

# MEMORIA FINAL<sup>1</sup>

## Compromisos y Resultados

### Proyectos de Innovación y Mejora Docente 2023/2024

Identificación del proyecto	
Código	sol-202300257027-tra
Título	<b>DECORA (Derecho Constitucional Realidad Aumentada)</b>
Responsable	<b>María-Mercedes Soto García</b>

1. Describa los resultados obtenidos a la luz de los objetivos y compromisos que adquirió en la solicitud de su proyecto. Incluya tantas tablas como objetivos contempló.

Objetivo nº 1	<i>Coadyuvar, favorecer y estimular el aprendizaje de los conceptos básicos de la asignatura Derecho Constitucional I, de primer curso del Grado en Derecho</i>
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	<i>Se identificarán los conceptos básicos de la asignatura Derecho Constitucional I del Grado en Derecho (relación de conceptos aportada por la profesora responsable). A través de vídeos de corta duración creados por los equipos y bajo supervisión del profesorado, los alumnos definirán un concepto básico de la asignatura Derecho Constitucional I, que les habrá sido asignado aleatoriamente. La preparación del contenido de los vídeos se incorporará a las clases prácticas de la asignatura, reservando para ello el 50% del horario de clases prácticas.</i>
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	<i>La profesora responsable, con la colaboración de los alumnos integrados en el proyecto, ha elaborado un catálogo de conceptos de la asignatura Derecho Constitucional I, principalmente del bloque denominado Fuentes del Derecho. Los alumnos se han dividido en equipos y, aleatoriamente, se ha asignado a cada equipo uno de estos conceptos para su estudio y elaboración de un vídeo corto en el que definir dicho concepto. La actividad ha formado parte de los créditos prácticos de la asignatura que se imparten con desdoble de grupos. Más abajo se detalla el desarrollo de cada fase del proyecto. Entre los resultados obtenidos, señalamos: Se han identificado conceptos básicos de la asignatura, de cara a la elaboración de los vídeos y al estudio de los contenidos. De forma autónoma, ayudados de material docente que se proporciona en la asignatura, los equipos han buscado información sobre dichos conceptos básicos y la han plasmado en vídeos breves, a los que han dado cada uno su</i>

<sup>1</sup> Esta memoria no debe superar las 6 páginas.

*propia impronta, para posteriormente compartirlos con los demás miembros de la clase.*

**Objetivo nº 2** *Hacer más atractivos los contenidos de una asignatura que, por su ubicación en el primer curso y por la amplitud y variedad de nociones que la integran, suele generar problemas en su estudio.*

Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto: *Se combinará el uso de las nuevas tecnologías con la gamificación. Para ello, el proyecto se divide en 3 fases. Se contará con el apoyo de los alumnos colaboradores tutorizados por la profesora responsable.*

*Fase inicial: dos actuaciones previas a la puesta en marcha del proyecto, que corresponden al profesorado y a los alumnos colaboradores.*

- *Elaboración de una relación de conceptos básicos de la asignatura Derecho Constitucional I del Grado en Derecho (como se ha indicado en el objetivo nº 1)*
- *Elaboración de una mini guía, en español, de uso de la aplicación Halo ar.*

*Fase central: bajo la supervisión del profesorado y con el apoyo (en cuestiones técnicas) de los alumnos colaboradores, creación por los alumnos de vídeos de corta duración en los que definan un concepto básico de la asignatura Derecho Constitucional I, asignado aleatoriamente. Los vídeos se crearán en equipos, integrados por un máximo de 3 personas. Una vez elaborados, mediante el uso de una aplicación de realidad aumentada, (Halo ar) cada equipo vinculará su vídeo a un emplazamiento del Campus de Jerez, a su elección. Igualmente, cada equipo vinculará su vídeo a un código qr para lo que se darán las instrucciones necesarias y se subirá el vídeo a Youtube, si fuera necesario. Por otra parte, cada equipo elaborará al menos una pregunta tipo test en relación con el concepto básico sobre el que han elaborado el vídeo.*

*Fase final, varias actividades:*

- *Celebración de una gymkana en el Campus de Jerez, en la que localizar los vídeos de realidad aumentada (Halos) ubicados por los demás equipos participantes. Se arbitrarán mecanismos de verificación de la participación y de la actividad de cada equipo o alumno/a.*
- *Tras la gymkana, se publicarán los códigos qr vinculados a los vídeos elaborados, que quedarán a disposición del alumnado para su consulta habitual.*
- *Creación en el Campus Virtual de un cuestionario tipo test con las preguntas elaboradas por los alumnos, seleccionadas por la profesora responsable. Realización del cuestionario por los alumnos.*
- *Encuesta al alumnado participante, a efectos meramente prospectivos.*
- *De cara a su valoración, esta actividad se desarrollará como parte de las prácticas de la asignatura, reservando para la misma el 50% de las horas de clases prácticas y el 50% por ciento de los puntos asignados a dichas prácticas en la evaluación global. Criterios de valoración: respeto de las normas del proyecto, originalidad de los vídeos elaborados y adecuación a la finalidad*

	<p>del proyecto, correcto uso del lenguaje y grado de dominio del vocabulario propio de la asignatura, adecuación de la/s pregunta/s tipo test, participación en las sesiones de clase y en la gymkana, resultados obtenidos en el test final.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La encuesta final tiene por objeto conocer la dedicación al proyecto y la apreciación subjetiva del alumnado en relación con la mejora en el aprendizaje</li> </ul>
<p>Actividades realizadas y resultados obtenidos:</p>	<p>En la fase inicial del proyecto:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Elaboración del catálogo de conceptos por la profesora responsable contando con la participación y la opinión de los alumnos colaboradores presentes en el proyecto. Elaboración de una guía, en español, de uso de la aplicación Halo ar. Lamentablemente, no ha sido posible utilizar la aplicación pues en el interim la utilidad que iba a emplearse dejó de ser gratuita. Como alternativa, prevista en el proyecto, se han subido los vídeos a Youtube, manteniendo el resto de las actividades.</li> </ul> <p>En la fase central del proyecto:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los alumnos, divididos en equipos de 2, 3 y excepcionalmente 4 personas, han elaborado un video de corta duración sobre el concepto que les ha sido asignado. El guion de dicho vídeo debía enviarse previamente a la profesora responsable para su revisión y, en su caso, corrección. En total, se han elaborado 55 vídeos de otros tantos equipos. Una vez elaborados los vídeos, con la debida autorización, se han subido al canal de Youtube de la docente <a href="https://www.youtube.com/@m.mercedessotogarcia8045/playlist">https://www.youtube.com/@m.mercedessotogarcia8045/playlist</a>, tarea realizada por uno de los alumnos colaboradores que forman parte del proyecto. A continuación, los equipos han generado un código qr de la url del vídeo para, posteriormente, colocarlo de forma visible en algún lugar del campus de Jerez.</li> <li>- Por otra parte, cada equipo ha redactado una o más preguntas tipo test acerca del concepto estudiado, que debían enviarse asimismo a la docente a través del Campus Virtual para comprobar su adecuación a los criterios del proyecto.</li> </ul> <p>En la fase final:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- En el día establecido, dentro del horario de cada grupo de prácticas, se ha celebrado la gymkana en la que cada equipo debía localizar el lugar en el que estaban ubicados, en el campus de Jerez, los códigos qr de los demás equipos participantes. Cada equipo disponía de un documento de control. Los códigos qr quedaron publicados y podían ser consultados, en los distintos lugares en que habían sido colocados, al menos, hasta el final del primer semestre.</li> <li>- También dentro del horario de prácticas de cada grupo, los alumnos han respondido al cuestionario tipo test creado en el Campus Virtual con preguntas seleccionadas por la docente de entre las elaboradas por los distintos equipos.</li> <li>- Por último, se ha realizado de forma presencial una encuesta al alumnado participante, para conocer el grado de satisfacción sobre la actividad, su percepción sobre la influencia en el aprendizaje de la asignatura y el tiempo dedicado al proyecto.</li> </ul> <p>Resultados obtenidos:</p>

*Como resultados tangibles del proyecto se cuenta con el catálogo de conceptos claves en la asignatura, los vídeos y las preguntas tipo test elaboradas por los alumnos, así como los cuestionarios del campus virtual confeccionados a partir de dichas preguntas tipo test, uno para cada grupo de prácticas. Entre los resultados directamente relacionados con mejoras en el aprendizaje, los estudiantes han entrado tempranamente en contacto con el contenido de las lecciones que suelen plantear más dificultad y han debido enfrentarse a su estudio de forma autónoma, favoreciendo la generación de dudas y preguntas. Por otra parte, la dinámica que ha combinado el trabajo en equipo, el uso de tecnología audiovisual de fácil manejo, junto con cierto grado de gamificación (la gymkana), ha servido para provocar una dosis extra de motivación en los alumnos.*

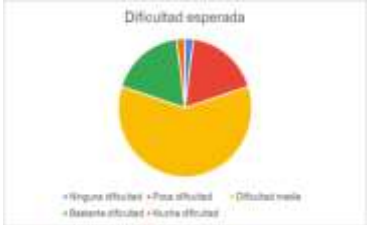
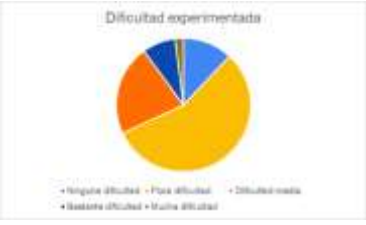

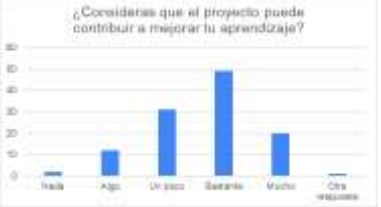
2. Realice una breve valoración sobre la influencia del proyecto ejecutado en la evolución de las asignaturas implicadas.

#### *Análisis del impacto de la innovación en las asignaturas relacionadas con el proyecto*

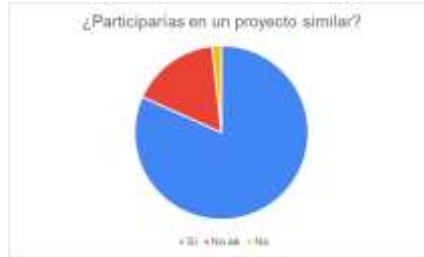
La estrategia de trabajo prevista en el proyecto ha sido acogida muy favorablemente por el alumnado y ha insuflado dinamismo al desarrollo de las clases prácticas. Asimismo, ha favorecido el interés por la terminología de un bloque de contenido del programa cuya asimilación encierra especial complejidad para los alumnos de primer curso, aun siendo fundamental para el Grado en Derecho (las fuentes normativas del ordenamiento jurídico español). Por otra parte, el uso por los estudiantes de herramientas audiovisuales accesibles y habituales en su vida diaria, junto con el elemento de gamificación, han influido positivamente en la motivación para acercarse al estudio de los conceptos propuestos. En ese sentido, la docente está muy satisfecha con el desarrollo de la actividad, que ha sido posible, en gran medida, gracias al apoyo prestado por los alumnos colaboradores integrados en la propuesta. Desde el punto de vista de los alumnos participantes, la acogida ha sido mayoritariamente entusiasta (*vid. ut infra* encuestas). En relación con las competencias de la asignatura, el proyecto ha contribuido a la capacidad para comprender e interpretar las fuentes del ordenamiento jurídico. Esto se puso de manifiesto en el test final del Campus Virtual, cuyo promedio en las respuestas alcanzó en un grupo el 74,76% y hasta el 80,73% en el otro grupo de prácticas. Por otra parte, los estudiantes participantes han contribuido a la creación de material audiovisual que ha quedado a disposición del grupo, durante todo el semestre, para visualización y consulta, ya sea a través de los códigos qr, ya sea en el canal de Youtube.

3. Incluya en la siguiente tabla el número de alumnos matriculados y el de respuestas recibidas en cada opción y realice una valoración crítica sobre la influencia que el proyecto ha ejercido en la opinión de los alumnos.

<b>Opinión de los alumnos al inicio del proyecto</b>				
Número de alumnos matriculados: 154				
<i>Valoración del grado de dificultad que cree que va a tener en la comprensión de los contenidos y/o en la adquisición de competencias asociadas a la asignatura en la que se enmarca el proyecto de innovación docente</i>				
Ninguna dificultad	Poca dificultad	Dificultad media	Bastante dificultad	Mucha dificultad
1	9	30	9	1

Opinión de los alumnos en la etapa final del proyecto				
<i>Valoración del grado de dificultad que ha tenido en la comprensión de los contenidos y/o en la adquisición de competencias asociadas a la asignatura en la que se enmarca el proyecto de innovación docente</i>				
Ninguna dificultad	Poca dificultad	Dificultad media	Bastante dificultad	Mucha dificultad
6	28	11	4	1
<i>Los elementos de innovación y mejora docente aplicados en esta asignatura han favorecido mi comprensión de los contenidos y/o la adquisición de competencias asociadas a la asignatura</i>				
Nada de acuerdo	Poco de acuerdo	Ni en acuerdo ni en desacuerdo	Muy de acuerdo	Completamente de acuerdo
1	3	13	24	9
En el caso de la participación de un profesor invitado				
<i>La participación del profesor invitado ha supuesto un gran beneficio en mi formación</i>				
Nada de acuerdo	Poco de acuerdo	Ni en acuerdo ni en desacuerdo	Muy de acuerdo	Completamente de acuerdo
Valoración crítica sobre la influencia que ha ejercido el proyecto en la opinión de los alumnos				
<p>El proyecto, desplegado en un grupo de clase muy numeroso, ha recibido muy buena crítica y valoración por parte de los alumnos participantes. Coinciden en el juicio positivo, tanto las respuestas a las preguntas requeridas en la convocatoria (<i>on line</i>), como las de la encuesta diseñada <i>ad hoc</i> por la docente (presencial), en ambos casos con carácter anónimo.</p> <p>En la encuesta <i>on line</i>, abierta al final del semestre, de la inicial percepción de la dificultad que refleja que el 80% de los alumnos esperaban encontrar dificultad media (30), bastante (9) o mucha</p>				
	<p>dificultad (1), se pasa, en términos de dificultad real, a un 90% de alumnos que han encontrado ninguna dificultad (6), poca dificultad (28) o dificultad media (11). De entre estos</p>		<p>alumnos, el 66% estima que los elementos de innovación docente han favorecido la comprensión de contenidos y/o la adquisición de conocimientos (24/Muy de acuerdo y 9/Completamente de acuerdo).</p> <p>Por otra parte, la encuesta diseñada por la docente (112 participantes) añadió otras perspectivas valorativas, de las que destacamos las relacionadas con la opinión personal sobre el proyecto o la percepción en torno a la contribución del mismo al aprendizaje. En el primer caso, el calificativo más votado (50% aprox.) ha sido el de “interesante”, seguido por “divertido” (23% aprox.) y “laborioso” (24%). Respecto de la contribución al aprendizaje, casi todos los alumnos aprecian algún grado de aportación (97% aprox.) y el 60% lo valoran en “bastante” o “mucho”.</p>	
				

Asimismo, se indagó acerca de la disposición para participar en otro proyecto similar, con resultado abrumadoramente afirmativo (94 alumnos/81% aprox.), pronunciándose negativamente tan solo 2 personas (menos del 2%) y manifestando “No sé” otros 19 alumnos (16,5% aprox.)



Para esta docente, la evaluación global del proyecto es igualmente satisfactoria, a tenor de los productos elaborados por los alumnos; del resultado del test final del proyecto en el Campus Virtual y de sus respuestas a las encuestas. Por ello, con la vista puesta en los objetivos que nos marcamos, es decir, coadyuvar, favorecer y estimular el aprendizaje de los conceptos básicos, así como hacer más atractivos los contenidos de la asignatura, estimamos que se ha alcanzado un notable grado de realización de los mismos, sin perjuicio de los aspectos que puedan ser susceptibles de mejora.

4. Describa las medidas de difusión a las que se comprometió en la solicitud y las que ha llevado a cabo<sup>2</sup>.

#### Descripción de las medidas comprometidas en la solicitud

*En la medida en que el proyecto sea bien acogido por el alumnado y sus resultados sean satisfactorios en términos de mejora en el aprendizaje, se propondrá a la Facultad de Derecho la impartición de un taller para profesores, extensible a otros Centros, para compartir la experiencia.*

#### Descripción de las medidas que se han llevado a cabo

Ponencia sobre el proyecto en el III Seminario de Proyectos y Actuaciones de Innovación Docente de la Facultad de Derecho, celebrado el 12 de julio de 2024.

<sup>2</sup> Si en la solicitud no indicó compromiso de difusión de resultados este criterio no se tendrá en cuenta en la evaluación

**EDUARDO CORRAL GARCÍA**, Profesor Titular de Derecho Civil y Secretario de la Facultad de Derecho de la Universidad de Cádiz,

**C E R T I F I C O:**

Que D.<sup>a</sup> Mercedes Soto García, Profesora Colaboradora de Derecho Constitucional, ha participado en el III Seminario de Proyectos y Actuaciones de Innovación de la Facultad de Derecho de la Universidad de Cádiz.

En el marco del mismo defendió la ponencia “Proyecto DECORA – Derecho Constitucional Realidad Aumentada”, siendo la misma resultado del Proyecto de Innovación desarrollado en el Curso 2023/2024.

Y para que conste y surta los efectos oportunos, extendo y firmo el presente certificado en Jerez de la Frontera a 12 de julio de 2024.

  
Fdo.: Eduardo Corral García

