

MARIA CHIARA MARULLO
BELÉN ANDRÉS SEGOVIA

(directoras)

B. Andrés Segovia – M. C. Marullo – F. Arnau Moya –
J.C. Pedrosa López – P. Chaparro Matamoros –
D. Segura Palomar – J. J. Periago Morant –
J. Carceller Stella – H. U. Prieto Mora

Prólogo de F. J. Zamora Cabot

REVOLUCIÓN TECNOLÓGICA E INNOVACIÓN DOCENTE



UNIVERSITAT
JAUME I

H  RSORI

INTRODUCCIÓN

La educación es una de las claves que debe regir todo Estado social y democrático de Derecho. Tal es así que la importancia que adquiere sobre los ciudadanos determina cuál será su evolución, cultura y valores respecto al resto de naciones. Sin embargo, la evolución que surge de la revolución de los medios digitales ha provocado que se susciten diversas cuestiones que quedan aún por resolver. Entre ellas debemos destacar dos de suma importancia, innovación docente ¿acierto o desacierto? ¿necesidad u oportunidad? En la cultura de la innovación coexisten diferentes opiniones o juicios con los que poder proponer una solución. Por un lado, están quienes ven la innovación como una oportunidad para mejorar la docencia, desde un ámbito más amplio de lo que lo hicieran las clásicas clases magistrales. Por otro, hay quienes la observan como una barrera para el correcto desarrollo de su actividad.

Sobre estas bases, presentamos una obra, compuesta por un total de ocho capítulos, que pretende dar cuenta de la realidad que se suscita en las aulas de centros de enseñanza superior y que pone de manifiesto la necesidad de buscar respuestas ante el advenimiento de las nuevas técnicas docentes. Tales perspectivas se basan en la experiencia de sus autores que interactúan a diario con un alumnado que no siempre es homogéneo en gustos, pero que confían, de forma decidida, en el ámbito universitario su futuro académico y profesional. La necesidad de resaltar estos aspectos ha generado la necesidad de plantear el objeto de cada uno de los capítulos que el presente estudio propone.

El primer capítulo analiza el marco teórico para dar respuesta a ¿qué es la innovación? Con el mismo lo que se pretende es dar luz sobre una cuestión que preocupa a todos los estudiosos de la materia y que enfrenta a quienes creen en la innovación como un recurso para poder mejorar la calidad de los estudios y quienes la observan de forma escéptica y abogan

por la perpetuación de un sistema educativo más tradicional. En esta disertación introductoria, educación y nuevas tecnologías constituyen la base para la creación de un futuro digital por el que apuestan los poderes públicos sin descuidar la importancia que ocupa la sostenibilidad.

El segundo capítulo se adentra en las desventajas que surgen de la innovación que guardan relación con los problemas que plantean las nuevas plataformas digitales, tanto en estudiantes como en docentes. Para poder abordar esta temática nos plantearémos, ¿cuáles son las dificultades que propone la innovación respecto a los sistemas docentes tradicionales?

El tercer capítulo da cuenta de uno de los sujetos protagonistas en todo sistema educativo, el maestro. En un entorno marcado por la revolución de los medios digitales es importante señalar cuál es su papel en el proceso educativo. Por ello, desde un ámbito subjetivo, el presente estudio dará cuenta de ¿cuál es la posición que ocupan los docentes en el nuevo escenario? Su representación será fundamental. Se trata de una figura que, a diferencia de otros elementos, nadie desea ni se plantea sustituir, debido a que compete al mismo controlar el aprendizaje teórico durante un periodo concreto. Si bien los robots han venido para quedarse, el papel del profesor seguirá siendo clave puesto que, pese a que cualquiera de las preguntas podrá ser resuelta por plataformas computacionales, solo el docente dispondrá de un sentimiento de empatía y entendimiento que se le presume a su calidad de condición humana.

En el cuarto capítulo, siguiendo con el ámbito subjetivo, analizaremos la otra cara de la moneda, el alumnado. El proceso educativo no puede entenderse sin la existencia de un público que apueste por mejorar sus conocimientos y capacidades, y hacer de ellos un arma con la que poder enfrentarse al mundo laboral. Para ello, en este punto responderemos a la cuestión que versa sobre ¿qué papel juegan los alumnos en el nuevo escenario? La confirmación o certificación de su aprendizaje determinará una mayor comprensión de los conceptos, una mayor motivación y el desarrollo práctico de sus competencias para poder enfrentarse a un mundo que se encuentra en un proceso de cambio permanente.

El quinto capítulo, desde un ámbito objetivo, nos conduce al planteamiento sobre ¿cómo se materializa la actividad desarrollada por el docente en su interacción con el alumnado? La nostalgia que provocaban los pupitres en las universidades va cediendo paso a pantallas de sistemas digitalizados que se adaptan a las necesidades geográficas y tecnológicas de los sujetos que forman parte del proceso educativo, docente y alumno. El

presente apartado deja entrever dos aspectos relevantes. Por un lado, hace referencia a actividades de orden docente relativas al ámbito de la enseñanza universitaria y, por otro, señala aquellas actividades tradicionales adaptadas a la era digital que podrán ser incorporadas a las diferentes disciplinas del saber.

El sexto capítulo, desde el ámbito de aplicación, analizará ¿cuál es la incidencia de las nuevas tecnologías dedicadas a la innovación? La insólita llegada de plataformas disruptivas, que ofrece la Inteligencia Artificial en el sector de la información, da cuenta del modo en el que se comienzan a materializar las nuevas técnicas educativas que requieren de una formación tecnológica previa. El tiempo dedicado a su preparación, las cuestiones administrativas que surgen de su implementación y la posible aceptación por parte del alumnado, son alguna de las claves que determinarán o no el éxito de esta estrategia.

El séptimo capítulo incide sobre el aspecto social que adoptan las clínicas jurídicas en el proceso educativo. Para dar a conocer esta realidad, plantearemos ¿qué papel juegan las clínicas jurídicas en la innovación en las diferentes ramas del saber? Este sistema obedece a que los nuevos medios y formas de impartir docencia ofrecen grandes posibilidades y oportunidades para una perspectiva de trabajo poco desarrollada en las clínicas de nuestro país. La función de servicio-formación que las caracteriza, pero con la voluntad de mejorar los conocimientos conjuntos, hace que el aprendizaje colaborativo e interdisciplinar sirva como plataforma para el desarrollo de las normas jurídicas y para que la evaluación de otras técnicas existentes se vea mejorada a través de las nuevas tecnologías.

Para finalizar, el octavo capítulo nos muestra la importancia que adquiere introducir nuevas estrategias digitales en el ámbito educativo para el estudio del marketing, un área caracterizada por su gran dinamismo. En su aportación, el autor pretende reflexionar sobre ¿cuál ha sido el impacto del marketing en el ámbito empresarial tras la pandemia?

En suma, la sociedad del siglo XXI demanda que nos acomodemos a las nuevas estrategias docentes que surgen de la innovación de los medios digitales, pero ¿cuál es el precio de la adaptación? ¿debe primar sobre la calidad formativa que recibirá el alumnado? Este estudio pretende ofrecer una visión de aprendizaje transdisciplinario y práctico, que surge de la implementación de los nuevos sistemas intrínsecos al ámbito educativo, en el que juegan un papel muy relevante el ser humano y las máquinas. A fin de cuentas, el objetivo que se pretende es que el lector haga suya la expe-

riencia que propone la obra y logre que la formación básica que reciba —el estudiante— o instaure —el maestro— consista en lograr aprender y formar en las competencias necesarias para enfrentar el entorno digital que les rodea.

CAPÍTULO 1

INNOVACIÓN EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR

Belén Andrés Segovia¹

1. Introducción

El sector educativo está siendo objeto de una transformación sin parangón. La relevancia de este servicio es notoria, puesto que su garantía determinará el contenido de los valores y la cultura de la sociedad que lo porta. Uno de los elementos clave pasa por considerar que ciudadanos y educación no constituyen realidades separadas. En la actualidad sabemos que compete al Estado y al Gobierno el garantizar el derecho a la educación que, junto a la libertad de enseñanza, se reconoce en el artículo 27 de la Constitución Española. La innovación en este campo supone un interesante objeto de análisis por cuanto cuestionará y pondrá en valor la preservación de los modelos educativos ya establecidos. Este debate se ha reabierto ante el advenimiento de la crisis sanitaria actual.

El presente capítulo centra así su objeto en la oportunidad o la necesidad de innovar como estrategia para afrontar el modelo educativo en los centros de enseñanza superior con posterioridad al estallido de la crisis provocada por la COVID-19. No se trata, pues, de realizar un análisis jurídico o de oportunidad política. Este trabajo busca más bien examinar algunos de los aspectos que se han visto potenciados por la revolución tecnológica y que muestran la necesidad de implementar nuevas estrategias docentes antes descuidadas, poco empleadas o inexistentes. Para poder afrontar este escenario, resulta inevitable plantearse: ¿qué es la innovación? ¿por qué innovar o integrar nuevos métodos? ¿cuál es el papel de la Cuarta Revolución Industrial en el contexto educativo actual? ¿cómo han

¹ Doctora en Derecho por la Universitat de València. Profesora de la Facultad de Derecho de la Universidad Internacional de La Rioja.

evolucionado los clásicos modelos educativos? ¿quién se verá beneficiado de la revolución tecnológica?

Para responder a este abanico de cuestiones, y poder apreciar los elementos nuevos o específicos y los aspectos de continuidad del actual sistema educativo, es preciso realizar un marco teórico que señale qué es la innovación, observar más tarde los factores que favorecen la transformación de los modelos clásicos de enseñanza y aprendizaje, para finalmente analizar los riesgos y desafíos a los que se expone un modelo en ciernes que descansa sobre el pilar de la digitalización y que no descuidan otros objetivos señalados en el Pacto Verde –implementar un transporte y consumo sostenible y la educación sobre la importancia de la biodiversidad²–, o los *Objetivos de Desarrollo Sostenible*.

2. Evolución del sector educativo

La capacidad de mejorar nuestras aptitudes, de potenciar las habilidades de las que disponemos como individuos, ha sido una constante a lo largo de la historia. Es una característica inherente a la condición humana. Dando sentido al clásico refranero de «Nunca te acostarás sin saber una cosa más», encontramos una enorme oferta que marcará el futuro académico y profesional de los estudiantes ante un mercado laboral veloz y voraz. Un claro ejemplo lo encontramos en las notas de prensa, las empresas que programan cursos para sus empleados con el fin de adaptarse a los nuevos medios tecnológicos y estrategias competitivas y, como no, en los centros de enseñanza superior.

² Comisión Europea, *Convocatoria del Pacto Verde Europeo: inversión de 1.000 millones de euros para impulsar la transición ecológica y digital*, Comunicado de prensa, Bruselas, 17 de septiembre de 2020. Mariya Gabriel, comisaria de Innovación, Investigación, Cultura, Educación y Juventud, ha declarado: «La convocatoria del Pacto Verde Europeo, con un presupuesto de 1.000 millones de euros, es la última y mayor convocatoria en el marco de Horizonte 2020. Con la innovación como punto central, esta inversión acelerará una transición justa y sostenible hacia una Europa climáticamente neutra de aquí a 2050. No queremos que nadie se quede rezagado en esta transformación sistémica, de modo que pedimos acciones específicas para colaborar con los ciudadanos de maneras más novedosas y para mejorar la relevancia y el impacto sociales». Véase el contenido citado en la página web: https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/es/ip_20_1669. Fecha de última consulta del documento: 21.12.2020.

En el pasado, los monopolios solían disolverse debido a sus efectos negativos sobre los consumidores en forma de aumento de precios o restricciones de los mercados. Los Estados veían en esta figura una situación de abuso que se consolidaba en los mercados dejando a los usuarios indefensos ante los precios exorbitados que ofrecían por la prestación de los productos. De forma paulatina, la consolidación de monopolios fue dando lugar al modelo que apuesta por la liberalización, donde empresas privadas y agentes públicos compiten para optimizar la prestación del servicio. Los monopolios de hoy se construyen de manera diferente y hacen exactamente lo contrario para los consumidores. Los consumidores ganan en forma de mejores precios y servicios –lo cual es deflacionario– y, por tanto, ante el interés que plantean los nuevos soportes, los monopolios son difíciles de frenar.

3.4. La Educación 4.0

Las máquinas han venido para quedarse. Su papel en el proceso de enseñanza y aprendizaje se caracteriza porque se trata de un sistema disruptivo frente a los modelos por los que apostaban las tres generaciones anteriores, que defendían la continuidad de los parámetros socialmente conocidos de relación directa entre alumno-docente. Sin embargo, no es de extrañar que aquello que no evoluciona suele cambiar de golpe, sin que sea fácil recordar cuál fue el punto de origen y cómo se ha llegado hasta este punto de transformación. Las máquinas son disruptivas puesto que cuestan más de predecir que cualquier aspecto que evoluciona de forma pausada en el tiempo.

Con todo, existen determinados elementos que no cambian en esta nueva modalidad educativa que surge de la innovación, sino que *convergen con los nuevos métodos para mejorarlos (integración)*. La colaboración profesor-alumno como base del proceso de enseñanza sigue siendo la clave del proceso educativo. Sin la existencia de un público que desee adquirir las lecciones, la labor del profesor no tendría el fin que le ha sido otorgado. Por otro lado, existe una interacción constante entre alumnos y profesores, siendo la comunicación el principal vehículo de aprendizaje. Por su parte, el aprendizaje competencial permite movilizar el conocimiento de modo que permita comprender y resolver problemas reales. Además, pervive el aprendizaje activo en el que el alumno pone a prueba su pensamiento estratégico. Así, el uso del juego y la creación de nuevas habilidades en

entornos de aprendizajes reales, como motor de aprendizaje, se convierten en una insólita forma de incentivar e innovar dentro de las enseñanzas clásicas. Esta materia no viene a suplir los elementos propios del sistema tradicional, pero sí a completarlos con el objeto de motivar al alumnado. También el sistema de evaluación se convierte en un proceso de *feed back* constante que permite al alumno mejorar sus competencias y progresar.

Pero no solo se permite mejorar sistemas clásicos, sino que *surgen algunos nuevos (innovación)*. Entre ellos, citaremos el empleo de las TICs como herramientas apropiadas para el acceso, organización, creación y difusión de contenidos, y que a su vez permiten: 1) definir los criterios de evaluación; 2) seleccionar contenidos y diseñar actividades de aprendizaje; y, 3) crear herramientas tecnológicas para facilitar este proceso. Otro de los aspectos más importantes es que la asistencia presencial cede paso a las clases virtuales. El empleo de plataformas digitales permite dar continuidad a las lecciones universitarias ante un escenario de crisis sanitaria que ha incentivado su uso. Esta medida favorece, a su vez, la supresión de otro aspecto que tradicionalmente ha preocupado al sector y que ha supuesto una barrera de entrada al conocimiento, la brecha geográfica.

Por todo ello, podemos afirmar y concluir que la *educación 4.0* es una nueva forma de entender el proceso educativo, basada en las principales tendencias tecnológicas que propone la innovación y que supera los cauces tradicionales. Esto se debe a que combina los elementos del saber clásico con los nuevos avances que surgen de la Cuarta Revolución Industrial. La evolución del sistema permitirá lograr un modelo educativo más digital y sostenible, con el fin de mejorarlo.

3.5. Educación digital en los Objetivos de Desarrollo Sostenible

La educación se trata de un derecho humano fundamental y, como tal, deberá ser garantizado. Esta afirmación se encuentra indisolublemente ligada a lo establecido en la Declaración Universal de Derechos Humanos celebrada en 1948, con carácter general, y a otros muchos instrumentos internacionales tales como: convenciones, recomendaciones, cartas, marcos de acción y declaraciones⁸, con carácter especial.

⁸ Para dar cuenta de algunas políticas desarrolladas en este aspecto, baste citar como ejemplo, las diferentes acciones señaladas en el Programa de la Organización Nacional

CAPÍTULO 3

LA ADAPTACIÓN DE LAS UNIVERSIDADES Y DEL PROFESORADO A LA DOCENCIA NO PRESENCIAL SÍNCRONA: ALGUNAS REFLEXIONES AL HILO DE LA COVID-19

Pedro Chaparro Matamoros¹

1. Consideraciones preliminares: delimitación del marco de estudio

El objeto del presente ensayo es compartir unas breves reflexiones sobre la adaptación de las universidades y del profesorado a la docencia no presencial síncrona. Dichas reflexiones obedecen al cambio en el modelo de docencia (de presencial a no presencial) que ha tenido lugar en la mayoría de universidades españolas a causa de la COVID-19 (y también en las de aquellos países en los que, como en España, ha habido restricciones a la movilidad que han imposibilitado la concurrencia física en un mismo espacio de profesor y estudiantes).

Para acotar el objeto del presente trabajo, considero oportuno concretar y definir una serie de términos a los que me referiré en las siguientes páginas. Así, y aun a riesgo de resultar superfluo, hay que distinguir, atendiendo a la concurrencia (o no) de docente y alumno en un mismo espacio físico, entre: a) Docencia presencial, caracterizada por el hecho de que tanto el docente como el alumno se encuentran simultáneamente en el mismo espacio físico (aula); y b) Docencia no presencial (también conocida como “a distancia”), la cual, a diferencia de la anterior, se define por

¹ Profesor Ayudante Doctor de Derecho Civil. Secretario del Departamento de Derecho Civil. Universitat de València.

el hecho de no encontrarse, docente y alumno, simultáneamente en el mismo espacio físico. Su gran ventaja competitiva respecto a la docencia presencial reside en que permite acceder a la enseñanza universitaria a personas que, por diversos motivos (trabajo, cuidado de familiares a su cargo, estudio de otra carrera de forma presencial, etc.), no podrían hacerlo de forma presencial.

A su vez, dentro de la docencia no presencial podemos diferenciar entre lecciones o clases síncronas o asíncronas. En el primer caso, es decir, en la docencia síncrona, la comunicación docente-alumno se produce en tiempo real a través de Internet, lo que permite al alumno interpelar al docente en caso de duda, siendo la única diferencia respecto a la docencia presencial el hecho de que la concurrencia profesor-estudiante no es espacio-temporal, sino únicamente temporal. En cambio, y como su propio nombre permite intuir, en el caso de la docencia asíncrona, la transmisión de los conocimientos no se produce en tiempo real, sino mediante la creación de contenido multimedia accesible a través de Internet en cualquier momento.

Ambas modalidades de docencia no presencial (síncrona y asíncrona) pueden combinarse mediante la transmisión en directo de clases y su simultánea grabación, para ponerlas posteriormente a disposición del alumnado que no haya podido seguir la sesión, o para el caso de que el alumno quiera volver a visualizar la explicación de un concepto que no haya comprendido bien.

Fuera de las clasificaciones anteriores quedan otras prácticas que, a mi juicio, no pueden englobarse dentro del concepto de docencia, como sería, por ejemplo, la subida al “Aula Virtual” del alumno de materiales o de contenido no multimedia previamente creados por el docente (apuntes, artículos científicos, capítulos de libros, etc.) o la mera remisión a manuales, obras o enlaces de Internet en los que el alumno pueda acceder a la información que debe estudiar para poder superar la asignatura. En estos supuestos, no hay docencia al no producirse la enseñanza propia de dicha actividad, basada en una transmisión activa de conocimientos al alumno.

Acotado el marco del presente estudio, voy a centrarme en el análisis del papel que deben asumir las universidades y los docentes en una docencia no presencial síncrona, evaluando los cambios y los retos que la misma representa frente a la tradicional docencia presencial. En cualquier caso, vaya por delante que la adaptación a una docencia no presencial síncrona requiere de una exigente inversión de las universidades, por lo que su buen

fin no es solo responsabilidad del profesor, quien, antes que nada, debe contar con una buena infraestructura técnica y con los recursos adecuados, especialmente aquellos docentes de edad más avanzada o menos habituados a trabajar con las nuevas tecnologías.

2. La responsabilidad de las universidades en el éxito de la docencia no presencial síncrona

Como decía, el éxito del trabajo del profesor en el contexto de una docencia no presencial síncrona depende, en buena medida, de la apuesta por la misma que haya realizado la universidad. Especialmente, deberá: a) proveer al docente y al alumno de una infraestructura técnica que permita una comunicación fluida; b) facilitar al profesorado el uso de recursos que le permitan conectarse a las clases y poder impartirlas; y c) por último, ofrecer una formación de calidad en el puesto de trabajo que permita al docente aprender a familiarizarse con el dominio de la plataforma de impartición de la enseñanza.

2.1. La provisión de una infraestructura técnica adecuada para la impartición fluida de la docencia

La primera necesidad que lleva aparejada la docencia no presencial síncrona es, como se puede intuir sin realizar una especial aproximación a la materia, contar con una infraestructura técnica que permita realizar una comunicación fluida entre docente y estudiante. Esa infraestructura debe incluir tanto una red interna de conexión a Internet lo suficientemente potente y segura como para permitir una conexión simultánea de toda la comunidad universitaria sin que haya ningún tipo de riesgo, así como espacios concretos (plataformas) en los que proceder a la impartición de la docencia.

Y, para muestra de lo que puede ocurrir en caso de déficit de lo anterior, un botón. A lo largo del segundo cuatrimestre del curso pasado, y coincidiendo con la declaración del estado de alarma en España el 14 de marzo de 2020, adapté mi docencia presencial a una docencia no presencial síncrona, impartiendo mis clases de “Derecho Civil I” a través de la plataforma *Blackboard Collaborate Ultra*. A pesar de que, en general, puedo

calificar la experiencia de satisfactoria y exitosa, las primeras semanas de uso de la referida plataforma tuvo ciertos problemas de fluidez, no en el primero de los grupos (que impartía martes y miércoles a las 8,30 horas), sino en el segundo (martes y miércoles a las 10,30 horas), el cual coincidía con la hora punta de conexión a Internet del periodo de mayor consumo de datos y de Internet en la historia de España, que no fue otro que el confinamiento.

Para no faltar a la verdad, se trató, en cualquier caso, de unas dificultades previsibles debido al uso intensivo y simultáneo de una plataforma prácticamente desconocida hasta la fecha por los docentes de la Universitat de València (algo lógico, por otra parte, teniendo en cuenta que se trata de una universidad pública con docencia presencial), y al elevado consumo de Internet que se produjo en España durante el confinamiento. Problemas que, evidentemente, escapan al control de las personas y pueden producirse en cualquier momento, si bien lo ideal es reducir a la mínima expresión la posibilidad de que aparezcan.

De lo anterior se puede extraer una primera conclusión: la necesidad de adaptar la infraestructura interna de la propia Universidad para que tolere un consumo simultáneo de las plataformas de conexión síncrona (*Blackboard Collaborate Ultra, Microsoft Teams, Google Meet, Zoom, etc.*). En cuanto al uso docente de las mismas, hay que tener en cuenta que la infraestructura interna de la universidad debe soportar la conexión simultánea de profesores y alumnos a la plataforma usada para impartir la docencia en los diversos Grados y enseñanzas que oferte, con el añadido de que es de presumir que la docencia no presencial síncrona tendrá un mayor seguimiento que la docencia presencial, por la comodidad que supone para el alumno (no debe desplazarse, puede levantarse más tarde para seguir la clase –no madruga tanto–, en un contexto de confinamiento o restricciones a la movilidad es posible que alguno se encuentre en ERTE o haya perdido el empleo que le impedía asistir presencialmente a las clases, etc.), por lo que el número de alumnos que se conectará a la sesión se acercará más al número de alumnos efectivamente matriculados que si se tratara de una sesión presencial. Dentro de este uso docente, cabe incluir también la asistencia a “tutorías virtuales” y a las reuniones para el seguimiento de prácticas, tanto curriculares como extracurriculares.

Por otro lado, se ha de considerar, además, que estas plataformas tienen un uso no exclusivamente docente, sino que también dan soporte a todo tipo de reuniones que tengan que ver con aspectos de gestión universi-

taria (reuniones de servicios administrativos, reuniones de coordinación de una determinada asignatura o curso, reuniones de la Junta de Centro de una determinada Facultad, reunión de la Comisión Académica de Título de un determinado Grado, etc.), a la defensa de trabajos por parte de alumnos (defensa de Trabajos de Fin de Grado, defensa de Trabajos de Fin de Máster, defensa de tesis doctorales, etc.) e, incluso, a los ejercicios de promoción del profesorado universitario.

2.2. La provisión de recursos que permitan al profesorado conectarse a las sesiones no presenciales síncronas y llevarlas a cabo

Una vez se cuenta con la infraestructura técnica adecuada que posibilite una comunicación fluida, y con la plataforma concreta a través de la cual se llevará a cabo dicha interacción, el siguiente paso es contar con la tecnología que permita al docente poder acceder a la red.

Esta sea, posiblemente, la inversión más grande que haya que hacer para la adaptación exitosa de una docencia presencial a una docencia no presencial síncrona. Hay que dotar de recursos al profesorado para que pueda acceder a impartir la docencia. En una docencia presencial, el profesorado imparte la sesión en el aula física, con los recursos de que el aula disponga (ordenador, pizarra, proyector de diapositivas, pizarra digital, etc.). En cambio, en la docencia no presencial síncrona, hemos de diferenciar según exista confinamiento (o restricciones a la libre movilidad), o no lo exista, pero es aconsejable reducir al mínimo la concentración de personas en un mismo espacio con el objetivo de limitar el riesgo de contagio:

A) En el primer caso, esto es, existiendo confinamiento o restricciones a la libre movilidad, el profesorado necesita, como mínimo, conexión a Internet en su casa, un ordenador de sobremesa y una webcam (o, en su caso, un portátil, que suele tener la webcam integrada). Este caso es el más complejo de resolver, pues, aun presuponiendo que el docente dispone de conexión a Internet y de ordenador/portátil en casa (absolutamente necesario para el ejercicio de su profesión), se suscita la duda de si hay que proveer a los profesores de un equipo informático de uso individual con cargo a los fondos de la propia universidad. Esta sería la única forma en la que la universidad pudiera garantizar la impartición de la docencia no presencial de forma síncrona.

CAPÍTULO 5

LAS ACTIVIDADES *ONLINE* ADAPTADAS A LA ENSEÑANZA UNIVERSITARIA EN LA ERA DIGITAL

*José Carlos Pedrosa López*¹

1. Introducción

La digitalización de las actividades docentes e investigadoras ya no es una elección, no es una alternativa que podamos rechazar si no estamos familiarizados con este ámbito, ya no es un fenómeno que se está implementando en el día a día como hasta ahora. La era digital es una realidad, y ha llegado para quedarse. Por ello, el profesorado se encuentra ante la obligación de adaptarse para que no suponga una traba a la enseñanza de calidad.

El uso de las tecnologías en la docencia es fundamental para dinamizar las aulas y mejorar la comunicación entre docentes y estudiantes, mientras que, a su vez, los alumnos no solo aprenden los conocimientos de la materia, sino que también introducen en su día a día métodos de estudio distintos de los tradicionales y dinámicas de trabajo basadas en la cooperación y proactividad.²

Las actividades *online* de estudiantes son una herramienta que encajan a la perfección en el proceso de enseñanza-aprendizaje digital. Es uno de los recursos de las TIC susceptible de ser aplicado en el campo de la educación superior y resulta de gran utilidad en la enseñanza de una disciplina

¹ Profesor Ayudante Doctor en Derecho Financiero y Tributario. Universitat de València.

² Fandos Garrido, M.: Formación basada en las tecnologías de información y comunicación: Análisis didáctico del proceso enseñanza-aprendizaje, Tesis doctoral, Universitat Rovira i Virgili, 2003, p.99.

jurídica.³ Las actividades adaptadas al ámbito digital son una técnica de innovación educativa que brinda a los estudiantes universitarios una experiencia de aprendizaje cooperativo, con la finalidad de reflexionar, interiorizar y comprender con mayor profundidad sobre los conocimientos teóricos propios de cada materia.⁴

2. Competiciones *online* de estudiantes universitarios

Las competencias de estudiantes responden al hecho de entender la enseñanza y el aprendizaje de la ciencia jurídica desde la perspectiva, sobre todo, práctica. Con independencia de la disciplina que sea objeto de estudio el alumno debe estudiar la materia, analizar las cuestiones relevantes, reflexionar sobre su contenido e, incluso, dilucidar y discernir sobre la asignatura, pero en ningún caso debe memorizar la materia sin ninguna otra intención. La memorización del contenido no es más que una consecuencia directa de su aplicación práctica.

Las competencias *online* de estudiantes son una técnica digital que cumple con un objetivo múltiple. Colabora en la transmisión del conocimiento de la materia propia del ámbito y, a su vez, tiene en cuenta los fines profesionales del alumno, ya que este método de aprendizaje se basa en herramientas que serán esenciales en el desarrollo de su actividad laboral. Las competencias, además de asentar los conocimientos teóricos propios de una materia o asignatura, permiten que el alumno aprenda con mayor profundidad a identificar una serie de problemas y supuestos que se plantean al hilo de un caso práctico o un tema específico, a manejar la información, consultar los manuales, compartir opiniones y cualquier otra fuente que sea necesaria para aumentar su conocimiento sobre la materia.

Esta actividad docente se incardina en un conjunto de líneas estratégicas que acreditan su carácter innovador, educativo y digital. La elaboración de material y estrategias de docencia virtual sustenta la razón de ser de las competencias *online* de estudiantes, puesto que tanto el trabajo previo y su tutorización como la propia competición se enmarcan en el ámbito digital.

³ Candia, M: Incursión de las TICs en la educación superior, *Iberoamérica divulga*, 5, 2018.

⁴ Pliego Prenda, N.: El aprendizaje cooperativo y sus ventajas en la educación intercultural, *Hekademos, Revista educativa digital*, 8, 2011, p. 67.

En cuanto a su diseño y organización, las competiciones de estudiantes se llevan a cabo a través de unas prácticas innovadoras, en las que el alumno se convierte en un agente autónomo. El alumno tiene mayor capacidad y responsabilidad para fijar sus propios límites, plazos de tiempo o método para estudiar a materia. Además, en la mayoría de los casos, las competiciones de estudiantes tienen un carácter internacional que, indirectamente, implica una difusión de las buenas prácticas docentes. Ello se debe a que muchas de estas actividades se desarrollan íntegramente en inglés o en otros idiomas. Lo cual también garantiza una mejora de las competencias lingüísticas del alumno porque ha de interactuar con el resto de los compañeros, estudiar el tema objeto de estudio, redactar el trabajo y defender su presentación en ese idioma.

La tutorización y orientación académica y profesional es otra de las líneas estratégicas con las que se encuentra intrínsecamente relacionada esta actividad educativa. De un modo u otro, el proyecto se incardina en un proceso de tutorización y orientación por parte del profesorado al alumno con la intención de guiarlo adecuadamente en la planificación y el desarrollo de su trabajo. Asimismo, las competiciones *online* de estudiantes suponen una clara actualización y modernización de la docencia porque potencia la autorregulación del alumnado, así como también el desarrollo de estrategias y competencias que se plasmarán durante todo el proceso.

Con todo, esta actividad acredita el cumplimiento de otra línea estratégica orientada a fomentar el emprendimiento y la adecuación al ámbito profesional. Las competiciones de estudiantes universitarios no solo garantizan el estudio de una materia específica, sino también fomentan el desarrollo de otras habilidades y competencias transversales, tales como el trabajo autónomo, la gestión del tiempo, la proactividad del estudiante, entre otras.

3. El blog como instrumento para generar debate académico

El blog es una actividad *online* que cada vez ha adquirido mayor relevancia en el ámbito de la docencia universitaria por su capacidad de adaptación a cualquier disciplina de estudio. El blog es uno de los recursos de las TIC susceptible de ser aplicado en el campo de la educación superior y cuya utilidad encaja a la perfección en el proceso de enseñanza-aprendizaje

y en las cuales la atribución de la calificación tiene una íntima relación con el trabajo y el esfuerzo llevado a cabo por él, la realización de cuestionarios Kahoot! no conduce a mejores calificaciones, ya que el alumno distribuye el tiempo, que es un recurso limitado, entre las actividades que se materializan en resultados tangibles, en forma de calificación. No obstante, si el alumno aprovecha la realización del cuestionario para discriminar el contenido fundamental del accesorio, podrá emplear mejor el tiempo del que dispone, centrándose en el estudio de las cuestiones más relevantes de la asignatura.

En cualquier caso, y al margen de las calificaciones académicas, que es el resultado tangible, el docente puede realizar cuestionarios Kahoot! para tratar de lograr otros objetivos, también perseguidos por los planes de estudio, pero cuyo grado de cumplimiento resulta más complejo que el determinar meramente si el alumno supera, o no, los contenidos de la asignatura. Por ejemplo, puede realizar un cuestionario Kahoot! en grupo, agrupando a los alumnos aleatoriamente (sacándolos, así, de su zona de confort), para fomentar la participación e interacción de unos alumnos con otros en el aula y beneficiar, de este modo, el desarrollo de competencias demandadas por el mercado laboral, tales como el trabajo en equipo, la comunicación oral y la capacidad de liderazgo.⁸

5. La gamificación del aprendizaje: la ludoteca digital

La enseñanza de disciplinas se ha caracterizado por el uso de metodologías docentes de carácter tradicional. Aunque ciertamente se ha producido una renovación de ellas –mediante el uso de las TIC’s– se ha obviado la posibilidad de que una rama del conocimiento se puede aprender “jugando”. La “gamificación” del aprendizaje y su aplicación puede –y debe– convertirse en una metodología docente complementaria en la enseñanza de la disciplina. Se manifiesta, en este sentido, que el juego es un activador en la atención y surge como alternativa para complementar los esquemas de enseñanza tradicional.

⁸ Chaparro Matamoros, P.: Beneficios de la (auto) evaluación del aprendizaje mediante el uso del Kahoot!: Una experiencia con un grupo de Derecho Civil II del Grado en Derecho de la Universitat de València, en A. M. Delgado García e I. Beltrán de Heras (coords): La docencia del Derecho en la sociedad digital, Huygens, 2019, p. 238.

CAPÍTULO 6

LA GAMIFICACIÓN EN LA ENSEÑANZA

Juan José Periago Morant¹

1. Introducción

La adaptación de las titulaciones universitarias españolas al espacio europeo de educación superior supuso unos notables cambios estructurales y de organización, cuyo coste todavía estamos asumiendo, y que afectó sensiblemente a los métodos de enseñanza y aprendizaje.²

Alrededor del término innovación educativa surgen una serie de dudas que, particularmente, siempre se me han planteado y, como son muchas, solo me dedicaré a las principales cuestiones. La primera de todas ellas es, naturalmente, si la innovación educativa y el término innovación docente son lo mismo.

Esta confusión, que se genera por el empleo de esos dos términos, no es una cuestión intrascendente, sino que reviste especial importancia, a mi parecer, porque normalmente los docentes nos vemos envueltos muy a menudo en una vorágine que tiene como protagonista a la denominada “innovación docente o educativa”, con constantes referencias a la misma en procesos importantes en nuestra carrera académica.

Concretamente, en el documento de méritos evaluables para la acreditación nacional para el acceso a los cuerpos docentes universitarios, del

¹ Profesor Ayudante Doctor en Derecho Penal. Universitat Jaume I.

² De hecho, en la cuestión que nos ocupa, la innovación docente en las ciencias jurídicas, por ejemplo, en la base de datos de Dialnet, si introducimos el descriptor “innovación docente”, las publicaciones españolas sobre innovación docente en ciencias jurídicas nos arrojan 130 resultados que corresponden al periodo de años entre 2000-2009, sin embargo, la cifra se eleva a 386 para el periodo 2010-2020.

área de conocimiento de las ciencias sociales y jurídicas, elaborado por la Agencia Nacional de Evaluación de la Calidad y Acreditación (ANECA), se encuentran 35 referencias a méritos relacionados con la innovación docente.

En este documento, se considera como mérito el haber sido investigador principal de proyectos de innovación docente de convocatoria competitiva, o miembro del equipo investigador, con resultados contrastables de calidad en forma de publicaciones u otros, que la comisión evaluadora considere equivalentes; el haber obtenido reconocimientos o premios por innovación docente y el haber presentado comunicaciones o ponencias de innovación docente en jornadas o congresos con indicios relevantes de calidad (ANECA, 2020).

Igualmente, el Programa de Apoyo a la Evaluación de la Actividad Docente del Profesorado Universitario (DOCENTIA), cuya misión es la de apoyar a las universidades en el diseño de instrumentos de gestión de la calidad de la actividad docente del profesorado universitario, contempla necesariamente la evaluación de la calidad de la actividad docente de su profesorado, y uno de los criterios de evaluación es la orientación a la innovación docente (ANECA, 2015).

Conocemos lo que significa innovación, entendiéndola como «acción y efecto de innovar» según el Diccionario de la Real Academia Española de la Lengua. Innovar, según la primera acepción de ese diccionario, es «mudar o alterar algo, introduciendo novedades». Por “docente” entiende «que enseña» o «perteneciente o relativo a la enseñanza». Mientras que “educativo” significa «perteneciente o relativo a la educación» o «que educa o sirve para educar», y se entiende por educar, según la segunda acepción, «desarrollar o perfeccionar las facultades intelectuales y morales del niño o del joven por medio de preceptos, ejercicios, ejemplos» (Real Academia Española, 2020).

Cuando la innovación educativa se aplica en el aula, se la suele denominar Innovación Docente o Innovación Educativa Docente (Fidalgo, Sein-Echaluce y García, 2019). Por lo tanto, según estos autores, se produce una identificación de dos términos aparentemente diferentes, cuando ambos confluyen en un mismo contexto que es el aula.

La innovación educativa es cualquier innovación que afecta al contexto académico (dirigidas por la universidad, aquellas que tiene como protagonistas los proyectos I+D+i y las que se aplican en el aula), y la docente es concretamente la que se aplica en el aula por el profesor con sus alumnos y con la asignatura que le corresponde impartir. Toda innovación docente

es a la vez educativa, pero no toda innovación educativa tiene que ser docente, pues la innovación educativa puede ser institucional o de desarrollo (Fidalgo, 2020). La innovación docente es una modalidad de ejercicio de la innovación educativa, más cercana al profesorado y a su completa disponibilidad para su implementación.

La siguiente cuestión que puede suscitar el término innovación docente es la de conocer su alcance y su contenido. A título de ejemplo puede servirnos un documento práctico, como puede ser una convocatoria para ayudas a la innovación educativa de una universidad, que entiende por innovación educativa «la introducción de cualquier cambio significativo en la docencia oficial con la intención de mejorar el cumplimiento de los objetivos educativos y de los procesos de enseñanza/aprendizaje y con el propósito de integrarlo y consolidarlo en la práctica docente habitual futura» (Universitat Jaume I, 2021). Especialistas en la materia le otorgan un sentido similar, pues la consideran como «la aplicación de una idea que produce un cambio planificado en procesos, servicios o productos que generan una mejora en los objetivos formativos» (Sein-Echaluze, 2017).

2. Innovar en las clases de derecho. ¿Es preciso? ¿Qué es innovar?

Lo habitual al recorrer las distintas aulas de una facultad de ciencias jurídicas es encontrar al profesor impartiendo la clásica lección magistral, sin embargo, al otro lado, se topará con una legión de alumnos que utilizan ordenadores portátiles y tabletas para el seguimiento de la lección (Periago Morant, 2019). Este “modelo tarima” se basa en una transmisión de conocimientos, que suelen estar ya recogidos en una serie de manuales recomendados en la pertinente guía docente, sin casi interacción con los estudiantes (Pérez de la Fuente, 2013), y se halla un tanto distante del planteamiento de Ortega y Gasset que señalaba que «en la construcción de la Universidad hay que partir del estudiante, no del saber ni del profesor» (Ortega y Gasset, 1992).

Son muchas las titulaciones universitarias, aparte del grado de derecho, que cuentan en su plan de estudios con un nutrido número de asignaturas jurídicas. El dato se incrementa si además incluimos los doble grados cuando una de las titulaciones es la de derecho, lo que permite apreciar la dimensión de la necesidad de innovar en la materia que nos ocupa si se considera que el método tradicional no es el adecuado.

Lo primero que nos debemos preguntar es si es necesario innovar en la docencia de las ciencias jurídicas y desvelar cuáles son las necesidades que cubrir con la innovación docente.

Ciertamente, cuando un profesor pretende innovar en su asignatura, su deseo es la de introducir ciertos elementos que permitan al conjunto de sus alumnos mejorar sus competencias y obtener de ellos unos mejores resultados en el aprendizaje de la materia impartida, atendiendo a lo que se nos expresa en las famosas guías docentes de la asignatura bajo nuestra responsabilidad.

Es sabido que la innovación se hace por el profesor y para los alumnos. Lo más sencillo o lo más cercano, pensando en la innovación de una asignatura enfocada hacia esos objetivos anteriormente mencionados, es actualizar los contenidos del temario de la asignatura.

De lo que se trata, sin embargo, es de ir más allá de ese sencillo cambio. En este camino de la búsqueda de la excelencia, atendiendo a Chickering y Gamson (1987), que establecieron siete principios de buenas prácticas para impartir una docencia de calidad, y que el profesor puede tomarlos como referencia de ayuda, se trata de comprobar si en sus clases se cumplen esos parámetros:

1. Estimular el contacto entre profesores y alumnos.
2. Desarrollar la cooperación entre alumnos.
3. Emplear técnicas de aprendizaje activo.
4. Proporcionar el *feedback* a tiempo.
5. Dedicar tiempo a las tareas más relevantes para el aprendizaje.
6. Comunicar expectativas elevadas a los alumnos.
7. Respetar los diferentes talentos y formas de aprendizaje.

En un conocido libro, que trata de extraer las experiencias de profesores extraordinarios que obtuvieron de sus alumnos resultados brillantes en su aprendizaje, no preocupa tanto lo que hacían en el aula, sino que el resultado educativo era muy bueno (Bain, 2007).

Si miramos atrás, cuando éramos estudiantes universitarios, todavía hoy, con toda seguridad, permanecen en nuestra memoria una serie de figuras docentes de referencia en el mundo académico que, sin estar inmersos en la era digital y no emplear términos como la Flipped Classroom o técnicas de realidad virtual o las TICs, por poner un ejemplo, conseguían en