

EDUCACIÓN INMERSIVA: ENSEÑANZA PRÁCTICA DEL DERECHO EN 3D

Esther Monterroso Casado

Doctora en Derecho

Universidad a Distancia de Madrid. Carretera de la Coruña, KM.38,500, Vía de Servicio, nº 15, 28400 Collado Villalba, Madrid (España) – Email: esther.monterroso@udima.es

Raquel Escutia Romero

Doctora en Derecho

Universidad a Distancia de Madrid. Carretera de la Coruña, KM.38,500, Vía de Servicio, nº 15, 28400 Collado Villalba, Madrid (España) – Email: raquel.escutia@udima.es

Resumen

En este artículo se describen los resultados de implementar metaversos como herramientas didácticas en el ámbito académico del Derecho. El entorno inmersivo de Second Life constituye, en este sentido, una plataforma de potenciación del aprendizaje, dado que reproduce metafóricamente escenarios judiciales, facilita y motiva el trabajo colaborativo en línea, al tiempo que contribuye a la adquisición de las competencias profesionales exigidas en la práctica jurídica del mundo real. Se discute el nuevo potencial tecnológico-pedagógico de la Web 2.0. en el marco de las estrategias docentes desarrolladas en la Universidad a Distancia de Madrid a

Palabras clave

Second Life, trabajo colaborativo, Aula Judicial, Web 2.0, e-Learning

Key Words

Second Life, collaborative work, Judicial Classroom, Web 2.0., e-Learning

Abstract

This article describes the results of implementing metaverses as teaching tools in the academic field of law. The immersive environment of Second Life is, in this sense, a platform for learning empowerment, as metaphorically reproduces judicial scenarios, facilitates and encourages collaborative work online, while contributing to the acquisition of skills required in real-world legal practice. It discusses new technological and pedagogical potential of Web 2.0. in the context of teaching strategies developed at the Open University of Madrid in order to adjust their programs to innovative teaching methods required by the European Higher Education Area (EHEA).

fin de adecuar sus grados a las metodologías didácticas innovadoras que demanda el Espacio Europeo de Educación Superior (EEES).

Introducción

La utilización de las TIC en la enseñanza superior, y en particular los soportes telemáticos diseñados para conectar virtualmente al alumno y al profesor, optimizan el proceso de aprendizaje. En este sentido, los entornos virtuales nos ofrecen un servicio formativo interesante para los estudiantes y un vehículo complementario para la enseñanza virtual por parte del profesor universitario, pues potencian la adquisición

y transmisión de conocimientos, además de posibilitar el aprendizaje a través de juegos de rol (entrenamientos con *role playing*), en los distintos ámbitos profesionales. En el mundo jurídico, resulta una idea atractiva las simulaciones de juicios, donde los estudiantes experimentan con distintas identidades alternativas, desde abogados demandantes, abogados demandados, procuradores o jueces.

Objetivos

El objetivo de esta investigación es, por un lado, analizar las implicaciones pedagógicas de la enseñanza inmersiva en mundos virtuales. En segundo lugar, a través de este trabajo se persigue demostrar cómo Second Life constituye una plataforma que permite potenciar el aprendizaje en un entorno inmersivo, dinámico, visual e interactivo, que constituye un excelente escenario para motivar al alumnado al mismo tiempo que adquirir competencias profesionales.

Para ello, se analizará cómo llevar a cabo la simulación de un juicio aplicando los conocimientos previamente adquiridos en las asignaturas de Derecho. Desde las instalaciones universitarias en Second Life se recrea una Sala de Juicios real, que es donde se desarrolla el procedimiento judicial. De esta manera, se pretende conseguir que el estudiante pueda experimentar el ejercicio del Derecho de una manera similar a la realidad práctica de su futura profesión.

Metodología

El trabajo desarrollado consiste en una actividad que cuenta con dos fases diferenciadas. La primera –asíncrona– se desarrolla en un Aula Virtual (denominada “Aula Judicial”), con los recursos que ofrece la plataforma Moodle, entre los que además de las “Tareas” y Recursos con los contenidos propios de la actividad destaca la utilización de dos herramientas: los “Foros” creados con “grupos” asociados a los roles que cada estudiante va a interpretar y el recurso colaborativo de Google Docs que favorece y facilita el trabajo de redacción del documento, que cada grupo habrá de entregar para después representar su rol en

el juicio virtual. La segunda fase –síncrona– se desarrolla en el Campus Virtual en Second Life de la UDIMA donde tiene lugar el proceso. Los alumnos a través de su avatar “togado” verdaderamente pueden experimentar un alto grado de interacción en el juicio, mediante la representación digital de su propia identidad, adoptando en este caso el rol de los operadores jurídicos (abogado, procurador y juez), en la Sala de Juicios. De esta forma, se ofrece al estudiante una aproximación al ejercicio del Derecho lo más similar a la realidad procesal, sin barreras espaciales.

1. Las TIC y la educación inmersiva en la universidad presencial y a distancia

Tras la implantación del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), la Universidad española en su conjunto (docentes, alumnos y gestores) se enfrenta a grandes desafíos. En este sentido, indica Palomino que el nuevo reto de la Universidad está compuesto de cuatro elementos:

“El primero es la adaptación y conformación de la Universidad a las TIC’s (tecnologías de la información y de la comunicación) como instrumento de trabajo y de capacitación para docentes y discentes. El segundo de los elementos es la adaptación a una nueva forma estructural, el Espacio europeo de Educa-

ción Superior. El tercero, el desafío de la sociedad del conocimiento, que impone nuevos protocolos y modos de trabajo. Por último, el cuarto elemento, los propios cambios que experimenta el estudiante universitario a partir de nuevas coordenadas socio-económicas, culturales, etc.” (Palomino Lozano, 2007:169).

Además, la modificación de los planes de estudio repercute en la concepción tradicional de la docencia y de las funciones del profesorado con dos particularidades: el carácter eminentemente práctico de los estudios y el vuelco hacia el ámbito empre-

sarial (Martínez Rojo y González, 2009). En este sentido, el llamado Plan Bolonia exige un esfuerzo por parte de los docentes dirigido a la implementación de innovaciones pedagógicas y al aprovechamiento de las ventajas que en esta materia ofrecen las tecnologías de la información y la comunicación (TIC).

La utilización de las TIC en la enseñanza superior, y en particular los soportes telemáticos diseñados para conectar virtualmente al alumno y al profesor, optimizan el proceso de aprendizaje tanto en la educación presencial como en la no presencial (*online* o a distancia). Los soportes electrónicos de apoyo a la docencia facilitan la presentación y el acceso al conocimiento dentro y fuera del aula; promueven la práctica del aprendizaje colaborativo y cooperativo; operan a nivel cognitivo en la edificación de nuevos saberes y destrezas técnicas; y agilizan la retención de conocimientos (López Alonso y Seré, 2004: 9-20). En otras palabras, las TIC modifican el proceso didáctico, posibilitando el formalismo (el seguimiento de instrucciones derivadas de secuencias muy definidas y precisas), la interactividad (una relación activa y constante con la información en condiciones de reciprocidad y contingencia) o el dinamismo (Badía, 2006). En este sentido, el *e-learning* como sistema de enseñanza:

(...) amplía la formación fuera del horario lectivo de los cursos; permite dedicar sesiones presenciales a los módulos prácticos y relegar

a la consulta, fuera del horario lectivo, los temas teóricos con contenidos metódicos; mediante herramientas de comunicación asíncronas se fomenta la reflexión y el debate, contando con tiempo suficiente para definirse un juicio de valores acorde a la temática tratada” (González Martín, 2007: 356).

Bolonia, en cierto modo, ha inaugurado un nuevo paradigma educativo en el que el desarrollo de competencias del alumno desplaza la acción directa e inmediata del docente como epicentro de la enseñanza. El desarrollo tecnológico y la construcción del Espacio Europeo de Educación Superior exigen una adaptación y por ello se ha dicho que:

(...) “estamos ante un cambio de paradigma educativo, pasándose de centrar la atención en la enseñanza (profesor) a centrarse, ahora, en el aprendizaje (alumno), el cambio estructural de los ciclos, grados y créditos y los relacionados con los objetivos de aprendizaje ahora referidos y definidos en términos de competencias son algunas de las razones que obligan a un nuevo planteamiento metodológico” (Tejada, Navío y Ruíz Bueno, 2007).

A partir de ahora, los sustantivos mediatez, flexibilidad, apertura del sistema y proactividad funcionan como ejes centrales del aprendizaje, mientras el uso de las TIC refuerza, cuando no fundamenta, las destrezas cognoscitivas adquiridas por el estudiante a lo largo de su carrera académica. Se pretende conseguir un modelo pedagógico que se aleje de la enseñanza desperso-

nalizada y masiva, y se centre, por contra, en el propio proceso de aprendizaje del alumno (González Boticario y Gaudioso Vázquez, 2003).

Asimismo, el elenco de nuevos instrumentos pedagógicos a disposición de los alumnos y los profesores universitarios se ajusta perfectamente a los requerimientos del aprendizaje presencial o a distancia. No cabe duda, en definitiva, de que la telemática aplicada a la enseñanza permite adecuar los currícula del futuro a los retos que plantearán los desarrollos venideros de la sociedad del conocimiento, principio y fin de la filosofía que ha inspirado el Espacio Europeo de Educación Superior.

En este contexto, las universidades españolas han realizado avances importantes en la dotación e implantación de nuevas infraestructuras tecnológicas (Barro Ameneiro, 2004). En los últimos años, el desarrollo tecnológico y las posibilidades de acceso a la información han propiciado que cada vez sean más las universidades que ofrecen a los estudiantes un campus virtual propio o compartido (interuniversitario), como apoyo a la formación presencial (universidad presencial) o como soporte de la formación a distancia (universidad virtual, a distancia –Universitat Oberta de Catalunya, Universidad a Distancia de Madrid o Universidad Internacional de la Rioja). En

este modelo, el proceso educacional se caracteriza por la ruptura de la intersección espacio-temporal entre el estudiante y el profesor, así como por una distribución de la información y del contacto de manera virtual.

Los proyectos de campus virtual han situado a los profesores universitarios frente a un reto educativo nuevo (Areitio y Areitio, 2002). En este sentido, indica Monterroso:

“Un ordenador con conexión a Internet permite que el estudiante acceda a los estudios universitarios desde cualquier lugar del mundo, lo que ha determinado un nuevo tipo de formación: el llamado e-learning. Las mejoras en el acceso a las redes digitales permiten que el alumno pueda adquirir sus competencias y conocimientos con enorme flexibilidad y personalización. No olvidemos, además, que existe un número importante de alumnos que no pueden seguir el ritmo de los estudios propio de la universidad presencial, bien por razones de índole geográfica, de salud o, simplemente, por no poder conciliar la enseñanza superior con la vida familiar o laboral. No hay duda, en este sentido, de que las TIC permiten eliminar estas barreras, que contribuyen a una atención más personalizada permitiendo una formación que traspasa el horario lectivo” (Monterroso, 2009: 319).

2. La enseñanza inmersiva en mundos virtuales: Second Life

El modelo pedagógico basado en la clase magistral, por sí sola, no logra que el estudiante adquiera todas las competencias que utilizará en el ejercicio de su profesión. Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación ofrecen al profesorado universitario español innumerables herramientas con las que poder llevar una estrategia educativa mucho más participativa adaptada a los nuevos retos, puesto que en el proceso formativo intervienen diversas tareas (De Miguel Díaz, 2006). Se pretende dotar a los estudiantes de unas competencias en la construcción de su aprendizaje que, posteriormente, utilizará en el ejercicio de su profesión.

Los mundos virtuales tridimensionales ofrecen nuevos métodos de aprendizaje en un entorno donde prima la identificación, la elaboración y la experimentación del estudiante. Las principales ventajas que proporcionan los mundos virtuales son: la experiencia que proporcionan ya que estar e interactuar en un mundo virtual es lo más parecido a los que se puede sentir en el mundo real que simula, así como la creación de un sentido de «lugar», puesto que los mundos virtuales pueden hacer sentir el estar en un lugar específico, pero sin estar amarrado a un sitio físico. El crecimiento que han tenido los mundos virtuales en Internet ha sido vertiginoso, y según los

estudios publicados por el Gartner Group, para el año 2011 un 80% de los usuarios activos de Internet a nivel mundial van a estar en un mundo virtual y también, por lo menos las empresas del índice Fortune 500 (García Barriocanal y Sicilia Urbán, 2009).

Dentro de estos espacios virtuales (Alpha Worlds, Olive, OpenSim, Protosphere, Second Life, Teleplace, Vastpark, Web.alive y Open Wonderland), los más adecuados para la educación, conforme a estudios recientes¹, son OpenSim y Second Life por la buena capacidad gráfica y herramientas de construcción integradas que permiten acercarse a un aprendizaje más real que el basado en la lectura. En este sentido, organizaciones como la New Media Consortium (NMC) han promovido el aprendizaje compartido entre educadores y en un estudio realizado en el 2008, donde se reconocía la utilidad de Second Life para fines educativos, se mostraron como resultados más significativos: que los educadores están superando la fase de exploración y ya comienzan a utilizar Second Life para la enseñanza y el aprendizaje; que los educadores están extendiendo sus redes sociales; que tienen más experiencia en Second Life; y que, y quizá sea lo más importante, deseen aprender a crear en Second Life (Lezcano, 2010).

Estos ambientes son simulaciones sobre el ordenador que tienen una interfaz en tercera dimensión para dar a sus usuarios la sensación de inmersión total en todas sus interacciones con el ambiente.

De entre estos entornos de realidad virtual, en concreto, nos referiremos a *Second Life*, una plataforma que permite potenciar el aprendizaje en un entorno inmersivo, dinámico, visual (tridimensional) e interactivo, que constituye un lugar óptimo para experimentar con nuevos procesos en la adquisición y transmisión de conocimientos. En este sentido, señala Iribas Rudín:

“Por su interfaz y sus aspectos más vívidos, visuales y kinestésicos, SL motiva más al alumnado que plataformas meramente bidimensionales y fundamentalmente verbales, como es el caso de WebCT o de Moodle” (Iribas Rudín, 2008: 139).

Además, se trata de un medio ambiente telepresencial, que ofrece la posibilidad de interactuar, mediante un avatar (alter ego virtual), cara a cara (*face to face*) con otros usuarios (estudiantes y profesores), desterrando uno de los inconvenientes del tradicional *e-learning*. Señalen en este sentido Grané y Muras:

“Los usuarios, sus avatares, sienten que están hablando cara a cara con otros usuarios mediante un chat incluido en el propio entorno. Estas comunicaciones permiten interacciones sociales que no son una simulación de las interacciones humanas, son las interac-

ciones humanas en un nuevo formato” (Grané y Muras, 2006).

De igual modo, el uso pedagógico de los mundos virtuales puede contribuir a disminuir las sensaciones de aislamiento, soledad e incomunicación que pueden experimentar los estudiantes a distancia durante su proceso de aprendizaje. Además, a través de la utilización pedagógica de los entornos virtuales, se pueden realizar actividades de aprendizaje participativas, constructivas y lo más parecidas posibles a cómo serían en el mundo real. Entre las aplicaciones educativas de los escenarios 3D cabe destacar la realización de simulaciones, colaboraciones, juego de roles, trabajar en clases virtuales, construir ambientes colaborativamente, etc.

En este sentido, los entornos virtuales nos ofrecen un servicio formativo interesante para los estudiantes y un vehículo —en gran medida complementario— para la enseñanza virtual por parte del profesor universitario, pues potencian la adquisición y transmisión de conocimientos (Muras, 2008), además de posibilitar el aprendizaje a través de juegos de rol (entrenamientos con *role playing*), en los distintos ámbitos profesionales.

En el mundo jurídico, resulta una idea atractiva las simulaciones de juicios, donde los estudiantes experimentan con distintas identidades alternativas: abogados, procuradores, fiscales, jueces o secretarios judiciales. Este entorno virtual en 3D permite que los alumnos interactúen directamente,

y participen en la creación de un argumento que han de defender en un tribunal, frente otro grupo de estudiantes que actúan como parte contraria y ante un tercer grupo que actúa como jueces. Pero *Second Life* también permite otras aplicaciones, ya que existe gran versatilidad en las actividades que pueden ser realizadas: docencia virtual, impartir conferencias o ponencias *online*, celebrar reuniones, dirigir proyectos de investigación, realizar trabajos en equipo, talleres virtuales, debates o invitar a intervenir a un colega especialista de otra universidad eliminando las molestias y los costes económicos derivados de su desplazamiento. Los alumnos, además de poder asistir a clases virtuales, pueden descargar documentos, visualizar vídeos y presentaciones de *PowerPoint*, realizar consultas y trámites administrativos e, incluso, disponen de la posibilidad de intercambiar impresiones o tomar un café con algún compañero o su profesor en la cafetería.

Instituciones y universidades, muchas de las cuales norteamericanas, ya cuenta con una notable presencia en este entorno. A modo de ejemplo, podemos citar, entre las más relevantes, el Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT), las Universidades americanas de Harvard, Standford, Columbia, Princeton o Nueva York, las Universidades alemanas de Frankfurt o Hamburgo, la Universidad inglesa de Oxford, Edim-

burgo o la Open University. En España, las universidades con representación (presencia) en *Second Life* era inexistente hasta hace poco más de dos o tres años. Sin embargo, en los últimos años algunos centros universitarios han creado una sede corporativa virtual. Entre ellos: la Universidad Pública de Navarra, la Escuela Politécnica de la Universidad Autónoma de Madrid, el Instituto de Formación Continua de la Universidad de Barcelona, la Universidad Carlos III, la Escuela Superior de Ingeniería de Vigo, la Universitat Rovira i Virgili, la Universidade da Coruña, la Universidad Miguel Hernández, la Universitat Oberta de Catalunya, o la Universidad a Distancia de Madrid.

Nos encontramos ante un nuevo reto en la enseñanza del Derecho. Algunas Universidades de gran relevancia internacional han comenzado a utilizar los entornos 3D para entrenar a los futuros abogados simulando juicios en *Second Life*. En las universidades españolas, la Universidad a Distancia de Madrid, consciente de que ha comenzado una nueva era en la metodología docente interactiva para el aprendizaje, también ha exportado este sistema como actividad complementaria, ofreciendo a sus alumnos, con carácter voluntario, actividades de aprendizaje en *Second Life* como complemento a su actividad formativa (Monterroso, 2009).

3. La utilización del Aula del programa Moodle como apoyo al aprendizaje

Para llegar a la simulación final del juicio en el entorno virtual de Second Life se requiere un trabajo previo por parte de docentes y discentes que ha de implementarse de igual modo dentro de la amplia gama de herramientas telemáticas de apoyo a la docencia. Y es en ese campo donde los Gestores de Contenidos Educativos (*Learning Management Systems*) o Entornos Virtuales de Aprendizaje (*Virtual Learning Managements*) acaparan actualmente la atención de los expertos en enseñanza asistida por computadoras por su amplia difusión en el contexto universitario. Uno de estos gestores, Moodle (*Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment*) constituye desde finales de 2002 la aplicación de enseñanza a través de la Web más extendida (en julio de 2008 contaba con más de 21 millones de usuarios registrados), debido en gran medida a que se ofrece como Software Libre y a que ha demostrado mejores resultados pedagógicos que sus competidores como WebCT (*Web Course Tools*, o Herramientas para Cursos Web).

Los cursos impartidos a través de Moodle son una extensión virtual del aula presencial. Permite efectuar distintas actividades telemáticas de enseñanza-aprendizaje tales como presentar los contenidos del curso, enlazar con otros materiales, colaborar en su mantenimiento, redactar y ejecutar

cuestionarios, enviar tareas, y proporcionar retroalimentación sobre los contenidos o el desarrollo del curso. Se trata de un programa diseñado a partir de la teoría del constructivismo social enfocada a la educación en el que el '(e-)conocimiento' se construye de manera activa y participativa, dado que el alumno se involucra en su propio proceso de aprendizaje. En este sentido, el grupo construye su aprendizaje, unos con otros, compartiendo contenidos y significados de los mismos (Amorós Poveda, 2007).

Este aprendizaje colaborativo contribuye eficazmente al desarrollo de competencias, permitiendo no sólo la adquisición de las pericias propias de la disciplina, sino también el desarrollo del pensamiento crítico y la reflexión pausada, el hábito para las rutinas de trabajo en equipo, en un entorno de utilización constante de las TIC, así como la búsqueda de datos complementarios o alternativos a los ofrecidos por el docente. Dicho de otro modo, Moodle amplifica tanto las fuentes del conocimiento como la capacidad de transferencia de ese conocimiento (Lee y Tsai, 2004).

En lo que se refiere estrictamente al ámbito académico del Derecho, se puede afirmar, en primer lugar, que Moodle potencia la interacción en el aula, sea ésta real o virtual, en consonancia con las características

del aprendizaje y las competencias exigidas a los estudiantes de Grado. En este sentido, las universidades, y demás centros de educación superior, pueden crear sus propias plataformas Moodle para acceder a los estudios y cursos ofertados, si bien el alumno, tras identificarse como usuario registrado en el sistema, accederá únicamente a las asignaturas en las que esté matriculado. La ventaja de Moodle, y también del resto de Gestores de Contenidos Educativos, es que el acceso a la plataforma puede realizarse desde cualquier ordenador conectado a la Red. Por todo ello se ha elegido como gestor de Contenido educativo adecuado para el desarrollo de la actividad práctica del Derecho a través de la creación de un “Aula Judicial” como lugar virtual común a los estudiantes participantes del juicio.

Como en todo módulo Moodle para implementar la actividad innovadora se tenían al alcance de la mano las herramientas clásicas como son los “Foros”, las “Wikis”, los “Talleres” y las “Bases de Datos”, pero para centrar el aprendizaje colaborativo que la disciplina jurídica requería, al igual que el tipo de actividad a desarrollar, las herramientas más adecuadas eran los “Foros” donde se crearon los espacios propios para la discusión jurídica de cada una de las partes intervinientes en el pleito así como el uso de la herramienta de Google Docs para la redacción colaborativa de los documentos jurídicos propios del procedimiento.

3.1. Foros

La herramienta de los “Foros” permite realizar debates y plantear dudas sobre la asignatura. Ello constituye, sin duda, una de las estrategias fundamentales para guiar el proceso de aprendizaje en la actividad propuesta. Permite esgrimir por parte de los estudiantes los argumentos jurídicos que habrían de plasmar con posterioridad en el documento (demanda, contestación a la demanda o expediente de tramitación en la oficina judicial y sentencia) y defender con posterioridad en el juicio virtual en Second Life. Es siempre una oportunidad para potenciar las habilidades de comunicación, lo que, sin duda, constituye una parte fundamental del futuro patrimonio profesional que cualquier operador jurídico debe dominar.

La configuración de tales “Foros” por “Grupos Separados” facilita el trabajo de cada una de las partes contradictorias sin que puedan entre ellos conocer el trabajo realizado por cada uno y así mantener el “secreto profesional” dentro de la actividad.

3.2. Google Docs

Para la elaboración de los documentos de la tramitación del pleito el recurso colaborativo elegido es Google Docs. A menudo, cuando se escribe un trabajo en colaboración, es habitual que no todos los autores del mismo se encuentren en el mismo lugar físicamente ni que se dediquen de manera sincrónica a la elaboración del documento. Si

no se es extremadamente cuidadoso con el intercambio de información entre los miembros del grupo es fácil que los autores actualicen versiones que no son la última, generando consecuentemente malentendidos y la posibilidad de entregar finalmente una versión mal actualizada. Para facilitar esta tarea y compartir un documento ya creado o para crearlo desde cero de manera colaborativa, bajo situaciones como la expuesta, existen herramientas como Google Docs.

Con ésta herramienta se puede acceder y editar los trabajos desde cualquier parte utilizando únicamente un navegador. Además, se comparten los cambios en tiempo real, pudiendo realizar modifica-

ciones conjuntamente, de manera simultánea y permitiendo a todos los autores visualizar esas modificaciones (García Barriocanal y Sicilia Urbán, 2009).

Por ello se creó un documento para la demanda, otro para la contestación de la demanda y un último para la sentencia, subiéndolo al espacio virtual de Google Docs y compartiéndolo con los grupos de estudiantes individualizadamente, de manera que se permitiera a esos usuarios modificarlo para plasmar el trabajo colaborativo que después habría de ser entregado como tarea y valorado antes de la exposición virtual en el entorno del juicio en Second Life.

4. Enseñanza práctica del Derecho en 3D

La actividad realizada como anteriormente se ha mencionado cuenta, pues, con dos fases claramente diferenciadas: la primera asíncrona que se desarrolla en el Aula Virtual (denominada “Aula Judicial”), con los recursos de Moodle donde se elabora el trabajo de campo y se sigue el procedimiento propio de la oficina judicial, y la segunda síncrona en el Campus Virtual en Second Life donde se lleva a cabo la puesta en escena de la vista del juicio con los interlocutores propios (abogados, procuradores y jueces). Esta última parte tiene lugar en las instalaciones que posee la UDIMA en Second Life, en la que se recrea una Sala de Juicios real. En ella, los alum-

nos a través de su avatar togado pueden experimentar de manera inmersiva la simulación del juicio, mediante la representación digital de su propia identidad, interactuando los roles de los operadores jurídicos el rol de abogado, en la Sala de Juicios. De esta forma, se ofrece al estudiante una aproximación al ejercicio del Derecho lo más similar a la realidad procesal que vivirán en la realidad práctica de su profesión.

Gráfico nº 1. Vista general del pleito en la Sala de Juicios de la UDIMA en Second Life



Fuente: Elaboración propia

4.1. Objetivo de la actividad

El objetivo de la actividad es la simulación de un juicio verbal aplicando los conocimientos previamente adquiridos en las asignaturas de Derecho Civil: Derecho de Obligaciones y Derecho de los Contratos. Se trata de articular una argumentación jurídica expuesta en una demanda y una contestación, así como la exposición oral de aquella en el acto del juicio siendo con posterioridad publicada la sentencia que resuelve el pleito.

Esta actividad pretende que el estudiante adquiera la competencia de redactar escritos jurídicos relacionados con las asignaturas como estímulo de la creatividad personal; maneje tanto el lenguaje técnico jurídico, como las bases de datos y sistemas informáticos para la búsqueda de información; ejercite la capacidad de argumentar y

debatir acerca de las normas e instituciones civiles en el seno de equipos o grupos de trabajo, y su plasmación práctica en un proceso judicial, conforme a los establecido en las normas procesales.

La utilización y adopción de espacios virtuales en el aprendizaje tiene una implicación sobre dónde, qué y cómo aprender. El protagonista es el estudiante que deja de tener una actitud pasiva para interactuar con el profesor y el resto de compañeros actuando conforme a un rol predeterminado y elegido previamente.

4.2. Desarrollo de la actividad

La elección del objeto del juicio pretendía favorecer la discusión jurídica, ya que los estudiantes deberán adoptar un papel en función de la posición que debían defender. Para el desarrollo del caso, unos estudiantes adoptaron el rol de demandantes, otros demandados y un tercer grupo el de jueces,

todos estos roles elegidos a través de una consulta previa en el Aula Judicial. Con el fin de que intercambiaran sus opiniones sobre el supuesto de hecho, se abrió un foro de debate configurado por grupos separados en el Aula Judicial donde los estudiantes pudieron comunicarse y reflexionar sobre las posibles argumentaciones para la elaboración de la demanda y contestación, y posteriormente la sentencia.

La realización de esta primera fase, implicó una previa labor de investigación por parte del estudiante ya que, como paso previo, debían realizar un análisis de las cuestiones jurídicas planteadas.

Para ello, debían recoger la regulación legal sobre la institución jurídica que es objeto de debate y, seguidamente, analizar los aspectos fundamentales de la doctrina y la jurisprudencia relacionada, recursos en parte facilitados en el Aula Judicial.

La demanda conjunta fue realizada a través de un Google Docs, y el documento definitivo fue enviado a través del buzón de entrega de la "Tarea", habilitado en el sistema Moodle, en el Aula Judicial, con el fin de que pudieran ser objeto de calificación. Dicha demanda fue admitida a trámite por el grupo que representaba al órgano judicial a través del correspondiente escrito procesal. Dado traslado a los estudiantes que asumieron el rol de demandados, realizaron la correspondiente contestación a la demanda que expusieron oralmente en el acto de la vista del juicio verbal. Para el

desarrollo del juicio los alumnos contaron con un tutorial explicativo del procedimiento y de cómo debían situarse los avatares durante el juicio.

Gráfico nº 2. Imagen del tutorial de la situación en la Sala de Juicios



Fuente: Elaboración propia

Las etapas que debían ser realizadas por las partes intervinientes, por tanto, fueron las siguientes:

1. *Parte demandante y demandada*

- Etapa I. Estudio y análisis individual.
- Análisis del caso, consulta de legislación y doctrina adicional a la incluida en las unidades didácticas.
- Etapa II.  Investigación en grupos separados a través del foro de discusión. Profundización colectiva.
- Etapa III.  Elaboración y envío de una demanda individual o contestación a la misma, que sería evaluada por el profesor.
- Etapa IV. Elaboración a través de Google Docs de manera colaborativa de una demanda, por los demandantes, que sería interpuesta para su contestación

por los demandantes, mediante el mismo procedimiento. Ambos documentos servirían de documento de apoyo durante el juicio.

- Etapa V: Preparación del Juicio Verbal a desarrollar en la Sala de Juicios de Second Life.
- Etapa VI. (opcional)  Defensa de la posición de demandantes o demandados en el entorno virtual SecondLife.

2. Jueces

- Etapa I. Estudio y análisis individual de la demanda y contestación a la demanda presentada.
- Etapa II.  Investigación en subgrupo separado a través del foro de discusión. Profundización colectiva.
- Etapa III. (Opcional)  Desempeño del rol de juez en el entorno virtual SecondLife.
- Etapa IV.  Elaboración y envío de la sentencia.

A continuación, se presentan unas imágenes ilustrativas de la actividad didáctica desarrollada en Second Life, que reflejan la actuación de cada uno de los operadores jurídicos.

Gráfico nº 3. Parte demandante del pleito



Fuente: Elaboración propia

Gráfico nº 4. Parte demandada del pleito



Fuente: Elaboración propia

Gráfico nº 5. Órgano judicial en el desarrollo del pleito



Fuente: Elaboración propia

Conclusiones

La enseñanza superior en el siglo XXI no se puede concebir al margen de las TIC. Conforme a las exigencias del Plan Bolonia en el que las universidades españolas están inmersas, constituye un reto para los docentes la implementación de innovaciones pedagógicas y la utilización de las ventajas que éstas ofrecen para la optimización del aprendizaje, la promoción del aprendizaje colaborativo y cooperativo, así como el desarrollo de nuevas competencias y destrezas cognitivas del alumno a lo largo de su carrera académica de cara a su futuro profesional.

Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación ofrecen innumerables herramientas con las que poder llevar a cabo una estrategia educativa mucho más participativa y adecuada para la adquisición de las competencias propias del Grado de Derecho, que los estudiantes deberán utilizar en su futura actividad profesional, tales como la resolución de casos prácticos o la redacción de escritos ejercitando la capacidad de argumentar o el manejo de bases de datos y sistemas informáticos para la búsqueda de información.

En este sentido, los entornos virtuales –en especial Second Life– ofrecen un servicio formativo interesante para los estudiantes y un medio útil en la enseñanza virtual universitaria ya que, además de potenciar la adquisición y transmisión de conocimientos, posibilita el aprendizaje a través de

juegos de rol en los distintos ámbitos profesionales. De este modo, en el marco jurídico, la simulación de juicios se presenta como una experiencia muy atractiva donde los estudiantes en un entorno inmersivo interpretan las distintas identidades de los operadores jurídicos.

La enseñanza práctica del Derecho a través de estos mundos virtuales es incipiente aunque ya ha sido puesta en marcha de forma satisfactoria en instituciones internacionales. En el ámbito español la Universidad a Distancia de Madrid ha exportado ese sistema como actividad complementaria y así en el Grado de Derecho se ofrece, como complemento de la formación del alumno, la simulación de un juicio en el entorno virtual de Second Life.

La realización de esta actividad en el ámbito del Derecho Civil (Obligaciones y Contratos) se implementa a través de dos fases claramente diferenciadas tanto en contenido como en metodología:

- Un primera asíncrona desarrollada en el entorno Moodle del “Aula Judicial” donde se plantea el supuesto práctico, los estudiantes analizan el caso, consultan la legislación y doctrina aplicable y discuten a través de “Foros” de grupos separados los argumentos jurídicos que se plasmarán por escrito en la demanda, contestación a la demanda y procedimiento de tramitación en el órgano ju-

dicial. La elaboración de dicho trabajo colaborativo es llevada a cabo a través de la herramienta de Google Docs y cuyo documento definitivo es entregado como “Tarea” al profesor para su calificación. Con posterioridad y publicado el primer documento, la demanda se tramita por el grupo que representa el rol de órgano judicial y es remitido al grupo de demandados para su contestación. Finalmente, publicada la contestación a la demanda, se inicia la fase de preparación para el juicio en Second Life donde los alumnos aprenden el procedimiento adecuado conforme a la normativa procesal.

- Una segunda síncrona, que supone la escenificación del juicio en la Sala de Juicios de la UDIMA en Second Life,

donde los alumnos experimentan de forma inmersiva la simulación ofreciéndosele, de este modo, una aproximación lo más semejante a la realidad procesal que tendrán que afrontar en el ejercicio práctico del Derecho.

Constituye, pues, una experiencia docente innovadora e inmersiva donde se adquieren las competencias, destrezas y habilidades propias del trabajo colaborativo y del ejercicio práctico del Derecho de una forma atractiva y competitiva, englobando tanto la adquisición de conocimientos como la aplicación práctica de los mismos, sin olvidar la expresión oral como escrita y la escenificación pública del trabajo realizado conforme a los cauces procesales de la realidad profesional.

Referencias

AMORÓS POVEDA, L. (2007). Moodle como recurso didáctico. Inclusión digital en la Educación Superior: Desafíos y oportunidades en la Sociedad de la Información. *EduTec* [En línea], disponible en <http://www.utn.edu.ar/aprobateduc07/docs/150.pdf>.

AREITIO, G. y AREITIO, A. (2002). Nuevas formas de trabajo para el docente frente a los nuevos modelos de enseñanza universitaria. *Scripta Nova*, 119, 138 [En línea], disponible en <http://www.ub.es/geocrit/sn/sn119138.htm>.

BADIA, A. (2006). Ayudar a aprender con tecnología en la educación superior. En Badia (Eds),: Enseñanza y aprendizaje con TIC en la educación superior. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento* 2, p. 9.

BARRO AMENEIRO, S. (2004). *Las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones en el Sistema Universitario Español*. Madrid: CRUE.

DE MIGUEL DÍAZ, M. (2006). *Metodologías de enseñanza y aprendizaje para el desarrollo de competencias. Orientaciones para el profesorado universitario ante el Espacio Europeo de Educación Superior*. Madrid: Alianza.

GARCÍA BARRIOCANAL, E., y SICILIA URBÁN, M.A. (2009). *Aprendizaje y Tecnologías de la Información y la Comunicación*. Madrid: CEF.

GONZÁLEZ BOTICARIO, J. y GAUDIOSO VÁZQUEZ, E. (2003). *Sistemas interactivos de enseñanza aprendizaje*. Madrid: Sanz y Torres.

GONZÁLEZ MARTÍN, C. (2007). Campus Virtual para las titulaciones en modalidad presencial, semipresencial y/o distancia. En Landeta (Ed.), *Buenas Prácticas de E-Learning*, Madrid: Anecd.

GRANÉ y MURAS: (2006). Second Life, entorno virtual, aprendizaje real. *Tercer Congreso online - Observatorio para la Cibersociedad*, [En línea], disponible en <http://www.cibersociedad.net/congres2006/gts/comunicacio.php?lenguage=es&id=851>.

IRIBAS RUDÍN, A. (2008). Enseñanza virtual en Second Life: una opción online animada para las universidades y las artes, *IV Jornadas Campus Virtual*, Madrid: UCM.

LEE, C. I. y TSAI, F. (2004). Internet project-based learning environment: the effects on thinking styles on learning transfer, *Journal of Computer Assisted Learning*, 20, 31-39.

LEZCANO, L. (2010). E- Learning y Second Life. En Landeta (Ed.), *Nuevas tendencias de e-learning y actividades didácticas innovadoras*. Madrid: CEF.

LÓPEZ ALONSO, C. y SERÉ, A. (2004). Entornos formativos en el ciberespacio: las plataformas educativas. *Revista Español Actual*, 82, 9-20.

Muras, M.Á (2008). Experiencia de formación en Second Life. *Learning Review*, 3, [En línea], disponible en <http://www.learningreview.es/content/view/978/288/>

PALOMINO LOZANO, E. (2007). El campus virtual en la enseñanza del Derecho: elaboración de dictámenes e informes. *III Jornadas Campus Virtual*. Madrid: UCM.

MARTÍNEZ ROJO, E. y GONZÁLEZ FERNÁNDEZ, A.M. (2009). Renovación, Innovación y TIC en el EEES. *Revista Icono14*, 144, 50-63, [En línea], disponible en http://www.icono14.net/revista/num14/03_icono14_estrellamartinez.pdf

MONTERROSO CASADO, E (2009). Los entornos virtuales de aprendizaje: una aplicación práctica. En Palomino R. y Rodríguez-Arana J (Dir.): *Enseñar Derecho en el siglo XXI* (pp. 317-329). Pamplona: Aranzadi

TEJADA J., NAVÍO, A. y RUIZ BUENO, C (2007). La didáctica en un entorno virtual interuniversitario: experimentación de ECTS apoyados en TIC, *Revista Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 30, [En línea], disponible en <http://www.sav.us.es/pixelbit/pixelbit/articulos/n30/n30art/art303.htm> .

¹ El reciente estudio de abril de 2010 realizado por la consultora inglesa Daden Limite sobre la variedad de plataformas de mundos virtuales y el uso de tales mundos para la educación de instituciones del Reino Unido: Southampton Solent Universities, Coventry University, St. George's Hospital en la Universidad de Londres, North Lanarkshire Council, y Birmingham City University, recomienda en un 90 % el uso para usos docentes. Véase <http://www.engagedigital.com/2010/05/26/daden-limited-second-life-opensim-best-choices-for-educators/> .

Cita de este artículo

MONTERROSO CASADO, E. y ESCUTIA ROMERO, R. (2011) Educación inmersiva: Enseñanza práctica del Derecho en 3D. *Revista Icono14 [en línea] 1 de julio de 2011, Año 9, Volumen 2*. pp. 84-100. Recuperado (Fecha de acceso), de <http://www.icono14.net>