

**(C-175)**

**DESARROLLO DE COMPETENCIAS PROFESIONALES  
EN ESPACIOS VIRTUALES.**

*ESTHER MONTERROSO CASADO*

*RAQUEL ESCUTIA ROMERO*



**(C-175) DESARROLLO DE COMPETENCIAS PROFESIONALES EN ESPACIOS VIRTUALES.**

***ESTHER MONTERROSO CASADO Y RAQUEL ESCUTIA ROMERO***

**Afiliación Institucional: DEPARTAMENTO DE CIENCIAS JURÍDICAS. UNIVERSIDAD A DISTANCIA DE MADRID**

**Indique uno o varios de los siete Temas de Interés Didáctico:**

- Metodologías didácticas, elaboraciones de guías, planificaciones y materiales adaptados al EEES.
- Actividades para el desarrollo de trabajo en grupos, seguimiento del aprendizaje colaborativo y experiencias en tutorías.
- Desarrollo de contenidos multimedia, espacios virtuales de enseñanza- aprendizaje y redes sociales.
- Planificación e implantación de docencia en otros idiomas.
- Sistemas de coordinación y estrategias de enseñanza-aprendizaje.
- Desarrollo de las competencias profesionales mediante la experiencia en el aula y la investigación científica.
- Evaluación de competencias.

**Resumen.**

Esta comunicación describe la aplicación de metaversos como herramienta de enseñanza en el ámbito jurídico. La actividad pedagógica realizada se ha llevado a cabo a través de la simulación de un juicio virtual en Second Life, que permite desarrollar competencias imprescindibles para el futuro profesional. En este sentido, podemos concluir que los entornos virtuales potencian la adquisición y transmisión de conocimientos, y el aprendizaje práctico del Derecho, a través de un juego de rol.

**Keywords:** Competencias profesionales, mundos virtuales, Second Life; skills, virtual world, Second Life

**Abstract.**

This article describes the results of implementing metaverses as teaching tools in the academic field of law. This pedagogical activity was made possible by the use of a virtual reality court session developed in Second Life. Metaverses provide essential skills for career opportunities. We conclude that virtual environments may enhance the acquisition and transmission of knowledge, and the practical learning of law by a role playing game.

## 1. Introducción

Son las seis de la tarde del día 23 de junio de 2010, el juez, los testigos, los abogados de la defensa y los abogados demandantes están preparados para intervenir en la sala de juicios de la Universidad a Distancia de Madrid (UDIMA). La expectación del caso es máxima por lo que un nutrido grupo de espectadores se sientan en los bancos tras el estrado. Se trata de un simulacro de juicio llevado a cabo por los estudiantes del Grado de Derecho, con un dato revelador, las nuevas tecnologías y una actividad de innovación docente del profesorado de esta Universidad que permite que no sea precisa la ubicación física de los estudiantes en la sala del tribunal. Supone la culminación de un proceso iniciado en un Aula Virtual denominada Aula Judicial donde se ha desarrollado la preparación del juicio que ahora se representa en una realidad virtual semejante a la práctica real.

Nos encontramos en Second Life y, a través de un simulacro de juicios, vamos a demostrar cómo pueden realizarse prácticas en los tribunales de justicia que posibiliten el desarrollo de competencias y habilidades jurídicas propias de la profesión.

## 2. El proceso de adquisición de competencias.

El proceso de construcción del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), en el que se encuentran inmersas las universidades españolas desde la Declaración de Bolonia de 1999, ha llevado consigo importantes cambios tendentes a la armonización de los sistemas universitarios y a la configuración de la sociedad del conocimiento o “sociedad de aprendizaje” para que alcance el objetivo común de ser “capaz de ofrecer a los ciudadanos las competencias necesarias para responder a los retos del nuevo milenio y reforzar la conciencia de los valores compartidos y la pertenencia a un espacio social y cultura común” (Declaración de Bolonia 1999). Ello ha supuesto un cualitativo cambio estructural y una renovación de las metodologías docentes centradas ahora en el proceso de aprendizaje del estudiante -que se extiende a lo largo de toda su vida- no sólo fundamentado en el enfoque tradicional de contenidos sino en la adquisición de competencias, tal y como se recoge en la normativa (Real Decreto 1391/2007 sobre ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales; Ley 34/2006 sobre acceso a las profesiones de Abogado y Procurador de los Tribunales), en las Declaraciones europeas (Sorbona 1998; Bolonia 1999; Comunicado de Praga 2001; Declaración de Bergen 2005 y de Londres 2007) y los documentos relevantes sobre la materia (Proyecto *Tuning Educational Structures in Europe Project*, Documento *Definition and Selection of Competencias* -DESECO- y el Libro Blanco del Título de Grado en Derecho de la Agencia de la Evaluación de la Calidad y Acreditación –ANECA-).

Conforme a la exigencia directa de la implantación del EEES, las competencias que un graduado en Derecho debe adquirir en la enseñanza superior han de estar en estrecha relación con el mercado laboral. De ahí que los nuevos títulos universitarios no sólo permitan la movilidad de los estudiantes, sino que “deben preparar para el acceso al ejercicio profesional, es decir, deben tener como objetivo la amplia empleabilidad de sus titulados” (Directrices para la elaboración de títulos Universitarios de Grado y Máster MEC 2006). Esta idea es reiterada en la Comunicación de la Comisión de la Unión Europea donde se expresa la necesidad de revisión de los planes de estudios universitarios para poder dar respuesta a las cambiantes necesidades de los mercados de trabajo así como la integración de los titulados universitarios en la vida profesional y, por tanto, en la sociedad. Por ello resulta imprescindible que los nuevos graduados hayan adquirido las competencias o capacidades necesarias para su futuro desenvolvimiento profesional, para la “empleabilidad” del estudiante o capacidad de ser empleado (Riesco González 2008).

Estas competencias tanto genéricas (instrumentales, interpersonales y sistemáticas) como específicas, tales como académicas o relativas al conocimiento teórico (“saber”), profesionales o relativas al conocimiento práctico (“saber hacer”) así como disciplinares o relativas al compromiso ético (“ser”) han de ser adquiridas a través del aprendizaje en la enseñanza superior tanto presencial como no presencial (*on line* o a distancia).

El término competencia, aún siendo un término novedoso y ubicuo (Goñi, 2005) y objeto en los últimos años de múltiples estudios desde diversos puntos de vista, podemos definirlo siguiendo el documento sobre las Directrices para la Elaboración de los Títulos del MEC como “una combinación de conocimientos, habilidades (intelectuales, sociales, etc.), actitudes y valores que capacitarán a un titulado para afrontar con garantías la resolución de problemas o la intervención en un asunto en un contexto académico, profesional o social determinado”. Dicha competencia pretende propiciar que los graduados dispongan de una formación universitaria que aune conocimientos generales básicos y transversales relacionados con su formación integral, junto con los conocimientos y capacidades específicos orientados a su incorporación al ámbito laboral (Preámbulo del Real Decreto 55/2005, de 21 de enero sustituido por el RD 1393/2007, de 29 de octubre).

En este sentido, debe tenerse en cuenta que, en el proceso de aprendizaje, la adquisición de competencias supone acciones muy diversas que escapan de las acciones intencionales y sistemáticas, ya que en el proceso formativo intervienen diversas tareas aplicativas (véanse Guíñez y Pavié, 2008; y De Miguel, 2006). De este modo, no cabe duda de que la clase magistral, por sí sola, no logra que el estudiante adquiera todas las competencias exigidas en un Grado

derivadas de su futuro perfil profesional (por ejemplo, entre otras muchas, la resolución de casos prácticos o la redacción de escritos, el ejercicio de la capacidad de argumentar o el manejo de bases de datos y sistemas informáticos para la búsqueda de información), ya que en el proceso formativo intervienen diversas tareas.

Precisamente, el estado actual de la tecnología abre un abanico de posibilidades en metodología didáctica con las que mejorar el aprendizaje y lograr el desarrollo de estas competencias, creando, a su vez, una actividad más autónoma del estudiante universitario en la construcción de su conocimiento. Las mejoras en el acceso a las redes digitales permiten que el alumno pueda adquirir sus competencias y conocimientos con enorme flexibilidad y personalización, logrando una forma de aprendizaje más autónoma y más liderada por el propio estudiante. No olvidemos, además, que existe un número importante de alumnos incapaces de seguir el ritmo de estudios propios de la universidad presencial, bien por razones de índole geográfica, de salud o, simplemente, por no poder conciliar los estudios con la vida familiar o laboral. No hay duda, en este sentido, de que las TIC permiten eliminar estas barreras, contribuyen a una atención más personalizada y permiten una formación que traspasa el horario lectivo (Monterroso, 2009).

La Universidad a Distancia de Madrid a fin de adecuar sus grados a las metodologías didácticas innovadoras que demanda el Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) ha realizado una apuesta por el nuevo potencial tecnológico-pedagógico de la Web 2.0. en el marco de las estrategias docentes y para ello ha creado una Sala de Juicios en el mundo virtual de Second Life donde los estudiantes puedan adquirir estas competencias.



**Figura 1. Campus Virtual de la UDIMA**

### 3. Desarrollo de competencias profesionales en mundos virtuales.

Los entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje ofrecen oportunidades ineludibles para el desarrollo de actividades basadas en una metodología de enseñanza-aprendizaje y de trabajo cooperativo. El aprendizaje en red apoyado en la interactividad global, el aprendizaje colaborativo, y el acceso a las actividades y recursos educativos constituye un proceso que se extiende a lo largo de la vida (Harasim et al., 2000). El mundo virtual de Second Life constituye una plataforma que permite potenciar el aprendizaje en un entorno inmersivo, dinámico, visual e interactivo, pues proporciona un excelente entorno para motivar al alumnado al mismo tiempo que adquirir competencias profesionales.

La aplicación teórica de los conocimientos adquiridos en las asignaturas de Derecho (concretamente, en este caso, fueron de Derecho de Obligaciones y Derecho de los Contratos) se efectúa con la resolución de un supuesto jurídico mediante argumentaciones orales y escritas, lo que responde a la modalidad de aprendizaje autodirigido orientado a la aplicación práctica conforme al EESS.

La práctica se escenifica precisamente en una Sala de Juicios, recreada fidedignamente, en el campus virtual en 3D. Esta posibilidad de inmersión constituye una plataforma de potenciación del aprendizaje, dado que reproduce metafóricamente escenarios judiciales, facilita y motiva el trabajo colaborativo en línea, al tiempo que contribuye a la adquisición de las competencias profesionales exigidas en la práctica jurídica del mundo real. De hecho, debido a la particular naturaleza de los estudios de Derecho, esta herramienta proporciona un valioso ejercicio de *role play*. Los estudiantes asumen un papel activo como profesionales del Derecho (demandantes, demandados, jueces o testigos).

Al igual que sucede con la simulación de un juicio en una sala real, se adquieren una serie de habilidades y competencias, entre las que merece destacar: el trabajo colaborativo, la argumentación (distinta a los escritos jurídicos de resolución de un caso práctico) y la oratoria, mediante la utilización de un lenguaje jurídico adecuado y persuasivo, es decir, capaz de lograr obtener la convicción del juez. Y, en especial, permite que el alumno se enfrente al llamado *cross fire*, que es la interrupción por el juez para aclarar algunos puntos o profundizar sobre alguna cuestión (Iglesias, 2009). El dominio de esta situación requiere de habilidades muy difíciles de adquirir en la enseñanza del Derecho, que sólo pueden obtenerse mediante esta técnica de simulación de un juicio real.

El objetivo es lograr un aprendizaje activo que pueda capacitar al estudiante para la toma de decisiones a la vez que dinamice y potencie sus conocimientos teóricos aplicándolo a la práctica jurídica.

A través de este entorno virtual, los alumnos interactúan, desarrollan y fortalecen competencias relacionadas con la argumentación, y participan en la creación de una posición a defender en un tribunal, tomando como referencia, para todo ello, los documentos ya trabajados previamente en el Aula Judicial a través de Foros por grupos y la redacción conjunta en Google Docs. Desde esta perspectiva, el conocimiento logra hacerse efectivo y se plasma (por escrito y de forma oral) conforme a las formalidades del ejercicio de la profesión.

Dentro de las competencias que los estudiantes de Derecho han de adquirir y que se encuentran fijadas en el Libro Blanco del Título de Grado de Derecho de la ANECA -elaborado a través de un laborioso estudio con una gran representación de profesionales del mundo jurídico-, de las 17 consideradas como indispensables, la realización del Juicio en Second Life así como la preparación del mismo a través de un Aula Judicial en la plataforma Moodle fomenta el desarrollo de 12 de las mismas. Éstas pueden dividirse en dos bloques homogéneos: uno más general y otro más específico y sobre el que incide de manera más relevante la simulación en el mundo virtual.

Como competencias más generales, aún siendo propias del Derecho, cabría citar las siguientes:

1. Tomar conciencia de la importancia del Derecho como sistema regulador de las relaciones sociales, que parte del mismo momento en el que el supuesto práctico plantea un conflicto social (entre arrendador y arrendatario), inherente a las relaciones humanas y cuya resolución es una competencia eminentemente jurídica.
2. Conseguir la percepción del carácter unitario del ordenamiento jurídico y de la necesaria visión interdisciplinaria de los problemas jurídicos, lo cual se manifiesta en la necesidad de conjugar el derecho sustantivo (Derecho Civil) con el derecho instrumental (Derecho Procesal) que encauza todo pleito ante los tribunales.
3. Comprensión y conocimiento de las principales instituciones públicas y privadas en su génesis y en su conjunto. En concreto, en las materias específicas que fueron objeto de nuestra práctica, el conocimiento del contrato de arrendamiento y la teoría general de las obligaciones que de él surgen.

Además, es preciso citar una serie de competencias específicas que se potencian a través de la actividad de la preparación y ejecución del juicio en Second Life:

1. Capacidad para el manejo de fuentes jurídicas (legales, jurisprudenciales y doctrinales), pues los estudiantes han de formular sus pretensiones fundamentadas jurídicamente.
2. Desarrollo de la oratoria jurídica. Capacidad de expresarse apropiadamente ante un auditorio: muestra palpable es la defensa oral de las pretensiones de ambas partes así como la tramitación del juicio que compete al juez.
3. Capacidad de leer e interpretar textos jurídicos: fundamental en la elaboración de los escritos procesales y en la

interpretación del contrato objeto del supuesto práctico.

4. Capacidad de redactar escritos jurídicos: que se plasma en las correspondientes demanda, contestación a la demanda así como en la resolución final del órgano jurisdiccional, la sentencia y toda la tramitación del pleito.
5. Dominio de las técnicas informáticas en la obtención de información jurídica; representada en el manejo de bases de jurisprudencia y legislación que los estudiantes tienen acceso a través del Aula Judicial. En nuestro caso, a través de la Base de Datos del CEF Legal, cuyo acceso está disponible desde la propia Aula virtual.
6. Capacidad de utilizar la red informática (Internet) en la obtención de la información y en la comunicación de datos; que tiene su expresión en el desarrollo completo de la actividad a través del Aula virtual en 2D para culminar en la representación en 3D del Juicio simulado conforme a la realidad profesional de la práctica jurídica.
7. Adquisición de una conciencia crítica en el análisis del ordenamiento jurídico y desarrollo de la dialéctica jurídica.
8. Desarrollo de la capacidad de trabajar en equipo: demostrada por los estudiantes en la elaboración conjunta tanto de la demanda, contestación o sentencia a través de la herramienta de trabajo colaborativo Google Docs, así como la exposición oral en el juicio de los argumentos que las fundamentan, desarrollados y acordados en los “Foros para la preparación del Juicio” y cuya configuración por Grupos respetaba rigurosamente el “secreto profesional” que debe regir en la práctica jurídica.
9. Conocimientos básicos de argumentación jurídica, que resultan imprescindible para el desarrollo del juicio virtual.

Precisamente la mayoría de estas competencias (6 de un total de 7) son las mejor valoradas entre los profesionales del derecho según recientes estudios (Goñi 2009) y deben tenerse en cuenta para que los estudiantes puedan acceder con más facilidad al mercado laboral: 1. Capacidad de análisis y síntesis; 2. Capacidad de comunicación oral: oratoria y retórica –jurídica-; 3. Capacidad de redacción de textos jurídicos; 4. Capacidad de argumentación y convicción; 5. Compromiso ético; y 6. Capacidad de resolución de problemas aplicando los conocimientos a la práctica.

#### **4. Ejercicio del Derecho en Second Life**

En el Aula 4 de la Isla de la UDIMA se reproduce con fidelidad tanto el escenario como las circunstancias que rodean a un juicio, actuando los estudiantes como verdaderos profesionales durante un juicio real. En este sentido, los alumnos deben asumir y escenificar el papel elegido por cada uno de ellos -a través de una Consulta en el Aula Judicial- en Second Life. La Vista virtual se celebra en la Sala de Juicios recreada en el campus virtual en Second Life y, durante la misma, los “avatares” de cada uno de los participantes representan los distintos papeles intervinientes en un juicio. Juez, letrados y procurador de la parte demandante y letrados y procurador de la parte demandada interactúan en tiempo real y en un entorno de simulación que reproduce con fidelidad una sala de juicios real.

**Fig. 2.**  
**Desarrollo**  
**del juicio en**  
**la Sala**  
**virtual**



Además, los estudiantes disponen de la vestimenta apropiada para actuar en el juicio.

Aquellos alumnos que se sientan en el estrado, deben utilizar obligatoriamente una toga, la cual pueden adquirir pulsando con el ratón en la imagen que aparece en la pantalla (figura 3) y aceptar como objeto “la parte superior de la toga” y “la parte inferior” de la misma. Dicha prenda tienen permisos de copia y modificación para poder ajustarla al avatar. De esta manera, los alumnos pueden experimentar un alto grado de interacción en el juicio, mediante la representación digital de su propia identidad, adoptando en este caso el rol de los operadores jurídicos (abogado, procurador y juez), en la Sala de Juicios.



**Figura 3. Dispensador de Togas**

Se ofrece así al estudiante una aproximación al ejercicio del Derecho lo más similar a la realidad procesal, sin barreras espaciales y fomentando el conjunto de técnicas, habilidades y destrezas específicas del ejercicio de la profesión.

## **5. Conclusión**

Un escenario 3D de una Sala de Juicios en Second Life permite profundizar en las aplicaciones que los entornos virtuales tienen en la enseñanza reglada a distancia. Esta experiencia implica un aprendizaje activo, diseñado y aplicado desde la práctica y que permite evaluar el grado de solidez que cabe atribuir a una argumentación, aprovechar y desarrollar en forma efectiva las cualidades y capacidades de los estudiantes y, en definitiva, utilizar efectivamente la tecnología.

A través de esta práctica de innovación docente, los estudiantes han podido desarrollar competencias imprescindibles para su futura actividad profesional y concretamente muchas de las competencias específicas que resultan mejor valoradas por los futuros empleadores como son (1) La capacidad de análisis y síntesis de los problemas jurídicos planteados; (2) La capacidad de comunicación oral: oratoria y retórica –jurídica-; (3) La capacidad de redacción de escritos jurídicos; (4) La capacidad de argumentación y convicción en la exposición y mantenimiento de las tesis propias así como la refutación de las contrarias; (5) El compromiso ético que debe regir en las normas deontológicas de la profesión; y (6) La capacidad de resolución de problemas aplicando los conocimientos a la práctica, situada en un escenario simulado e inmersivo lo más real posible.

En este sentido, podemos concluir que los entornos virtuales han culminado un proceso de aprendizaje jurídico. Además de potenciar la adquisición y transmisión de conocimientos, han posibilitado el aprendizaje práctico del Derecho, a través de un juego de rol motivador. De este modo, en el marco jurídico la simulación de juicios se presenta como una experiencia muy atractiva donde los estudiantes en un entorno inmersivo, dinámico, tridimensional e interactivo, interpretan las distintas identidades de los operadores jurídicos que habrán de asumir en el mundo profesional.

### **Bibliografía y Referencias.**

IGLESIAS, M<sup>a</sup>. Á. (2009): “Simulación de juicios: los Law Moot Court”. En PALOMINO R. Y RODRÍGUEZ-ARANA J (Dir.): *Enseñar Derecho en el siglo XXI* (pp. 273-281). Pamplona: Aranzadi.

GOÑI ZABALA, J.M. (2005): *El espacio europeo de Educación Superior, un reto para la universidad*, ed. Octaedro/ICE Universidad de Barcelona, Barcelona.

GOÑI RODRÍGUEZ DE ALMEIDA, M<sup>a</sup>. (2009): “Catálogo de competencias necesarias en el Grado de Derecho”. En PALOMINO R. Y RODRÍGUEZ-ARANA J (Dir.): *Enseñar Derecho en el siglo XXI* (pp. 273-281). Pamplona: Aranzadi.

GUÍÑEZ MOLINOS, S. Y PAVIÉ NOVA, A. (2008): “Modelo de adquisición y desarrollo de competencias apoyado por CSCL”, *Cuadernos de Docencia Universitaria*, Vol. 1, núm. 1, pp. 111-128.

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

HARASIM, L.; HILTZ, S.; TUROFF, M.; TELES, L. (2000): *Redes de aprendizaje. Guía para la enseñanza y el aprendizaje en red*. Barcelona: Gedisa-Ediuoc.

MONTERROSO CASADO, E (2009): “Los entornos virtuales de aprendizaje: una aplicación práctica”. En PALOMINO R. Y RODRÍGUEZ-ARANA J (Dir.): *Enseñar Derecho en el siglo XXI* (pp. 317-329). Pamplona: Aranzadi.

RIESCO GONZÁLEZ, M. (2008): “El enfoque por competencias en el EEES y sus implicaciones en la enseñanza y el aprendizaje”, en *Tendencias pedagógicas*, 13.