

Título: Los concursos de vídeos y el autoaprendizaje

Leticia Cabrera Caro*, Adolfo Sánchez Hidalgo+, Manuel Jesús Rodríguez Puerto*, José. J. Albert Márquez+, Enrique Víctor de Mora Quirós*, Angelo Anzalone+, José Justo Megías Quirós*, Diego Medina Morales+, Pedro Miguel Mancha Romero*

*Departamento de Derecho Público, Facultad de Derecho, Universidad de Cádiz, +Departamento de Ciencias Jurídicas Internacionales e Históricas y Filosofía del Derecho

leticia.cabrera@uca.es

RESUMEN: “Lo que hay que ver” es el nombre que los profesores de Filosofía del Derecho de la Universidad de Cádiz y de la Universidad de Córdoba, hemos dado al concurso que hemos lanzado entre nuestro alumnado de primer curso de Grado en Derecho. Este concurso tiene como objetivo promover el autoaprendizaje del alumnado a través del juego y, al mismo tiempo, fomentar las relaciones de amistad y compañerismo entre los alumnos de una misma clase. Para ello, los alumnos deben grabar un vídeo sobre una institución jurídica que se haya explicado en clase. Se eligen tres vídeos finalistas de cada Facultad y se cuelgan en el canal de Youtube de la UCA para que, a través de una encuesta online, sean sus propios compañeros los que elijan el vídeo ganador, que será premiado con merchandising UCA. Se buscan los resultados de profundizar en los contenidos de las asignaturas implicadas, adquirir conciencia de la dimensión práctica de los conceptos teóricos explicados en clase y trasladar distintas teorías jurídicas a la experiencia cotidiana.

PALABRAS CLAVE: proyecto, innovación, mejora, docente, aprendizaje, colaborativo.

INTRODUCCIÓN

En ocasiones, el entusiasmo del profesor por adaptar su metodología a los nuevos parámetros docentes y metodológicos impuestos por nuestra incorporación al Espacio Europeo de Educación Superior, no se ha visto acompañado de la respuesta idónea por parte de sus alumnos. Normalmente, los alumnos están acostumbrados a obtener del profesor de la asignatura los contenidos de su aprendizaje, bien directamente, durante el desarrollo de la clase magistral, bien indirectamente, a través de los recursos disponibles en las plataformas virtuales correspondientes. En todo caso, lo habitual es que los alumnos presenten una actitud preponderantemente pasiva, no suelen estar muy dispuestos a trabajar o a prepararse los contenidos de la materia con antelación a la clase magistral y esto, además de resultar contrario a los parámetros metodológicos recomendados por el Espacio Europeo de Educación Superior, influye negativamente en el nivel académico de nuestros alumnos porque impide la profundización en los contenidos de la materia, ralentiza el aprendizaje y hace perder eficacia al trabajo del docente.

Este problema, que suele ser común en las ramas jurídicas y sociales, se acrecienta en algunas materias asociadas al área de conocimiento de Filosofía del Derecho, como en las asignaturas Instituciones Básicas del Derecho y Teoría del Derecho donde, a veces, la excesiva teorización y abstracción de algunas de sus nociones, unidas a la poca participación del alumno en su propio aprendizaje, se convierte en un escollo insalvable que termina con el abandono de la materia por parte del alumno. Teniendo en cuenta que los contenidos asociados a la Filosofía del Derecho son elementales para la buena formación de futuros juristas, es urgente emplear herramientas o diseñar estrategias que permitan y faciliten al alumno la implicación en su propio aprendizaje.

Durante el curso 2018/2019 nos planteamos este problema en las reuniones de coordinación de área.

Necesitábamos un instrumento cotidiano que nuestros alumnos, nativos digitales, emplearan con naturalidad y soltura, sin necesidad de ningún tipo de formación o explicación previa, como incentivo del auto-aprendizaje y del trabajo no presencial. Para ello, se diseñó un proyecto de innovación que combina la idea del juego o competición, con las herramientas más usadas hoy día por nuestros alumnos: el teléfono móvil.

MÉTODO

En concreto, para conseguir el reto de implicar a los alumnos en el proceso de auto-aprendizaje, se pensó en la realización de pequeños vídeos, de una duración aproximada entre tres y cinco minutos, en los que se explicara, de manera teatralizada, algunas de las cuestiones o conceptos básicos tratados en el programa docente.

Actualmente, todos los dispositivos móviles, tanto teléfonos como tabletas, llevan incorporadas aplicaciones de vídeo que, de manera muy intuitiva, permiten grabar y editar vídeos de muy buena calidad. Los alumnos utilizan casi a diario estas aplicaciones para subir a las redes sociales (Instagram, Facebook o Twitter) los vídeos que realizan sobre las cuestiones más variadas de su vida cotidiana, por lo que emplear este instrumento para grabar una teatralización sobre nociones jurídicas, no podía suponerles ningún esfuerzo añadido al hecho de tener que reflexionar sobre la materia a tratar y el modo de representarla.

En el proyecto de innovación que diseñamos, los vídeos debían realizarse por grupos de tres alumnos. Con ello, conseguiríamos, además de la ya mencionada implicación en la profundización y el estudio autónomo, que los propios compañeros de clase se relacionaran y se conocieran más rápidamente. Hay que decir que las asignaturas implicadas en el proyecto se imparten en el primer curso del Grado en Derecho, en el primer cuatrimestre, con lo que los alumnos están recién llegados y aún no tienen un grupo demasiado

consolidado. La participación en la actividad diseñada contribuiría a afianzar el compañerismo en la clase.

Una vez decidida la estrategia que íbamos a seguir para implicar a los alumnos en su propio aprendizaje, teníamos que salvar otro obstáculo: el de conseguir la participación de un número suficiente de alumnos. Esto fue, sin duda, lo más difícil de todo. Partíamos de la necesidad de que fuera algo voluntario porque es necesario respetar las distintas personalidades que tenemos en el aula, donde conviven personas de diferentes caracteres y distintas habilidades sociales. Además, queríamos resaltar el carácter lúdico de esta actividad, que fuera visto por nuestros alumnos como un juego, porque entendemos que, de ese modo, el aprendizaje es más eficaz. Por ello, decidimos plantearlo como un concurso y le dimos un título que fuera llamativo y, al mismo tiempo, atractivo: “Lo que hay que ver”.

Para aumentar la competitividad, planteamos a nuestros colegas de la Universidad de Córdoba, la posibilidad de que se unieran a nuestro proyecto de tal modo que la competición pudiera realizarse entre los alumnos de una y otra Universidad (UCA y UCO). Por otra parte, como la Facultad de Derecho de la Universidad de Cádiz tiene una sede en el campus Bahía de Algeciras, el concurso se planteó a tres bandos: los ganadores resultarían seleccionados de entre los alumnos del campus de Jerez (donde se ubica la Facultad de Derecho de la UCA), la Facultad de Derecho y Ciencias Económicas y Empresariales de la Universidad de Córdoba y el campus Bahía de Algeciras, donde está situada la sede de la Facultad de Derecho de la UCA.

El concurso se desarrolló en dos fases:

En una primera fase, los profesores responsables de las asignaturas en las distintas Facultades, eligieron a los tres mejores vídeos de todos los que se les habían presentado, valorando sobre todo, la creatividad y el ingenio para transmitir los contenidos de la asignatura de forma accesible y dinámica. Estos vídeos finalistas fueron premiados con una camiseta del merchandising de la Universidad de Cádiz, como puede apreciarse en esta foto:



Figura 1. Equipos finalistas pertenecientes a la sede de la Facultad de Derecho de Algeciras (UCA)

En una segunda fase, los vídeos finalistas se colgaron en un canal de Youtube para que, mediante una encuesta on-line, fueran los propios alumnos de las dos Universidades implicadas, los que eligieran al ganador. Los realizadores del vídeo ganador recibieron, además de la camiseta correspondiente a su clasificación como finalistas, un lote de artículos de merchandising de la UCA compuesto por una bolsa-mochila, una batería portátil, una memoria USB, un tazón, un cuaderno y un bolígrafo de cartón.

Sin embargo, el atractivo de los premios no era suficiente para lograr que un número considerable de alumnos participara, con lo que decidimos vincular la participación en el concurso a la calificación de la asignatura, en concreto, a la calificación global de las prácticas previstas en la planificación docente. De esta manera, cada vídeo presentado incrementara la nota práctica del alumno en 0.25 puntos, sólo por presentarlo. Es decir, estos puntos se sumarían a la calificación teórica obtenida, directamente, sin necesidad de que se supere el cinco. En el caso de que el vídeo presentado llegara a ser elegido finalista, la nota se incrementaría hasta un punto de la evaluación final en concepto de premio y como añadido a los anteriormente descritos.

RESULTADOS

A pesar de los esfuerzos empleados, la adhesión al concurso no fue la esperada en el campus de Jerez. Allí, el grupo de primero tiene un cupo de 250 alumnos de nuevo ingreso, y ninguno participó en el proyecto. Es cierto que, en dicho campus, la asignatura sólo tiene tres créditos asociados al área de Filosofía del Derecho, mientras que, tanto en Algeciras como en Córdoba, se reconocen 6 créditos. Además, aunque oficialmente el curso empezó el día 25 de septiembre, el periodo de matriculación suele extenderse hasta casi primeros de noviembre, por lo que es posible que una parte de esos alumnos de Jerez no tuvieran ocasión ni de conocer la existencia del concurso. En todo caso, el concurso, que fue planteado a tres bandos, quedó reducido a dos, enfrentándose los vídeos finalistas de Córdoba y Algeciras.

Una vez publicados los vídeos finalistas y lanzada la encuesta que elegiría al ganador, la respuesta fue bastante más amplia de la esperada. Votaron 425 personas y resultó elegido un vídeo de la sede de la Facultad de Derecho de Algeciras.

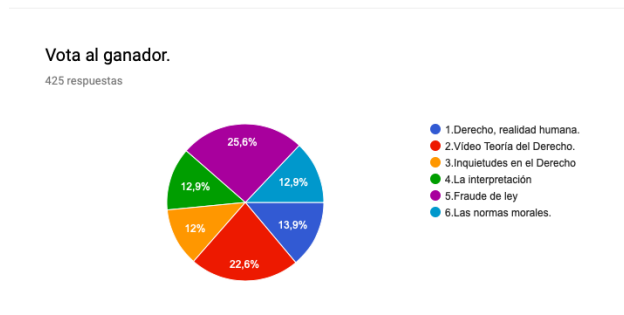


Figura 2. Captura de pantalla del resultado de la encuesta que decidió al vídeo ganador

CONCLUSIONES

Los alumnos se implican más en su estudio, trabajan con más entusiasmo porque el tema del vídeo es de libre elección. A través del juego, los alumnos profundizan en los contenidos de las materias implicadas y trasladan teorías jurídicas a la experiencia cotidiana. El carácter de concurso aumenta la sana competitividad y el esfuerzo por conseguir quedar vencedores por encima de los alumnos de otra Universidad, lo que es en sí un elemento motivador.

En definitiva, con este proyecto, no sólo hemos conseguido motivar a los alumnos para que participen de forma activa en las clases, sino que, al mismo tiempo, logramos que profundicen en las materias, a la vez que desarrollan su creatividad, el trabajo en equipo y un mejor manejo de las TIC.

El problema que hemos tenido, a la hora de materializar con eficiencia estas conclusiones, ha sido la baja participación del alumnado en el mismo. Entendemos que este problema puede salvarse, en futuras ediciones del proyecto, por una parte, con una mayor implicación del profesorado participante en el mismo y, por otra, exigiendo la participación en el concurso con carácter obligatorio, evaluable en el contexto práctico de las asignaturas afectadas.