

PLANIFICACIÓN SIMULACIÓN DE JUICIO MEDIANTE CANVAS, ADOBE CONNECT Y SECOND LIFE

TRIAL SIMULATION PLANNING USING CANVAS, ADOBE CONNECT AND SECOND LIFE

Melania Palop Belloch

Doctora en Derecho por la Universidad Jaume I de Castellón.

Profesora en la Universidad Internacional de La Rioja

Resumen

Este artículo desarrolla una propuesta didáctica en la asignatura de derecho penal de la UNIR a través de las metodologías didácticas de la gamificación y el trabajo colaborativo mediante la utilización del software “canvas”, adobe connect y la plataforma virtual “second life” para simular un juicio virtual sobre un caso práctico propuesto en el aula, participando en el juego virtual los alumnos asistentes a la clase a través de los avatares facilitados por “second life”.

Se trata de una técnica muy novedosa y original puesto que se combinan dos tipos de tecnologías virtuales de enseñanza- aprendizaje como es canvas, adobe connect y second life junto con las metodologías didácticas de la gamificación en su forma más dinámica y trabajo colaborativo. Su objetivo es dotar de calidad al sistema de enseñanza-aprendizaje a distancia de forma sincrónica mediante la realidad virtual, evitando desplazamientos entre la comunidad de estudiantes residentes en diferentes provincias españolas y matriculados en la UNIR bajo la dirección de un profesional docente.

Esta planificación didáctica favorece que los alumnos puedan adquirir destrezas en la argumentación jurídica; sepan buscar en las bases de datos jurídicas de la biblioteca UNIR para resolver el caso propuesto; apliquen los conocimientos adquiridos en las clases magistrales de derecho procesal y penal, adquiriendo y construyendo nuevos conocimientos ante la presencia de nuevos problemas a resolver y distribuyan el trabajo entre los miembros del grupo.

Palabras clave: gamificación, trabajo colaborativo, canvas, second life, UNIR, procesal, penal, y enseñanza.

Recibido: 18/03/2021

Aprobado: 11/05/2021

Enero - Junio 2022

ISSN: 1695-4297

páginas

5 - 26

Nº 24

Abstract

This article develops a didactic proposal carried out in the subject of Criminal Law at the UNIR. Based on gamification and collaborative work, students used “canvas”, adobe connect, software and the “second life” virtual platform. The main purpose was to simulate a virtual trial based on a practical case, so that students could actively participate in the virtual game through the avatars provided by “second life”.

It is a very original and innovative technique, since it combines, on one side, virtual teaching-learning technologies, such as canvas, adobe connect and second life, and, on the other side, didactic methodologies like gamification and collaborative work. The objective was to provide quality to distance teaching-learning synchronously through virtual reality, thus avoiding displacement among the community of students residing in different Spanish provinces who were enrolled in this UNIR course.

This didactic planning favours the acquisition of legal argumentative skills, the search of legal databases from the UNIR library to resolve the proposed case, the application of the knowledge acquired in the master classes of procedural and criminal law, the acquisition and construction of new knowledge to solve problems, and the coordinated distribution of work amongst the groups members.

Keywords: gamification, work, networking, canvas, second life, UNIR, procedural, criminal and teaching.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Actualmente, hay diferentes universidades que ofrecen un modelo de aprendizaje a distancia donde los alumnos no se desplazan a los centros docentes para ir a clase y aprender, sino que lo hacen a través de la pantalla de su ordenador desde sus casas de forma mayoritaria. De esta forma, participan y escuchan al profesor durante la clase. Todo esto es posible gracias a las nuevas tecnologías de la información: las *Tic*.

Por lo tanto, las *Tic* dotan de calidad de vida al ser humano, ya que este se ahorrará tiempo en desplazamientos y gastos de gasolina o de transporte público, además de ser beneficioso para el medio ambiente.

Normalmente, los alumnos que optan por la modalidad de *learning* a distancia son personas mayores de edad con la obligación laboral de asistir de forma presencial a un trabajo a tiempo parcial o completo en la mayoría de los casos, teniendo poco tiempo para asistir presencialmente a una universidad convencional de su comunidad.

Por ello, las universidades con un modelo de educación a distancia basadas en las Tic han ganado adeptos y cada año hay un aumento de alumnos matriculados con este perfil personal y profesional, ya que las clases suelen tener una duración de dos horas, pudiendo el alumno verlas tantas veces como quiera. Además, tendrá un profesor a su disposición en todo momento para resolver sus dudas.

A todo esto, debemos añadirle la realidad virtual 3D, donde el alumno a través de su avatar interacciona en las clases con otros alumnos y con el profesor, realizando las tareas encomendadas de forma individual o grupal, lo que supone un enriquecimiento considerable a este tipo de enseñanza *online* al crear una realidad virtual 3D, simulando al mundo físico pero conservando los beneficios de la enseñanza a través de las Tic.

De este modo, el alumno podrá moverse por los espacios virtuales creados para realizar la actividad propuesta, imitando en todo detalle el mobiliario, la sala, el vestuario, el público y las personas intervinientes como si de una sala de juicios se tratara, dotándole de realismo, lo que propiciará la soltura del alumno en su futura labor profesional como abogado, procurador, juez, fiscal, etc.

2. MARCO TEÓRICO

2.1 Canvas

Canvas es una herramienta HTM que permite crear gráficos y animaciones a través de scripts. Sus aplicaciones favorecen la creación de una multitud de recursos didácticos como crear juegos, gráficos, aplicaciones 3D, interfaces, etc¹. También se utiliza en el ámbito empresarial (Ferrera Herreira, 2015).

Fue creado y diseñado por el doctor Alexander Osterwalder y constituye una herramienta dinámica al poder crear y modificar en todo momento nuestros recursos pedagógicos a través de sus herramientas. Permite crear un aula y su contenido, facilitando el aprendizaje colaborativo entre los miembros conectados en la misma. Resulta ser una herramienta vital para llevar a cabo este proyecto educativo de enseñanza-aprendizaje a distancia.

¹ <https://economipedia.com/definiciones/modelo-canvas.html>

Figura 1.

Herramientas de software libre para usar en el aula



Nota. Tomado de “Canvas para crear Recursos Educativos Abiertos”, por Cristina Valdera, 2019. <https://cedec.intef.es/canvas-para-crear-recursos-educativos-abiertos/>

2.2 Adobe conect

Adobe connect es una aplicación informática en línea y constituye el aula, es decir, el espacio virtual de reunión de todos los asistentes. Dada mi experiencia con la utilización de *adobe connect* es una herramienta que permite realizar videos y conferencias en una sala virtual, favoreciendo la comunicación entre los integrantes de la misma. Los alumnos acceden a ella bien si han sido invitados o bien mediante su usuario y contraseña. En ella se activa un chat para preguntar al docente de forma escrita y este puede activar el micrófono de algún alumno para que sea escuchado por todos los asistentes a la sala. También se puede encender la cámara para ser visualizados por el público de la sala. En ella se comparten los documentos proporcionados por el docente y se explican las lecciones. El profesor mantendrá activados su micrófono y su cámara para ser escuchado y visto por los alumnos en todo momento.

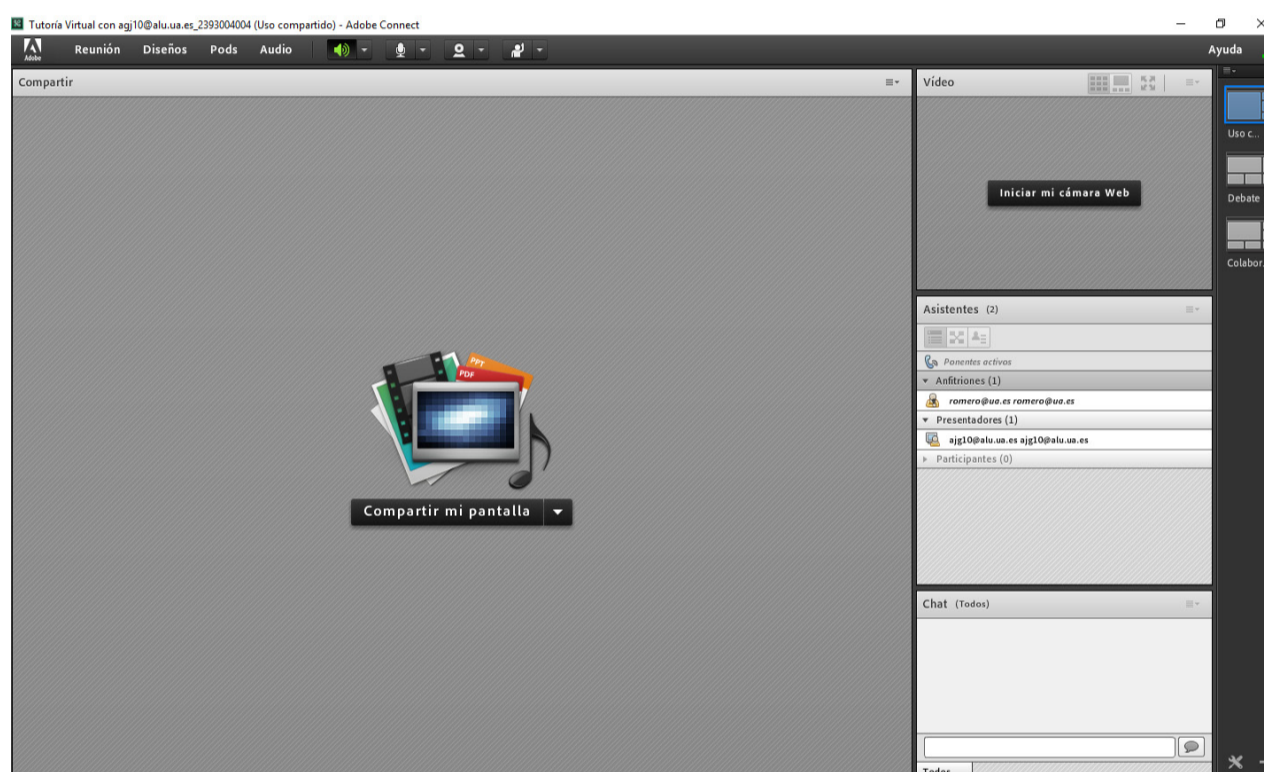
Adobe connect tiene instaladas determinadas herramientas para poder impartir una clase con éxito clasificadas en *Pods*. No solamente permite realizar una clase magistral sino la utilización de otros tipos de metodologías didácticas como la gamificación y el trabajo colaborativo, ya que este puede explicar el contenido de una asignatura mediante el subrayado en distintos colores sobre las ideas clave. También cabe dibujar formas o marcas en su presentación para resaltar algo importante.

Otro recurso utilizado por el docente es la visualización de vídeos adjuntos en mp3 o mediante un enlace a la web que se abrirá de forma automática a cada uno de sus alumnos en las pantallas de su ordenador. A su vez, el docente puede realizar grupos entre los alumnos asistentes para la realización de actividades de forma colaborativa. Este ejerce de anfitrión: dirige la clase, autoriza a los alumnos para ser escuchados y decide la composición de los grupos.

Todo ello constituye un aprendizaje sincrónico al estar conectados todos los alumnos junto con el docente a la vez en tiempo y espacio. Esto no sería posible sin la utilización de adobe connect junto con canvas.

Figura 2.

Adobe connect



Nota. Tomado del aula virtual de la Universidad Internacional de la Rioja (UNIR).

2.3 Gamificación: Second live

La gamificación es una metodología didáctica donde el alumno va a adquirir unos conocimientos a través del juego. Este juego implica la utilización de avatares para alcanzar unos logros y unas metas. En este caso, el alumno va a intentar ganar un juicio a través de la argumentación jurídica en una sala de juicio simulada en realidad virtual 3D.

Utilizaremos la definición de diseño de juegos de Albert T. Franch (2011) de su manual *Introducción al diseño de videojuegos*. Según este autor, esto es: “el proceso de crear una serie de metas que motiven al jugador a superarlas y, además, definir unas reglas que le permitan desenvolverse y tomar decisiones importantes para conseguir dichos objetivos” (p. 28).

En nuestro caso, los jugadores van a afrontar metas y retos vinculados siempre al aprendizaje de unos contenidos curriculares. Estos mismos son los necesarios para avanzar y superar los retos y objetivos que plantea el juego. En cada nivel, el jugador se verá obligado a realizar un proceso de aprendizaje si quiere seguir avanzando.

En este contexto, el profesor ejerce un rol de intermediador entre el juego, los contenidos curriculares y el alumnado, facilitando y asegurando el aprendizaje durante el juego (Contreras, 2011).

Respecto a la vinculación del juego con la tarea docente en el aula, Contreras et al. (2011) nos dicen:

En un juego la inmersión puede no ser constante y además dejar espacios en los que el usuario pueda centrar su atención en otro medio que no sea el artificial, la estrategia, por tanto, cuando enfocamos un videojuego al aprendizaje, es aprovechar la inmersión de “la partida” para transmitir conocimientos al estudiante, que pueden complementar a los conocimientos que el profesor difunde cuando hay espacios libres de la inmersión en el juego. (p. 252)

Así, pues, *Second life* fue fundada por Philip Rosedale en 1999. Se inició su actividad en 2003, aunque no obtuvo el reconocimiento de miles de usuarios hasta 2006, llegando a 90.000 (López-Hernández, 2008). Para ello, los usuarios se conectan a *Second life* con un software llamado cliente o visor que se comunica con un servidor central (Monterroso Casado y Escutia Romero, 2011).

Second live constituye un entorno virtual de tres dimensiones (López-Hernández, 2008). Esta herramienta tecnológica ofrece muchas posibilidades para la enseñanza en línea como asistir a una sala de reuniones, crear encuestas, hacer presentaciones, comunicarse por voz o escrito, vídeos, etc., y todo ello en dimensión 3D como si el alumno lo hiciera físicamente en el propio centro educativo universitario. También se puede recrear los espacios físicos de la Universidad para dotar de realismo a la aplicación.

El metaverso como “un universo generado informáticamente, que el ordenador dibuja sobre el visor y le lanza a través de los auriculares”, un lugar imaginario que “no existe realmente, sino que es un protocolo infográfico escrito en papel en algún sitio” y que está formado por “fragmentos de software puestos a disposición del público a través de la red mundial de fibra óptica” (Stephen-son, 2005).

En este caso, es un recurso didáctico en el proceso de enseñanza- aprendizaje, siendo muy útil en el método educativo a distancia. La actividad propuesta en este artículo realizado a través de la aplicación tecnológica *Second life* va a ser la simulación de un juicio penal donde los alumnos a través de sus avatares se identificarán con las distintas partes necesarias para realizar un juicio penal: parte acusatoria o defensora del ofendido, siendo el juez el docente.

Figura 3.

Tutorial de la sala de juicios



Nota. Tomado de Pixabay.

2.4 Aprendizaje colaborativo

El aprendizaje colaborativo es una metodología didáctica que implica la formación de un grupo, basándose en el aprendizaje en la interacción del mismo. Zañartu Correa (2013) y Panitz (2001) establecen una diferencia entre el aprendizaje colaborativo y cooperativo: en el cooperativo, el profesor es el responsable de estructurar el proceso y, en el colaborativo, la responsabilidad recae en el grupo. De este modo, en la actividad propuesta, la resolución de un supuesto práctico de derecho penal conforme a la posición asignada por el docente (acusación o defensa), los alumnos intentarán ganar el juicio mediante la utilización de la argumentación jurídica en un espacio virtual 3D semejante a la sala de vistas de un juzgado.

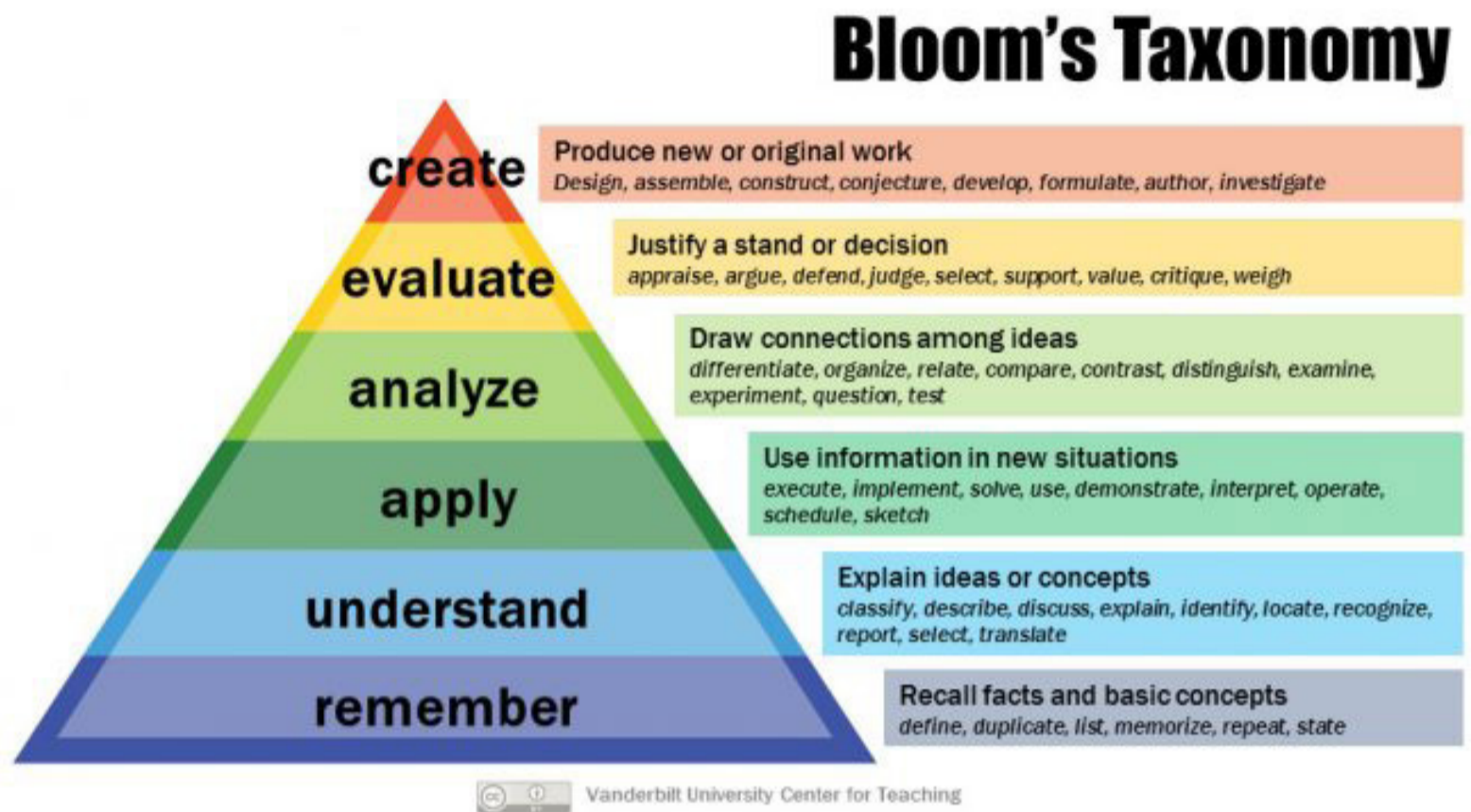
Por lo tanto, el aprendizaje colaborativo requiere la asignación de tareas específicas a cada miembro del grupo, la puesta en común de ideas y conclusiones alcanzadas, empatizar entre los miembros del grupo, analizar de forma conjunta la información obtenida, consultar, analizar e interpretar libros y jurisprudencia en las bases de datos jurídicas, planificar diferentes líneas argumentativas jurídicas, analizar las pruebas del caso para obtener un resultado satisfactorio para su cliente, etc.

En el aprendizaje colaborativo los alumnos disponen previamente de unos conocimientos teóricos proporcionados por el docente, dotándoles de las herramientas pertinentes para que estos por sí solos puedan adquirir nuevos conocimientos al encontrarse ante nuevos problemas o retos a resolver. Por ello, este tipo de metodología docente implica la construcción de nuevos conocimientos jurídicos más complejos respecto a los conocimientos previos adquiridos por los alumnos, logrando lo establecido en la *Taxonomía de Bloom*, es decir, los alumnos obtienen un **aprendizaje significativo** que perdure durante toda la vida y este

consiste en superar los niveles de la taxonomía de Bloom que son: **conocer, comprender, aplicar, analizar, evaluar y crear tal y como se establecen en la figura** (Susana Masapanta Carrión, J. Ángel Velázquez-Iturbide, 2017).

Figura 4.

Taxonomía de bloom



Nota. Vanderbilt university center for teaching.

3. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

3.1 Presentación de la asignatura

La asignatura “Derecho Penal. Parte Especial” tiene como objeto el estudio de una selección de los delitos previstos en el Código penal español y en las leyes penales especiales. Son esenciales los conocimientos de los conceptos de la parte general del Derecho penal, cuya aplicación es imprescindible para llevar a cabo el análisis de los diferentes delitos. Esta asignatura es fundamental para la formación jurídica, pues permite conocer las clases de infracciones penales, sus elementos típicos, sus relaciones y sus consecuencias jurídicas.

Tabla 1.

Presentación de asignatura

ASIGNATURA	Derecho penal: Parte especial	AÑO	2019-2020
CRÉDITOS	6,00 ECTS	CURSO	Segundo curso
CRÉDITOS NO PRE-SENCIALES	3,6 ECTS	DEPARTAMENTO	Derecho internacional público y Derecho penal
CRÉDITOS TEÓRICOS	1,20 ECTS	ÁREA	Derecho penal
CRÉDITOS PRÁCTICOS	1,20 ECTS	TIPO DE ASIGNATURA	Obligatoria (Troncal)
BLOQUE 1	Delitos contra la vida	UNIDAD DIDÁCTICA	El homicidio y asesinato
TUTORIAS	4 horas semanales	HORAS DE CLASE	4 horas (Clase teórico-práctica)

3.2 Objetivos y competencias

A continuación, se exponen los objetivos y competencias establecidos para esta unidad didáctica.

3.2.1 *Objetivos formativos*

- Interpretar normas jurídico-penales que describan infracciones penales, en concreto el homicidio y asesinato, así como las causas de inimputabilidad.
- Resolver el vídeo propuesto, determinando la calificación legal conforme a un tipo penal de la parte especial, la responsabilidad criminal de los intervinientes en el hecho, las consecuencias jurídicas aplicables a cada uno de ellos y los elementos generales del delito conforme al rol asignado como parte acusatoria o defensora del delito de asesinato, homicidio, así como la inimputabilidad del acusado.
- Adquirir un vocabulario jurídico-penal específico de la Parte especial del derecho penal.
- Manejar las fuentes del Derecho penal.
- Utilizar un vocabulario específico y básico de términos jurídico-penales.
- Aplicar las categorías conceptuales estudiadas en la teoría jurídica del delito a las figuras delictivas concretas del Código penal, analizando las distintas interpretaciones doctrinales y jurisprudenciales.
- Aprender a desempeñar, en la resolución del caso práctico propuesto en el vídeo, los diversos roles argumentativos de los actores jurídicos implicados en el proceso penal (acusación o defensa).
- Comprender el sistema de delitos diseñado por el Código penal y las leyes penales específicas.
- Ser capaz de calificar los hechos penalmente y ofrecer una solución jurídica a partir del conocimiento adquirido.
- Conocer y comprender los delitos puestos a disposición de la protección del derecho a la vida.

3.2.2 Competencias

▪ Competencias generales:

- CG1- Capacidad de identificación, interpretación, formulación y resolución de problemas y situaciones.
- CG2- Capacidad para la utilización de las herramientas e instrumentos necesarios para observar adecuadamente los sistemas objeto de estudio.
- CG3- Conocimiento adecuado de las administraciones, empresas, instituciones, organismos públicos y organizaciones en general, reglamentaciones y procedimientos necesarios para la realización de trabajos y otras actividades.
- CG4- Capacidad para la planificación, organización, dirección y control de los sistemas y procesos, en un marco que garantice el respeto a los valores, derechos y principios básicos del ordenamiento jurídico, la competitividad empresarial, la protección y conservación del medio ambiente, y el desarrollo sostenible.
- CG5- Habilidad para la aplicación eficiente de herramientas conducentes a la solución de problemas.
- CG6- Capacidad crítica y analítica.
- CG7- Capacidad para la evaluación, optimización y confrontación de criterios para la toma de decisiones.
- CG8- Capacidad de comunicación jurídica mediante la expresión oral y escrita.
- CG9- Capacidad de trabajo en equipos multidisciplinares y multiculturales.
- CG10- Capacidad de actualización de los conocimientos.
- CG11- Capacidad de consolidación, ampliación e integración de los conocimientos.
- CG12- Disposición de metodologías y destrezas de autoaprendizaje eficiente para la adaptación y actualización de nuevos conocimientos y avances científicos, así como de la evolución de las necesidades, para adoptar una actitud de innovación y creatividad en el ejercicio de la profesión.
- CG13- Habilidad en el uso de las tecnologías de la información y comunicación.
- CG14- Capacidad de síntesis.

- CG15- Capacidad de trabajar en equipo.
 - CG16- Capacidad de aprendizaje autónomo y adaptación a situaciones nuevas.
 - CG17- Capacidad de resolución de problemas.
 - CG18- Capacidad de argumentación jurídica.
- **Competencias específicas (CE):**
- CE1- Capacidad para aplicar los principios generales y las normas jurídicas a supuestos fácticos.
 - CE2- Capacidad para utilizar los principios y valores constitucionales como herramienta de trabajo en la interpretación del ordenamiento jurídico.
 - CE3- Capacidad para el manejo de fuentes jurídicas (legales, jurisprudenciales y doctrinales).
 - CE4 - Desarrollo de la oratoria jurídica. Capacidad de expresarse apropiadamente ante un auditorio.
 - CE5- Capacidad para leer e interpretar textos jurídicos.
 - CE6- Capacidad de redactar escritos jurídicos.
 - CE7- Dominio de las técnicas informáticas en la obtención de la información jurídica (bases de datos de legislación, jurisprudencia, bibliografía) y capacidad para utilizar la red informática (Internet) en la obtención de información y en la comunicación de datos.
 - CE8- Adquisición de una conciencia crítica en el análisis del ordenamiento jurídico y desarrollo de la dialéctica jurídica.
 - CE9 - Capacidad para analizar el sistema de garantías penales y sus instituciones básicas y aplicarlo a los diversos ámbitos de actuación y especialidades.
 - CE10- Concienciación sobre la importancia del Derecho como sistema regulador de las relaciones sociales.
 - CE11- Percepción del carácter unitario del ordenamiento jurídico y de la necesaria visión interdisciplinar de los problemas jurídicos.
 - CE12- Interpretación de los principios y valores constitucionales como herramienta de trabajo en la aplicación del ordenamiento jurídico, interno, comunitario e internacional.

Tabla 2.

Objetivos y competencias

Objetivos formativos	10
Competencias generales	18
Competencias específicas	12

3.3 Contenidos

El tipo penal de homicidio y asesinato

Tabla 3.

Contenidos, actividades, competencias y objetivos

OBJETIVOS	COMPETENCIAS	CONTENIDO	ACTIVIDADES
O1, O10	CG10, CG11 , CE1, CE2, CE10, CE11, CE12	Homicidio y asesinato	Clase magistral sobre el tipo penal del homicidio y del asesinato
O10	CG1, CG10 , CG12, CG16, CE8, CE10, CE11, CE12	Homicidio y asesinato	Visionado del vídeo "Doce hombres sin piedad".
O2 , O4, O5, O6, O7 , O9	CG1, CG5 , CG7, CG9 , CG10, CG11, CG17 , CE1 , CE5 , CE6 , CE7, CE8	Homicidio y asesinato	Trabajo colaborativo sobre un supuesto práctico propuesto en clase
O3, O4, O5, O7	CG6, CG8 , CG12, CG15, CG18 , CE3, CE4 , CE8	Homicidio y asesinato	Debate sobre el supuesto práctico

4. PLANIFICACIÓN Y ENFOQUE

Se ha realizado una programación didáctica sobre derecho penal, parte especial de cuatro horas de duración. La metodología utilizada consistirá en una combinación de diferentes sistemas metodológicos de enseñanza- aprendizaje como:

- El docente facilitará a los alumnos el enlace a una película titulada *Doce hombres sin piedad* que podrán visionar desde casa mediante el siguiente enlace: <https://www.filmaffinity.com/es/film695552.html>
- Una vez vista la película, se realizará una **clase magistral** sobre los tipos penales del **homicidio y asesinato** para establecer su diferenciación de forma resumida puesto que los alumnos ya han adquirido el conocimiento de forma extensa en la clase de teoría.

Tabla 4

Secuenciación de actividades

ACTIVIDADES	TAREAS	TIEMPO	ESPACIO	METODOLOGIA
Visionado de película “Doce hombres sin piedad”	Ver la película “Doce hombres sin piedad”	1 hora y 40 minutos	Canvas y Adobe connect	Aprendizaje significativo
Clase magistral del sobre el homicidio y asesinato	Introducción	30 minutos	Canvas y Adobe connect	Aprendizaje significativo
	Exposición y explicación de los tipos penales: homicidio y asesinato			
	Resumen			
Supuesto práctico propuesto sobre los tipos penal del homicidio o asesinato	Formación de equipos entre los alumnos	5 minutos	Dentro del horario clase	Aprendizaje colaborativo y aprendizaje basado en problemas
	Realización de un supuesto práctico propuesto sobre los tipos penal del homicidio o asesinato por equipos	45 minutos		
Debate del supuesto práctico	Realización del debate	40 minutos	Dentro del horario clase	Gamificación como juego de rol

Posteriormente, los 28 alumnos matriculados en la clase se dividirán en cuatro grupos de 7 alumnos, utilizando la metodología **aprendizaje colaborativo**.

Los alumnos trabajarán en clase durante 30 minutos sobre un supuesto práctico de derecho penal para dilucidar entre el tipo delictivo asesinato, homicidio o inimputabilidad del presunto culpable, elaborando su propia argumentación jurídica para la acusación o defensa del presunto actor de la acción penal de acuerdo a las pruebas judiciales acaecidas y/o mantenidas en la propia película, además de las que ellos mismos se inventen para mantener su acusación o defensa en el acto del debate. La metodología comprendida en la actividad es el **aprendizaje colaborativo y aprendizaje basado en problemas (ABP)**.

El **ABP** es el aprendizaje basado en problemas es una estrategia didáctica centrada en el alumno en la que el profesor plantea un problema y los alumnos han de aplicar los contenidos para llegar a la resolución del caso. Mediante esta metodología los alumnos no solo van a adquirir conocimientos, si no que van a ser capaces de trabajar y desarrollar competencias como el aprendizaje colaborativo, trabajo en equipo, investigación, pensamiento crítico, reflexión

Por último, se establecerá una simulación de juicio en forma de debate debido al volumen de los participantes por los cuatro grupos de alumnos, ya que todas estas actividades son computables en la evaluación. Para ello, se utilizará la metodología la gamificación en forma de juego de rol.

5. ACTIVIDADES

5.1 Clase magistral

Esta actividad consiste en una exposición oral y explicativa de forma sucinta puesto que los alumnos ya han dado estos tipos penales en la clase de teoría sobre los elementos penales que conforman el tipo penal del homicidio y asesinato. Se realizará en clase a todo el alumnado asistente.

Tabla 5.

Primera actividad

ACTIVIDADES	OBJETIVOS	COMPETENCIAS
Clase magistral sobre el tipo penal del homicidio y del asesinato	O1, O10	CG10, CG11, CE1, CE2, CE10, CE11, CE12
Visionado del vídeo "Doce hombres sin piedad"	O10	CG1, CG10, CG12, CG16, CE8, CE10, CE11, CE12
Trabajo colaborativo sobre un supuesto práctico propuesto en clase	O2, O4, O5, O6, O7, O9	CG1, CG5, CG7, CG9, CG10, CG11, CG17, CE1, CE5, CE6, CE7, CE8
Debate sobre el supuesto práctico	O3, O4, O5, O7	CG6, CG8, CG12, CG15, CG18, CE3, CE4, CE8

Tabla 6.

Explicación primera actividad

Nº DE ACTIVIDAD	TITULO DE LA ACTIVIDAD		
1	Clase magistral sobre los tipos penales homicidio y asesinato		
TIPO DE ACTIVIDAD	DURACIÓN	FECHAS	
Se va a impartir a los alumnos los contenidos: - homicidio y asesinato	30 minutos	Sin especificar	
REALIZACION	GRADO DE DIFICULTAD	LOCALIZACIÓN	
Individual	Medio	Aula	
METODOLOGÍA	Exposición Oral y aprendizaje significativo		
CONTENIDO	El homicidio y asesinato		
OBJETIVOS Y COMPETENCIAS	O1, O10, CG10, CG11, CE1, CE2, CE10, CE11, CE12		
OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD	Explicar los dos tipos delictivos: Homicidio y asesinato		
RECURSOS			
APORTADOS POR EL PROFESOR		APORTADOS POR EL ALUMNO	
<ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento del profesor sobre la materia - Proyector, Pizarra, Libro, Ordenador 		<ul style="list-style-type: none"> - Libro, Cuaderno, Bolígrafo, Ordenador 	
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD			
ACCIONES DEL PROFESOR		ACCIONES DEL ALUMNO	
<ul style="list-style-type: none"> - Explicar la materia - Escuchar las preguntas de los alumnos - Resolver y explicar las dudas 		<ul style="list-style-type: none"> - Escuchar - Entender - Exponer dudas 	
EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN	No tiene		

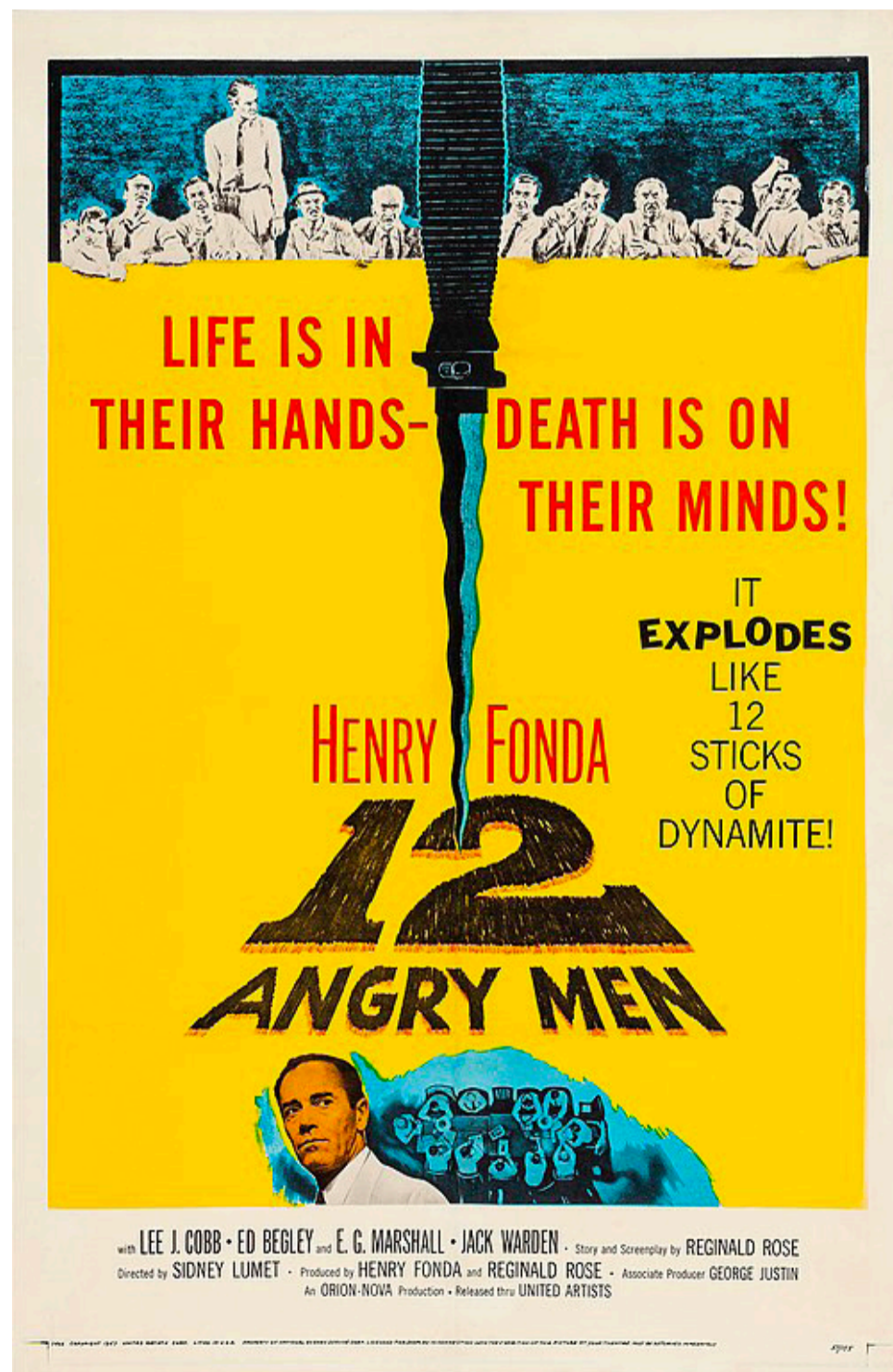
5.2 Visionado de la película *Doce hombres sin piedad*

En esta actividad los alumnos habrán visto la película a través de un enlace proporcionado por el profesor fuera del horario de las clases de manera individual o conjunta. En ella los alumnos aprenderán las técnicas de la argumentación jurídica para la defensa o acusación en los casos prácticos simulados en clase y en los que procedan en el ejercicio de la profesión de la abogacía.

Enlace para su visionado: película: doce hombres sin piedad 1 hora y 36 minutos.

Figura 5.

Película doce hombres sin piedad



Nota. Tomado de <https://www.filmaffinity.com/es/film695552.html>

Tabla 7.

Actividad 2

Nº DE ACTIVIDAD		TÍTULO DE LA ACTIVIDAD	
2		Visionado película <i>Doce hombres sin piedad</i>	
TIPO DE ACTIVIDAD		DURACIÓN	FECHAS
Instructiva sobre la argumentación jurídica		1 hora y 36 minutos	Sin especificar
REALIZACION	GRADO DE DIFICULTAD	LOCALIZACIÓN	
Individual o grupal	Medio	Fuera del aula	
METODOLOGÍA	Flipped Classroom o aula invertida		
CONTENIDO	El homicidio y asesinato		
OBJETIVOS Y COMPETENCIAS	O10, CG1, CG10, CG12, CG16, CE8, CE10, CE11, CE12		
OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD	Aprender sobre la argumentación jurídica		
RECURSOS			
APORTADOS POR EL PROFESOR		APORTADOS POR EL ALUMNO	
Enlace Tic		Ordenador u otro instrumento tecnológico	
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD			
ACCIONES DEL PROFESOR		ACCIONES DEL ALUMNO	
Aportar enlace a la película		Escuchar Entender Visualizar Aprender Analizar	
EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN		No tiene	

5.3 Supuesto práctico propuesto en clase

En esta actividad los alumnos divididos en 4 grupos de 7 alumnos trabajarán de forma conjunta en la resolución del caso práctico propuesto en el aula, adoptando diferentes roles, bien acusación o defensa. La acusación mantendrá la postura sobre la responsabilidad criminal del presunto agresor en el delito de asesinato y la defensa razonará argumentaciones jurídicas para la absolución del acusado u obtener una sentencia condenatoria en el delito de homicidio.

Tabla 8.

Tercera actividad

Nº DE ACTIVIDAD	TITULO DE LA ACTIVIDAD		
3	SUPUESTO PRÁCTICO DE DERECHO PENAL		
TIPO DE ACTIVIDAD	DURACIÓN	FECHAS	
Instructiva sobre la argumentación jurídica	45 MINUTOS	Sin especificar	
REALIZACIÓN	GRADO DE DIFICULTAD	LOCALIZACIÓN	
Colectiva	Medio	Aula	
METODOLOGÍA	Aprendizaje colaborativo y aprendizaje basado en problemas		
CONTENIDO	El homicidio y asesinato		
OBJETIVOS Y COMPETENCIAS	O2, O4, O5, O6, O7, O9, CG1, CG5, CG7, CG9, CG10, CG11, CG17, CE1, CE5, CE6, CE7, CE8		
OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD	Argumentar jurídicamente conforme al rol adoptado de parte acusatoria en un juicio		
RECURSOS			
APORTADOS POR EL PROFESOR		APORTADOS POR EL ALUMNO	
4 copias del supuesto práctico		Manual de derecho penal, parte general y especial, Código penal, Apuntes de clase, Ordenador	
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD			
ACCIONES DEL PROFESOR		ACCIONES DEL ALUMNO	
Observar a los alumnos por si hubiera algún percance y la distribución del trabajo entre los equipos sea la adecuada para la participación de todos los participantes en la resolución conforme a su postura, acusación o defensa, del supuesto práctico.		Escuchar, Entender, Visualizar, Aprender, Entenderse con el grupo, Liderar, Colaborar, Seguir directrices del equipo, Buscar información en bases de datos legales, doctrina..., Empatizar con los miembros del equipo	
EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN	Se evaluarán las conclusiones del equipo		

5.4 Debate del supuesto práctico

Esta actividad se realizará dentro del aula y supondrá una confrontación entre los participantes, utilizando la argumentación jurídica para convencer a las partes sobre la culpabilidad del presunto agresor en el delito de asesinato u homicidio por parte de la parte que adopta el rol de la acusación o la culpabilidad del presunto actor de la acción penal en el delito de homicidio o su absolución al tener asignado el rol de la defensa.

Tabla 9.

Cuarta actividad

Nº DE ACTIVIDAD	TITULO DE LA ACTIVIDAD		
4	Debate del supuesto práctico		
TIPO DE ACTIVIDAD	DURACIÓN	FECHAS	
Instructiva sobre la argumentación jurídica	40 minutos	Sin especificar	
REALIZACION	GRADO DE DIFICULTAD	LOCALIZACIÓN	
Colectiva	Medio	En el aula	
METODOLOGÍA	Gamificación (juego de rol), aprendizaje colaborativo y aprendizaje basado en problemas		
CONTENIDO	El homicidio y asesinato		
OBJETIVOS Y COMPETENCIAS	O3,O4,O5,O7, CG1, CG5, CG7, CG9, CG10, CG11, CG17, CE1, CE5, CE6, CE7, CE8		
OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD	Aprender sobre la argumentación jurídica		
RECURSOS			
APORTADOS POR EL PROFESOR		APORTADOS POR EL ALUMNO	
El profesor		Los alumnos	
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD			
ACCIONES DEL PROFESOR		ACCIONES DEL ALUMNO	
Moderar las participaciones de los grupos, Escuchar, Entender, Tomar apuntes sobre la intervención de los grupos		Escuchar, Entender, Visualizar, Aprender, Argumentar jurídicamente	
EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN	Las intervenciones de los alumnos serán calificadas		

Tabla 9.

Cuarta actividad

Nº DE ACTIVIDAD	TITULO DE LA ACTIVIDAD		
4	Debate del supuesto práctico		
TIPO DE ACTIVIDAD	DURACIÓN	FECHAS	
Instructiva sobre la argumentación jurídica	40 minutos	Sin especificar	
REALIZACION	GRADO DE DIFICULTAD	LOCALIZACIÓN	
Colectiva	Medio	En el aula	
METODOLOGÍA	Gamificación (juego de rol), aprendizaje colaborativo y aprendizaje basado en problemas		
CONTENIDO	El homicidio y asesinato		
OBJETIVOS Y COMPETENCIAS	O3,O4,O5,O7, CG1, CG5, CG7, CG9, CG10, CG11, CG17, CE1, CE5, CE6, CE7, CE8		
OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD	Aprender sobre la argumentación jurídica		
RECURSOS			
APORTADOS POR EL PROFESOR		APORTADOS POR EL ALUMNO	
El profesor		Los alumnos	

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	
ACCIONES DEL PROFESOR	ACCIONES DEL ALUMNO
Moderar las participaciones de los grupos, Escuchar, Entender, Tomar apuntes sobre la intervención de los grupos	Escuchar, Entender, Visualizar, Aprender, Argumentar jurídicamente
EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN	Las intervenciones de los alumnos serán calificadas

6. EVALUACIÓN

Instrumentos y criterios de evaluación 2019-20:

Tabla 11.

Actividad 3: El supuesto práctico

INDICADORES	INSUFICIENTE (0-4)	SUFICIENTE (5-6)	NOTABLE (7-8)	SOBRESALIENTE (9-10)	PORCENTAJE
Conclusiones (Capacidad para resolver el caso práctico)	Ninguna es adecuada	Alguna es adecuada	La mayoría son adecuadas	Son adecuadas	10%
Capacidad de escritura	Presentan faltas de ortografía y no está bien redactado	No presentan faltas de ortografía, pero la mayoría está mal redactada	No presentan faltas de ortografía, pero la mayoría está bien redactada	No presentan faltas de ortografía y están bien redactadas	5%

Tabla 12.

Actividad 3: El debate.

INDICADORES	INSUFICIENTE (0-4)	SUFICIENTE (5-6)	NOTABLE (7-8)	SOBRESALIENTE (9-10)	PORCENTAJE
Capacidad de argumentación jurídica	Ninguna	Poca	Buena	Muy buena	10%
Capacidad de síntesis	Ninguna	Poca	Buena	Muy buena	0.25%
Capacidad de exposición oral	Ninguna	Poca	Buena	Muy buena	0.25%

7. EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

Se ha remitido una encuesta a los alumnos sobre la valoración de esta unidad didáctica:

Tabla 13.

Encuesta de satisfacción de evaluación del profesorado.

Número	Cuestiones para valorar	Puntuación
1.	Las clases están bien preparadas	
2.	Las explicaciones de clase son claras	
3.	El profesor consigue despertar el interés por la asignatura	
4.	El profesor utiliza adecuadamente los recursos didácticos (adobe connect, second life, canvas)	
5.	El profesor está disponible para atender las dudas sobre la asignatura	
6.	El profesor se muestra correcto en el trato con los alumnos	
7.	Este profesor me ha ayudado a aprender	
8.	Las herramientas tecnológicas usadas motivan la asistencia	
9.	Las actividades desarrolladas te han servido para entender mejor los conceptos de la asignatura	
10.	Las actividades realizadas te han parecido innovadoras	

La mayoría de los alumnos contestaron que se matricularon en esta Universidad (UNIR) porque era online y ello les permitía compaginar su vida profesional y académica. No tenían barreras en horarios y podían seguir las clases tanto de forma sincrónica como asincrónica, requiriendo la atención del docente en cualquier momento a través del foro habilitado para dudas o de forma personalizada mediante tutorías virtuales a través de adobe connect.

Tampoco se tenían que preocupar por el material de estudio puesto que lo tenían desde el primer día en el aula virtual “canvas” y, además el profesor de la asignatura les facilitaba un power point sobre los contenidos impartidos en clase “adobe connect y second life”.

La herramienta usada “second life” facilitaba el proceso de enseñanza- aprendizaje puesto que daba una gran sensación de realidad. Imitaba la presencialidad en un juzgado y sala de juicios con lo que facilita la futura práctica presencial una vez colegiados.

Además, también la herramienta tecnológica “adobbe connect” dota de realismo e imita la presencialidad en una clase tradicional al sentir a los compañeros muy cercanos, los conoces, interactúas con ellos y con el docente. Por lo tanto, la experiencia de aprender de forma virtual no ha producido una merma en las relaciones personales con compañeros de clase ni en la metodología de aprendizaje puesto que todo ha sido ventajas al poder estar desde la comodidad del hogar sin menoscabar mis obligaciones personales con la familia.

8. CONCLUSIONES

La aplicación de estas herramientas tecnológicas ha revolucionado la forma de enseñar de forma online puesto que los alumnos al finalizar el curso han adquirido las competencias propuestas en esta unidad didáctica y alcanzado los objetivos de la misma. Se ha demostrado como la enseñanza de forma remota y sincrónica proporciona una enseñanza de calidad, siendo apropiada para adquirir los conocimientos, habilidades y destrezas de la asignatura derecho penal.

Los alumnos ahorran tiempo y dinero en desplazamientos, además de poder estudiar los contenidos del temario, así como visualizar determinadas actividades cuando dispongan de tiempo para ello; pudiendo compaginarlo con un trabajo o con cargas familiares como cuidado de padres y/o hijos. Esto favorece que determinados colectivos puedan acceder a una educación de calidad y se formen para un futuro inmediato.

Por lo tanto, la utilización de estas tecnologías digitales para la educación hacen posible una formación educativa de calidad, siendo tan eficaz como una docencia presencial al poder realizar las mismas actividades que en una clase teórica o práctica presencial, pudiendo preguntar al docente de forma sincrónica (en la clase en directo con *adobe connect* y *second life*) o asincrónica (a través de los foros) las dudas presentadas en la asistencia a una clase teórica o realización de una clase práctica. Todo esto, favoreciendo a ese colectivo trabajador o con cargas domésticas que no pueda acceder a un tipo de educación presencial.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Amer, A. (2006). Reflexiones sobre la taxonomía revisada de Bloom. *Electronic journal of research in educational psychology*, 4(8), 143-144.
- Aroia Kortabitarte, U. (2018). Second Canvas. *Iber: Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia*, (93), 77-80.
- Carriel Wang, C., Guarnizo Crespo, S., y Asencio Cristobal, L. (2017). Modelo De Negocios Canvas: Análisis De Sus Horizontes Epistemológicos. *INNOVA Research Journal* 2(3).
- Escutia Romero, R., y Monterroso Casado, E. (2011). Enseñanza práctica en 3D: Juicio virtual. *@tic. revista d'innovació educativa*, (6), 46-54.
- Ferreira-Herrera, D. (2015). El modelo Canvas en la formulación de proyectos. *Cooperativismo y Desarrollo*, 23(107).

- García Serrano, A., y Martínez López, R. (2007). *Second Life*. Anaya multimedia.
- Gilly Salmon, C. (2009). The future for (second) life and learning. *British journal of educational technology*, 40(3), 526-538.
- Grau-Moracho, J. (2007). Reuniones virtuales: *Adobe Connect* y *WebEx*. *El profesional de la información*, 16(5).
- López Hernández, F. (2008). El campus de la Universidad Carlos III en Second Life. *El profesional de la información*, 17(6), 657-661.
- Márquez, I. (2011). Metaversos y educación: Second Life como plataforma educativa. *Icono14*, 9(2).
- Masapanta Carrión, S., y Velázquez-Iturbide, J. (2017). *Una Revisión Sistemática del Uso de la Taxonomía de Bloom en la Enseñanza de la Informática*. En Atas do XIX Simpósio Internacional de Informática Educativa e VIII Encontro do CIED: III Encontro Internacional (pp. 294-299).
- Mejía Giraldo, J. (2019). Propósitos organizacionales como alternativa para los problemas que proponen los modelos canvas y lean canvas. *Innovar: revista de ciencias administrativas y sociales*, 29(72), 31-44.
- Melús Palazón, E., Magallón Botaya, R., Lafuente Lafuente, R., y Inmaculada García García, C. (2011). Aplicación de Second Life para la docencia. En P. Royo y A. Allueva, *Prácticas y modelos innovadores para la mejora y calidad de la docencia* (pp. 661-670).
- Menéndez, L. (2008). 'Second Life', un mundo virtual. *Escritura pública*, (49), 26-28.

CITA DE ESTE ARTÍCULO

Formato APA

Palop Belloch, M. (2022). Planificación simulación de juicio mediante Canvas, Adobe Connect y Scond Life *Educación y Futuro Digital*, (24), 5-26.