El docente crea una serie de preguntas, a cada una de las cuales se le adjudica un código, y a lo largo de la clase, cuando ya se ha explicado esa cuestión, la lanza a los alumnos. No requiere que los alumnos tengan en sus dispositivos la aplicación; únicamente tienen que introducir el código que les facilita el profesor en ese momento, que se genera automáticamente al crear el recurso. De este modo se produce un feedback en tiempo directo: el alumno y el profesor conocen inmediatamente los resultados del cuestionario.

No se trata de un sistema de evaluación continua, ya que se eligió precisamente esta herramienta, frente a los otros existentes, para evitar que el alumno tenga que registrarse en la aplicación y, con ello, quedase constancia de los resultados de sus cuestionarios; pero tampoco se ha planteado como un juego en el aula. Entendimos que utilizar una herramienta que facilitase al profesor en tiempo real el seguimiento del aprendizaje de los alumnos, pero a su vez no otorgase una nota a los discentes, sería más motivador para ellos. Puesto que optar por una herramienta digital que otorga una calificación individual a cada alumno podría provocar un absentismo mayor. El objetivo es hacer partícipe al alumno de la clase, motivar su interés por la misma, fomentar el aprendizaje activo y de esta manera facilitar la adquisición de competencias. La gamificación facilita, además de un feedback, la implicación directa de los alumnos en las clases, responden al cuestionario planteado y en ese mismo momento conocen los resultados.

En todo caso, para conseguir que realmente exista una retroalimentación inmediata y, a su vez, razonada, la clase teórica se ha acomodado al nivel de éxito de los cuestionarios, pues cuando se comprueba que un número significativo de alumnos no sigue las explicaciones no se puede avanzar en las mismas. Es necesario, entonces, aclarar los conceptos explicados, incluso volver sobre ellos al día siguiente cuando no se dispone de tiempo suficiente el mismo día de la realización del cuestionario. A la vez, ha de dedicarse un tiempo a explicar razonadamente por qué la contestación de la respuesta era la más adecuada que las otras posibles. No se trata de incorporar un instrumento de juego, sino de hacer partícipes a los discentes de la clase teórica, evitar que pierdan el hilo de las explicaciones a los pocos minutos de empezar y con ello facilitar el aprendizaje activo. El resultado es un feedback inmediato y la consiguiente agilización de las clases,

fomentando, a su vez, la participación y el debate de los discentes. Con ello se intenta erradicar uno de los principales problemas que hemos observado a lo largo de los años en las clases teóricas frente a las clases prácticas: el absentismo.

APLICACIÓN DE CUESTIONARIOS DE *MENTIMETER*

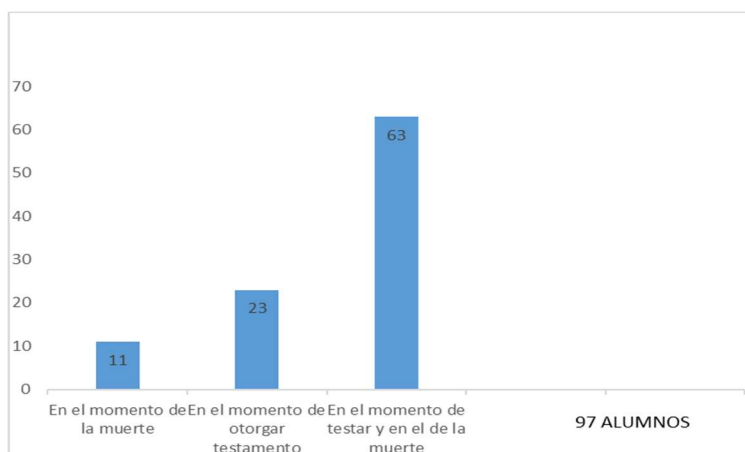
La puesta en marcha de los cuestionarios de *Mentimeter* la hemos realizado de manera coordinada por las profesoras y conforme a un cronograma. Hemos procedido a la realización de un cronograma adaptado a las peculiaridades de cada asignatura, que nos permitiese a lo largo del curso, no sólo implantar la nueva TIC, sino también llevar un seguimiento de la comprensión del contenido teórico de esas asignaturas por los discentes.

Así, desde el día de la presentación de las asignaturas explicamos a los estudiantes la metodología docente que íbamos a desarrollar a lo largo del curso, momento en el que presentamos la aplicación de *Mentimeter*, la utilización de la misma y el modo en que nosotras la aplicaríamos. Focalizando su utilización no en todas las clases, ni por supuesto como un momento de esparcimiento, sino con el objetivo de fomentar un aprendizaje activo. No obstante, no dimos a conocer previamente las clases en las que se realizarán las preguntas, pero sí les advertimos que seleccionaríamos los temas en los que nosotras entendemos que su participación activa resulta determinante para conocer el nivel de comprensión y alcanzar las competencias de cada materia. El objetivo de esta planificación es evitar que los alumnos, ante la falta de comprensión de estos temas, abandonen la asistencia a clase. Fomentar, por tanto, un aprendizaje activo que, a su vez, permita la autoevaluación.

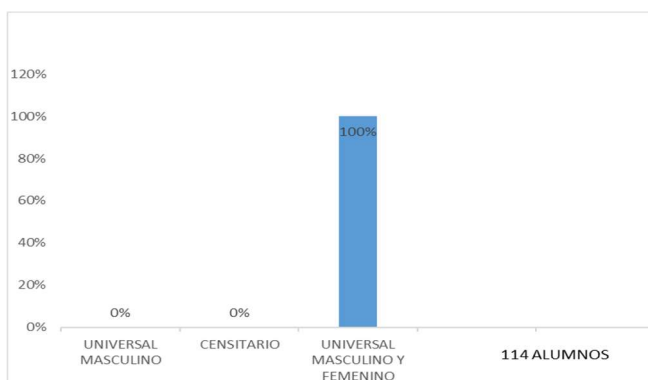
La implantación de los cuestionarios de *Mentimeter* se lleva a cabo desde la segunda semana hasta el final del curso. Y en todos los casos elegimos las lecciones de cada bloque cuya comprensión y aprendizaje resulta más compleja para los alumnos. La implicación y aceptación de la TIC la pudimos observar con los resultados obtenidos. Comprobamos que a medida que fuimos implementándola el éxito en las encuestas fue mayor. Un dato que se observa tanto en el nivel de respuestas como en el número de alumnos que participan. A modo de ejemplo podemos ver los resultados que nos devuelve la aplicación¹:

¹ Estos son sólo dos ejemplos de los resultados de los cuestionarios que a lo largo del curso fuimos pasando en nuestras clases. En ellos aparece el número de alumnos que responden y el porcentaje en cada respuesta.

¿EN QUÉ MOMENTO SE EXIGE LA TESTAMENTIFACTIO ACTIVA?



EN LA CONSTITUCION DE 1931 EL SUFRAGIO ES...

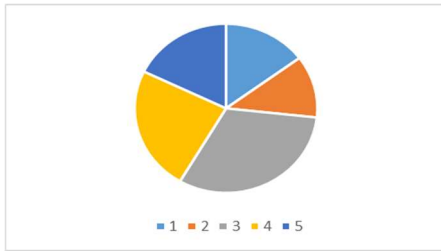


En la quinta semana, y una vez que habíamos constatado en las tres asignaturas el seguimiento y la evolución de los cuestionarios que habíamos pasado, realizamos a través del campus virtual de la Universidad de Salamanca, *Stodium*, una encuesta anónima para saber el grado de satisfacción de los alumnos. De la misma pudimos comprobar que un alto número estaba satisfecho con la implantación de la TIC.

Así, ante la pregunta a los alumnos de Derecho romano²: ¿Le ha servido Mentimeter para estimular su atención a las explicaciones de la profesora en clase? Los alumnos respondieron con un valor de 1 a 5:

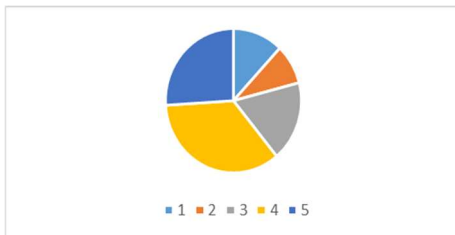
1: 15%; 2: 12%; 3: 32%; 4: 24%; 5: 18%

² Los resultados a este pregunta en la asignatura de Historia del Derecho y Argumentación jurídica fueron muy similares.



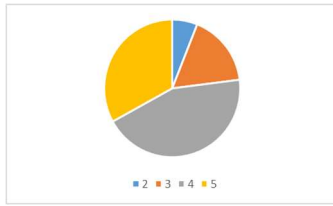
En cuanto al interrogante sobre si el uso de la herramienta de gamificación había fomentado el aprendizaje activo, los alumnos de Historia del Derecho responden:

1: 12%; 2: 9%; 3: 18%; 4:35%; 5: 26%.



A partir de la séptima semana, decidimos dar a los alumnos una implicación directa en la confección de las cuestiones que se van a preguntar. Seleccionamos las lecciones de los diferentes temarios sobre las que los alumnos nos deberían pasar las preguntas y sus posibles respuestas, exactamente le solicitamos cinco preguntas por cada tema con tres opciones de respuesta. Para ello les pedimos que se organizaran en grupos de trabajo de unos diez alumnos cada uno para cada lección. De este modo, deberían trabajar previamente los temas y nosotras conoceremos de antemano las cuestiones que ellos entienden más relevantes o más complejas. De las preguntas que el grupo de trabajo nos enviaba nosotras seleccionamos dos. En las tres asignaturas siempre se ha seleccionado alguna de las preguntas que los alumnos confeccionaron. Curiosamente esta implicación, aunque implicaba más trabajo, resultó del agrado de los alumnos, incluso se realizaron tutorías para aclarar cómo preparar los temas y las preguntas de los cuestionarios.

Una vez concluidas las clases de nuevo abrimos una encuesta anónima en el campus virtual para conocer la impresión final de los alumnos. Siendo muy satisfactoria la acogida de los alumnos a la nueva metodología. Así, ante la pregunta: ¿Le parece adecuada la metodología la comprensión y estudio de la asignatura? La media de las respuestas fue: 2:6%; 3:17%;4:44%; 5: 33%.



Por último, al finalizar la evaluación de los alumnos las profesoras analizamos conjuntamente la evolución de la experiencia docente en cada una de las asignaturas. Este análisis nos ha permitido constatar que la asistencia a clase se ha visto incrementada considerablemente y que el éxito académico de nuestros alumnos se ha visto acrecentado en las tres asignaturas. No se ha notado en el éxito de la aplicación de esta técnica de gamificación el hecho de que los estudiantes de Historia del Derecho y Derecho Romano son recién llegados a la Universidad, en concreto se cursan estas asignaturas en el primer semestre del primer curso, mientras que los de Interpretación y Argumentación Jurídica son del cuarto y último curso y, por ello, con un mayor grado de madurez y capacidad de estudio y comprensión de las materias teóricas.

DIFUSIÓN DE LOS RESULTADOS DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN DOCENTE:

Dado que nos fue concedida la financiación solicitada para la difusión de los resultados obtenidos, hemos presentado, y ha sido admitida, la comunicación y posterior publicación en la XI JORNADA SOBRE DOCENCIA DEL DERECHO Y TECNOLOGIAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN, que organiza la Univeritat Oberta de Catalunya y que tenía previsto celebrarse el 10 de julio en Barcelona. Si bien, debido a las circunstancias que estamos viviendo en estos momentos como consecuencia del COVID-19, la comunicación ha sido enviada para su publicación en un libro de actas que será presentado en esa fecha. En la misma exponemos el proyecto realizado y las conclusiones del mismo.

CONCLUSIONES

Aplicar esta nueva TIC nos ha permitido observar una serie de ventajas en cada uno de los actores implicados: de cara al alumno, la motivación en la clase, de manera que el esfuerzo y el interés facilita la comprensión de la asignatura; sirve como autoevaluación a cada alumno; facilita el éxito académico, y con ello la adquisición de las competencias de la asignatura. De cara al profesor la utilización de esta herramienta fomenta el trabajo

en el aula; permite un control automático de la comprensión de las explicaciones, y la interacción, tan difícil de lograr en grupos grandes, se ve incrementada considerablemente.

La puesta en marcha de esta experiencia docente de manera coordinada en tres asignaturas distintas, aunque con competencias transversales, nos ha permitido llevar a cabo un análisis comparativo de los resultados obtenidos en las tres asignaturas respecto a los objetivos propuestos, de los cuales podemos concluir:

En primer lugar, el hecho de que la propia herramienta de Mentimeter nos facilite en cada cuestionario los alumnos que responden a los mismos, nos ha permitido constatar el número de estudiantes que abandonan la asistencia a clase a lo largo del cuatrimestre, dando como resultado que en las tres asignaturas se ha visto reducido en más de un treinta por ciento. Ello nos permite afirmar que el primero de los objetivos de la incorporación de una TIC se ha logrado y que, por tanto, se ha reducido el absentismo.

En segundo lugar, la participación de los alumnos en la clase teórica ha cobrado mayor protagonismo. Además de participar en los cuestionarios de Mentimeter la mayor parte de los presentes responde, el porcentaje de aciertos, como hemos visto, se ha ido incrementando a lo largo del cuatrimestre; una circunstancia que, a nuestro entender, responde al mayor interés que han mostrado los alumnos por las asignaturas, lo cual ha hecho que sigan las explicaciones de modo más atento.

Por último, el análisis comparativo nos permite concluir en las tres asignaturas –Derecho Romano, Historia del Derecho y Argumentación Jurídica– que el número de alumnos que se han presentado al examen teórico en cada una de las asignaturas se ha incrementado en torno al veinte por ciento respecto a años anteriores –veinte por ciento en Derecho romano, veintidós por ciento en Historia del Derecho y veinticuatro por ciento en Argumentación jurídica–. Si bien, la cifra de alumnos que han superado la asignatura con éxito respecto a años anteriores queda por debajo del porcentaje de alumnos presentados, situándose en torno al quince por ciento – quince por ciento en Derecho romano, un dieciséis por ciento en Historia del Derecho y un diecisiete en Argumentación jurídica–.

Todo ello nos permite afirmar que la incorporación de una TIC de gamificación a las clases teóricas es un instrumento de gran utilidad en grupos muy numerosos, ya que mejora la tarea de los profesores y de los alumnos, facilita, además de un feedback inmediato y el control del aprendizaje activo. A ello se suma el que los alumnos han

mejorado su capacidad para comprender y detectar la relevancia y dificultad de las materias explicadas al tener que elaborar algunas de las preguntas incluidas en los cuestionarios de Mentimeter.