

Benjamí Anglès Juanpere
Irene Rovira Ferrer
Coordinadores

La docencia del Derecho y las TIC después de la pandemia



Benjamí Anglès Juanpere
Irene Rovira Ferrer
Coordinadores

La docencia del Derecho y las TIC después de la pandemia

Benjamí Anglès
María José Asquerino
Darío Badules Iglesias
Mercedes Barragán López
Iria María Bello Viruega
Stefano Bini
Raquel Borges
Pilar Bosch Roig
Laura Caballero Trenado
Vicente Cabedo Mallo
María Emilia Casar Furió
Ana Cediell
María del Mar Crespí Ferriol
Salvador Cruz Rambaud
Ana María Delgado García
Júlia María Díaz Calvarro
Ariana Expósito Gázquez
Emilia Ferreira Pena Dias
Belén Ferrer Tapia
Andrea Garrido Junal
Vicent Giménez Chornet
Carlos Gómez Asensio
Luis Fernando Guevara Mena

Lerdys S. Heredia Sánchez
Fernando Hernández Guijarro
Ana María Lópaz Pérez
Cristina Lull Noguera
Rafael Moll
Rafael Oliver Cuello
Juan Vicente Oltra Gutiérrez
Alfonso Ortega Giménez
Laura Osete Cortina
Antonia Paniza Fullana
Jose Juan Pernas García
Miquel Pomar Amer
Raquel Poquet Català
Ángela Martín Pozuelo López
Francisca Ramón Fernández
Irene Rovira Ferrer
María Isabel Montserrat Sánchez-Escribano
Benjamín Sevilla Bernabéu
M^a. Desamparados Soriano Soto
Laura Soto Bernabeu
Juan Alberto Tormos Pérez
Yeray Villegas Almagro



HUYGENS
EDITORIAL

Benjamí Anglès Juanpere
Irene Rovira Ferrer
Coordinadores

La docencia del Derecho y las TIC después de la pandemia

Benjamí Anglès
María José Asquerino
Darío Badules Iglesias
Mercedes Barragán López
Iria María Bello Viruega
Stefano Bini
Raquel Borges
Pilar Bosch Roig
Laura Caballero Trenado
Vicente Cabedo Mallo
María Emilia Casar Furió
Ana Cediell
María del Mar Crespí Ferriol
Salvador Cruz Rambaud
Ana María Delgado García
Júlia María Díaz Calvarro
Ariana Expósito Gázquez
Emilia Ferreira Pena Dias
Belén Ferrer Tapia
Andrea Garrido Junal
Vicent Giménez Chornet
Carlos Gómez Asensio
Luis Fernando Guevara Mena

Lerdys S. Heredia Sánchez
Fernando Hernández Guijarro
Ana María Lópaz Pérez
Cristina Lull Noguera
Rafael Moll
Rafael Oliver Cuello
Juan Vicente Oltra Gutiérrez
Alfonso Ortega Giménez
Laura Osete Cortina
Antonia Paniza Fullana
Jose Juan Pernas García
Miquel Pomar Amer
Raquel Poquet Català
Ángela Martín Pozuelo López
Francisca Ramón Fernández
Irene Rovira Ferrer
María Isabel Montserrat Sánchez-Escribano
Benjamín Sevilla Bernabéu
M^a. Desamparados Soriano Soto
Laura Soto Bernabeu
Juan Alberto Tormos Pérez
Yeray Villegas Almagro

2022



HUYGENS
EDITORIAL

LA DOCENCIA DEL DERECHO
Y LAS TIC DESPUÉS DE LA PANDEMIA

© 2022, los autores

© 2022, Huygens Editorial

Casanova, 32

08011 Barcelona

www.huygens.es

ISBN: 978-84-17580-40-7

Depósito Legal: B 13445-2022

Impreso en España

Reservados todos los derechos. Queda prohibida cualquier forma total o parcial de reproducción, distribución, comunicación pública y/o transformación de esta obra, sin contar con la autorización previa de la editorial.



EL APRENDIZAJE DE CONCEPTOS BÁSICOS DE LA FISCALIDAD INTERNACIONAL MEDIANTE LOS CONCURSOS DIGITALES

Laura SOTO BERNABEU

*Profesora Ayudante Doctora de Derecho Financiero y Tributario
Universidad Miguel Hernández*

RESUMEN: El objetivo de esta comunicación es presentar los resultados del Proyecto de Innovación Docente PIEU-B/2021/34 concedido por la Universidad Miguel Hernández en el seno del Programa de Innovación Docente Universitaria 2021. En concreto, trataremos de explicar nuestra experiencia en la implementación de los concursos digitales en los procesos de enseñanza-aprendizaje en la asignatura “Tributación internacional” en la que imparte docencia el profesorado del Área de Derecho Financiero y Tributario de la Universidad Miguel Hernández de Elche. Para la implementación de dicha metodología docente, el profesorado prepara un glosario con conceptos básicos de la asignatura y organiza grupos de estudiantes a través de *Moodle*. Durante el cuatrimestre cada grupo elabora el glosario, memoriza las definiciones y, al final del cuatrimestre, se realiza un concurso en el aula. Con ello, se pretende dinamizar los procesos de enseñanza-aprendizaje, potenciar la participación activa del estudiantado e iniciarles en habilidades básicas de la investigación jurídica como preparación a la asignatura de Trabajo de Fin de Grado. Una vez expuesta nuestra experiencia, trataremos de evaluar los resultados obtenidos y de presentar las conclusiones a las que hemos llegado a la luz de los objetivos inicialmente propuestos al elaborar nuestro proyecto de innovación docente.

PALABRAS CLAVE: Glosario; concursos digitales; evaluación continua; ludificación; Fiscalidad Internacional; Derecho Financiero y Tributario.

1. INTRODUCCIÓN

Este trabajo tiene su origen en el Proyecto PIEU-B/2021/34, concedido en el seno del Programa de Innovación Universitaria PIEU-UMH 2021 de la Universidad Miguel Hernández de Elche. El objetivo de dicho proyecto es implementar los concursos digitales como un elemento adicional en los procesos de enseñanza-aprendizaje en diferentes asignaturas en las que imparte docencia el Área de Derecho Financiero y Tributario de la Universidad Miguel Hernández.

Para ello, se ha propuesto la elaboración de un glosario de términos al estudiantado de diversas asignaturas en las que se aplica un sistema de evaluación continua. De todas ellas, debido a las características del presente trabajo, vamos a centrar nuestro objeto de estudio en la asignatura “Tributación internacional”, del tercer curso del Doble Grado en Derecho



y Administración y Dirección de Empresas y que cuenta con 39 estudiantes matriculados en el curso 2021-22.

En esta asignatura se combina el desarrollo de contenidos teóricos con la aplicación práctica de los contenidos previamente explicados mediante el planteamiento y la resolución de supuestos. Se trata de una asignatura obligatoria de 4,5 créditos ECTS, en la que existen dos posibles sistemas de evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje. Por un lado, el estudiantado puede optar por seguir un sistema de evaluación continuada, en el que la calificación final de la asignatura se compone de un 30% relativo a la evaluación continua (20% elaboración de casos prácticos y 10% participación activa en clase) y un 70% relativo al examen final de la asignatura. Por otro lado, existe la posibilidad de que los estudiantes acudan únicamente al examen final de la asignatura cuyo resultado se corresponderá con el 100% de la calificación final.

Durante el desarrollo del cuatrimestre de docencia se propuso al estudiantado la posibilidad de participar en la elaboración de un glosario de términos relacionados con la materia de la asignatura “Tributación internacional”. Como veremos, la elaboración de dicho glosario se planteó como una actividad en grupo, en la que se permitía la participación de todo el estudiantado, con independencia de cuál fuera el sistema de evaluación escogido.

De este modo, el propósito del presente trabajo es presentar las conclusiones alcanzadas hasta la fecha, teniendo en cuenta que, en el momento de redactar estas líneas, todavía no ha terminado el segundo cuatrimestre de docencia del curso 2021-22. Sin embargo, consideramos que es un buen momento para valorar la metodología empleada para el desarrollo del presente proyecto de innovación docente y el nivel de implicación por parte del estudiantado en la actividad propuesta.

2. LA ELABORACIÓN DE UN GLOSARIO Y LA PARTICIPACIÓN EN UN CONCURSO DIGITAL COMO ESTRATEGIA DE LUDIFICACIÓN DE LA DOCENCIA

La ludificación o gamificación es un término de origen anglosajón que proviene del inglés (“*gamification*”) y que consiste en el uso de técnicas, elementos y dinámicas propias de los juegos en entornos que son ajenos al juego¹. Más específicamente, en el ámbito educativo, la ludificación supone el empleo de técnicas para la elaboración de juegos con el propósito de que el proceso de aprendizaje sea más atractivo para el estudiante, realizando para ello determinadas mejoras que faciliten y hagan más efectivo dicho proceso².

1 LEE, J.J.; HAMMER, J. Gamification in Education: *What, How, Why Bother?*, en *Academic Exchange Quarterly*, 2011, 15 (2), 146.

2 JABER, J.R., et al: “Empleo de *Kaboot* como herramienta de gamificación en la docencia universitaria”, en *III Jornadas Iberoamericanas de Innovación Educativa en el ámbito de las TIC*. Aplicaciones



Sin embargo, como señala Melchor Ferrer, estos juegos “han de entenderse como una pieza más dentro de un engranaje más amplio”³, siendo configurados como una actividad adicional a realizar a lo largo del cuatrimestre de docencia. Para cumplir su función principal, que es fomentar el aprendizaje activo, señala dicho autor que los juegos utilizados con fines pedagógicos deben reunir tres condiciones: ser atractivos; proporcionar un nivel de recompensas suficiente para implicar al alumnado; y poder desarrollarse de forma individual y colectiva en el aula.

En esta línea, mediante la elaboración de un glosario de términos y la posterior participación del estudiantado en un concurso digital, el profesorado del Área de Derecho Financiero y Tributario pretende fomentar la capacidad del alumnado de aprender autónomamente, iniciando a los estudiantes de tercer curso del Doble Grado en Derecho y ADE en tareas básicas de la investigación jurídica como es la búsqueda, obtención y manejo de diferentes fuentes legales, jurisprudenciales y doctrinales. Estas tareas iniciales de investigación, unidas a las de redacción y exposición oral de los resultados, creemos que resultan fundamentales para la adquisición de las competencias necesarias para el correcto desarrollo de la asignatura “Trabajo de Fin de Grado” del quinto curso del Doble Grado y para su posterior incorporación al mundo laboral.

Con tal propósito, se busca introducir las nuevas tecnologías en los procesos de enseñanza aprendizaje, siempre como complemento de la metodología tradicional, en la que la lección magistral ha ocupado (y ocupa) una posición predominante en la enseñanza de las diferentes ramas del Derecho. En este sentido, no debe perderse de vista que, según el Consejo de la Unión Europea, una de las competencias clave para el aprendizaje permanente es la “competencia digital”, siendo definida como aquella que “implica el uso seguro, crítico y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje, en el trabajo y para la participación en la sociedad, así como la interacción con estas”⁴.

Todo ello, encuentra su acomodo dentro del llamado “Proceso de Bolonia”, en el que se promueve la cooperación intergubernamental entre 48 países y la Comisión Europea para lograr que la educación superior en Europa sea más atractiva y competitiva a nivel mundial. De este modo, su objetivo principal es crear un Espacio Europeo de Educación

Tecnológicas para la Enseñanza de las TIC (ATETIC), Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, 2016, pág. 225.

3 MELCHOR FERRER, E. Gamificación y *e-learning*: algunos ejemplos con juegos de pregunta-respuesta”, en *Innovación docente universitaria en entornos de aprendizaje enriquecidos: I Jornadas Internacionales de Innovación Docente Universitaria en Entornos de Aprendizaje Enriquecidos*, Universidad Nacional de Educación a Distancia, 2013, pág. 104.

4 Recomendación del Consejo, de 22 de mayo de 2018 relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente (Texto pertinente a efectos del EEE).



Superior para promover la movilidad y el reconocimiento académico de las cualificaciones para todos los ciudadanos de la Unión Europea y del que España forma parte⁵.

2.1. Descripción del proyecto de innovación docente y metodología empleada

A diferencia de otros proyectos de innovación docente, en el nuestro se utiliza el glosario como un elemento que permite el repaso de los contenidos teórico-prácticos explicados a lo largo del cuatrimestre⁶. Mediante su elaboración y posterior estudio se busca que los participantes puedan incidir en determinados conceptos básicos de la asignatura, lo que creemos que servir para la resolución de dudas y que les puede facilitar la preparación del examen final.

Por ello, aunque su realización se anunció al inicio del cuatrimestre, no ha sido hasta la mitad del cuatrimestre de docencia, una vez que se ha avanzado en las explicaciones del contenido de la asignatura, cuando se ha concretado el contenido de la actividad, se han confeccionado los grupos y se ha explicado el cronograma de las actividades a realizar por cada uno de los grupos. Junto a ello, se hizo especial hincapié en que la elaboración del glosario y la participación activa en el concurso final les iba a permitir obtener hasta un punto adicional en la calificación final de la asignatura.

Al inicio del cuatrimestre se explicó a los estudiantes matriculados en la asignatura “Tributación internacional” que, de forma complementaria al sistema de evaluación elegido por cada uno y cada una de ellos, se iba a implementar una nueva actividad a desarrollar por grupos. Esta actividad consistía en la elaboración de un glosario de términos de la asignatura de forma conjunta por toda la clase y la realización de un concurso digital, siendo los diferentes términos divididos entre cada uno de los grupos.

De este modo, se pretende que el concurso entre los diferentes grupos se desarrolle en las últimas tres sesiones de la asignatura (finales de mayo), con el propósito de que sirva al estudiantado participante para repasar todos los contenidos explicados a lo largo del cuatrimestre de docencia con vistas al examen final de la asignatura que está previsto para

5 Para obtener más información sobre el “Proceso Bolonia” puede consultarse: https://ec.europa.eu/education/policies/higher-education/bologna-process-and-european-higher-education-area_es (Acceso el 21 de abril de 2022).

6 A modo de ejemplo, puede consultarse APARICIO, A; RODRÍGUEZ-RODRÍGUEZ, E; LÓPEZ-SOBALER, A.M.; NAVIA, B; ORTEGA, R.M. “Eficacia del concurso “pasapalabra” como herramienta de aprendizaje activo”, en *XII Jornadas Internacionales de Innovación Universitaria Educar para transformar: Aprendizaje experiencial*, Universidad Europea de Madrid, 2015, págs. 589-595. Disponible en: <http://hdl.handle.net/11268/4464> (Acceso el 21 de abril de 2022). También, PAJUELO DOMÍNGUEZ, E; MORENO-AMADOR, M.L. “Proyecto pasapalabra: actividades de gamificación para la innovación docente en la Facultad de Farmacia de la Universidad de Sevilla”, en *Evaluación e innovación en educación superior e investigación*, Editorial Dykinson, 2020, págs. 943-950.



mediados de junio. Así, los estudiantes no solamente deben elaborar las definiciones que han sido asignadas a cada uno de los grupos, sino que deben participar en la exposición de las definiciones elaboradas por los otros grupos.

2.2. Desarrollo de las actividades propuestas y valoración de los resultados

Tras explicar detalladamente en qué consiste la actividad propuesta, el siguiente paso para el correcto desarrollo de la misma consistía en la elaboración de un glosario por parte del profesorado de la asignatura, siendo imprescindible conocer el número de estudiantes dispuestos a participar en esta actividad.

Con tal finalidad, se creó una sección específica en el *Moodle* de la asignatura en la que se han publicado todos los materiales relacionados con la elaboración del glosario. Esta sección se ubicó en la parte superior de la página y, además, se utilizó la opción de “Destacar” para resaltar su contenido.

Posteriormente, se habilitó a través de *Moodle* una consulta en la que se preguntaba a los estudiantes matriculados en la asignatura de “Tributación internacional” si deseaban participar en la actividad. Así, mediante la opción de “Añadir actividad o recurso” se accede a la posibilidad de crear una consulta, lo que permite al profesorado hacer una pregunta especificando las respuestas posibles. En nuestro caso, únicamente había una opción disponible que era “Quiero participar en la actividad”. Desde nuestra propia experiencia, en el momento de crear la consulta, se debe limitar la disponibilidad de la misma, indicando a ser posible en la descripción hasta cuándo está permitido manifestar la voluntad de participar en la elaboración del glosario para poder concretar el número de términos que son necesarios para configurar adecuadamente la actividad.

Durante el tiempo en que esté abierta la consulta para conocer el número de estudiantes interesados en participar, tomando como referencia el número de alumnos y alumnas que asistían regularmente a clase (aproximadamente 20 de 39 matriculados), el profesorado de la asignatura fue elaborando el glosario de términos, teniendo en cuenta la materia que se recoge en la guía docente de la asignatura. En concreto, se ha intentado que exista un número similar de términos en relación a las unidades didácticas relacionadas con el Impuesto sobre la Renta de los no Residentes y con la parte destinada al estudio de los Convenios para evitar la doble imposición internacional.

No fue hasta el momento en el que se cerró el cuestionario relativo a la participación en la actividad cuando pudimos saber con exactitud cuántos estudiantes iban a participar en la actividad, cuántos grupos iban a poder formarse y cuántos miembros debían integrar cada grupo. Desde el primer momento, consideramos que conocer el número de estudiantes que participan en la actividad era fundamental, ya que entendíamos que, para no sobrecargar en exceso al estudiantado, los grupos debían estar equilibrados y a cada participante le debía corresponder la elaboración de dos términos del glosario. Todo ello simplemente a efectos organizativos, ya que la elaboración del glosario y la participación en el concurso



digital es una actividad grupal, siendo cada grupo el encargado de elaborar un número determinado de conceptos y de exponer las definiciones elaboradas.

En esta ocasión han participado en la actividad un total de 28 estudiantes, lo que nos llevó a la creación de 7 grupos de 4 miembros cada uno. Para la formación de los grupos se ha utilizado nuevamente el *Moodle*, en su función de “Elección de grupo”. Esta permite que el profesor proponga dos o más grupos del curso para que los estudiantes se inscriban en alguno de ellos. Así, los estudiantes eligieron libremente la configuración de los grupos, siempre respetando el número máximo de integrantes indicado en cada caso.

En todo este proceso, la función de elección de grupo es especialmente interesante por dos motivos. Por un lado, porque permite al profesor establecer el número máximo de integrantes de cada grupo, no siendo posible la inscripción en un grupo cuando se alcanza ese número máximo de participantes. Por otro lado, también es muy útil porque permite restringir el acceso a la sección para configurar los grupos o para crear el glosario únicamente a aquellos estudiantes que habían confirmado su participación a través del cuestionario antes mencionado.

Para crear los grupos y establecer las restricciones mencionadas se debe entrar en el menú de acciones, en la pestaña de “Usuarios” y se debe acceder a la sección de “Grupos”. Dentro de esta sección es donde se permite la creación de grupos, siendo para ello necesario tener en cuenta dos aspectos.

El primero de ellos es que, para poder limitar el acceso a los estudiantes que participan en la actividad, es necesario crear un grupo general de participación en el glosario, en el que se incluya a todos y todas los que han confirmado su participación. El segundo aspecto mencionado es que, para permitir al alumnado elegir la configuración de los grupos, es importante crear los diferentes grupos que se van a poder formar. En nuestro caso, simplemente indicamos el nombre del grupo (Grupo 1, Grupo 2, Grupo 3, etc.) y limitamos el número máximo de integrantes de cada uno (4 miembros), siendo interesante incluir en la descripción del grupo cuál es el número máximo de participantes y habilitar la opción de mostrar descripción.

Una vez realizado lo anterior, llega el momento en el que se deberá considerar la posibilidad de restringir el acceso a la sección de “Elección de grupo” solamente a los estudiantes que formen parte del grupo “Participantes en el glosario”. A nuestro modo de ver, esta restricción es imprescindible para dar por terminada la fase de inscribirse en la actividad y de formación de los grupos. Solamente cuando se hayan terminado dichas fases será posible publicar el glosario y que los estudiantes puedan empezar a elaborar las definiciones que hayan sido asignadas al grupo al que pertenecen.

En esta ocasión, al ser 28 participantes el glosario completo está formado por 56 términos, que abarcan conceptos como certificados de residencia fiscal, doble imposición internacional, establecimiento permanente, jurisdicción no cooperativa o potestad tributaria. De este modo, cada grupo tiene asignados 8 términos que deben elaborar conjunta-



mente. El glosario completo se encuentra publicado en la sección creada para el desarrollo de la actividad y, también, una tabla con el nombre de cada grupo con los términos que les corresponde elaborar. Para facilitar esta tarea, los diferentes términos se encuentran enumerados y en la tabla publicada únicamente se hace referencia al nombre del grupo y a los números de los términos que han sido asignados.

Realizado lo anterior, y este es el punto en el que nos encontramos en la actualidad, se prevé que la creación del glosario se efectúe a través de *Moodle*. En concreto, se utilizará la función “Glosario” que permite la creación de un registro cooperativo de términos clave, ya que los participantes pueden crear y mantener una lista de definiciones, de forma similar a un diccionario. Así, cada grupo podrá ir creando los términos que les corresponde elaborar y se irá formando el glosario completo de la asignatura, participando todos y cada uno de los estudiantes inscritos en la actividad.

De nuevo, en esta sección se ha limitado el acceso a los estudiantes que participan en la actividad, para que solamente ellos puedan insertar los conceptos que les correspondan. Una vez completado el glosario, se planteará la posibilidad de abrirlo a consulta a todos los estudiantes matriculados en la asignatura con el propósito de que pueda servirles para una mejor comprensión de la materia objeto de estudio.

El plazo para terminar el glosario se ha fijado en la segunda semana de mayo con el fin de que el profesorado disponga de tiempo suficiente para poder revisar las definiciones elaboradas antes del concurso final. Tal y como se ha explicado, el concurso se celebrará en la segunda mitad de la clase de las tres últimas sesiones de la asignatura. De este modo, creemos que puede servir como incentivo para que los alumnos comiencen a estudiar la asignatura y puedan resolver las dudas surgidas durante el cuatrimestre antes del examen final.

Para el desarrollo del concurso será necesario que todos los estudiantes que participan en la actividad asistan presencialmente a clase. Así se explicó durante las primeras sesiones del cuatrimestre, ya que los términos irán apareciendo aleatoriamente en la pantalla del aula, correspondiendo a cada grupo exponer la definición del término en clase. Una vez realizada la presentación, el resto de integrantes de los otros grupos podrán intervenir para preguntar dudas, solicitar una aclaración o efectuar un comentario sobre la definición elaborada por sus compañeros.

Como puede observarse, la participación en la actividad no requiere solamente la elaboración de los términos asignados y de su exposición en el aula. Para poder obtener la máxima calificación se exige a los estudiantes que hayan consultado el glosario completo para poder intervenir activamente en las sesiones en las que se celebre el concurso digital.

De esta forma, creemos que se fomenta el aprendizaje cooperativo en el aula, a la vez que se estimula el desarrollo de competencias transversales y el desarrollo integral del estudiantado, tanto desde un punto de vista académico como social. A día de hoy, teniendo en cuenta el nivel de participación y la implicación del estudiantado, creemos que la valoración provisional debe ser positiva. A lo largo del cuatrimestre se ha podido observar el



interés del estudiantado por la actividad propuesta, lo que creemos que ha tenido su reflejo en el mantenimiento de un determinado nivel de asistencia presencial a clase (aproximadamente 20 estudiantes) y en el número de estudiantes que se han inscrito en la actividad (27 de 39 matriculados).

3. CONCLUSIONES

Mediante la elaboración del glosario y la participación de los estudiantes en el concurso final hemos tratado de introducir la gamificación en los procesos de enseñanza-aprendizaje de una materia compleja como es el Derecho Financiero y Tributario y, en concreto, en la asignatura “Tributación internacional” del tercer curso del Doble Grado en Derecho y ADE de la Universidad Miguel Hernández de Elche.

Todo ello se hizo con el objetivo de dinamizar la explicación de una materia en la que se emplean numerosos términos que son nuevos para el estudiantado, a pesar de que ya ha estudiado previamente otras asignaturas del Área de Derecho Financiero y Tributario, tales como “Bases actuales del Derecho Financiero y Tributario”, “Sistema tributario español” y “Régimen tributario de la empresa”.

Creemos que este objetivo se ha conseguido mediante la introducción de nuevas herramientas en la enseñanza universitaria que, además, facilitan la tarea de los docentes que optan por implementar un sistema de evaluación continua y que permiten lograr un adecuado desarrollo del mismo.

Junto a ello, consideramos que mediante este tipo de actividades se fomenta la utilización de fuentes jurídicas (legislación, jurisprudencia, doctrina...) para iniciar al estudiantado en las habilidades básicas de la investigación jurídica. De este modo, para la elaboración del glosario se ha enseñado a los estudiantes cómo acceder a las diferentes bases de datos que se encuentran disponibles a través de la biblioteca de la Universidad Miguel Hernández de Elche y a las que tienen acceso de forma completamente gratuita. Todo ello debe considerarse un aspecto fundamental para el adecuado desarrollo del Trabajo Fin de Grado, asignatura que deberán cursar en el segundo cuatrimestre del último curso de su doble titulación.

Como hemos indicado anteriormente, mediante la elaboración del glosario se ha tratado de aumentar la capacidad de trabajo autónomo por parte del estudiante y, al mismo tiempo, de estimular su capacidad de trabajo en grupo. Todo ello, con el propósito de fomentar la participación activa del estudiantado y garantizar que los resultados obtenidos mediante el uso de estas nuevas herramientas se reflejen positivamente en su calificación final.



BIBLIOGRAFÍA

- APARICIO, A; RODRÍGUEZ-RODRÍGUEZ, E; LÓPEZ-SOBALER, A.M.; NAVIA, B; ORTEGA, R.M. “Eficacia del concurso “pasapalabra” como herramienta de aprendizaje activo”, en *XII Jornadas Internacionales de Innovación Universitaria Educar para transformar: Aprendizaje experiencial*, Universidad Europea de Madrid, 2015, págs. 589-595. Disponible en: <http://hdl.handle.net/11268/4464>
- JABER, J.R., et al: “Empleo de *Kahoot* como herramienta de gamificación en la docencia universitaria”, en *III Jornadas Iberoamericanas de Innovación Educativa en el ámbito de las TIC. Aplicaciones Tecnológicas para la Enseñanza de las TIC (ATETIC)*, Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, 2016, págs. 225-228.
- LEE, J.J.; HAMMER, J. *Gamification in Education: What, How, Why Bother?*, en *Academic Exchange Quarterly*, 2011, 15 (2), 146.
- MELCHOR FERRER, E. Gamificación y *e-learning*: algunos ejemplos con juegos de pregunta-respuesta”, en *Innovación docente universitaria en entornos de aprendizaje enriquecidos: I Jornadas Internacionales de Innovación Docente Universitaria en Entornos de Aprendizaje Enriquecidos*, Universidad Nacional de Educación a Distancia, 2013, págs. 104-106.
- PAJUELO DOMÍNGUEZ, E; MORENO-AMADOR, M.L. “Proyecto pasapalabra: actividades de gamificación para la innovación docente en la Facultad de Farmacia de la Universidad de Sevilla”, en *Evaluación e innovación en educación superior e investigación*, Editorial Dykinson, 2020, págs. 943-950.