

Diseño de casos prácticos jurídicos basados en series y películas: una reformulación del método del caso con aplicación de las TIC y los elementos audiovisuales para la mejora del aprendizaje

Francisca Ramón Fernández,
Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño
Departamento Dpto. de Urbanismo

Universitat Politècnica de València
Cno. de Vera, s/n, 46022, Valencia

1. CONTEXTO

La buena práctica que describimos consistente en diseñar casos prácticos jurídicos con un elemento audiovisual es pionera en las Universidades y se ha desarrollado gracias a varios PIME concedidos a lo largo de varios años:

-PIME: Utilización de las series de animación como recurso didáctico en la elaboración de casos (2015).

-PIME: La evaluación de la competencia transversal pensamiento crítico mediante la utilización de series de ficción (2016).

-PIME: La utilización de los documentales como herramienta para la evaluación de la competencia transversal CT07. Responsabilidad ética, medioambiental y profesional (2017).

-PIME: Diseño de materiales docentes basados en recursos audiovisuales de humor para la mejora del aprendizaje y su evaluación en ciencias sociales y jurídicas (2018-2020).

En la imagen 1 se observa la trayectoria de los PIME que se han concedido, así como el año de desarrollo y la temática sobre la que versaban:

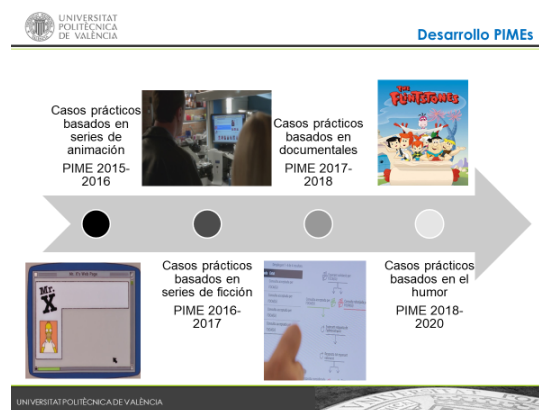


Imagen 1. Relación de PIME desarrollados por el grupo, temática y años de desarrollo. Fuente: elaboración propia

Diseño de casos prácticos jurídicos basados en series y películas: una reformulación del método del caso con aplicación de las TIC y los elementos audiovisuales para la mejora del aprendizaje

Los distintos casos que hemos ido elaborando y publicando en varios manuales los podemos ver en las siguientes imágenes 2, 3, y 4.

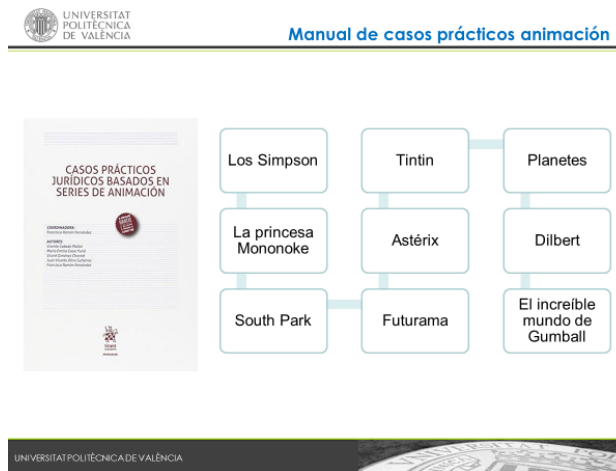


Imagen 2. Series de animación empleadas para la elaboración de los casos prácticos y publicación resultante de Tirant lo Blanch Fuente: elaboración propia.

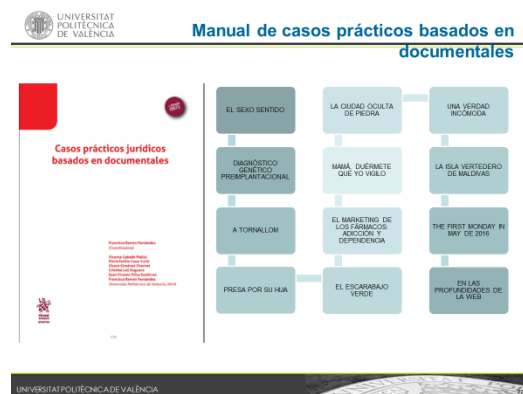


Imagen 3. Documentales utilizados para la elaboración de los casos prácticos y publicación resultante de Tirant lo Blanch Fuente: elaboración propia.

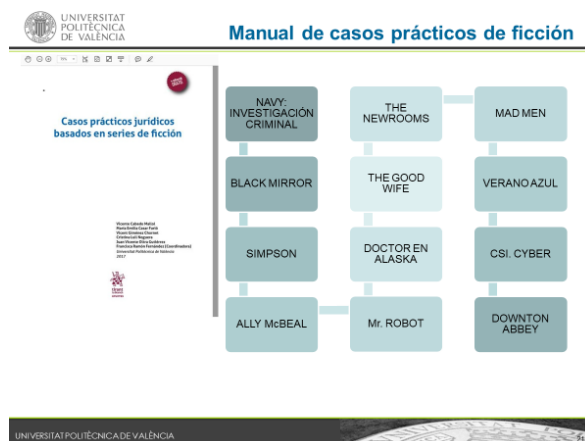


Imagen 4. Series de ficción utilizadas para la elaboración de los casos prácticos y publicación resultante de Tirant lo Blanch Fuente: elaboración propia.

Diseño de casos prácticos jurídicos basados en series y películas: una reformulación del método del caso con aplicación de las TIC y los elementos audiovisuales para la mejora del aprendizaje

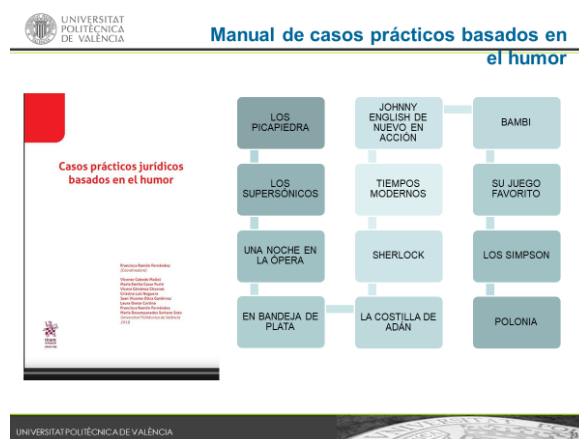


Imagen 5. Películas empleadas para la elaboración de los casos prácticos y publicación resultante de Tirant lo Blanch. Fuente: elaboración propia.

Se han ido aplicando a distintas titulaciones teniendo en cuenta el perfil de los distintos profesores que han participado:

1. Máster en Gestión Cultural. Departamento de Comunicación Audiovisual,
2. Documentación e Historia del Arte.
3. Máster Universitario en Gestión de la Información. Departamento de Comunicación Audiovisual, Documentación e Historia del Arte.
4. Grado en Edificación. Escuela Técnica Superior de Ingeniería de la Edificación.
5. Máster en Edificación. Escuela Técnica Superior de Ingeniería de la Edificación.
6. Grado en Informática. Escuela Técnica Superior de Informática.
7. Grado en Ciencias Ambientales. EPSG
8. Grado en Gestión y Administración Pública. FADE
9. Máster Universitario en Restauración y Conservación de Bienes Culturales. Departamento de Restauración y Conservación

Las asignaturas involucradas han sido las siguientes:

1. Gestión empresarial de la edificación. 2. ECTS. 15 alumnos.
2. Gestión del conocimiento y recursos informáticos. 5. ECTS. 40 alumnos.
3. Gestión urbanística. 4.5. ECTS. 30 alumnos.
4. Marco legal y deontológico de la información. 3. ECTS. 50 alumnos.
5. Deontología y profesionalismo. 4.5. ECTS. 400 alumnos
6. Medio Abiótico. 9. ECTS. 50 alumnos.
7. Contaminación de suelos y tratamiento de residuos. 6. ECTS. 50 alumnos.
8. Derecho civil II. 3. ECTS. 21 alumnos.
9. Legislación del patrimonio cultural y creación de pequeñas empresas. 4.5. ECTS. 20 alumnos.
10. Aspectos legales y sociológicos de la biotecnología. 6. ECTS. 85 alumnos.

Se han involucrado un total de 8 titulaciones; 8 profesores, 10 asignaturas, 10 grupos y un número de estudiantes aproximado de 700 estudiantes.

Actualmente, se están incorporando nuevas asignaturas para el nuevo PIME gamificación y TIC diseño de actividades audiovisuales basadas en la ciencia ficción para la dinamización docente en un entorno presencial, semipresencial y virtual, como es el caso de la asignatura Aspectos Legales y Deontológicos de la Ciberseguridad, en el MUCC (Máster Universitario en Ciberseguridad y Ciberinteligencia) y la asignatura Derecho alimentario y protección del consumidor, en el Grado en Ciencia y Tecnología de Alimentos.

Los ámbitos temáticos en el que se desarrollaba el proyecto era:

- a) Experimentación de instrumentos o estrategias de evaluación continua y formativa para el desarrollo de competencias.
- b) Formación y evaluación en competencias transversales. Hemos obtenido resultados publicables de varias asignaturas, tal y como se expone en el apartado de resultados, pero también hemos recogido evidencias de las otras asignaturas que no se han reflejado en publicaciones, pero que sí que nos ha permitido observar el resultado puntual y global de la innovación realizada, ya que se ha aplicado a los alumnos distintas herramientas de valoración, como encuestas y opinión personal en el aula.
- c) Los objetivos que se propusieron fueron los siguientes:
- d) Aplicar herramientas audiovisuales en el aula con la finalidad de conseguir una mayor dinamización de las asignaturas.
- e) Utilizar series de animación, ficción, documentales y de humor para cumplir con el propósito de utilizar las nuevas tecnologías de la información y comunicación (TIC en el ámbito docente, siguiendo las directrices del grupo RETAJUDOCA.
- f) Diseñar un repositorio de casos prácticos que fueran publicados en un manual de referencia para poder aplicarse no sólo en el ámbito de la Universitat Politècnica de València, sino por parte de cualquier Universidad, dado que los casos prácticos diseñados no se circunscriben a una asignatura específica, sino que son reutilizables.
- g) Identificar problemas de ámbito jurídico en un contexto audiovisual.
- h) Potenciar la capacidad crítica del alumnado ante situaciones reales o ficticias que se plantean en un contexto audiovisual.
- i) Motivar al alumno para resolver casos prácticos novedosos y no ajustados al sistema tradicional.
- j) Facilitar al alumno casos prácticos para su resolución mediante la aplicación de la legislación.

2. FUNDAMENTACIÓN

El punto de partida era que los casos que se diseñaban y aplicaban en el ámbito jurídico, documentación y audiovisual no tenían como soporte una serie de animación que pudiera resultar visualmente interesante para el alumno. Por ello, el diseño de casos prácticos se realizaba al margen de contextos visuales. Sin embargo, el auge cada vez más frecuente de series de animación, principalmente los Simpson, durante el siglo XX, ha propiciado que sea una de las series más conocidas, por tratar temas sociales, jurídicos y económicos.

La ausencia de soporte audiovisual hacía que el caso práctico sólo se enfocara en un diseño de texto, de la forma habitual en el ámbito jurídico, pero que producía descontextualización de la realidad por parte del alumnado. Estas situaciones nos motivaron a diseñar una serie de casos teniendo como soporte una serie de animación, para que el alumno visionara previamente el episodio elegido, y después resolviera un caso práctico relacionado con lo que había visto en el episodio, teniendo en cuenta que el mismo mostraba una visión de la realidad aproximada, aunque también pudiera ser exagerada. Precisamente eso motivaba para que el alumnado pudiera deslindar la realidad y ficción de la situación planteada y aplicar los elementos jurídicos correspondientes. La pretensión era que la innovación docente resultara atractiva al alumnado, y que tuviera una motivación más para resolver un caso práctico, utilizando los medios audiovisuales, y superando el método tradicional del diseño de casos prácticos.

En el ámbito de la enseñanza de ciencias sociales y jurídicas en el alumnado de titulaciones técnicas se ha detectado una dificultad en la comprensión de términos y léxico específico que suelen emplearse en este contexto, ya que el alumnado no los conoce y no es capaz de relacionarlos con un contexto habitual.

iertamente cine y derecho han estado siempre conectados, además, hay una tendencia pedagógica reciente en las disciplinas jurídicas que aboga por la utilización de la cinematografía para observar y fomentar el aprendizaje en materia jurídica.

No olvidemos la tan conocida película de los Hermanos Marx (Una noche en la Ópera, 1935) en la memorable escena de la lectura de un contrato, Groucho dice textualmente "La parte contratante de la primera parte, será considerada como la parte contratante de la primera parte." Es precisamente el contexto humorístico el que prevalece para poder comprender las cláusulas de un contrato. Siempre que se quiere explicar este concepto se hace referencia a dicho fragmento cinematográfico. O también la utilización del humor negro o irónico que ha provocado situaciones en el ámbito jurídico muy interesantes, viene aquí oportuno recordar la película Plácido (1961), de Luis Berlanga y la situación irrisoria que se plantea el día de Nochebuena a raíz de una letra de cambio.

Por todo ello, hemos considerado que, la aplicación del humor en contextos jurídicos a través del cine, cuando se trata de relacionarlo con el Derecho, podía ser una buena oportunidad para la creación de materiales docentes que nos permitan mejorar el aprendizaje y ser una herramienta válida para la evaluación.

Para estudiar la innovación docente y poder extraer los resultados, la técnica empleada ha sido el pase de una encuesta. Los indicadores que teníamos en cuenta han sido los siguientes. 1. Participación del alumno en el aula, teniendo en cuenta el visionado del episodio de la serie de animación elegida. 2. La aportación de soluciones por parte del alumnado teniendo en cuenta los aspectos que se trataban en el episodio de animación correspondiente. 3. Constitución de grupos de trabajo en el aula y exposición de los argumentos empleados en el supuesto práctico, así como la legislación utilizada como aporte necesario para resolver el conflicto planteado. Para tener información sobre la impresión del alumnado sobre la innovación docente se le pasó a los alumnos una encuesta consistente en las siguientes preguntas, de respuesta abierta: a) ¿Qué te ha parecido ver un episodio de animación de forma previa a la resolución de un caso práctico? b) ¿Has relacionado el episodio de animación con el caso práctico planteado? c) ¿Qué soluciones aportadas por el episodio de animación consideras que son correctas? d) ¿Qué soluciones aportadas en el episodio de animación consideras que son incorrectas? e) Propuestas de mejora de la actividad planteada.

Los resultados de las encuestas están plasmados en las distintas publicaciones que aportamos en el presente trabajo.

3. EVOLUCIÓN

El desarrollo inicial de la innovación consistía en realizar un análisis de diversas series de animación (Simpson, Futurama, entre otras) para diseñar casos prácticos dirigidos a los alumnos de titulaciones no jurídicas en las asignaturas que imparten los investigadores del PIME. Se trataba de combinar las (TIC), objetivo principal del grupo EICE, RETAJUDOCA, con la extracción de los problemas planteados en dichos audiovisuales y luego plantear distintas soluciones a través de casos prácticos para incrementar la dinámica activa del alumno en el aula. Junto a ello, el alumnado no sólo utilizaba el audiovisual para la solución, sino que, además, se proponía concienciar al alumnado sobre el tratamiento jurídico de dichos materiales y su utilización en la docencia, teniendo en cuenta que el perfil de algunas asignaturas tienen en cuenta la vertiente deontológica. La experiencia, por tanto, consistió en diseñar una serie de casos prácticos basados en series

Diseño de casos prácticos jurídicos basados en series y películas: una reformulación del método del caso con aplicación de las TIC y los elementos audiovisuales para la mejora del aprendizaje

de animación, y aplicarlos en el aula, con la finalidad de dinamizar la docencia, y comprobar si esta metodología es óptima para la enseñanza de conceptos jurídicos en titulaciones no jurídicas. Las fortalezas/oportunidades que nos hemos encontrado han sido una actitud totalmente positiva de los investigadores del grupo y participantes del proyecto, con una involucración total en el diseño de los casos, así como su aplicación en el aula. Por parte del alumno, hemos observado una actitud positiva y un incremento de la participación en grupo, ya que nos ha permitido aplicar los casos en las asignaturas anteriormente indicadas. Como debilidades/amenazas nos hemos encontrado con que al ser una metodología distinta y muy novedosa, el alumno podía estar reticente a participar, pero lo hemos podido resolver a través de una explicación previa y haciéndole protagonista de la innovación planteada.

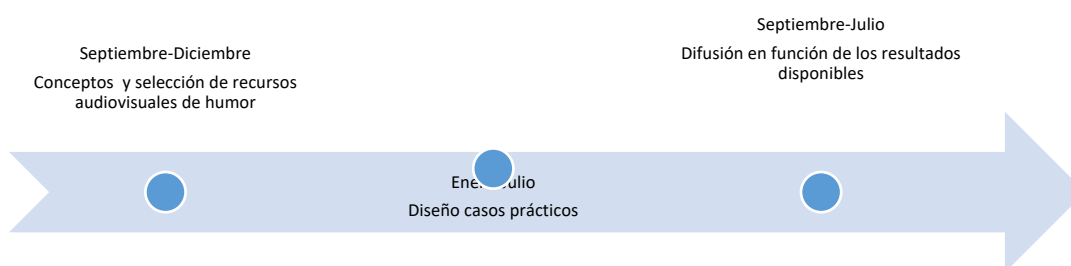
Teniendo en cuenta la experiencia previa que ya habíamos desarrollado en el anterior Proyecto “Utilización de las series de animación como recurso didáctico en la elaboración de casos”, en esta ocasión pretendíamos ir un paso más allá, que era utilizar las series de ficción para una finalidad concreta: evaluar una competencia transversal, que finalmente fue la de pensamiento crítico. Para ello debíamos diseñar un conjunto de casos prácticos que estuvieran soportados por series de ficción, que fueran muy conocidas, para que el alumnado pudiera resolverlos, y así poder contar el profesorado con una herramienta evaluadora de la competencia transversal indicada.

Con posterioridad, iniciamos los casos teniendo en cuenta los documentales, que también nos sirvió para la evaluación de la competencia transversal CT07. Responsabilidad ética, medioambiental y profesional, y, por último el humor que nos situó para diseñar materiales docentes basados en recursos audiovisuales de humor para la mejora del aprendizaje y su evaluación en ciencias sociales y jurídicas.

El flujo de trabajo que hemos utilizado en los distintos PIME que hemos desarrollado y que nos han permitido realizar los repositorios de casos prácticos ha sido el siguiente, destacando las fases de evolución del trabajo. Destacar que los dos últimos PIME han sido bianuales, y la estructura del último que hemos desarrollado relativo al humor ha sido el siguiente:

CRONOGRAMA (Fig. 1 y 2)

PRIMER AÑO (2018-2019): ACTIVIDADES 1 A 4



SEGUNDO AÑO (2019-2020): ACTIVIDADES 5-8

Diseño de casos prácticos jurídicos basados en series y películas: una reformulación del método del caso con aplicación de las TIC y los elementos audiovisuales para la mejora del aprendizaje

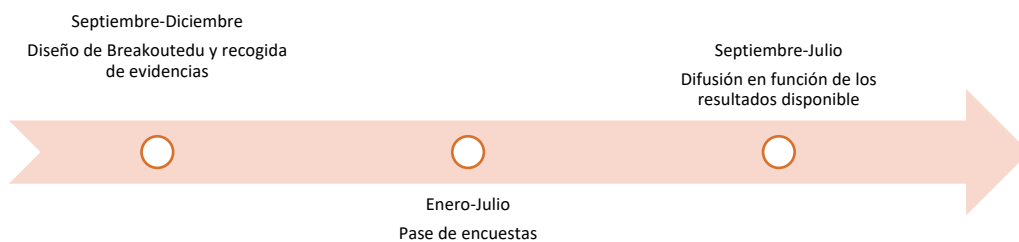


Fig. 1 y 2. Cronograma de actividades. Fuente: elaboración propia

De tal forma, que el desarrollo se ha realizado como se detalla a continuación:

En todas las actividades participa todo el profesorado que integra el PIME, y que forma parte del grupo EICE RETAJUDOCA.

Actividad 1.

Selección de los conceptos jurídicos que cada profesor explica en sus asignaturas, teniendo en cuenta la vertiente multidisciplinar del equipo. Así, por ejemplo, se podrán seleccionar el concepto de usufructo, expropiación forzosa, compostaje, utilización de residuos, contaminación, interoperabilidad, etc.

Actividad 2.

Una vez seleccionados los conceptos jurídicos, se analizaron para contemplarlos dentro del libro. Todo ello con la intención de realizar la taxonomía.

Actividad 3.

Se seleccionaron las películas y series de humor que se iban a utilizar en el diseño de las otras actividades, como son los test y los casos prácticos jurídicos basados en el humor.

Para ello, se formaron grupos de trabajo, con la finalidad de repartir los recursos audiovisuales. Tras la “tormenta de ideas” se visionaron los fragmentos elegidos y se repartieron por profesores que comparten titulación o materia afín. Quedaron de la siguiente manera:

Grupo 1. JURISTAS. Vicente Cabedo Mallol, María Emilia Casar Furió y Francisca Ramón Fernández; Grupo 2. INFORMÁTICA. Juan Vicente Oltra Gutiérrez; Grupo 3. DOCUMENTACIÓN. Vicent Giménez Chornet y Enrique Orduña Malea (curso 2018-2019); Grupo 4. QUÍMICA. Amparo Soriano Soto y Cristina Lull Noguera; Grupo 5. CONSERVACIÓN Y RESTAURACIÓN DE BIENES. Laura Osete Cortina (curso 2019-2020) y Francisca Ramón Fernández.

Actividad 4.

Diseño de los casos prácticos jurídicos basados en series y películas de humor para utilizarlos en la docencia de las asignaturas.

Actividad 5.

Diseño de los BreakoutEdu para el aprendizaje del Derecho a través del humor. En esta actividad se volvieron a formar los grupos iniciales para trabajar sobre los contenidos, teniendo en cuenta la peculiaridad de las titulaciones a las que se aplicaría.

Actividad 6.

Recogida de evidencias para análisis. Para ello, se pasaron los conceptos, los casos prácticos jurídicos elaborados y los BreakoutEdu a los alumnos, con la finalidad de observar los resultados que se obtienen en la evaluación.

Actividad 7.

Pase de encuesta elaborada previamente como método de información cuantitativa y cualitativa y análisis de los resultados después de la implantación de la innovación.

Actividad 8.

Preparación de los materiales utilizados para proceder a la difusión de los resultados. Preparación del libro de casos prácticos jurídicos basados en el humor para remitirlo a la Editorial Tirant lo Blanch. Redacción de los artículos para los congresos en los que se ha seleccionado participar.

4. SITUACIÓN ACTUAL

La experiencia que hemos desarrollado a lo largo de cinco años pretendía:

Diseño de casos prácticos jurídicos basados en series y películas: una reformulación del método del caso con aplicación de las TIC y los elementos audiovisuales para la mejora del aprendizaje

- a) Incrementar la comprensión del alumnado en los conceptos jurídicos que tiene que resolver en las titulaciones no jurídicas que estudia;
- b) Motivarle con recursos atractivos y que le puedan divertir al mismo tiempo para obtener una mejora de su aprendizaje;
- c) Mejorar su capacidad de evaluación de las situaciones que se le muestran para determinar si son adecuadas o no a la legislación aplicable.

Estos objetivos se han plasmado en la elaboración de casos prácticos jurídicos basados en películas o series de humor para ser utilizados en la docencia, y que se ha publicado en un manual por la editorial Tirant lo Blanc, que puede ser utilizado por el profesorado de distintas Universidades, no solamente de la UPV, ya que los casos están descontextualizados, y son reutilizables, y tratan de distintas temáticas. En el libro de casos prácticos se utiliza, además, una taxonomía de conceptos para que el alumnado pueda realizar las actividades propuestas.

La progresión del equipo de innovación docente RETAJUDOCA que ha realizado todos los casos y gracias al soporte de los PIME ha sido muy positiva, ya que se dispone de cuatro manuales de casos prácticos jurídicos que actualmente se utilizan en distintas universidades para mejorar la docencia.

La comparación entre los inicios y la situación actual es de consolidación de las actividades, y cada vez vamos un poco más allá, ya que los casos prácticos también nos ha servido de herramienta para valorar las competencias transversales, siendo un instrumento válido para ello.

5. IMPACTO DE LA INICIATIVA Y RESULTADOS

La innovación docente que se ha desarrollado en el equipo de innovación docente RETAJUDOCA ha propiciado que se hayan publicado los resultados que hemos realizado.

En primer lugar, como ya hemos indicado, se han publicado cuatro manuales de casos prácticos jurídicos relacionados con animación, series de ficción, documentales y humor, por parte de una editorial de reconocido prestigio como es Tirant lo Blanch, que está en primera posición de la SPI.

Junto a ello, se han publicado los resultados en distintos congresos relevantes en el ámbito de la docencia e innovación, destacando el específico de Derecho y TIC, especializado en la docencia jurídica y la aplicación de las nuevas tecnologías de la información y comunicación:

6. VALORACIÓN DE LA EXPERIENCIA

Las principales conclusiones que hemos extraído el grupo de profesores que hemos participado en los distintos PIME han sido las siguientes:

1. Mayor dinamización en las asignaturas empleando la innovación docente, ya que el alumno participa de forma mucho más activa y le resulta especialmente atractivo el visionado previo de un episodio de animación, ficción, documental o humor y luego debatir un caso sobre dicho episodio.
2. La elaboración de los manuales de casos prácticos ha supuesto una puesta en común de todo el grupo de profesores, y nos ha permitido elaborar un repositorio completo de

Diseño de casos prácticos jurídicos basados en series y películas: una reformulación del método del caso con aplicación de las TIC y los elementos audiovisuales para la mejora del aprendizaje

casos prácticos teniendo como soporte series de animación, ficción, documentales y humor. La variedad de casos y las distintas series empleadas nos ha permitido observar la aplicación práctica de la innovación.

3. Mejora del aprendizaje del alumnado y su capacidad de comprensión de conceptos jurídicos.

4. Incremento de la motivación y participación activa del alumnado, ya que los dibujos animados, documentales, ficción y humor ha sido un atractivo para ellos en la realización de actividades que estaban basadas en películas y series humorísticas.

5. Consolidación de la elaboración de repositorios de casos prácticos publicados por Tirant lo Blanch siendo un repositorio para todo tipo de profesorado en el ámbito universitario.

Como proyección de futuro y consolidación de resultados, el grupo EICE RETAJUDOCA es pionero en el diseño de casos prácticos con soporte audiovisual, ya que está especializado en la elaboración de repositorio de casos publicados en manuales por parte de una editorial de reconocido prestigio, como es Tirant lo Blanch, y los manuales están disponibles en distintas bibliotecas de la Red Rebiun, demostrando la aceptación de los mismos por distintas Universidades que lo utilizan como material docente en sus asignaturas.

Respecto a nuestra valoración y limitaciones, podemos indicar las siguientes:

Hemos constatado las evidencias a través del pase de las encuestas, y la comparación de resultados para el análisis de la aceptación de los recursos audiovisuales generados teniendo en cuenta el humor para el diseño de los mismos.

Para el análisis de los datos, se ha realizado el mismo por parte del profesorado que utiliza programas de análisis estadístico.

Se han utilizado distintos indicadores como es la valoración de las actividades, y los resultados obtenidos con las encuestas que ha contestado el alumnado, y que se han puesto de manifiesto en las publicaciones que se adjuntan con acceso libre, tanto en lo referente a los resultados como a las preguntas formuladas.

En cuanto a la reflexión del equipo, con respecto a los puntos fuertes y puntos a mejorar del PIME podemos indicar los siguientes (Imagen 6):

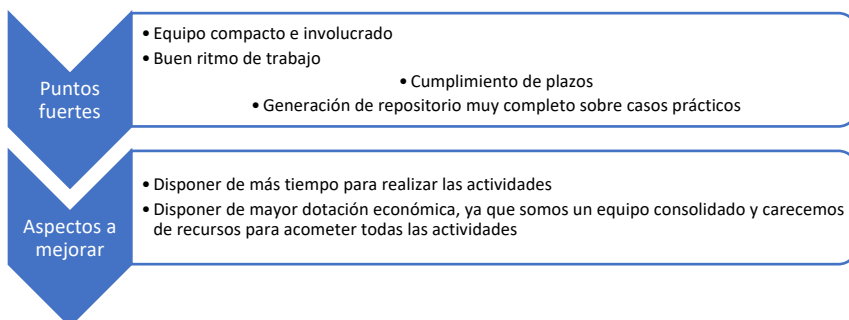


Imagen 6. Puntos fuertes y aspectos a mejorar. Fuente: elaboración propia

En la actualidad y a través de la concesión de un nuevo PIME (2020-2022) está el grupo EICE RETAJUDOCA ya trabajando activamente en gamificación y TIC: diseño de actividades audiovisuales basadas en la ciencia ficción para la dinamización docente en un entorno presencial, semipresencial y virtual. En estos momentos, se están diseñando

Diseño de casos prácticos jurídicos basados en series y películas: una reformulación del método del caso con aplicación de las TIC y los elementos audiovisuales para la mejora del aprendizaje

los casos prácticos jurídicos basados en películas y series de ciencia ficción para su posterior publicación en un nuevo manual.

Tras la aplicación de esta buena práctica la valoración del alumnado en las asignaturas ha sido positivo. En el pase de encuestas después de la realización de las actividades también considera el alumnado que dicha metodología es más adecuada para incrementar su comprensión.

En los comentarios de los casos también se observa que el alumnado comenta los aspectos positivos de la adaptación del método del caso al ámbito audiovisual y les resulta más fácil contextualizar los conceptos jurídicos a través del visionado de una película o una serie.

7. TRANSFERIBILIDAD

La innovación docente ha suscitado interés en otras Universidades y por ello se han impartido ponencias invitadas explicando la misma siendo totalmente aplicable a cualquier titulación de ciencias sociales y jurídicas.

Importante señalar que el libro que hemos elaborado recogiendo casos prácticos jurídicos basados en series de animación ha sido reseñado por el Profesor Capote, de la Universidad de La Laguna, en el blog zona negativa, especializado en cómics: <http://www.zonanegativa.com/casos-practicos-juridicos-basados-series-animacion/> Por tanto, el manual de casos prácticos es reutilizable, y puede ser empleado por cualquier profesor de cualquier universidad en su actividad docente.

Junto con las publicaciones a las que hemos hecho referencia uno de los resultados derivados de la innovación consistente en la elaboración de casos prácticos mediante la utilización de series de animación, ficción, documentales y humor ha sido la difusión mediante conferencias y cursos:

1. Jornada sobre casos prácticos basados en series de animación, Universitat Politècnica de València, 24 de junio de 2016. 4 horas.
2. Curso de la Universidad Senior de la Universitat Politècnica de València «Casos prácticos basados en series de animación». Del 6 de febrero al 6 de marzo de 2017.
3. Seminario de Proyectos de Innovación y Mejora Educativa PIME, Instituto Ciencias de la Educación, Universitat Politècnica de València. 27 de abril de 2017.
4. Congreso IN-RED 2018, 19 y 20 de julio de 2018. 0.15 minutos. Universitat Politècnica de València.

Así como la participación como ponente invitada para aplicar la innovación docente explicada como buena práctica en otras Universidades:

REFERENCIAS

1. RAMÓN FERNÁNDEZ, F.: PONENCIA “La evaluación de la competencia transversal pensamiento crítico mediante la utilización de series de ficción”. V Jornada El aprendizaje del Derecho. Motivación y liderazgo docente en la enseñanza superior. Universitat de València, 4 de julio de 2017.

RAMÓN FERNÁNDEZ, F., GIMÉNEZ CHORNET, V. y OLTRA GUTIÉRREZ, J.V.: PONENCIA: “Docentes, discentes y trabajos académicos: propiedad intelectual en conflicto”, *Congreso Internacional de malas prácticas universitarias*, 21 al 23 de noviembre de 2018, Universitat de València. 1 hora lectiva.

Diseño de casos prácticos jurídicos basados en series y películas: una reformulación del método del caso con aplicación de las TIC y los elementos audiovisuales para la mejora del aprendizaje

RAMÓN FERNÁNDEZ, F.: PONENCIA “El Derecho a través de las series o cómo aprender a través de recursos audiovisuales”, II Jornadas sobre Derecho a la Educación : innovación docente y mejora educativa con la ponencia, 3 y 6 de mayo 2019. Facultad de Derecho . Universitat de València

RAMÓN FERNÁNDEZ, F.: PONENCIA “Los recursos audiovisuales en el aula: experiencia docente en la UPV”, *I Congreso Internacional sobre la innovación de la docencia universitaria ante la resolución de los medios digitales*, 19 y 20 de diciembre de 2019. Universitat de València.

RAMÓN FERNÁNDEZ, F.: PONENCIA “Estrategias de la docencia online y su evaluación durante la crisis sanitaria: recursos y métodos utilizados en la Universitat Politècnica de València”, *VI JSVE 2020 - Una década del Plan Bolonia: analizando su impacto en la Educación Superior*, Universitat de València, Valencia, 10 de septiembre de 2020.

También a raíz de la participación en estos foros de intercambio de conocimiento se ha participado en otros proyectos de innovación docente en otras Universidades con la finalidad de intercambiar los resultados obtenidos:

RAMÓN FERNÁNDEZ, F.: Investigadora del Proyecto “Aprendizaje cooperativo los mapas conceptuales como metodología docente activa dentro del nuevo espacio de Educación Superior Europeo (GER18-952162)”. Universitat de València. Del 1 de noviembre de 2018 al 1 de noviembre de 2019. Investigadora Principal: María Elena Cobas Cobiella. Profesora titular de Derecho civil. Resolución de 29 de marzo de 2019, y Proyecto “Aprendizaje cooperativo los mapas conceptuales como metodología docente activa dentro del nuevo espacio de Educación Superior Europeo” (UV-SFPIE_PID19-1096096)”. Universitat de València. Del 1 de noviembre de 2019 al 1 de noviembre de 2020. Investigadora Principal: María Elena Cobas Cobiella. Profesora titular de Derecho civil. Resolución de 29 de octubre de 2019.

RAMÓN FERNÁNDEZ, F.: Investigadora del Proyecto “El aprendizaje cooperativo. Los mapas conceptuales como metodología docente activa dentro del nuevo espacio europeo de educación superior (UV-SFPIE_PID19-1096096)”. Universitat de València. Del 1 de noviembre de 2019 al 1 de noviembre de 2020. Dotación: 500 euros. Investigadora Principal: María Elena Cobas Cobiella. Resolución de 29 de octubre de 2019.