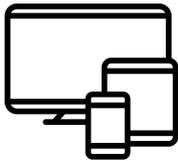




¡Gracias por confiar en nosotros!

La obra que acaba de adquirir incluye de forma gratuita la versión electrónica. Acceda a nuestra página web para aprovechar todas las funcionalidades de las que dispone en nuestro lector.

Funcionalidades eBook



Acceso desde cualquier dispositivo con conexión a internet



Idéntica visualización a la edición de papel



Navegación intuitiva



Tamaño del texto adaptable

Síguenos en:



COLECCIÓN
INNOVACIÓN DOCENTE EN CIENCIAS SOCIALES Y JURÍDICAS

3

LA INNOVACIÓN EDUCATIVA EN DERECHO

Un compromiso continuo con la docencia

Esta obra ha sido financiada con cargo al Proyecto de innovación educativa «LEXTALKS (Qualidret IV)» (referencia: 52951/24), concedido por la Unitat de Formació i Innovació Educativa (UFIE) de la Universitat Jaume I, en la convocatoria para el curso 2023/2024.

Los editores y directores no se hacen responsables de las opiniones recogidas, comentarios y manifestaciones vertidas por los autores. Los capítulos que integran esta obra recogen las experiencias de sus autores, las cuales han sido expuestas como manifestación de su derecho a la libertad de expresión.



COLECCIÓN

INNOVACIÓN DOCENTE EN CIENCIAS SOCIALES Y JURÍDICAS

Directoras:

ISABEL SERRANO MAÍLLO

*Profesora Titular de Derecho Constitucional.
Directora Sección Departamental de Derecho Constitucional de la Facultad de
Ciencias de la Información en la Universidad Complutense de Madrid.*

ÁNGELA MORENO BOBADILLA

*Profesora en la Sección Departamental de Derecho Constitucional de la Facultad
de Ciencias de la Información en la Universidad Complutense de Madrid.*

Consejo editorial:

LEOPOLDO ABAD ALCALÁ

*Catedrático de Derecho Constitucional,
Universidad San Pablo CEU.*

IGNACIO BLANCO ALFONSO

*Catedrático de Periodismo,
Universidad San Pablo CEU.*

LORETO CORREDOIRA Y ALFONSO

*Profesora Titular de Derecho de la Información,
Universidad Complutense de Madrid.*

LORENZO COTINO HUESO

*Catedrático de Derecho Constitucional,
Universidad de Valencia.*

CARMEN DROGUETT GONZÁLEZ

*Profesora Titular de Derecho Constitucional,
Universidad Andrés Bello de Chile.*

ESTRELLA GUTIÉRREZ DAVID

*Profesora Contratada Doctor de Derecho de la
Información, Universidad Complutense de Madrid.*

ESTHER MARTÍNEZ PASTOR

*Catedrática de Publicidad,
Universidad Rey Juan Carlos.*

ARANCHA MORETÓN TORQUERO

*Profesora Titular de Derecho Constitucional,
Universidad de Valladolid.*

EMILIO OÑATE VERA

*Profesor Titular de Derecho Administrativo,
Universidad Central de Chile.*

FERNANDO REVIRIEGO PICÓN

*Profesor Titular de Derecho Constitucional,
UNED.*

CAROLINA RIVEROS FERRADA

*Profesora Titular de Derecho Civil,
Universidad de Talca de Chile.*

ALFONSO SERRANO MAÍLLO

*Catedrático de Derecho Penal y Criminología,
UNED.*

COLECCIÓN
INNOVACIÓN DOCENTE EN CIENCIAS SOCIALES Y JURÍDICAS

3

LA INNOVACIÓN EDUCATIVA EN DERECHO

Un compromiso continuo con la docencia

Directores

Pedro Chaparro Matamoros

Carlos Pedrosa López

Belén Andrés Segovia

COLEX 2024

Copyright © 2024

Queda prohibida, salvo excepción prevista en la ley, cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de esta obra sin contar con autorización de los titulares de propiedad intelectual. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (arts. 270 y sigs. del Código Penal). El Centro Español de Derechos Reprográficos (www.cedro.org) garantiza el respeto de los citados derechos.

Editorial Colex S. L. vela por la exactitud de los textos legales publicados. No obstante, advierte que la única normativa oficial se encuentra publicada en el BOE o Boletín Oficial correspondiente, siendo esta la única legalmente válida, y declinando cualquier responsabilidad por daños que puedan causarse debido a inexactitudes e incorrecciones en los mismos.

Editorial Colex S.L. habilitará a través de la web www.colex.es un servicio online para acceder a las eventuales correcciones de erratas de cualquier libro perteneciente a nuestra editorial.

© Pedro Chaparro Matamoros, © Federico Arnau Moya, © Romina Santillán Santa Cruz, © Gonzalo Muñoz Rodrigo, © Covadonga López Suárez, © M.ª Dolores Mas Badía, © Fernando Hernández Guijarro, © Vicente Gomar Giner, © Esteban Morelle Hungría, © Anna Raga i Vives, © Isabel Josefa Rabanete Martínez, © Isabel Fabregat Aragonés, © Álvaro Bueno Biot, © Raquel Alamà Perales, © Alfonso Ortega Giménez, © Marta Oller Rubert, © Belén Andrés Segovia, © Julia Ammerman Yebra, © Pablo Tortajada Chardí, © Pilar María Estellés Peralta, © M.ª Esther Camarasa Gimeno, © David Aviñó Belenguer, © Manuel Ortiz Fernández, © M.ª Salomé Lorenzo Camacho, © Teresa López Tur, © Almudena Carrión Vidal, © Víctor Moreno Soler, © Paula Granell Ramírez, © Cristina López Sánchez, © Borja del Campo Álvarez, © Eduardo Miranda Ribera, © José María Cardós Elena, © María José Fabregat Aragonés, © María Elena Cobas Cobiella, © Carlos Pedrosa López, © María Lidón Lara Ortiz, © Sara Sistero Ródenas, © Patricia Marco Vila, © Jesús Palomares Bravo.

© Editorial Colex, S.L.
Calle Costa Rica, número 5, 3.º B (local comercial)
A Coruña, 15004, A Coruña (Galicia)
info@colex.es

SUMARIO

INTRODUCCIÓN

Introducción	25
--------------------	----

PRIMERA PARTE LA IMPORTANCIA DE LA CONSOLIDACIÓN DE LOS CONCEPTOS TEÓRICOS EN DERECHO

LA NECESARIA PREDISPOSICIÓN DE DOCENTE Y ESTUDIANTE HACIA EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN EL MARCO DEL ESPACIO EUROPEO DE EDUCACIÓN SUPERIOR (EEES)

Pedro Chaparro Matamoras

Pág. 31

1. Consideraciones preliminares	32
2. El rol del (buen) docente en el Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) ..	32
2.1. El docente como transmisor de contenidos	33
2.2. El docente como conductor o facilitador del aprendizaje autónomo (o autodirigido) de los estudiantes	34
2.3. El docente como motivador	35
2.4. La coordinación docente con el resto de profesores	36
2.5. El docente como modelo de conducta	37
3. El rol del (buen) estudiante en el Espacio Europeo de Educación Superior (EEES)	40
3.1. Compromiso y motivación con su propia formación y empleabilidad. . . .	40

SUMARIO

3.3. El intercambio virtual en la asignatura de Derecho de Sucesiones	260
3.4. La plasmación práctica del intercambio virtual en las enseñanzas del Derecho	261
4. El diseño de las sesiones prácticas y colaborativas del intercambio virtual y su ejecución	261
4.1. Inscripción	262
4.2. Lengua vehicular	262
4.3. Metodología	263
4.4. Organización del trabajo	263
4.5. Tutorías de acompañamiento	264
4.6. Evaluación	264
4.7. El <i>Feedback</i>	265
5. Ventajas de la ejecución del COIL para el análisis y estudio del derecho	265
6. Algunos desafíos en el desarrollo del COIL	266
7. Pero no todo son TIC en la innovación pedagógica jurídica	267
7.1. La ventana de la cultura	267
7.2. La ventana de la realidad	267
7.3. La ventana virtual combinada	268
Bibliografía	268

COORDINACIÓN DOCENTE EN EL DISEÑO DE ACTIVIDADES COLABORATIVAS Y GAMIFICACIÓN EN EL AULA UNIVERSITARIA

M.^a Esther Camarasa Gimeno y David Aviñó Belenguer

Pág. 271

1. Introducción	272
2. Objetivo de la actividad	273
3. Marco conceptual. Técnicas utilizadas	274
4. Desarrollo de la actividad	276
5. Evaluación de la actividad	279
6. Valoración de la experiencia por el alumnado	280
7. Reflexiones finales	281
Bibliografía	282

INNOVACIÓN DOCENTE Y DERECHO CIVIL: EJEMPLOS DE GAMIFICACIÓN COMO MÉTODO DE APRENDIZAJE

Manuel Ortiz Fernández

Pág. 285

1. El aprendizaje basado en competencias en el sistema universitario	286
2. La importancia de las herramientas de innovación docente	288

SUMARIO

3. La gamificación como método de enseñanza: dos experiencias contrastadas . . .	289
Bibliografía	292

APRENDIZAJE COLABORATIVO INTERNACIONAL EN LÍNEA (COIL) Y HERRAMIENTAS PARA SU MEJORA Y PERFECCIONAMIENTO

M.ª Salomé Lorenzo Camacho

Pág. 295

1. Introducción	295
2. Implementación de módulos COIL en titulaciones no jurídicas de la Universidad de Sevilla	297
2.1. Asignaturas	297
2.2. Alumnado	298
2.3. Fases	299
2.4. Materiales	299
2.4.1. Hojas de trabajo	299
2.4.2. Recursos digitales de comunicación a distancia	301
2.5. Resultados	302
3. Herramientas para la mejora de los módulos COIL.	303
3.1. Redefinición de las hojas de trabajo	303
3.2. Ajustes horarios	303
3.3. Organización de las sesiones síncronas.	304
3.4. Duración de las actividades	304
Bibliografía	305

EL AULA INVERTIDA EN LA ENSEÑANZA DEL DERECHO CIVIL

Teresa López Tur

Pág. 307

1. Introducción: la necesidad de nuevas metodologías docentes.	307
2. El aula invertida o <i>flipped classroom</i>	308
3. La aplicación del sistema de aula invertida.	309
3.1. Los materiales docentes	309
3.2. El sistema de evaluación	310
3.3. Resultados obtenidos.	312
4. Ventajas e inconvenientes del sistema de aula invertida	313
4.1. Ventajas	313
4.2. Inconvenientes.	314
5. Reflexiones finales.	315
Bibliografía	316

INNOVACIÓN DOCENTE Y DERECHO CIVIL: EJEMPLOS DE GAMIFICACIÓN COMO MÉTODO DE APRENDIZAJE¹

Manuel Ortiz Fernández

*Profesor Ayudante Doctor de Derecho Civil
Universidad Miguel Hernández de Elche*

RESUMEN: La enseñanza basada únicamente en la clase magistral se encuentra superada en la actualidad. A este respecto, las exigencias del EEES han provocado que se haya producido una reorientación de la docencia universitaria, integrando el modelo basado en competencias. En este sentido, al margen de la relevancia de la explicación y adquisición de conocimientos, resulta fundamental que el estudiantado adquiera una serie de competencias que no están relacionadas directamente con los conocimientos teóricos. Así las cosas, el entorno aludido ha permitido al profesorado desarrollar nuevos modelos de enseñanza gracias al uso de plataformas virtuales que se han venido a englobar dentro de las denominadas técnicas de innovación docente. Entre otros, hay que destacar la gamificación o ludificación para incrementar la concentración, el esfuerzo y la motivación de los discentes.

SUMARIO: 1. EL APRENDIZAJE BASADO EN COMPETENCIAS EN EL SISTEMA UNIVERSITARIO. 2. LA IMPORTANCIA DE LAS HERRAMIENTAS DE INNOVACIÓN DOCENTE. 3. LA GAMIFICACIÓN COMO MÉTODO DE ENSEÑANZA: DOS EXPERIENCIAS CONTRASTADAS. BIBLIOGRAFÍA.

1 El presente trabajo se enmarca en el *Proyecto de Innovación Educativa Consolidado* «La ludoteca jurídica», concedido por la Universitat de València (ref. UV-SFPIE_PIEC-2734629), del cual es coordinador el prof. Pedro Chaparro Matamoros.

1. El aprendizaje basado en competencias en el sistema universitario

La metodología empleada en la enseñanza universitaria ha sido, tradicionalmente, la denominada clase magistral. En este sentido, se consideraba que los docentes son los encargados de transmitir la información (los conocimientos) al estudiantado a través, fundamentalmente, de la exposición. Desde esta perspectiva, no se puede obviar que el papel que desempeñaba el alumnado era totalmente pasivo, pues se limitaba a recibir y asimilar la comunicación oral. Además, el recurso al método expositivo ha sido todavía más notorio en los estudios de ámbito jurídico, lo cual agrava, más si cabe, las consideraciones anteriores.

Sin embargo, a nadie se escapa que, en la actualidad, el problema no radica en el acceso a dicha información. Como apunta GARCÍA VALCÁRCEL², los docentes han dejado de ser la única o primordial fuente de dicha información. De hecho, la cuestión que se plantea es precisamente la contraria, pues la gran cantidad de datos a los que se puede acceder de una forma relativamente sencilla a través de internet puede producir un efecto perjudicial. Y es que, es verdaderamente complejo escoger aquellas referencias que son las adecuadas y diferenciarlas de las que son erróneas.

A este respecto, lo cierto es que el Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) exige que se produzca una reformulación y reorientación de la docencia en las universidades. Así, a pesar de que la adquisición de conocimientos continúa, como no podría ser de otro modo, ocupando una posición relevante, se pretende que el estudiantado adquiera una serie de competencias que no están relacionadas directamente con estos conocimientos teóricos³.

Ello no quiere decir que tenga que renunciarse a la mencionada clase magistral y a los necesarios contenidos de carácter teórico. Muy al contrario, entendemos que el sistema que se enmarca dentro del EEES nos obliga a conjugar esta metodología con otros recursos y herramientas que permitan

2 GARCÍA-VALCÁRCEL MUÑOZ-REPISO, A., «La función docente del profesor universitario, su formación y desarrollo profesional», *Didáctica universitaria*, La Muralla S.A., Madrid, 2001, pág. 1.

3 En este sentido, LÓPEZ RICHART, J., «El Proceso de Bolonia: ¿una oportunidad para la modernización de la enseñanza del Derecho?», en *Redes de investigación docente universitaria: innovaciones metodológicas*, Universidad de Alicante, Alicante, 2011, págs. 1315-1330. Así, CHAPARRO MATAMOROS, P., «La gamificación como herramienta para facilitar la adquisición de competencias por el alumnado del Grado en Derecho», en ORTEGA GIMÉNEZ, A., MORENO TEJADA, S. y ARRABAL PLATERO, P. (coords.), *Innovación docente y ciencia jurídica (ahora en tiempos del COVID-19)*, Aranzadi, Cizur Menor, 2021, págs. 215-216, pone de relieve que, de unos años a esta parte, las preocupaciones de la relación Universidad-Empresa se han centrado en formar a profesionales capacitados para desempeñarse con éxito y rendimiento en un entorno profesional cada vez más competitivo y exigente.

la adquisición por parte del alumnado de competencias y destrezas de tipo práctico. En lugar de partir de una actividad meramente pasiva del estudiante, se fomenta su participación en el aula y el propio trabajo autónomo del mismo. Se trata, en suma, del aprendizaje basado en competencias, el cual conlleva, sin duda, que el profesorado de implique en mayor medida⁴.

Asimismo, hemos de indicar que este cambio se ha visto muy favorecido por el desarrollo de las TIC's, «con la utilización de todo tipo de herramientas que se nos ofrecen y que resultan tan cercanas a las nuevas generaciones⁵». En todo caso, diversos estudios muestran la necesidad de profundizar más sobre el uso de los entornos personales de aprendizaje del profesorado, puesto que la utilización de las TIC por parte del mismo está respondiendo por ahora a un enfoque tradicional de la enseñanza⁶.

Sobre el particular, es importante tener en cuenta que las TIC han permitido desarrollar los denominados «Student Response Systems» (SRS), herramientas que permiten obtener información sobre el proceso de aprendizaje en el momento en que el/la estudiante resuelve las cuestiones, lo que también ha contribuido a una mejora en la participación e interés del alumnado, aunque empleado dentro del aula⁷.

Pues bien, el presente trabajo se centra en la descripción de cuatro experiencias de innovación docente que hemos incorporado, conjunta o individualmente, para fomentar la intervención del estudiantado y para tratar de generar una suerte de motivación en relación con el Derecho civil. Y es que, como se ha señalado, consideramos muy relevante que, a la clase magistral, se anuden otro tipo de herramientas o prácticas que aproxime los contenidos

-
- 4 A este respecto, resultan muy interesantes las reflexiones que desarrolla DE LA ORDEN, A., «Formación, selección y evaluación del profesorado universitario», *Bordón: Revista de pedagogía*, n.º 266, 1987, págs. 5-30. De igual modo lo pone de relieve ARBIZU BAKAIKOA, F., *La función docente del profesor universitario*, Universidad del País Vasco, Bilbao, 1994.
 - 5 LÓPEZ MAS, P. J., CREMADES GARCÍA, P., ESTEVE GIRBES, J., LÓPEZ RICHART, J., LÓPEZ SÁNCHEZ, C., MORENO MARTÍNEZ, J. A. y ORTIZ FERNÁNDEZ, M., «Game is not over: una nueva experiencia de gamificación en la docencia del Derecho a través de Trivinet», en *La docencia en la Enseñanza Superior. Nuevas aportaciones desde la investigación e innovación educativas*, Octaedro, Barcelona, 2020, pág. 1236.
 - 6 ARTILES, J., AGUIAR, M. V. y RODRÍGUEZ, J., «El uso didáctico de los entornos personales de aprendizaje en el alumnado del grado», *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*, vol. 51, 2017, págs. 69-80. En igual sentido, MARTÍNEZ MARTÍNEZ, N., BERENGUER ALBALADEJO, C., BUSTOS MORENO, Y., EXTREMERA FERNÁNDEZ, B., LÓPEZ MAS, P., LÓPEZ SÁNCHEZ, C., MÚRTULA LAFUENTE, V., ORTIZ FERNÁNDEZ, M., RAMOS MAESTRE, A. y RIBERA BLANES, B., «Las e-flashcards y Brainscape como método de aprendizaje autónomo del Derecho civil en el Grado en Turismo», en *Redes de Investigación e Innovación en Docencia Universitaria. Volumen 2019*, Instituto de Ciencias de la Educación, Universidad de Alicante, 2019, págs. 655-667.
 - 7 HEASLIP, G., DONOVAN, P. & CULLEN, J. G., «Student response systems and learner engagement in large classes», *Active Learning in Higher Education*, vol. 1, núm. 15, 2014, págs. 11-24.

expuestos al alumnado y que les facilite su comprensión. No se puede obviar que, en ocasiones, no es sencilla la asimilación de determinados términos o conceptos, máxime si no se poseen ciertos conocimientos previos.

2. La importancia de las herramientas de innovación docente

Como hemos tenido ocasión de señalar, el entorno aludido ha permitido al profesorado desarrollar nuevos modelos de enseñanza gracias al uso de plataformas virtuales que se han venido a englobar dentro de las denominadas técnicas de innovación docente. Entre los múltiples procedimientos que pueden ser empleados para fomentar la participación activa, la implicación y el trabajo autónomo por parte del estudiante, encontramos, por un lado, los que se centran en la gamificación o ludificación, a los que nos referiremos posteriormente.

Por otro lado, disponemos del denominado aprendizaje basado en proyectos o de casos concretos, supone «una estrategia de enseñanza-aprendizaje, en la cual los estudiantes protagonizan su propio aprendizaje, desarrollando un proyecto de aula, que (...) busca aplicar los conocimientos adquiridos sobre un producto o proceso específico, donde el alumno tendrá que poner en práctica conceptos teóricos para resolver problemas reales»⁸. A ello hay que anudar uno de los métodos que, sin duda, más acogida han tenido. Nos referimos al modelo de aprendizaje semipresencial y, dentro del mismo, el aula invertida (o *flipped classroom*). En definitiva, este sistema conlleva el cambio de roles entre profesorado y estudiantado, potenciando que este último se convierta en el protagonista del proceso. En este punto, se puede hacer referencia a una metodología que, partiendo del conocimiento de la realidad actual, permite la participación del estudiantado, su trabajo autónomo y un entorno favorable para el debate jurídico.

En este sentido, el docente ha de proponer noticias relacionadas con el Derecho civil para que, a través del debate jurídico, sean analizadas y comentadas grupalmente por los discentes. En este escenario, el profesorado es el encargado de «dirigir» ese debate para que, a partir de esta tarea, el alumnado sea capaz de conocer lo que ocurre en su sociedad y ofrecer la respuesta más adecuada. En primer lugar, la actividad consiste en seleccionar distintas noticias relacionadas con los apartados de la asignatura concreta (en nuestro caso, Derecho civil I impartida en el doble grado en Derecho y Administración de Empresas).

8 MEDINA NICOLALDE, M. A. y TAPIA CALVOPIÑA, M. P., «El aprendizaje basado en proyectos una oportunidad para trabajar interdisciplinariamente», *Olimpia: Publicación científica de la facultad de cultura física de la Universidad de Granma*, vol. 14, núm. 46, 2017, pág. 237.

Una vez realizado lo anterior, se remite al alumnado para que puedan leerla detenidamente y analizar los aspectos más relevantes que se plantean. Para compartir la noticia y llevar a cabo el precitado estudio, se decidió utilizar Moodle (*Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment*) y, en concreto, la aplicación «Foro». Sin duda, Moodle tiene un gran potencial (en parte descubierto tras la situación generada por la Covid-19) y, dentro del mismo, la herramienta mencionada permite la comunicación asincrónica entre el docente y el estudiantado, sin que ambos tengan que estar al mismo tiempo en el aula. Esta última permite que, siguiendo las indicaciones del profesorado, los discentes puedan compartir sus impresiones, comentarios, etc. Para su configuración, es relevante que se incorpore una descripción adecuada de la tarea y que se decida el tipo de foro que se desea. En nuestro caso, optamos por el «Debate sencillo», ya que no se pretende que se abran diferentes líneas de debate, sino que se establezca un único canal a partir del cual se establezcan aquellas cuestiones importantes. Siguiendo a BERGMANN y SAMS⁹, estamos ante «un enfoque pedagógico en el que la instrucción directa se mueve desde el espacio de aprendizaje colectivo hacia el espacio de aprendizaje individual, y el espacio resultante se transforma en un ambiente de aprendizaje dinámico e interactivo en el que el educador guía a los estudiantes a medida que se aplican los conceptos y puede participar creativamente en la materia».

3. La gamificación como método de enseñanza: dos experiencias contrastadas

La gamificación o ludificación (con herramientas tales como Kahoot o Quizziz¹⁰) en las clases tiene como finalidad es fomentar «el uso de los recursos propios de los juegos como elementos de atracción, convirtiendo a los

-
- 9 BERGMANN, J. & SAMS, A., «What Is Flipped Learning? Flipped Learning Network (FLN)», en *Flip your Classroom: Reach Every Student in Every Class Every day*, obra colectiva, ISTE, Washington, DC, ASCD, Alexandria, Virginia, 2012. Sobre el particular, BERENGUER ALBALADEJO, C., «Acerca de la utilidad del aula invertida o *flipped classroom*», en *XIV Jornadas de redes de investigación en docencia universitaria. Investigación, innovación y enseñanza universitaria: enfoques pluridisciplinares*, obra colectiva, Universidad de Alicante, Alicante, 2016, págs. 1468-1469 indica que «la idea básica inherente a este modelo educativo sería la de promover que el alumno trabaje por sí mismo y fuera del aula los conceptos teóricos a través de diversas herramientas que el docente pone a su alcance, principalmente vídeos o podcasts grabados por su profesor o por otras personas (pero no exclusivamente), y el tiempo de clase se aproveche para resolver dudas relacionadas con el material proporcionado, realizar prácticas y abrir foros de discusión sobre cuestiones controvertidas».
- 10 Un ejemplo de su aplicación en el ámbito jurídico lo encontramos en MARTÍNEZ MARTÍNEZ, N., BERENGUER ALBALADEJO, C., CABEDO SERNA, L., EVANGELIO LLORCA, R., LÓPEZ RICHART, J. y MÚRTULA LAFUENTE, V., «Aprender Derecho jugando: Quizizz y su aplicación a la asignatura Regulación jurídico-civil del Turismo», en *El compromiso académico y social a través de la investigación e innovación educativas en la Enseñanza Superior*, Octaedro, Barcelona 2018, págs. 684-693.

participantes del sistema en jugadores comprometidos con los objetivos, aumentando su motivación frente a la tarea encomendada y ayudando a la consecución de dichos objetivos con éxito»¹¹.

A este respecto, estas «metodologías del juego para ‘trabajos serios’ es un excelente modo de incrementar la concentración, el esfuerzo y la motivación fundamentada en el reconocimiento, el logro, la competencia, la colaboración, la autoexpresión y todas las potencialidades educativas compartidas por las actividades lúdicas»¹². A continuación, nos detendremos en dos experiencias que han sido incorporadas en el aula y que han presentado unos resultados adecuados.

En todo caso, como pone de relieve de forma muy acertada CHAPARRO MATAMOROS¹³, la gamificación no implica convertir el aula en un «circo», sino que únicamente cabe introducir elementos del juego en entornos no lúdicos (como el educativo) con el objetivo de potenciar el interés del alumnado y ayudarles a alcanzar algunas de las competencias, habilidades o destrezas que no cabe desarrollar con la lección magistral.

En primer lugar, nos gustaría comentar una propuesta que fue seleccionada y financiada en el marco del Programa REDES-I3CE de investigación en docencia universitaria 2018/2019 del Instituto de Ciencias de la Educación de la Universidad de Alicante: «La aplicación de Brainscape a la enseñanza del Derecho civil: las tarjetas didácticas o Flashcards como método de aprendizaje»¹⁴ (Redes I3CE 2018-4463).

Muy resumidamente, la misma consistió en el uso de tarjetas mnemotécnicas, esto es, cartulinas en las que se escribe en el anverso un concepto y en el reverso su definición, de modo que, con la visualización del primero, se debe recordar lo que se contiene en el segundo. Esta metodología pretende

11 ARÍS REDÓ, N. y ORCOS, L., «Gamificación en el entorno educativo», en *Edunovatic 2017. Conference proceedings: 2nd Virtual International Conference on Education, Innovation and ICT*, Universidad Internacional de La Rioja, 2018, pág. 1088.

Sobre la utilidad y los beneficios de la gamificación, *vid.* CHAPARRO MATAMOROS, P., «La gamificación como herramienta para facilitar la adquisición de competencias por el alumnado del Grado en Derecho», *cit.*, págs. 219-222.

12 SÁNCHEZ I PERIS, F. J., «Gamificación», *Education in the knowledge society (EKS)*, vol. 16, núm. 2, 2015, pág. 13.

13 CHAPARRO MATAMOROS, P., «La gamificación como herramienta para facilitar la adquisición de competencias por el alumnado del Grado en Derecho», *cit.*, pág. 217.

14 Para más información sobre esta experiencia, *vid.* MARTÍNEZ MARTÍNEZ, N., BERENGUER ALBALADEJO, C., BUSTOS MORENO, Y., EXTREMERA FERNÁNDEZ, B., LÓPEZ MAS, P., LÓPEZ SÁNCHEZ, C., MÚRTULA LAFUENTE, V., ORTIZ FERNÁNDEZ, M., RAMOS MAESTRE, A. y RIBERA BLANES, B., «Las e-flashcards y Brainscape como método de aprendizaje autónomo del Derecho civil en el Grado en Turismo», *cit.*, págs. 655-667.

En igual sentido, CABERO, J., BARROSO, J. y LLORENTE, M. C., «El diseño de Entornos Personales de Aprendizaje y la formación de profesores en TIC», *Digital Education Review*, vol. 18, 2010, págs. 26-37.

favorecer el aprendizaje autónomo del estudiantado y la autoevaluación de conocimientos. En suma, tratamos de introducir la experiencia del uso de las tarjetas de memoria virtuales (*e-flashcards*) como una especie de juego para el estudiantado (motivándole para el estudio en esta materia) y una forma más de familiarizarle en el uso de las TIC.

Por ello, se decidió emplear la herramienta virtual *Brainscape* con el objeto de alcanzar tales fines y facilitar el aprendizaje de cuestiones jurídico-civiles. Con ella, el profesorado elaboró un mazo de 5 cartas por tema, a los que accedieron los discentes a través de un enlace, pudiendo hacerlo cuantas veces quisieran. En algunos casos, este enlace se incorporó en las propias que se comparten con el alumnado para facilitar el estudio de cada uno de los temas.

El estudiantado accedió a los mazos correspondientes y, en cada uno de ellos encontró, como se ha señalado, distintas cartas en las que, en su anverso, aparecía una pregunta y, por su parte, en el reverso se mostraba la respuesta que el profesorado entendió como idónea. Además, el discente puntuó cada vez del 1 al 5 el grado de correspondencia que hay entre lo que ellos recordaban y la solución que recogía la carta. Las tarjetas didácticas peor asimiladas, aparecieron al estudiante con más frecuencia.

El grado de satisfacción del alumnado participante se evaluó mediante unas encuestas en las que se valoró positivamente la experiencia educativa (76 %), recomendándose su uso en otras asignaturas (83 %). En conclusión, el uso de *e-flashcards* a través de las TIC se mostró como una metodología docente apropiada para la enseñanza, también en el ámbito universitario.

En segundo lugar, en el Programa REDES-I3CE de investigación en docencia universitaria 2019/2020 del Instituto de Ciencias de la Educación de la Universidad de Alicante, fue concedida la propuesta «La aplicación de Trivinet como herramienta didáctica en las enseñanzas de Derecho civil: aprender jugando al Trivial»¹⁵ (Redes I3CE 2019-4670).

En este sentido, aprovechando su gran potencial, se puso en práctica la herramienta *Trivinet* con un doble objetivo. Por un lado, conseguir que la alumna o el alumno asentase los contenidos explicados en clase de manera autónoma y telemática. Por otro lado, permitirle autoevaluar el nivel de conocimiento que tenía sobre las lecciones presentadas. A este respecto, hay que señalar que *Trivinet* es una plataforma abierta que posibilita la creación de preguntas tipo test o cuestionarios de respuesta múltiple acerca de cualquier tema y pensada fundamentalmente para el uso en centros educativos de

15 Para más información sobre esta experiencia, *vid.* LÓPEZ MAS, P. J., CREMADES GARCÍA, P., ESTEVE GIRBES, J., LÓPEZ RICHART, J., LÓPEZ SÁNCHEZ, C., MORENO MARTÍNEZ, J. A., ORTIZ FERNÁNDEZ, M., «Game is not over: una nueva experiencia de gamificación en la docencia del Derecho a través de Trivinet», *cit.*, págs. 1236-1247.

cualquier nivel académico. A tal fin, se crearon entre 15 y 20 preguntas con 4 respuestas posibles y una única correcta para cada uno de los temas que conforman la asignatura.

El alumnado pudo acceder a la misma desde cualquiera de los dispositivos electrónicos que suelen llevar a clase (móvil, *tablet*, ordenador) siempre que tengan conexión a Internet. No obstante, también sería posible proyectar en el aula las preguntas y resolverlas de forma presencial.

Además, esta plataforma permite exportar los contenidos introducidos en formato examen, tanto PDF como *online*. De esta suerte, puede optarse por tres vías: exponer las preguntas en el ordenador de clase y que se solucionen de forma colectiva, que el alumnado acceda *online* fuera del aula o imprimir el examen de uno, varios o todos los bloques y que se resuelva/n individualmente.

Finalizado el curso académico, el estudiantado pudo evaluar personalmente la consecución de los objetivos planteados a través de la cumplimentación de un cuestionario facilitado al efecto. Así, el 58,1 % de los encuestados expresó que *Trivinet* le había ayudado para asentar los conocimientos previamente explicados, considerando un 77,5 % de ellos que su empleo le permitió autoevaluarse e identificar los contenidos que peor sabía. En conclusión, el uso de *Trivinet* supone una metodología docente apropiada para la enseñanza universitaria.

Bibliografía

ARBIZU BAKAIKOA, F., *La función docente del profesor universitario*, Universidad del País Vasco, Bilbao, 1994.

ARÍS REDÓ, N., ORCOS, L., «Gamificación en el entorno educativo», en *Edu-novatic 2017. Conference proceedings: 2nd Virtual International Conference on Education, Innovation and ICT*, Universidad Internacional de La Rioja, 2018.

ARTILES, J., AGUIAR, M. V. y RODRÍGUEZ, J., «El uso didáctico de los entornos personales de aprendizaje en el alumnado del grado», *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*, vol. 51, 2017.

BERENGUER ALBALADEJO, C., «Acerca de la utilidad del aula invertida o *flipped classroom*», en *XIV Jornadas de redes de investigación en docencia universitaria. Investigación, innovación y enseñanza universitaria: enfoques pluridisciplinarios*, Universidad de Alicante, Alicante, 2016.

BERGMANN, J. & SAMS, A.,

— *Flip your Classroom: Reach Every Student in Every Class Every day*, ISTE, Washington, DC, ASCD, Alexandria, Virginia, 2012.

- «What Is Flipped Learning? Flipped Learning Network (FLN)», 2014.
- CABERO, J., BARROSO, J. y LLORENTE, M. C.**, «El diseño de Entornos Personales de Aprendizaje y la formación de profesores en TIC», *Digital Education Review*, vol. 18, 2010.
- CHAPARRO MATAMOROS, P.**, «La gamificación como herramienta para facilitar la adquisición de competencias por el alumnado del Grado en Derecho», en ORTEGA GIMÉNEZ, A., MORENO TEJADA, S. y ARRABAL PLATERO, P. (coords.), *Innovación docente y ciencia jurídica (ahora en tiempos del COVID-19)*, Aranzadi, Cizur Menor, 2021.
- DE LA ORDEN, A.**, «Formación, selección y evaluación del profesorado universitario», *Bordón: Revista de pedagogía*, núm. 266, 1987.
- GARCÍA-VALCÁRCEL MUÑOZ-REPISO, A.**, «La función docente del profesor universitario, su formación y desarrollo profesional», *Didáctica universitaria*, La Muralla S.A., Madrid, 2001.
- HEASLIP, G., DONOVAN, P. & CULLEN, J. G.**, «Student response systems and learner engagement in large classes», *Active Learning in Higher Education*, vol. 1, núm. 15, 2014.
- LÓPEZ MAS, P.J., BUSTOS MORENO, CREMADES GARCÍA, P., ESTEVE GIRBES, J., LÓPEZ RICHART, J., LÓPEZ SÁNCHEZ, C., MORENO MARTÍNEZ, J. A., ORTIZ FERNÁNDEZ, M. y VERA VARGAS, R. M.**: «Una adaptación forzosa al modelo de docencia dual gracias a Moodle en los estudios de Derecho civil a causa del COVID-19», en *Redes de Investigación e Innovación en Docencia Universitaria*, Alicante, Universidad de Alicante. Instituto de Ciencias de la Educación.
- LÓPEZ MAS, P. J., CREMADES GARCÍA, P., ESTEVE GIRBES, J., LÓPEZ RICHART, J., LÓPEZ SÁNCHEZ, C., MORENO MARTÍNEZ, J. A. y ORTIZ FERNÁNDEZ, M.**, «Game is not over: una nueva experiencia de gamificación en la docencia del Derecho a través de Trivinet», en *La docencia en la Enseñanza Superior. Nuevas aportaciones desde la investigación e innovación educativas*, Octaedro, Barcelona, 2020.
- LÓPEZ RICHART, J.**, «El Proceso de Bolonia: ¿una oportunidad para la modernización de la enseñanza del Derecho», en *Redes de investigación docente universitaria: innovaciones metodológicas*, Universidad de Alicante, Alicante, 2011.
- MARTÍNEZ MARTÍNEZ, N., BERENGUER ALBALADEJO, C., BUSTOS MORENO, Y., EXTREMERA FERNÁNDEZ, B., LÓPEZ MAS, P., LÓPEZ SÁNCHEZ, C., MÚRTULA LAFUENTE, V., ORTIZ FERNÁNDEZ, M., RAMOS MAESTRE, A. y RIBERA BLANES, B.**, «Las e-flashcards y Brainscape como método de aprendizaje autónomo del Derecho civil en el Grado en Turismo», en *Redes de Investigación e Innovación en Docencia Universitaria. Vo-*

lumen 2019, Instituto de Ciencias de la Educación, Universidad de Alicante, 2019.

MARTÍNEZ MARTÍNEZ, N., BERENGUER ALBALADEJO, C., CABEDO SERNA, L., EVANGELIO LLORCA, R., LÓPEZ RICHART, J. y MÚRTULA LAFUENTE, V., «Aprender Derecho jugando: Quizizz y su aplicación a la asignatura Regulación jurídico-civil del Turismo», en *El compromiso académico y social a través de la investigación e innovación educativas en la Enseñanza Superior*, Octaedro, Barcelona 2018.

MEDINA NICOLALDE, M. A. y TAPIA CALVOPIÑA, M. P., «El aprendizaje basado en proyectos una oportunidad para trabajar interdisciplinariamente», *Olimpia: Publicación científica de la facultad de cultura física de la Universidad de Granma*, vol. 14, núm. 46, 2017.

ORTIZ FERNÁNDEZ, M., «La plataforma Moodle como instrumento de evaluación: criterios y consideraciones acerca de la creación de un examen tipo test», *Cuadernos jurídicos del Instituto de Derecho Iberoamericano*, núm. 1, 2021.

SÁNCHEZ I PERIS, F. J., «Gamificación», *Education in the knowledge society (EKS)*, vol. 16, núm. 2, 2015.

COLECCIÓN
**INNOVACIÓN
DOCENTE EN
CIENCIAS SOCIALES
Y JURÍDICAS**



TÍTULOS PUBLICADOS

- 1** Innovación docente en Derecho: herramientas digitales, nuevos desarrollos y perspectiva global.
- 2** Prácticas educativas en ciencias sociales y jurídicas.
- 3** La innovación educativa en Derecho.

DESCUBRA MÁS OBRAS EN:

www.colex.es

Editorial Colex SL Tel.: 910 600 164 info@colex.es

LA INNOVACIÓN EDUCATIVA EN DERECHO

Un compromiso continuo con la docencia

La presente obra incorpora experiencias de innovación docente reales puestas en práctica por docentes de las diversas disciplinas jurídicas de que constan los estudios del Grado en Derecho en España. Muchas de estas metodologías y técnicas pedagógicas resultarán de utilidad al lector con independencia de la disciplina que cultive o enseñe, pues, en los más de los casos, se trata de recursos educativos que trascienden una materia concreta y resultan de aplicabilidad a cualquier otra, ya sea en entornos nacionales, o internacionales de enseñanza. En este sentido, la obra ofrece un tratamiento integral de las múltiples posibilidades pedagógicas que existen para la transmisión del conocimiento; así, se incluyen capítulos que abordan la utilidad del recurso a las TICs y la necesidad de dar un enfoque práctico a la docencia, sin olvidar la importancia de la adquisición de conocimientos teóricos y de la educación en valores.

DIRECTORES

Pedro Chaparro Matamoros, Carlos Pedrosa López y Belén Andrés Segovia,

AUTORES

Raquel Alamà Perales, Julia Ammerman Yebra, Belén Andrés Segovia, Federico Arnau Moya, David Aviñó Belenguer, Álvaro Bueno Biot, M.^a Esther Camarasa Gimeno, Borja del Campo Álvarez, José María Cardós Elena, Almudena Carrión Vidal, Pedro Chaparro Matamoros, María Elena Cobas Cobiella, Pilar María Estellés Peralta, Isabel Fabregat Aragonés, María José Fabregat Aragonés, Paula Granell Ramírez, Vicente Gomar Giner, Fernando Hernández Guijarro, María Lidón Lara Ortiz, Cristina López Sánchez, Covadonga López Suárez, Teresa López Tur, M.^a Salomé Lorenzo Camacho, Patricia Marco Vila, M.^a Dolores Mas Badía, Eduardo Miranda Ribera, Esteban Morelle Hungría, Víctor Moreno Soler, Gonzalo Muñoz Rodrigo, Marta Oller Rubert, Alfonso Ortega Giménez, Manuel Ortiz Fernández, Jesús Palomares Bravo, Carlos Pedrosa López, Isabel Josefa Rabanete Martínez, Anna Raga i Vives, Romina Santillán Santa Cruz, Sara Sistero Ródenas y Pablo Tortajada Chardí.

ISBN: 978-84-1194-751-0



9 788411 947510