

## **La enseñanza del Derecho a través de conceptos clave**

- **Introducción**

Siguiendo el modelo propuesto por el diseño universal para el aprendizaje en enseñanza superior o Universal Design for Learning (UDL), tratamos de aplicar la estrategia del UDL relativa a la multiplicidad de medios de participación. Éstas son definidas como las diferentes oportunidades de participación de los estudiantes. A su vez, este principio refleja la idea de que los estudiantes tienen diferentes motivaciones para participar en el aprendizaje. En cualquier caso, subyace un denominador común: los estudiantes que participan plenamente en el aprendizaje estarán entusiasmados por aplicar sus conocimientos y tendrán el deseo de aprender más por su cuenta.

El citado principio es conectado a su vez con el principio de múltiples medios de representación, también presente en la UDL. Es decir, al modo en que los alumnos comprenden la información en sus diversas formas. En nuestro caso, con el propósito de que comprendan un tema o concepto damos una visión general del mismo seguida de un ejemplo. Posteriormente, seguimos con un ejemplo práctico mediante un ejercicio en clase. Previamente a todo lo expuesto, los estudiantes encuentran una lista de conceptos claves en el Campus Virtual a los que deberán de prestar atención. Ciertamente, pues a través de un juego que denominamos bingo jurídico deberán identificar con cuanta frecuencia aparecen los conceptos que allí se recogen y se aplicarán en las sesiones teóricas y prácticas.

- **Objetivos y metodología**

El principal objetivo es que los estudiantes comprendan y asimilen los conceptos clave de la asignatura.

La actividad innovadora consiste en el desarrollo de un bingo jurídico que se conecta con los conceptos claves de la asignatura. El alumnado al tiempo que aprende, se le propone que identifique con qué frecuencia aparecerán en las diapositivas que serán proyectadas los conceptos los cuales a su vez sirven de soporte a la clase magistral. Igualmente, estos conceptos claves aparecerán en el desarrollo de las sesiones prácticas. El objetivo de la experiencia es atraer la atención del alumnado, de manera que constantemente estén interesados en la aparición de estos conceptos y su significado. De tal forma que cuantos más aciertos consigan por aproximación al número exacto en que se reproducen estos conceptos claves, serán recompensados en la nota final de la asignatura. Así, indirectamente comprobamos otros elementos tales como la participación, asistencia e interés. Esta actividad se desarrolla con ocasión de cada lección. Al final del curso se extrae una media de los aciertos, es decir, quién ha resultado vencedor del bingo en cada una de las lecciones al objeto de su reflejo en la calificación final de la asignatura.

- **Conclusiones**

Como conclusión, la aplicación del UDL a través de sus principios proyectados en esta actividad ha despertado la curiosidad del alumnado en los contenidos que se les ha ofrecido durante el curso. Especialmente una mayor comprensión teórica práctica, es decir, ¿qué estudio, para qué lo estudio y cómo lo aplico? Es decir, que el alumno no solo reciba información, sino que se vea envuelto en un verdadero proceso de aprendizaje a través de su inquietud y participación en la actividad.