

AVANCES Y DESAFÍOS PARA LA TRANSFORMACIÓN EDUCATIVA



Universidad de
Oviedo

Esta obra está bajo una licencia Reconocimiento- No Comercial- Sin Obra Derivada 4.0 Internacional de Creative Commons. Para ver una copia de esta licencia, visite <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/> o envíe una carta a Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California 94105, USA.



Reconocimiento- No Comercial- Sin Obra Derivada (by-nc-nd): No se permite un uso comercial de la obra original ni la generación de obras derivadas.



Usted es libre de copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra, bajo las condiciones siguientes:



Reconocimiento – Debe reconocer los créditos de la obra de la manera especificada por el licenciadore:

Edición: Lourdes Villalustre Martínez y Marisol Cueli. Universidad de Oviedo. Vicerrectorado de Políticas de Profesore-do. Instituto de Investigación e Innovación Educativa.

La autoría de cualquier artículo o texto utilizado del libro deberá ser reconocida complementariamente.



No comercial – No puede utilizar esta obra para fines comerciales.



Sin obras derivadas – No se puede alterar, transformar o generar una obra derivada a partir de esta obra.

© 2022 Universidad de Oviedo

© Los autores

Universidad de Oviedo

Servicio de Publicaciones de la Universidad de Oviedo

Campus de Humanidades. Edificio de Servicios. 33011 Oviedo (Asturias)

Tel. 985 10 95 03. Fax 985 10 95 07

http: www.uniovi.es/publicaciones

servipub@uniovi.es

Recurso en línea: PDF (pp.426)

ISBN: 978-84-18482-60-1

Índice

INTRODUCCIÓN	7
Preguntas activas utilizando Vevox para aumentar la asistencia y hacer más atractivas y dinámicas las clases teóricas de la asignatura optativa Software para Robots	8
Seguimiento y evaluación formativa de los aprendizajes con rúbricas digitales	20
Metodología de anotaciones multimedia para hacer más participativa la enseñanza universitaria.....	29
La Construcción Narrativa de la Identidad Docente en la Formación Inicial del Profesorado de Primaria y Secundaria a partir de Relatos Autobiográficos.....	38
El oficio del Instagrammer. Enseñando #Historia e #HistoriadelArte a través de Instagram.....	48
El pensamiento crítico a través de la reflexión. Un estudio en el Grado en Educación Infantil	59
Gamificación y Aprendizaje Basado en Juegos Serios para el desarrollo de competencias digitales y mediáticas	70
Bases para una propuesta de utilización de técnicas de mapeo colectivo en Fundamentos de la Geografía	81
Metodologías activas para la enseñanza en el Grado de Historia	91
La influencia de la elección de itinerario en la asignatura de Tecnología Educativa durante la covid-19. La perspectiva del alumnado del Grado de Pedagogía de la Universidad de La Laguna.....	102
La tarea como espacio discursivo de metarreflexión en la formación docente	112
Diálogos reflexivos transdisciplinares sobre el salto a la Universidad digital	122
¿Quién Quiere Ser Enfermero?	132
Nuevas Tecnologías, nuevos Recursos para la Enseñanza-Aprendizaje del Derecho Romano (IV). Aplicación en las Prácticas de Aula. PINN 20-B-002.....	141
Innovación docente en el ámbito de la arquitectura doméstica granadina en los siglos XVIII y XIX	153
Literatura para enseñar Historia: La Edad Media en <i>El caballero inexistente</i> , de Calvino. Una propuesta didáctica	162

La proyección social de las prácticas de aula de logopedia para personas mayores a través de medios telemáticos	172
Coordinación interuniversitaria para la realización virtual de prácticas sanitarias a través de videoconferencias.	183
Aplicabilidad del debate académico a la práctica docente en los Grados de Comunicación.....	194
Creando un blog comunitario para la enseñanza y divulgación de la Geografía	205
Las fuentes históricas como herramientas para aprender sobre las transformaciones socioeconómicas	215
Desarrollo de un <i>chatbot</i> para responder a las preguntas frecuentes en relación al funcionamiento de una asignatura	226
Aprendiendo Geografía sobre la marcha: Desarrollo Local en el Camino de Santiago.....	232
Proyecto +Rural: Innovando a través de la cooperación. Dinamizar la España Vaciada mediante la metodología “RuralLab” y las redes “RuralCoopera”	241
Estrategias de mejora de la competencia digital docente: Creación de tutoriales en el IES Corvera de Asturias.....	251
Evaluación P2P como herramienta de aprendizaje en los laboratorios de Química Analítica.....	261
La gamificación como metodología innovadora en el ámbito educativo	272
Análisis de la bibliografía disponible para el tema de aritmética finita y teoría de errores de la asignatura de Computación Numérica del grado en Ingeniería Informática del Software y recomendaciones para su uso.....	281
Desarrollo del trabajo en equipo y la competencia comunicativa en la asignatura ‘Comunicaciones Móviles’	291
Análisis de libros de texto como herramienta para desarrollar la visión crítica del alumnado de Magisterio	301
Learning English with Technology: eTwinning for Future Teachers para la formación de docentes de inglés como lengua extranjera y educación bilingüe	312
Experiencia virtual de interpretación de cambios en el paisaje en la formación inicial de docentes de Educación Infantil	323
De las aulas a la realidad: asentando el conocimiento con un juego-concurso para descubrir fake-news	334
Con la G de Gamificación.....	342

Chemplay: Una Nueva App para Enseñar Química Orgánica.....	350
Diseño e implementación de la metodología activa gamificación en la formación del profesorado: el Aula del Futuro como espacio de enseñanza y aprendizaje.....	359
Edición de un Libro de Divulgación Científica sobre Revisiones de Actualidad en Temas de Microbiología Sanitaria	367
“Clínicas Jurídicas” para una enseñanza práctica del Derecho Procesal	375
“HowTo”. Metodología de fomento de la participación y aprendizaje en la asignatura de Sistemas energéticos y aprovechamientos hidráulicos. Evolución del proyecto	386
La utilización de instrumentos de datación relativa para la enseñanza de la geomorfología: el Equotip 550	395
Herramienta de simulación “Simscape-Fluids” para las prácticas de Máquinas y Sistemas Fluidomecánicos.	406
Aprendizaje invertido, simulación y cine como apoyo a la docencia en gestión de servicios TIC	417

Nuevas Tecnologías, nuevos Recursos para la Enseñanza-Aprendizaje del Derecho Romano (IV). Aplicación en las Prácticas de Aula. PINN 20-B-002.

*Carmen López-Rendo Rodríguez, M^a José Azaustre Fernández, Emma M^a Rodríguez Díaz
Departamento de Ciencias Jurídicas Básicas, Universidad de Oviedo
clrendo@uniovi.es; azaustremaria@uniovi.es; rodriguezemma@uniovi.es*

RESUMEN

El proyecto es una ampliación de los proyectos “Nuevas tecnologías, nuevos recursos para la enseñanza-aprendizaje en el Derecho romano” (PINN 17-A-004; PINN 18-B-002 y PINN 19-B-013). Como novedad respecto a cursos anteriores se encuentra: 1) la implementación de las nuevas tecnologías en la estructura de las Prácticas de Aula al servicio de la resolución de los casos prácticos, así como la realización de un glosario con los principales términos jurídicos utilizados y la aplicación de las herramientas kahoot y socrative para fomentar la inmersión en las fuentes jurídicas y en la resolución de casos prácticos y 2) la extensión de la técnica de simulación de juicios a otros modos de resolución de conflictos distintos de los vistos en el curso anterior, concretamente el procedimiento de la *cognitio extra ordinem* para complementar la formación del alumnado y mostrar los diversos modos de resolución de conflictos en el ordenamiento jurídico romano.

Palabras clave: enseñanza online, gamificación, prácticas de clase, simulación de juicios

NEW TECHNOLOGIES, NEW RESOURCES ON THE TEACHING-LEARNING OF ROMAN LAW (IV) APPLICATION IN CLASSROOM PRACTICE.

ABSTRACT

The project is an enlargement of the projects “New technologies, new resources for teaching-learning in Roman Law” (PINN 17-A-004; PINN 18-B-002 and PINN 19-B-013). As a novelty in this course in comparison with previous years, 1) new technologies at the service of the resolution of practical cases in the structure of Classroom Practice are implemented, with the creation of a glossary with the main legal terms used and with the application of the tools kahoot socrative to encourage immersion in legal sources and in the resolution of practical cases and 2) the extension of Mock Trial to other mechanisms of settling conflicts different from those dealt with in the previous

course, specifically the procedure of *cognitio extra ordinem*, to complement students' training and to show the different ways of settling conflicts in the Roman legal system.

Keywords: online teaching, gamification, Classroom practice, mock trials

MARCO TEÓRICO DEL PROYECTO

La técnica de simulación de juicios se presenta como mecanismo idóneo para adquirir y potenciar competencias básicas del alumnado del grado en Derecho como son la adquisición y empleo de la terminología propia de la especialidad, el desarrollo de la oratoria jurídica y de la capacidad de argumentación (Aragón, 2016, p. 355; Zaragoza y Zaragoza-Martí, 2017, p. 755), del razonamiento crítico (Karraker, 1993, p. 134) así como la inmersión en las fuentes jurídico-romanas. También permite a los estudiantes palpar la realidad de la práctica del Derecho y convertirse en protagonistas de la misma, asumiendo los roles de los profesionales que actúan en el seno de un proceso (Díaz Pita, 2016, p. 98).

Por otra parte, a través de este método se busca una mayor durabilidad del aprendizaje, pues “cuando el alumno es partícipe de su propia formación, el aprendizaje es más profundo y duradero” (Aragón, 2016, p. 356). Así, la simulación de juicios se enmarca en el proceso de aprendizaje basado en el *learning by doing*. De hecho, muchas Universidades americanas ofertan cursos específicos de simulación (*simulation courses*) como medio para la adquisición de las competencias propias de la abogacía.

En relación con la resolución de los casos prácticos se nos venía planteando desde cursos anteriores el problema de la falta de motivación y la dificultad que experimentan los alumnos -especialmente los del primer año- del grado en Derecho, a la hora de realizar una lectura comprensiva de las fuentes jurídicas (en nuestro caso, las del Derecho romano) lo que constituye la clave para la resolución de los casos; tarea, que además resulta imprescindible para todo jurista. En efecto, se trata de una generación en términos generales -siempre hay excepciones- poco habituada a la lectura y con un léxico pobre, lo que dificulta enormemente la comprensión de los textos, máxime si tenemos en cuenta que a lo largo de toda la etapa previa a la universidad no existen asignaturas que les introduzcan a la terminología jurídica ni al mundo del Derecho ni a la oratoria forense.

Se destaca que la vida de los miembros de la denominada “generación Z” transita y se resuelve a través de diferentes pantallas; se puede percibir que su capacidad de atención y su pensamiento lógico racional están siendo reemplazados por una capacidad de atención discontinuada y un pensamiento superficial. Va de un tema a otro, como se hace zapping o se navega a través de los links, lo que los lleva a no leer necesariamente

una página de arriba hacia abajo ni de izquierda a derecha, sino que escanean y saltan las páginas buscando palabras claves (Días, Caro y Gauna, 2016, p. 4).

El empleo de las nuevas tecnologías, en este caso al servicio de la resolución de los casos prácticos, además de mejorar las competencias informáticas, permite mejorar la motivación del alumnado, al facilitar un entorno con el que está más familiarizado. Se coincide en señalar que los estudiantes del siglo XXI manejan mucha tecnología, y que aprenden mejor con herramientas tecnológicas (Aguilar, 2019, p. 18). También la gamificación es una técnica de gran utilidad, pues “su objetivo general es motivar a los participantes para conseguir que logren adquirir hábitos y alcanzar objetivos” (Días, Caro y Gauna, 2016, p. 4). Por ello se decidió aplicar recursos como kahoot, socrative y otros a la lectura y comprensión de las fuentes primero y a la resolución de los casos después.

La realización del glosario pretende facilitar la asimilación de las instituciones jurídicas, así como la adquisición de una mayor precisión por parte del alumnado en el empleo de los conceptos propios de la ciencia jurídica, teniendo en cuenta que a través del Derecho romano se aporta al alumno la base terminológica jurídica sobre la cual va a desarrollar toda su formación como jurista (Murillo, 2000, p. 50). La literatura subraya que su elaboración contribuye al conocimiento y utilización adecuada de los conceptos propios de la disciplina (Ruiz y Expósito, 2008, p. 1); así “se facilita al alumno poder utilizar el vocabulario apropiado, diferenciar el lenguaje coloquial del técnico, evitar indeterminaciones, saber argumentar, no incurrir en interpretaciones erróneas...” (Navajas, 2014, p. 326).

METODOLOGÍA UTILIZADA

Plan de Trabajo desarrollado

Con anterioridad al comienzo de curso, se realizó una puesta a punto de los materiales y diseño de los nuevos. Preparación del Curso Internacional y su transformación al formato online con la plataforma Teams, adecuándolo a las diferencias horarias de los participantes de los distintos países. Las actividades del Proyecto se ajustaron al siguiente cronograma:

- Semanas 1-3. Explicación y primera toma de contacto con los recursos del campus virtual. Puesta en marcha de las actividades de gamificación de las clases teóricas (que se mantienen hasta el final del curso). Durante la tercera semana (23-25 de septiembre) se desarrolló además el congreso de Innovación.
- Semanas 4-5. Elaboración del portfolio virtual con las fuentes de Derecho romano en Internet. Localización de datos curiosos en la red sobre la disciplina y en general sobre el mundo romano.

- Semanas 5-6. Desarrollo de la práctica de búsqueda de jurisprudencia en bases de datos (Aranzadi, Cendoj), esta vez mediante el acceso remoto.
- Semana 7. Comienza la aplicación de los recursos de gamificación en las prácticas de aula •al tiempo que continúan en las teóricas-; al principio como vía para adentrarse en la lectura y comprensión de las fuentes; después para la resolución de los casos.
- Semana 8. Comienza la elaboración del glosario con los términos jurídicos que van apareciendo en las prácticas.
- Semanas 12-14. Preparación y desarrollo de la práctica del juicio virtual. Al finalizar las clases se realizó una encuesta de satisfacción mediante *Forms*.
- Tras finalizar el curso, se estudiaron los resultados y se elaboró la memoria final.

Descripción de la Metodología.

El Proyecto de Innovación del curso 2020-2021 se ha desarrollado con los cinco grupos de alumnos de la asignatura de Derecho romano del Grado en Derecho y con el grupo de la asignatura optativa de Derecho comparado sobre bases romanistas.

Comenzando con la gamificación en las clases teóricas, en primer lugar, hay que destacar la intensificación en el empleo de kahoot. De un uso esporádico y configurado como actividad de repaso se pasó a realizar diariamente al final (o a mitad) de cada clase un kahoot o socrative en el que se formulaban preguntas sobre la explicación recién realizada.

El objetivo era, en primer lugar, aumentar la concentración del alumnado en el desarrollo de las clases y fomentar su participación; primero en las clases presenciales, y, por tratarse de herramientas que también fomentan la participación y contribuyen a evitar la dispersión en la enseñanza a distancia, se continuó con su realización diaria una vez que se hubo de pasar a la enseñanza online. Al propio tiempo percibimos que continuar con dichas actividades daba cierta sensación de “normalidad” al alumnado.

En el periodo de enseñanza presencial, estas actividades propiciaron además un control efectivo de asistencia que evitaba el uso de papel, al quedar automáticamente registrados en la aplicación los nombres de los participantes, de cara a poder registrar la asistencia por si fuera necesario informar a las autoridades académicas o sanitarias en el marco de las medidas de prevención anti COVID.

En relación con las actividades de repaso, se realizó por primera vez el juego del Rosco “Pasapalabra”.

Por lo que se refiere a la gamificación en las clases prácticas, destacamos las siguientes actividades:

1. Para hacer más atractiva la labor de búsqueda, lectura y comprensión de las fuentes jurídicas aplicables a los casos prácticos, se recurrió fundamentalmente a la herramienta socrative. En unos casos, se articulaba la totalidad de la práctica a través de la herramienta, incorporando las fuentes en cuestión a los enunciados, de forma que no hubiera más remedio que leer dicha fuente para poder contestar a la pregunta que se hacía a continuación. La retroalimentación inmediata permitía que el alumno se diera cuenta de si había comprendido o no el texto. En otros, el socrative se utilizaba después de la realización y corrección de la práctica, para reforzar la comprensión de los supuestos y de las fuentes.

Se ha cuidado al máximo el elemento visual al elaborar las herramientas de gamificación para hacer más atractiva la actividad. También en los mecanismos de gamificación introducidos en las clases teóricas, para incorporar cierto componente de diversión (el juego, y el aprendizaje basado en él ha de ser divertido) y porque teniendo la memoria un fuerte componente visual, se facilita la adquisición de los conceptos y términos jurídicos:

2. Práctica de búsqueda de jurisprudencia: Se volvió a poner en marcha esta actividad por su alto interés para a) demostrar la virtualidad práctica del Derecho romano en el siglo XXI; b) servir para el desarrollo de las competencias transversales del alumnado, que aprende aquí a manejar las bases de datos jurídicas que luego empleará también en otras asignaturas y en su vida profesional; c) servir de introducción al manejo de las fuentes jurídico romanas y a las sentencias de nuestros tribunales d) fomentar el trabajo en equipo, al poder ser realizada por grupos.

La peculiar realidad que atravesamos obligó a introducir modificaciones para desarrollar esta actividad, al estar cerrada la Sala Aranzadi de la Facultad de Derecho, en la que antes la becaria de Aranzadi se encargaba de explicar presencialmente el funcionamiento de las bases de datos. Como en estos tiempos es más necesario que nunca transmitir las herramientas que existen para poder obtener la información online, evitando desplazamientos, se colgaron en el campus virtual varios tutoriales y guías sobre acceso remoto a dichas bases de datos y sobre su funcionamiento, con la inestimable colaboración del personal de la Biblioteca de Ciencias Jurídico-Sociales. Además, en la cla-

se práctica previa se realizaron algunas búsquedas por parte de la profesora a modo de ejemplo.

Con estas modificaciones, el objetivo de la actividad consistía en buscar sentencias en las que los Tribunales españoles hubieran aplicado directamente alguna fuente jurídica concreta del Derecho romano; resumir y comprender el supuesto y localizar a través de internet la fuente jurídica original. A la semana siguiente en las prácticas de Aula se pondrían en común y comentarían las sentencias encontradas, elaborando un trabajo que entregarían por medio del campus virtual a finales de la semana.

3. Práctica del Juicio virtual tramitado a través de la *cognitio extra ordinem*. La buena acogida que tuvo la práctica de simulación de juicios realizada en la pasada convocatoria nos llevó a su aplicación a otro procedimiento civil romano, para mostrar un modo diferente de resolución de conflictos. A diferencia de la simulación efectuada el curso anterior, a través del procedimiento formulario, presidido por la oralidad, la tramitación por escrito cobraba este curso gran relevancia y a la vez dotaba a la actividad de una mayor complejidad, al ser necesario que los alumnos redacten los *libelli conventionis* y *contradictionis* (escritos de demanda y contestación en terminología procesal moderna), que han de ser admitidos o denegados por el magistrado-juez y trasladados a la otra parte, creándose un expediente virtual en archivos en Microsoft Teams; todo ello además de los debates propios del juicio oral.

El caso se diseñó con anterioridad, revistiendo la dificultad añadida de que la mayoría de los materiales al uso en la asignatura para los casos prácticos se refieren al periodo clásico y al procedimiento formulario. Ello requirió un especial esfuerzo para situar las instituciones con sus fuentes (procesales y sustantivas) en el periodo justiniano. Teniendo en cuenta el contexto de pandemia mundial, se quiso situar el caso en el año 542 d.C., año de la peste de Constantinopla, para que el alumnado pudiera constatar que no es la primera vez que la humanidad se enfrenta a estos problemas.

Con estas premisas, el juicio virtual se desarrolló de la siguiente forma:

- En el campus virtual de la asignatura se colgaron: 1) el enunciado del caso, 2) el reparto de papeles entre los alumnos, con indicación de quienes debían ser magistrado-juez, los abogados que defendieran a los diferentes sujetos, los testigos o los peritos 3) unas instrucciones en las que se hacían las indicaciones procedimentales pertinentes y los requisitos mínimos que habían de cumplir los escritos 4) enlaces a curiosidades jurídicas relativas al caso y noticias de prensa sobre hechos recientes en los que se había planteado el mismo problema jurídico que se abordaba en el supuesto práctico.

- Se destinó una práctica *on line* a un primer examen general del caso, para delimitar las instituciones jurídicas identificar los principales problemas y realizar una primera aproximación a las fuentes.
- Los alumnos que actuaban como demandantes presentaban sus *libellum conventionis* (escritos de demanda) dirigiendo un correo al magistrado-juez del caso y poniendo en copia a la profesora.
- Tras el examen de la demanda, el alumno o alumna que actuaba como magistrado-juez, lo admitía o denegaba, dando traslado al alumno que actuaba como demandado.
- En el plazo concedido al efecto, el demandado contestaba presentando sus argumentos de oposición a la demanda (*libellum contradictionis*), nuevamente mediante correo dirigido al “magistrado-juez” y poniendo nuevamente a la profesora en copia.
- Recibida y examinada la contestación, el “magistrado-juez” daba traslado a la otra parte y al propio tiempo citaba a comparecer en el día señalado para la celebración del juicio oral,
- Dada la imposibilidad de celebrar el debate oral de manera presencial en la Sala de Vistas de la Facultad al haberse dado paso a la enseñanza online en el periodo en el que se desarrollaba esta actividad (últimas semanas de curso) el juicio se realizó de manera virtual mediante videoconferencia a través de los respectivos grupos de clase de Microsoft Teams.

En esta fase, el alumno o alumna que actuaba como magistrado-juez ordenaba el procedimiento, dando los turnos de palabra a quienes actuaban como abogados. Tras una primera fase en la que reproducían sus pretensiones, se pasaba a una fase de prueba en la que se interrogaba a los alumnos que encarnaban el rol de testigo o peritos, se presentaban informes elaborados por ellos mismos (algunos de ellos verdaderas joyas, por ejemplo, para justificar la existencia de vicios ocultos en una compraventa de caballos se buscó información sobre enfermedades que en estos animales pudieran presentar un periodo de incubación asintomático). Posteriormente se pasaba al turno de conclusiones, tras lo cual se dictaba sentencia.

RESULTADOS ALCANZADOS

La recogida de información se realizó a través de encuestas al alumnado mediante cuestionarios de *Forms*, en los que la recogida de datos era anónima, sobre su grado de satisfacción sobre los diversos elementos del proyecto. Se utilizó una escala tipo Lic-

kert con 3 casillas (1 “poco satisfecho”; 2 “satisfecho”, y 3 “muy satisfecho”) con una casilla adicional “no sabe-no contesta”. Los resultados obtenidos, expresados en términos porcentuales, se recogen en la siguiente tabla:

Tabla 1. Grado de Satisfacción del Alumnado con los Recursos y Actividades del Proyecto

	NS/NC	1	2	3	Total alumnos satisfechos
Práctica de simulación	8%	3%	20%	69%	89%
Práctica de sentencias	2%	11%	36%	51%	87%
Gamificación clases teóricas	---	1%	33%	66%	99%
Gamificación prácticas	---	---	30%	67%	97%
Test interactivos	---	3%	44%	53%	97%
Portfolio virtual	5%	5%	23%	67%	90%
Otros recursos	---	3%	59%	38%	97%
Material complementario	5%	6%	50%	39%	89%
Campus en conjunto	1%	---	33%	66%	99%

Nota. NS/NC= no sabe/no contesta 1= poco satisfecho 2= satisfecho 3= muy satisfecho Total alumnos satisfechos= 2+3

Como se ve, los resultados obtenidos rondan o superan el 90% de alumnos satisfechos en todos los parámetros de la encuesta, lo que demuestra un grado de satisfacción muy alto con las diferentes actividades y recursos del proyecto.

Cabría destacar las siguientes observaciones derivadas de la experiencia:

1. La práctica de simulación de juicio sirvió extraordinariamente al objetivo de profundizar en la comprensión de las instituciones procesales y sustantivas así como las fuentes romanas. En particular, la fase del juicio oral virtual daba pie a repasar y a poner en práctica los conocimientos adquiridos en las primeras lecciones del programa respecto al proceso romano desde un punto de vista teórico; por ejemplo, los “abogados” trataban de poner de manifiesto la condición social del testigo a la hora de los interrogatorios -lo que revestía su importancia en la *cognitio extra ordinem*-, hubo algún caso en que un imprevisto de última hora motivó la incomparecencia de uno de los defensores, obligando a sustanciar uno de los casos en rebeldía de una de las partes, las sentencias debían contener un expreso pronunciamiento en costas, etc.
2. En relación con el objetivo de mejorar las competencias transversales del alumnado, concretamente, la comunicación oral y escrita, se observó que la actividad de simulación de juicios propició el desarrollo de las capacidades de

investigación del alumnado, que hicieron un pormenorizado estudio de las fuentes para encontrar una estrategia adecuada para defender a su personaje, incluso en los casos más difíciles.

3. El hecho de que se hubiera trabajado en grupo el conjunto del caso antes de la sesión del juicio virtual permitió que, en uno de los grupos, una de las alumnas pudiera en tan solo dos horas antes de la sesión del juicio oral asumir la defensa de una de las partes, sustituyendo a una compañera enferma.
4. Digno de mención fue el esfuerzo de acercamiento a la época histórica, que les llevó espontáneamente a investigar sobre algunas cuestiones que no se les habían pedido expresamente, como la moneda que se utilizaba en las fechas en que se situaba el supuesto, los nombres de calles reales en la Constantinopla del siglo VI d.C., o incluso, a realizar la conversión de fechas del calendario gregoriano al calendario juliano, utilizando herramientas en línea. También resultó llamativo el esfuerzo de algunos alumnos en imitar en sus escritos el estilo del lenguaje de las fuentes jurídicas propias del periodo justiniano.

En cuanto a la difusión y resultados del proyecto, los primeros resultados del mismo se han recogido en las publicaciones de las *XI Jornadas de Innovación en Docencia Universitaria* 2018 (ISBN: 978-84-17445-69-0), y de las *XIII Jornadas de Innovación docente. Enseñar en tiempos de pandemia. Aprendizajes para la innovación de la docencia en entornos híbridos*, (ISBN 978-84-18482-30-4), Servicio de Publicaciones de la Universidad de Oviedo, 2021, pp. 218-233; así como en una revista de la especialidad de Derecho romano: LÓPEZ-RENDO, AZAUSTRE, RODRÍGUEZ (2019). Instrumentos de innovación docente en la enseñanza-aprendizaje del Derecho romano, *Revista Internacional de Derecho Romano (RIDROM)*- 23 (2019), pp. 454-491, http://www.ridrom.uclm.es/documentos23/rendo23_pub.pdf y Simulación de juicios, bases de datos y gamificación, *RIDROM*, 26 (2021) pp. 575-638 (<http://www.ridrom.uclm.es/documentos26/oviedo26.pdf>)

Por otra parte, los resultados del proyecto han sido presentados durante cuatro convocatorias consecutivas en las Mesas correspondientes de las Jornadas de Innovación Docente de la Universidad de Oviedo; y además en los siguientes congresos, organizados en el seno del proyecto:

Curso Internacional sobre Investigación, Metodología, e Innovación Docente en la época de la globalización jurídica, celebrado el 8 y 9 de abril de 2019 (https://derecho.uniovi.es/c/document_library/get_file?uuid=1857e839-f314-4514-8905-816166dea4f9&groupId=703169).

- *Curso Internacional sobre experiencias de Innovación Docente e Investigación en la era digital*, celebrado el 23, 24 y 25 de septiembre de 2020, (https://derecho.uniovi.es/c/document_library/get_file?uuid=723e9876-7893-4abb-996a-96120c778466&groupId=703169), y cuya crónica, realizada por la Prof. de la Universidad de Málaga Beatriz García Fueyo, está publicada en *RIDROM*, 25 (2020) pp. 288-296 (<http://www.ridrom.uclm.es/documentos25/fueyo25.pdf>); en la *Revista Diálogos Jurídicos. Anuario de la Facultad de Derecho de la Universidad de Oviedo*, 6 (2020) y en Argentina, en la *Revista de Derecho Romano Pervivencia*, 4 (2020) <https://ar.ijeditores.com/pop.php?option=articulo&Hash=cf8091b148c47b0161c8bdf3ede93b06>. Todas las ponencias se grabaron en 5 DVD's por el Servicio de Audiovisuales de la Universidad de Oviedo (DL AS 1766-2020).

El curso fue acogido muy calurosamente entre los asistentes. Entre las propuestas de mejora y al margen de aspectos técnicos menores, que pudieron ser solucionados dentro del propio curso, se repitieron las del siguiente tenor: “hacer una 2ª edición del curso”; “Aunque sería deseable poder reunirnos físicamente, el formato de curso online permite mantenernos seguros y ahorrar tiempo y dinero. Hay que repetir!” e incluso “Ojalá se repita esta experiencia todos los años”.

CONCLUSIONES

1. La aplicación de las nuevas tecnologías y los recursos de gamificación ha facilitado la lectura comprensiva de las fuentes jurídicas romanas, ayudando a que los estudiantes venzan su original reticencia.
2. La práctica de simulación de juicio es un elemento muy eficaz para propiciar la inmersión en las fuentes, pues llegados a este punto los estudiantes no solo habían de leerlas y comprenderlas, sino rastrear en ellas para encontrar algún texto aplicable al caso que favoreciese a las posturas que defendían, así como para resolver los mecanismos de resolución de conflictos jurídicos mediante procedimientos que establecen los ordenamientos jurídicos de cada época y las funciones que en los mismos desempeñan los abogados, jueces, peritos, testigos, etc.
3. Hemos comprobado cómo además esta técnica fomenta la adquisición de competencias transversales (capacidad de argumentación, uso de la oratoria, adquisición de terminología, forense). Nuestra experiencia, en este sentido, concuerda con los estudios en la materia referidos en el punto 3.1, incluso tratándose de los alumnos de primer curso.

4. La práctica de simulación ha sido realizada con gran satisfacción por el alumnado, que ha disfrutado haciéndola. Podemos afirmar que también para las profesoras del Proyecto la experiencia ha resultado muy gratificante, a pesar de todo el trabajo que su implementación conlleva.
5. Las herramientas *kahoot* y *socrative* presentan gran versatilidad. En este proyecto las hemos utilizado por un lado como medio de enseñanza-aprendizaje, tanto en las clases teóricas como en las prácticas de aula; tanto en la enseñanza presencial como en la online. En todas estas situaciones se han revelado útiles para favorecer la motivación y participación de los alumnos. Una vez más, el momento del Kahoot o del socrative –quizá el primero en mayor medida- es recibido con gran entusiasmo por el alumnado. También, según se apuntó, dichas herramientas han resultado adecuadas para realizar un control de asistencia en un contexto en que resultaba desaconsejable emplear la tradicional hoja de firmas en papel.

BIBLIOGRAFÍA

- Aguiar, B.O., Velázquez, R.M. y Aguiar, J.L.(2019). Innovación docente y empleo de las TIC en la Educación Superior. *Revista Espacios*, 40 (2), 8 y ss.
- Aragón Gómez, C. (2016). A caminar se aprende caminando. Visionado y simulación de juicios como herramienta de aprendizaje práctico del Derecho procesal Lagoral. *Actualidad Jurídica Iberoamericana* (4 bis -extraordinario-), 345-361.
- Días, C.B., Caro, N.P. y Gauna., E.J. (2016). Cambio en las estrategias de enseñanza-aprendizaje para la nueva Generación Z o de los “nativos digitales”(pp.1-21) Obtenido de <https://recursos.portaleducoas.org/sites/default/files/>
- Díaz Pita, M.P. (2016). Los juicios simulados como técnica de aprendizaje colaborativo y de evaluación formativa. En T. R.-A. Rovira (Ed.), *74 experiencias docentes del Grado en Derecho* (pp. 97-100). Barcelona: Octaedro.
- Karraker, M.V. (1993). Mock Trials and Critical Thinking. *College Teaching*, 41(4), 134-137.
- Murillo, A. (2000). Fundamentación romanística en la formación del jurista europeo. En *Estudios de Derecho romano en memoria de Benito M^a Reimundo Yepes* (págs. 39-53). Servicio de Publicaciones de la Universidad de Burgos.
- Navajas, V. (2014). Complementos del portafolio I. Glosario y banco de preguntas. En Sánchez-Bayón (coord.) *Innovación docente en los nuevos estudios universitarios*:

teorías y métodos para la mejora permanente y un adecuado uso de las TIC en el aula. (pp. 323-329). Tirant lo Blanch.

Ruiz, J. y Expósito, F. (2008). El uso didáctico del blog o bitácora: la experiencia del glosario de Psicología Social Aplicada. En *I Jornadas sobre Experiencias Piloto de implantación del Crédito Europeo en las Universidades Andaluzas* (pp. 39-44). Servicio de Publicaciones de la Universidad de Cádiz.

Zaragoza, M.F. y Zaragoza-Martí, A. (2017). La docencia invertida y la simulación de juicios como nueva metodología del aprendizaje jurídico. En Roig-Vila (Ed.), *Investigación y docencia universitaria. Diseñando el futuro a partir de la innovación educativa* (pp. 754-764). Octaedro.