

Simulador Jurídico Virtual: Evolución de una herramienta tecnológica que impacta positivamente, generando competencias en alumnos y docentes en el área del Derecho.

Autora: Ab. Battistel Paola
Andrea

Espec. En Derecho Procesal.

Coord. Experimenta21 – Derecho-

Universidad Siglo21.-

Córdoba, Argentina.

paola.battistel@ues21.edu.ar

Resumen

El modelo educativo Experimenta 21 tiene por objetivo generar y desarrollar condiciones de aprendizaje que faciliten y potencien la práctica y experimentación del alumno en situaciones simuladas mediadas por tecnologías y guiadas por un docente (experto en el área y capacitado en tecnología). Puntualmente en el área de Derecho se utiliza un recurso digital, Simulador Jurídico, a los fines de promover un aprendizaje experiencial donde el estudiante vivencia éxitos y fracasos al atravesar instancias procesales en una plataforma académica con casos virtuales simulados. El proceso de transferencia sucede en un marco evaluativo donde la valoración de las acciones y productos que realiza el alumno permite retroalimentar su aprendizaje y valida el desarrollo de las competencias específicas y capacidad de toma de decisiones. Mediante el uso de un simulador computacional con contenido diseñado por un docente con práctica profesional y la guía del profesor, el alumno trabaja en un ambiente colaborativo asume un rol en un proceso con implicancias jurídicas y simula situaciones reales. A medida que el alumno es evaluado transita por un proceso de experimentación y práctica que, mediante el uso de tecnología, le permite adquirir competencias para el futuro ejercicio de su profesión. Paralelamente el docente se prepara y adquiere competencias específicas en el manejo de TICs.

Palabras clave: Simuladores computacionales, diseño, transferencia, evaluación de proceso.

Abstract

The educational model “Experimenta 21” have a goal: to generate and develop learning conditions that facilitate and enhance the student's practice and experimentation in technology-mediated simulations guided by a teacher (Expert in the area of study and trained in technology). In the law area, a virtual simulator are used for promoting experiential learning. In order to promote experiential learning where the student experiences success and failure to cross procedural instances in an academic platform with simulated virtual cases. The transfer process happens in an evaluative framework where the evaluation of the actions and products that the student makes allows feedback their learning and validates the development of specific competences and decision-making capacity. With a computer simulator with content designed by a teacher with professional practice and teacher guidance, the student works in a collaborative environment assumes a role in a process with legal implications and simulates real situations. As the student is evaluated, he / she is going through a process of experimentation and practice that, through the use of technology, allows him to acquire competences for the future exercise of his profession. At the same time, the teacher prepares and acquires specific skills in the management of ICTs.

Key words: Computer simulators, design, transfer, process evaluation.

1. Introducción

El aprendizaje experiencial nos proporciona la oportunidad de crear espacios significativos. Es una forma natural de crear aprendizaje, siendo una metodología basada en el constructivismo. El modelo constructivista se centra en la persona se fundamenta en las experiencias previas, para Ausubel la construcción se produce cuando es significativo para el sujeto. El desafío se plantea en la forma de lograr en que la experiencia sea significativa y logre que el alumno adquiera las competencias específicas vinculadas al perfil profesional del abogado. En el marco del proyecto Experimenta 21, cuyo objetivo central es implementar prácticas experienciales y evaluativas, la universidad incorpora tecnología académica a los efectos que el alumno pueda vivenciar y simular situaciones que pueden presentarse en su futura vida profesional. Las nuevas tecnologías así incorporada como recurso didáctico y medio para la transferencia del conocimiento (Contreras Gelves, García Torres y Ramírez Montoya, 2010) requiere de un contenido que cumpla con el objetivo y por lo tanto un diseño previo. En este trabajo nos proponemos describir el proceso de transferencia en una evaluación de proceso mediante el uso de simuladores computacionales que permite al alumno atravesar por una experiencia que genere nuevas estructuras mentales al hacer de su experiencia significativa.

2. Desarrollo

2.1 Marco teórico

La educación Superior tiene la responsabilidad de crear un puente entre el contenido teórico y la práctica ya que es en ese marco donde se validan las competencias vinculadas al perfil profesional de la carrera. La implantación de los nuevos planes educativos en la enseñanza universitaria ha transformado el modelo de aprendizaje tradicional, basado en la acumulación de conocimientos, hacia un modelo basado en la adquisición de competencias (Zamora Reselló, 2010 p.95). Para ello es necesario la implementación de nuevas metodología. Estamos familiarizados con el método del caso que “permite desarrollar

competencias claves para cualquier estudiante universitario, en especial el pensamiento crítico, la expresión oral y escrita y la capacidad de trabajo en grupo. (Zamora Roselló 2010. P 98). Por otro lado Martínez y Musitu (citado en Servicios de Innovación educativa Universidad Politécnica de Madrid, 2008 P8) clasifican los casos en función de los objetos de aprendizajes que los alumnos deben lograr y así mencionan a) Casos centrados en el estudio de descripciones b) Casos de resolución de problemas, y plantean dentro de estos 1- Centrados en el análisis crítico de toma de decisiones descritas. 2- Casos centrados en generar propuestas de tomas de decisiones 3- Casos centrados en la simulación, es aquí donde asumen un rol protagonista en el proceso. La importancia de las simulaciones reside en hacer partícipe al usuario de una vivencia para permitirle desarrollar hábitos, destreza, esquemas mentales, etc. que influyan en su conducta (Cataldi, Lage y Dominghini, 2013.p 8). ... El simulador es un entorno en el que opera con variables, modificando sus valores y observando las consecuencias. Desde la perspectiva de los alumnos se puede operar por prueba y error y el análisis de casos atípicos o diferentes (Cataldi, et al. 2013.p15). Con la innovación que estamos presentando, el método del caso y en particular a las simulaciones, se agrega la herramienta digital, la cual brinda otro beneficio que es preparar al alumno para un escenario laboral inminente con el uso de la tecnología que avanza en la justicia y que está llevando a minimizar el uso del papel.

Dentro de las dificultades que la autora marca para la aplicación del método es el de realizar un diseño adaptable a los alumnos y plantea interrogantes sobre la implementación, sobre el lugar de importancia que la misma debe tener en la clase. La Universidad particularmente ha resuelto estos puntos al crear y sistematizar un proceso marco para el proceso y validación de las actividades de aprendizaje.

2.2 Descripción de la innovación

La Universidad Construyó un edificio destinado a la realización de actividades de aprendizaje experiencial denominado Experimenta 21. El mismo cuenta con 11 pisos ambientados y equipados en donde se destaca tanto los softwares educativos como aulas que invitan al trabajo colaborativo. Dentro de las asignaturas que fueron afectadas a este diseño, el caso particular de abogacía, 7 realizaron su evaluación de proceso a través de un simulador educativo que posibilita al alumno a través de casos simulados virtuales, la práctica de la actividad profesional del campo del derecho utilizando la plataforma académica que se describe en el trabajo. A través de la asignación de diferentes roles (role playing) el participante podrá experimentar todas las instancias procesales facilitando y potenciando el aprendizaje. Con el simulador jurídico, el alumno se convierte en el protagonista del proceso judicial simulado. Con el monitoreo del Profesor, será el estudiante el que avanzará en cada etapa procesal realizada en la plataforma. Dependiendo de su actuación será el resultado que tendrá el caso simulado. Se plantea una relación de género y especie con el método del estudio del caso ya que en este se parte de un hecho real para resolver un problema, pero a través del simulador se “vivencia” todo el proceso o una parte del mismo dependiendo del diseño necesario para realizar la transferencia.

Entre los principales pasos que se siguieron hasta culminar con la puesta en marcha de la herramienta se destaca en una primera etapa se capacitó al docente sobre la estructura y uso del simulador. Posteriormente en base a la potencialidad de la herramienta, el docente diseñó modelos de trabajos prácticos y didácticas para el diseño de instancias prácticas que plasmó en una plantilla elaborada por la Universidad común para todas las carreras/materias que afectadas a Experimenta a los efectos que la metodología de diseño tenga una estructura homogénea. Los diseños debían contener núcleos básicos de la

asignatura, que previamente se abrían consensuado en un acuerdo de pares realizados para cada materia.

Al diseño de las actividades de aprendizaje se anexa el contenido que el simulador requiere, lo que implicó: a) La elaboración y redacción de un caso con los elementos previstos en los núcleos básicos acordados con los pares materia de evaluación y en relación a la planificación de clase de contenido teórico b) La determinación de los roles que participan en la simulación teniendo en cuenta si todos los alumnos realizaban el mismo rol o si cada grupo de alumnos actuaba un rol en un proceso c) Determinación de la cantidad de las etapas procesales a cumplirse dentro de la hora cátedra d) La determinación de las actividades a cumplirse en cada etapa.

Cuadro 1: Cuadro descriptivo de actividades posibles en el Simulador

CUESTIONARIOS	Posibilidad de realizar preguntas guías para ser respondidas por el alumno con la modalidad de opción múltiple. No tienen carácter evaluativo, la respuesta correcta direcciona la actividad.
ESCRITOS JUDICIALES	Posibilidad de que el alumno redacte los escritos pertinentes a la etapa procesal que está atravesando. Con la posibilidad de incorporar modelos y/o explicaciones
DOCUMENTO	Puede incorporarse documentos útiles al proceso
PROCEDIMIENTO	En esta instancia el alumno debe tomar una decisión. Dependiendo la decisión que tome es el rumbo que tendrá el caso
DIRECCION	Mediante una intervención (generada por el docente) encausa el rumbo del proceso.
WORKFLOW	El flujograma describe la manera en que se ira desarrollando el caso y el momento en que se realizan cada una de las actividades.

Fuente: Elaboración Propia

Cada una de las actividades descritas es plasmada en una plantilla tipo creada por el proveedor originario del simulador, cada una de ellas es un objeto de aprendizaje en sí misma, reutilizable en otros casos y a su vez el conjunto de actividades conforman un objeto diferente. Una vez elaborados y validados los diseños y/o realizados los ajustes de las observaciones se procedió a dotar al simulador de contenido. Es decir los casos fueron incorporados en la herramienta siguiendo el flujograma elaborado por el docente. Posteriormente se generó un espacio de prueba previo al inicio de cursado a los efectos de comprobar la dinámica de la actividad.

2.3 Proceso de implementación de la innovación

El software fue adaptado por la Universidad es una herramienta digital fue necesario adaptar los contenidos a los requerimientos de la Institución educativa, por lo que requirió un diseño propio y acorde a las exigencias de la legislación Nacional y en algunos casos tomando en cuenta el derecho comparado. En una primera instancia (julio a diciembre 2016) se procedió al diseño de las materias con uso de herramienta tecnológica y dotación de contenido al simulador. Durante el semestre (marzo- julio) los alumnos cursaron y fueron evaluados mediante el uso de la tecnología.

De acuerdo a la consigna elaborada por el docente el alumno inicia la actividad en el simulador, la cual comienza con la visualización del caso, al ingresar la plataforma muestra el rol que corresponde por usuario (un rol es asumido por varios alumnos que trabajan de manera colaborativa).

Figura 1: Visualización del caso.



FECHA DE INICIO	SEMINARIO	CASO	DESCRIPCIÓN	ROL	ESTADO	ACCIONES
20/04/2017 00:00	DER212-SEMINARIO1	CIVIL	Franquicia - Frescura Cream	Participante	En Curso	Visualizar
20/03/2017 00:00	DER212-SEMINARIO1	CIVIL	Fideicomiso - Construyendo Sueños SRL	Abogado Asesor	Concluido	Visualizar
20/03/2017 00:00	DER212-SEMINARIO1	CIVIL	Franquicia - Frescura Cream	Abogado Asesor	Concluido	Visualizar
20/03/2017 00:00	DER212-SEMINARIO1	CIVIL	Marcas - Frescura Cream	Abogado Agente de Marcas	Concluido	Visualizar
20/03/2017 00:00	DER212-SEMINARIO1	CIVIL	Seguros- Siniestro - Soledad Gomez	Abogado del Accidentado	Concluido	Visualizar

Fuente: Sistema computacional Jurídico US21 (2017)

Generalmente la actividad comienza con las preguntas guías.

Figura 2: Actividad cuestionario

 CUESTIONARIO

Pregunta

Dado el caso, y ante el planteo del franquiciado respecto a la exclusividad, usted como abogado se pregunta: ¿Qué se entiende por la exclusividad en un contrato de franquicia?

Respuesta

- Que el franquiciante no puede autorizar otra unidad de franquicia en el mismo territorio. El franquiciado debe desempeñarse dentro del territorio concedido o, en su defecto, en su zona de influencia. No obstante las partes pueden limitar o excluir la exclusividad.
- Que es una cláusula limitativa para el franquiciante la que dispone que este debe respetar la exclusividad de la zona de influencia.
- Que es el límite establecido al franquiciante para que el derecho de franquicia sea concedido a un solo operador por zona de influencia, sin excepción.
- Que es el límite establecido por la norma en forma exclusiva al franquiciado para que este sólo pueda operar con los productos del rubro perteneciente a la franquicia concedida.

Respuesta
Visualizar la narrativa del caso

Fuente: Sistema Computacional Jurídico US21 (2017)

A medida que el alumno atraviesa las distintas actividades en la plataforma le posibilita avanzar en el proceso. Si la actividad implica redacción de alguna pieza judicial una vez concluida y presentada (virtualmente en el juzgado) automáticamente queda guardada como movimiento procesal en formato PDF., pieza que luego es corregida por el docente quien puede visualizarla desde su usuario en la plataforma.

Figura 3: Actividad de redacción de escrito judicial guardado en PDF.

Primera Instancia

Roles

ROL	INSTANCIA	RESPONSABLE	ESTADO
Abogado Asesor	1ª	der212s1g3	Acceptado

[Actualizar](#)

Actividades:

ROL	ACTIVIDADES	ESTADO	OPCIONAL	ACCIONES
Abogado Asesor	Cuestión 02	En Ejecución	No	Respuesta
Abogado Asesor	Contrato de Fideicomiso	Redactado	No	—
Abogado Asesor	Cuestión 01	Respuesta	No	—

Movimiento Procesal

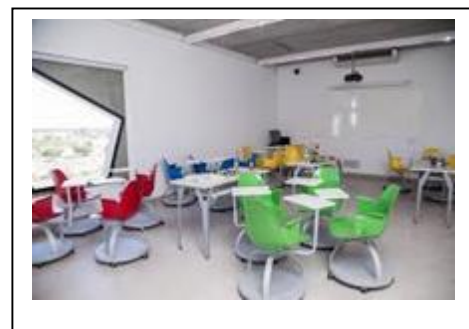
SECUENCIAL	DOCUMENTO	FECHA DE GENERACIÓN
1	Contrato de Fideicomiso_82554	19/06/2017 19:01:03

Fuente: Sistema Computacional Jurídico (2017)

Concluida la actividad por uno de los roles corresponde el turno al siguiente rol, si así fue previsto en el diseño de la evaluación, y de esa manera sucesivamente hasta finalizar con el proceso.

2.4 El aula:

Las materias con seminario donde se utiliza la herramienta Simulador Jurídico Virtual se cursan en un espacio especialmente diseñado el cual posee sillas giratorias que predisponen al trabajo en equipo. Las sillas son de diferentes colores lo cual suma la posibilidad de que los distintos roles se represente por color.



Clase experimental: Materia Daños-

3. Evaluación de resultados

3.1 Evaluación de resultados primera etapa (primer semestre 2017):

-Se realizaron los diseños de la actividad práctica siguiendo el formato previsto por la universidad y teniendo en cuenta el formato establecido en el simulador.

-Se diseñaron 66 casos para ser incorporados al simulador. Pudiendo ser reutilizados en todo o en parte maximizando la utilización de los objetos de aprendizaje elaborados.

MATERIAS DONDE SE INCORPORO LA EXPERIENCIA:

DERECHO PRIVADO II (Obligaciones)

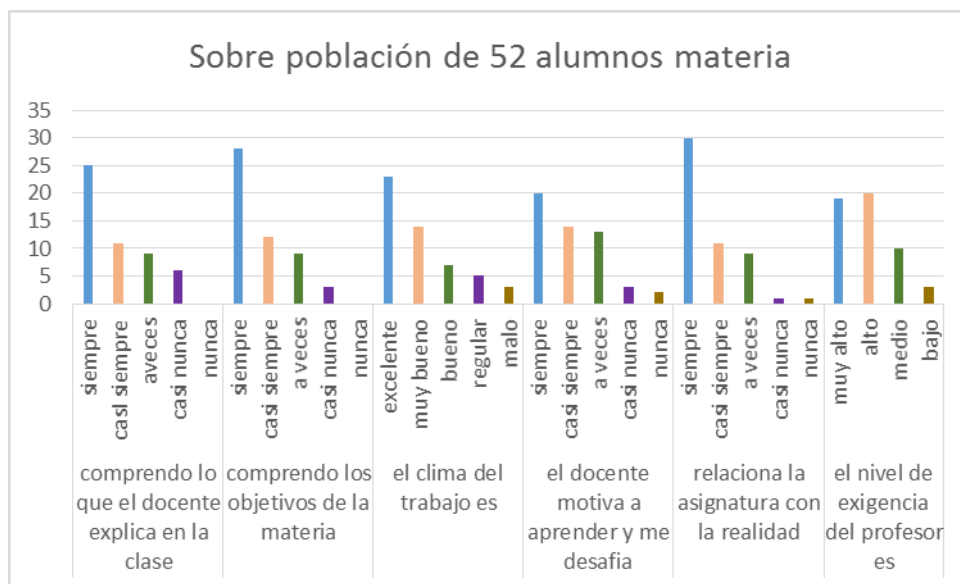
DERECHO PRIVADO IV (Contrato de la empresa)
DERECHO PRIVADO VII (Sucesiones)
DERECHO PRIVADO VIII (Daños)
DERECHO DE INTEGRACION REGIONAL
TEORIA GENERAL DEL PROCESO (Derecho Procesal I)

-Se impartieron los casos previstos en cada materia en el primer semestre 2017

La experiencia fue positiva:

- En la mayoría de los casos los alumnos habían estudiado previamente las unidades materia de evaluación mostrando coordinación de temas teóricos con los prácticos.
- Los alumnos se mostraban motivados en el uso de la herramienta y el trabajo en equipo, lo cual quedaba demostrado en el nivel de asistencia a los cursos prácticos.
- Las actividades realizadas en el simulador se complementaban con puesta en común, debate y luego devolución del docente lo que posibilitaba rencausar el caso si hubiese mediado error o analizar las posibles soluciones por parte del alumno quien aprendía de esa experiencia.

En esta oportunidad tomamos como referencia el punto de vista del alumno plasmada en la encuesta docente institucional donde pudimos obtener los siguientes resultados (periodo marzo-junio 2017) sobre una población de 52 alumnos/materia que utilizaron la herramienta:



Fuente: elaboración propia. Datos según encuesta institucional.

Lo destacado es observar como al momento de preguntar si se relaciona la asignatura con la realidad un alto número de alumnos responde que siempre, lo que se podría ver reflejado uno de los objetivos de la utilización del formato.

3.2 Evaluación de resultados segunda etapa (segundo semestre 2017)

-Se realizaron los diseños de la actividad práctica en esta ocasión se sumaron 6 materias nuevas con esta modalidad, diferentes a las del primer semestre.

DERECHO BANCARIO Y MERCADO DE CAPITALES
DERECHO INTERNACIONAL PUBLICO
DERECHO TRIBUTARIO
DERECHO INTERNACIONAL PRIVADO
DERECHOS REALES
DERECHO DE FAMILIA

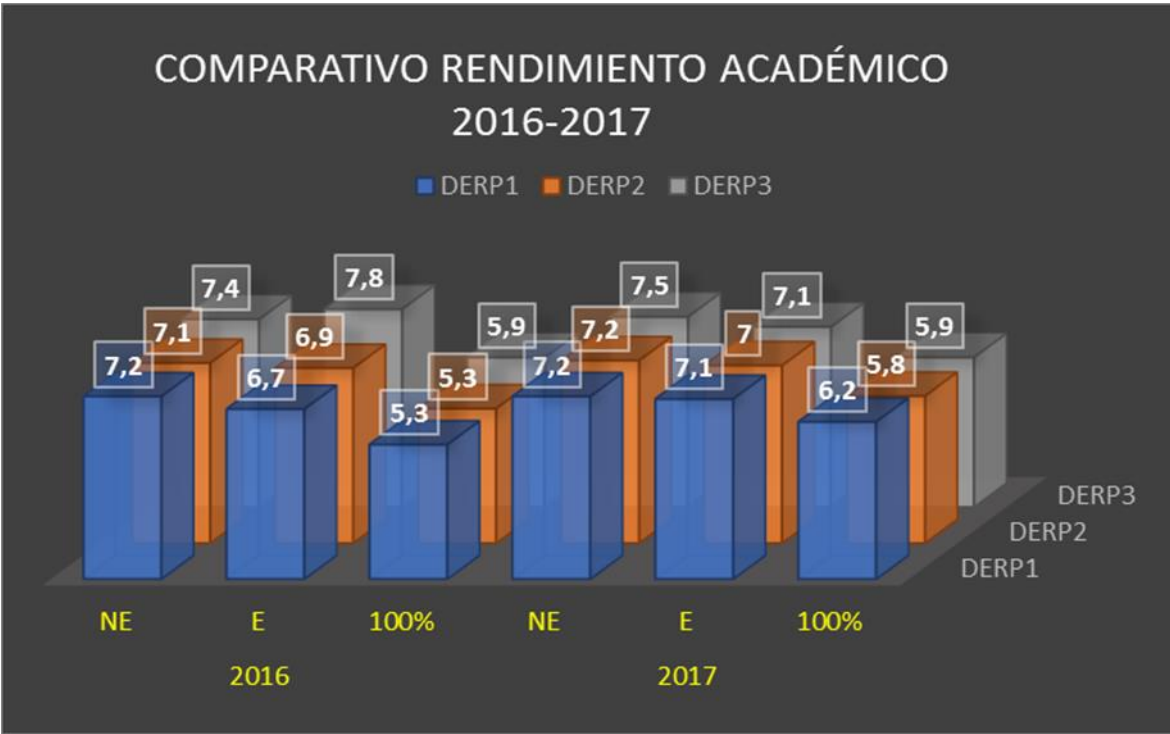
-Se diseñaron 112 casos más, para ser incorporados al simulador. Pudiendo ser reutilizados en todo o en parte maximizando la utilización de los objetos de aprendizaje elaborados.

-Los docentes comienzan a proponer ajustes que consideran necesarios.

-Se impartieron los casos previstos en cada materia en el segundo semestre 2017.

La experiencia fue positiva, similar a lo ocurrido en el primer semestre, con la ventaja de que el alumno conocía en muchos de los casos la dinámica.

3.2.1 Rendimiento académico: En cuanto al resultado tomando en cuenta el rendimiento académico y el posible impacto en las materias de derecho podemos comparar lo siguiente:



Fuente: Datos obtenidos de rendimiento académico US21

		2016			2017		
		NE	E	100%	NE	E	100%
DER	1P	7.2	6.7	5.3	7.2	7.1	6.2
DER	2P	7.1	6.9	5.3	7.2	7.0	5.8
DER	3P	7.4	7.8	5.9	7.5	7.1	5.9

Tomamos como comparación el año 2016 y el año 2017, comparando evolución de materias que no tuvieron en 2016 ni en 2017 seminario experimenta (NE) las que no tuvieron seminario experimenta en 2016 pero que actualmente poseen (E) y por último la modalidad 100% dentro de experimenta que implica el completo dictado de la materia en el Edificio experimenta. En el caso de derecho un aula replica de sala de audiencias preparada para fomentar la argumentación oral.

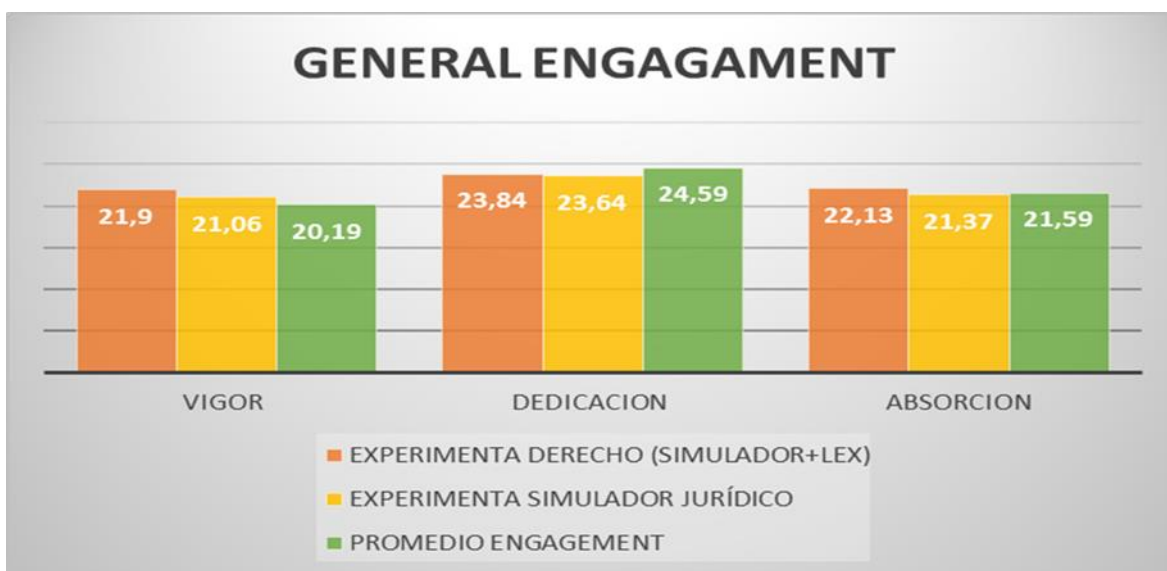
Si comparamos las materias de derecho que en 2016 no contaban con los seminarios experimenta tanto en la nota de primer como segundo parcial vemos que impacta positivamente en cuanto al nivel de nota alcanzada.-

3.2.2 Engagement:

Por parte de la Universidad (secretaría de investigación) midió el egagement alumno. Se utilizó como instrumento un cuestionario que cuenta con

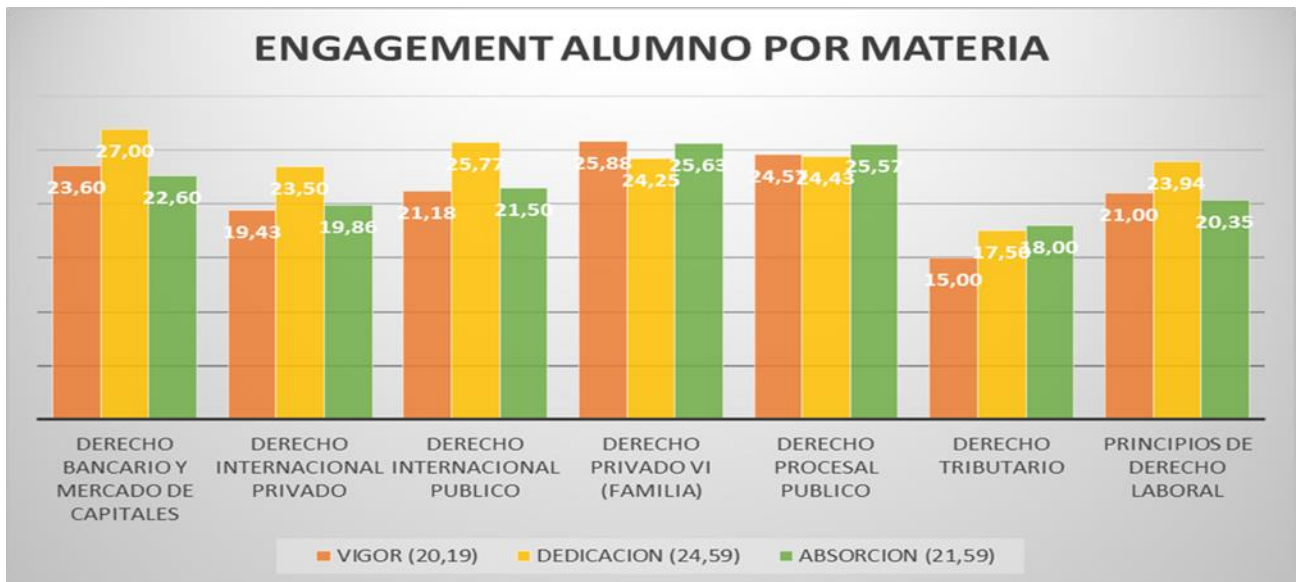
“17 ítems que permiten medir tres dimensiones del engagement. 1) Vigor (6 ítems, por ej., “continuó haciendo mis tareas como estudiante aunque esté muy cansado”; 2) Dedicación (5 ítems, por ej., “Mis estudios me inspiran cosas nuevas”; y 3) Absorción (6 ítems, por ej., “El tiempo pasa volando cuando realizo mis tareas como estudiante”). Los estudiantes deben responder a cada ítem utilizando una escala de 7 posiciones, desde 0 “nunca” hasta 6 “siempre”. (Informe engagement alumnos).-

En el caso de las materias de derecho en el segundo semestre estos fueron los resultados con referencia a la media de engagement.



Fuente: Datos obtenidos de Secretaría de Investigación Universidad Siglo21

El impacto en cada materia:



Fuente: Datos obtenidos de Secretaría de Investigación Universidad Siglo21

- Vemos que hay materias puntuales en particular: Derecho Bancario y mercado de capitales, Internacional Público Derecho Privado VI (Familia) y Procesal Público muestran promedios superiores sobre todo en Vigor y Absorción.-

3.3 Evaluación de resultados tercera etapa:

-Se realizaron ajustes de los casos elaborados para el primer semestre, ello implicó diversas reuniones de cátedras donde los docentes acordaban los cambios necesarios para mejorar el diseño de los trabajos prácticos firmando un acta de acuerdo de pares.

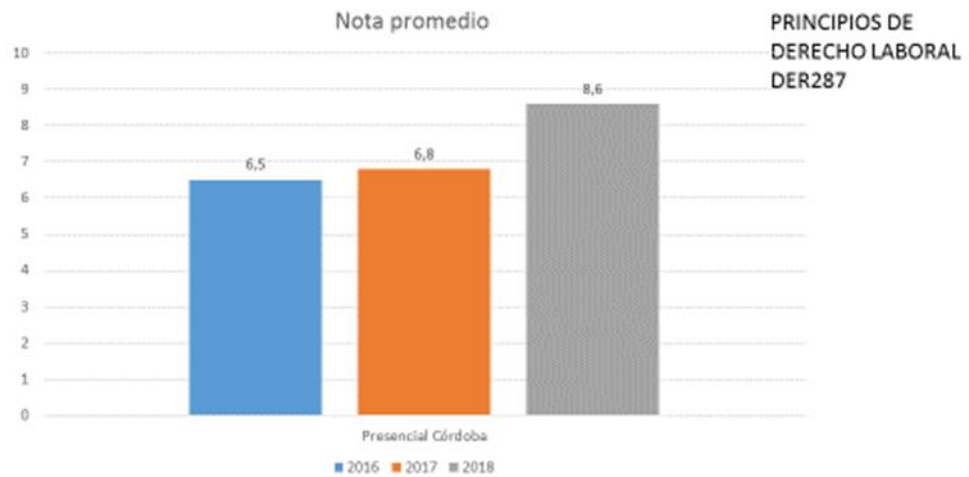
-Los docentes comienzan a procesar y observar conductas de los alumnos en referencia al uso de la herramienta y el desempeño académico plasmándolo en trabajos (ponencias).-

-Se impartieron los casos previstos en cada materia con las mejoras sugeridas por los docentes.

-Se abre una nueva etapa donde el simulador jurídico virtual comienza a aplicarse fuera del espacio del edificio experimenta, en otras sedes y modalidades.

Si bien los resultados son parciales ya que aún no tenemos el informe final, vemos que en aquellos trabajos prácticos que fueron ajustados agregando mejora a la hora del diseño también mejoraron en rendimiento académico. Un caso puntual se presenta en la materia Principios de derecho laboral donde podemos ver incrementado el desempeño académico año tras año:

Comparación de nota promedio en primer parcial



Fuente: Datos obtenidos rendimiento académico UE21.-

3.2.1 La visión docente. Un caso control.

Hasta el momento analizamos a través de distintas mediciones el impacto que la aplicación de simulador jurídico virtual pudo causar en el alumno y lo vimos reflejado en distintas encuestas o resultados. Pero quedaba pendiente observar y analizar la herramienta desde el punto de vista del docente que la utiliza. Es por ello que en una de las materias “Principios de derecho laboral”, se utilizó simulador jurídico en un curso, mientras que en otro solo se usaron los casos y las consignas sin la herramienta. De la percepción docente se obtuvieron las siguientes comparaciones:

“Durante el cursado de la materia observamos que en ocasión de utilizar el Simulador Jurídico como recurso didáctico permitía captar la atención del alumno de otra manera, ya que lo introduce en un mundo muy similar al que tendrá que enfrentar en su vida profesional, generando además otro tipo de interacción al tener que transitar un proceso equiparable a los procedimientos jurídicos reales, a través del marco otorgado por el simulador.”

“El trabajo realizado para solucionar el problema planteado se efectuó de una manera mucho más ordenada y con mayor fluidez. Se respetaron los pasos procesales necesarios y los integrantes del equipo de trabajo se mostraron más motivados”.

MÉTODO: OBSERVACIÓN	CON Simulador Jurídico	SIN Simulador Jurídico
Orden	✓	A veces
Puntualidad	✓	No siempre
Control mutuo	✓	Nunca
Acude con notebook	✓	No siempre
En tiempo previsto	✓	No siempre
Debate jurídico	✓	No Siempre
Cumplimiento de todos los pasos procesales	✓	Casi nunca
Trabajo en equipo	✓	A veces
Coordinación actividades	✓	A veces
Formato correcto de presentación	✓	A veces

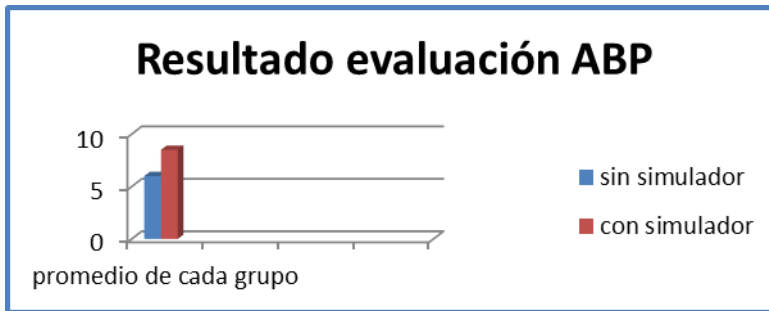
Por ello la conclusión que se obtuvo en la comparación de los grupos y manifestada por la docente fue la siguiente:

Según la opinión desde la Coordinación de las materias Experimenta y la docente de la cátedra Gabirela Bertoldo:

“De los resultados producto del análisis realizado, podemos concluir que en el grupo que utilizó el Simulador Jurídico, se han verificado en mayor medida las condiciones necesarias para considerar que se ha producido un aprendizaje significativo, esto es: la actitud significativa de los alumnos en cuanto a la predisposición para aprender y la interacción adecuada de los mismos con el material nuevo -que en este caso sería el Simulador”

De lo que sin duda podemos afirmar tomando las palabras de Bongianino (2001 p.1), que “La incorporación y uso adecuado de las TIC’s durante el proceso de enseñanza-aprendizaje puede convertirse en un instrumento que ayuda a lograr aprendizajes significativos...”

De hecho nuevamente se vio reflejado en el comparativo de resultados académicos de ambos casos:



Fuente: Elaboración propia en conjunto con docente Gabriela Bertoldo

3. Conclusiones

En el ámbito de la abogacía es fundamental que el alumno atraviese por instancias de experimentación, a través de los aciertos y desaciertos no solo aprende de manera significativa sino que desarrolla el pensamiento crítico, poder de decisión y aumenta su seguridad. Es indispensable el diseño de una herramienta tecnológica que genere la ambientación necesaria para transitar la experiencia con contenidos adecuados a las exigencias curriculares y competencias que se pretenden desarrollar en el futuro profesional. De lo observado en los resultados en los distintos ciclos lectivos vemos que los resultados académicos en la mayoría de los casos se han modificado de manera positiva, el alumno se encuentra más motivado y el docente si bien puede en ocasiones mostrarse reticente no duda en indicar que volvería a utilizar la herramienta. Pero lo más destacado es que con la plataforma educativa, a través de casos virtuales simulados el alumno asume roles actuando “como si”, transfiriendo lo estudiado en la teoría en la práctica. Así no solo incorpora experiencia sino práctica con una herramienta virtual tecnológica que puede asimilarse a un futuro escenario laboral ya que la tendencia es la digitalización de la justicia. El docente por su parte también incorpora nuevas prácticas lo que lleva a cambiar la forma de participar en el proceso enseñanza-aprendizaje ocupando un rol guía del alumno. El docente al decir si al desafío de utilizar estas herramientas no solo contribuyen a formar un alumno capaz de afrontar futuras situaciones laborales, sino también contribuye a la transformación de la educación.

Referencias

Bongianino, R.; Cistac, G.; Filippi, J.(2011): El simulador como modificador del proceso de enseñanza-aprendizaje. Recuperado el 27/05/2018 de <http://hdl.handle.net/10915/1830>

Cataldi, Z, Lage, F y Dominghini, C (2013).Fundamento para el uso de simulaciones en la enseñanza. Recuperado de: <http://laboratorios.fi.uba.ar/lie/Revista/Articulos/101017/A2mar2013.pdf>

Contreras Gelves, G, García Torres, R y Ramírez Montoya, M (2010). Uso de Simuladores como recurso digital para la transferencia de conocimiento. Recuperado de <http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/22/32>

Servicios de Innovación educativa. Universidad Politécnica de Madrid (2008). El Método del Caso. Recuperado de <http://innovacioneducativa.upm.es/guias/MdC-guia.pdf>

Universidad Siglo21 (2017) Simulador Jurídico. <https://www.simuladorjuridico.com/siglo21/>

Universidad Siglo 21. (2013). Reglamento institucional. Versión 20130110.

Zamora Roselló, R. (2010). Aplicaciones de metodologías activas para la enseñanza de las ciencias jurídicas a estudiantes de primer curso. Recuperado de <https://ideas.repec.org/a/erv/rejee/y2010i11.html>