

# “INTRODUCCION AL DERECHO PATRIMONIAL: UN REPASO A LO ESENCIAL GRACIAS A SOCRATIVE”

Aurelio Barrio Gallardo  
Profesor Contratado Doctor de Derecho civil  
Universidad de Zaragoza

## I. OBJETIVOS Y CONTEXTO ACADÉMICO

La materia “Derecho patrimonial” se centra en las relaciones entre particulares cuyo objeto tiene carácter económico, léase p. ej. los tratos preliminares que anteceden a la celebración del contrato, cuándo un negocio jurídico se entiende perfeccionado o que protección dispensa el Registro de la Propiedad al adquirente de vivienda. En síntesis corresponde a aquella rama del Derecho civil que tiene cabida en todas las titulaciones económico-empresariales. Estas asignaturas representan una primera aproximación a la ciencia jurídica para los alumnos de primer curso del Grado en Economía y en Marketing e Investigación de Mercados; en concreto la acción innovadora ha tenido lugar en las clases teóricas de “Introducción al Derecho” (MIM) y “Principios de Derecho y Derecho Mercantil” (ECO) impartidas durante el primer cuatrimestre.

## II. METODOLOGÍA DOCENTE UTILIZADA

En la asignatura se integran diversas metodologías activas que pretenden la implicación del alumnado en el aprendizaje del Derecho, sin descuidar el carácter expositivo de algunos de sus elementos. El empleo de *Socrative* se vería comprendido dentro de la lección magistral contribuyendo a hacerla participada. Al término de cada una de las unidades didácticas del programa se han reservado del orden de 15 min. para realizar un *test* que los alumnos han completado desde sus teléfonos móviles. En un contexto más amplio, el uso de esta herramienta quedaría englobado dentro de la técnica didáctica conocida como *gamificación*. El alumno aprende jugando; se divierte, participa en una suerte de concurso y al mismo tiempo cae en la cuenta de los propios errores; el profesor se cerciora de que se cumplen los objetivos pedagógicos mientras detecta de forma casi inmediata posibles dificultades en un ambiente lúdico y puede corregirlas antes de la prueba de evaluación.

## III. TIC EN QUE SE HA APOYADO

La elaboración de un *quiz* o un *exit ticket* que hace las veces de un cuestionario de cierre ha servido al fin de revisar los extremos más importantes de la disciplina. Su diseño y desarrollo se ha implementado con *Socrative*, una *app* de fácil manejo que puede descargarse desde su página web ([www.socrative.com](http://www.socrative.com)). Esta herramienta informática conoció su origen en 2010 de la mano de Amit MAIMON y fue por primera vez empleada en el Campus de la *Sloan School of Management* del prestigioso Instituto Tecnológico de Massachusetts (ITM). Se trata de una aplicación gratuita para dispositivos móviles que corre en la práctica totalidad de sistemas operativos (*iOS*, *Android*...) y puede bajarse siguiendo del proceso habitual (*Play Store*, *Windows Apps*...).

Una vez instalada, cuenta con dos accesos, uno para el papel de profesor (*socrative teacher*), que se ocupa de diseñar el cuestionario seleccionando conceptos destacados de la materia, y otro para el alumno (*socrative student*), que accede con un código (nº de *room* o habitación virtual) siguiendo las instrucciones del docente una vez concluida la explicación. Aunque las funciones de la *app* son muy variadas, e incluso superiores a

las de otros programas, en esta experiencia de innovación nos hemos limitado modestamente al *exit ticket*.

#### IV. CARÁCTER INNOVADOR A DESTACAR

Si bien la *ludificación* dentro la enseñanza de otras disciplinas comienza a ser una técnica didáctica asentada e incluso de cierta solera, en las ciencias jurídicas se muestra todavía de forma incipiente; se puede afirmar que no ha revelado aún todo su potencial, aunque su empleo es destacable, sobre todo en los seminarios de prácticas encomendados a los “jóvenes investigadores”. Lo mismo cabe decir del recurso a las nuevas tecnologías. Algunas experiencias que ilustran esta afirmación han sido expuestas en ediciones anteriores de estas Jornadas y su éxito ha movido al autor a adentrarse en el uso de esta TIC.

#### V. MEJORAS OBTENIDAS EN EL APRENDIZAJE DE LOS ALUMNOS

Sin perjuicio de una mejoría en el rendimiento académico, emplear elementos del ocio dentro del proceso enseñanza-aprendizaje, despierta el interés del alumnado por el conocimiento del Derecho. El grado de motivación y la participación, al término de cada uno de los bloques didácticos, se han visto incrementadas en este curso gracias a incorporar elementos lúdicos a la enseñanza, sirviéndonos del cauce que proporciona *Socrative*. Quizá esa rivalidad innata, que anida en el ser humano, por alcanzar los primeros puestos del ranking, le lleva a seguir con mayor atención las explicaciones y venir con una actitud despierta y participativa a las clases de teoría. Los estudiantes estaban casi ansiosos por iniciar la partida al final de cada lección y subir la puntuación obtenida en la clasificación de la asignatura. Aquellos que ocuparon un lugar destacado en el pódium de “Derecho Patrimonial” vieron recompensado su esfuerzo con una gratificación adicional en la calificación de la asignatura.

#### VI. SOSTENIBILIDAD Y TRANSFERIBILIDAD DE LA ACTUACIÓN

La gratuidad de la aplicación, su fácil accesibilidad, unidas al hecho de que la mayoría de nuestros estudiantes son nativos digitales y cuentan con un Smartphone o, en su defecto, un portátil o una Tablet, hace de esta una iniciativa sostenible y, además, con ningún coste económico añadido para nuestra institución. El uso de *Socrative* es trasladable a cualquier materia y se adapta fácilmente a todas las disciplinas en tanto que supone una forma amena de medir el conocimiento e insistir en los aspectos más relevantes de cada materia.

#### VII. CONCLUSIONES OBTENIDAS EN TODO EL PROCESO

La herramienta es interactiva y permite, a través del set de preguntas (*quiz*) o la consulta rápida (*quick question*), una evaluación formativa instantánea y una retroalimentación inmediata. No sólo el alumno sabe si su contestación resulta o no acertada, sino que además recibe un explicación prediseñada de por qué ha errado. Estas características permiten a simple golpe de vista pulsar la opinión de la clase o contrastar en tiempo real cómo se asienta los conceptos clave de la disciplina, p. ej. completando una encuesta al final de cada lección a modo de repaso (*exit ticket*). Se promueve un aprendizaje autónomo, lúdico, abierto y compartido mientras el profesor puede realizar el seguimiento en tiempo real e incluso controlar indirectamente la asistencia a clase.