

“DOCENCIA EN EL ESPACIO DE LA IAG: USO ÉTICO Y CONSCIENTE Y CONSTRUCCIÓN DE PENSAMIENTO JURÍDICO CRÍTICO”

Introducción y Contexto

Este Proyecto consiste en convertir el uso de la IAG en una oportunidad para el docente y un aprendizaje positivo para el estudiante. De modo que algo percibido en inicio como una amenaza a la fiabilidad y eficacia de los sistemas de evaluación, se convierta en una herramienta de utilidad, acompañando al estudiante en su uso ético, consciente y responsable y acercándonos a sus intereses.

Objetivos: 1. Guía y acompañamiento del alumn@ en la utilización ética, consciente y responsable de la IAG. 2. Desarrollo de habilidades tecnológicas y profesionales mediante las ventajas y oportunidades de la IAG. 3. Creación de recursos educativos (profesores/estudiantes) analizando su fiabilidad. 4. Mecanismos de evaluación asociados. **Asignaturas:** Gestión de costes laborales y de la SS; Derecho Sindical; Derecho de la SS I y II; Derecho Laboral Individual II (Grado RRLlyE).

La importancia de este Proyecto reside en el acercamiento a los intereses del estudiante, la modernización de los sistemas de enseñanza y evaluación, acercándonos, también, a las previsibles demandas futuras de la sociedad y del mundo profesional. Preparando al estudiante en la utilización de las herramientas a su alcance, siempre desde un enfoque crítico, ético y consciente.

Desarrollo del Proyecto

1. Fase Primera

- Reuniones de equipo docente
- Incorporación objetivos en Guías Docentes y asistencia a cursos por los docentes
- Explicación a estudiantes de objetivos del Proyecto
- Creación de actividades y Grupos de Trabajo

2. Fase Segunda

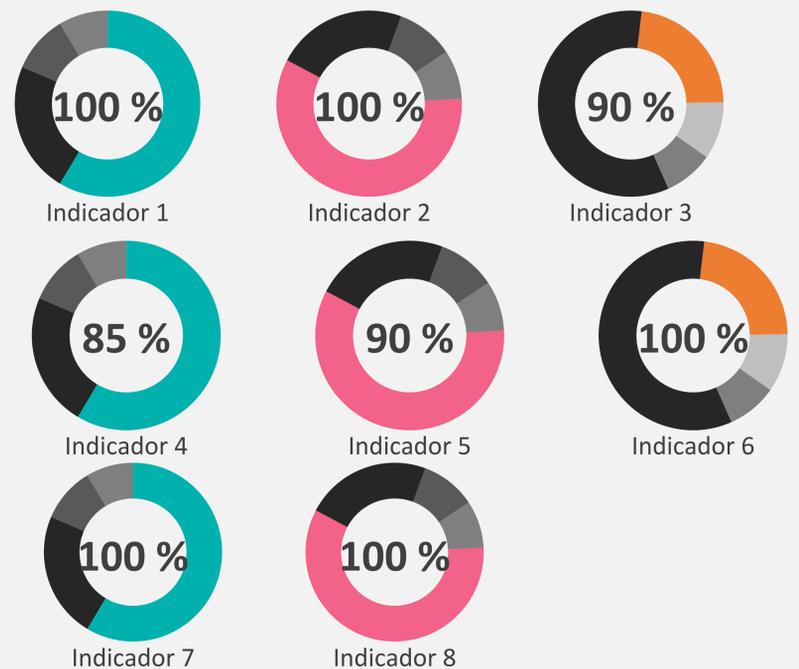
- Puesta en práctica por los docentes de las actividades del Proyecto
- Exposiciones de estudiantes a través o con uso de herramientas de IAG
- Elaboración de actividades por estudiantes con IAG
- Elaboración materiales IAG por docentes

3. Fase Tercera

- Debate sobre la implementación de actividades docentes a través de IAG
- Evaluación de los estudiantes de las actividades IAG
- Valoración de indicadores de resultado tras las actividades de IAG

Resultados

- Mejora en profundización de materias, activación del pensamiento crítico por cuestionamiento de los resultados de la IAG.
- Mejora habilidades comunicativas y de trabajo equipo por metodologías de defensa, conclusiones críticas, debate y revisión inter pares.
- Competencias profesionales mejoradas por actividades y herramientas profesionales
- Mejora de rendimiento académico y evaluación
- Uso y descubrimiento de otras herramientas de IAG en cursos superiores,
- Percepción estudiante del acercamiento del docente a sus intereses y aceptación de las nuevas tecnologías.
- Los estudiantes son conscientes de las limitaciones y potencialidades de la IAG, elaborando conclusiones críticas.



Aplicación



Se considera que la aplicación de las herramientas IAG a través de las actividades planteadas es de general aplicación a otras asignaturas. Tanto integradas con herramientas de dinamización de la docencia como otras metodologías. El abordamiento de actividades no solo jurídicas y de desarrollo sino también numéricas y más precisas, abarca varias posibilidades de implementación

Si necesitas adjuntar información adicional enlázala [aquí](#) (opcional)

Coordinación del Proyecto: **Marta Navas-Parejo Alonso**

Proyecto de Innovación Docente 2024

Valoración Competencial

Con el fin de vincular los Proyectos de Innovación Docente con el marco competencial de referencia europeo, DigCompEdu, por favor, señala a continuación, **resaltando en negrita o subrayado**, aquellas competencias que han tenido un impacto mayor en el desarrollo de tu PID.

1 COMPROMISO PROFESIONAL

- 1.1 Comunicación organizacional
- 1.2 Colaboración profesional
- 1.3 Práctica reflexiva
- 1.4 Formación digital

2 RECURSOS DIGITALES

- 2.1 Seleccionar
- 2.2 Crear y modificar
- 2.3 Gestionar, proteger, compartir

3 ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

- 3.1 Enseñanza
- 3.2 Guía
- 3.3 Aprendizaje colaborativo
- 3.4 Aprendizaje auto-dirigido

4 EVALUACIÓN Y RETROALIMENTACIÓN

- 4.1 Estrategias de evaluación
- 4.2 Analizar evidencia
- 4.3 Retroalimentación y planificación

5 EMPODERAR A LOS ESTUDIANTES

- 5.1 Accesibilidad e inclusión
- 5.2 Diferenciación y personalización
- 5.3 Participación activa

6 FACILITAR LA COMPETENCIA DIGITAL DE LOS ESTUDIANTES

- 6.1 Información
- 6.2 Comunicación
- 6.3 Creación
- 6.4 Uso responsable
- 6.5 Solución de problemas

7 EDUCACIÓN ABIERTA

- 7.1 Licencias abiertas en recursos educativos
- 7.2 Prácticas educativas abiertas
- 7.3 Publicación en revistas científicas abiertas

Indica a continuación:

- X Línea 1: Nuevas formas de presentación de materiales educativos
- X Línea 2: Nuevas estrategias para la participación de los alumnos
- X Línea 3: Nuevas formas de evaluar
- X Línea 4: Nuevas metodologías educativas

- Línea 5: Aprendizaje-Servicio (ApS)
- Línea 6: Aprendizaje Activo en Docencia Digital (AADD)
- X Línea 7: Proyectos que involucren el uso de herramientas de Inteligencia Artificial generativa



Sí X No - El equipo docente acepta que la información proporcionada pueda ser utilizada por UC3M Digital para su difusión