

EL VALOR DE LA INNOVACIÓN DOCENTE EN EL DERECHO FINANCIERO Y TRIBUTARIO. IMPACTO DE LA UTILIZACIÓN DE LAS TIC EN LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

Dra. Ana María López Pérez

Profesora de Derecho Financiero y Tributario

José Luis Soler Domínguez

Profesor de informática. Coordinador Master en creación de experiencias en videojuegos

Dra. Carmen Campos Aparicio

Profesora de Didáctica y Organización Escolar

Florida Universitaria (centro universitario adscrito a la Universitat de Valencia)

RESUMEN:

La innovación en la docencia universitaria ha de constituir una preocupación constante en la mente de los docentes; de este modo el profesorado se ve en la obligación de emplear con mayor frecuencia nuevos y mejores recursos educativos debido a los avances tecnológicos que, cada vez con mayor celeridad, experimenta nuestra sociedad. En la docencia del Derecho Financiero y Tributario la innovación ha de ser continua y ofrece muchas posibilidades al profesorado. Por supuesto, el uso de las TIC constituye un aspecto esencial en la enseñanza universitaria, tanto en su modalidad presencial como no presencial.

El objetivo del presente trabajo es el análisis del estado actual de la innovación en la docencia del Derecho Financiero y Tributario desde nuestra experiencia personal. Previamente nos planteamos como enseñamos, y que elementos innovadores podemos introducir a través del uso de las TIC. Tras una introducción en la que resaltaremos la necesidad de la innovación en la Universidad, dedicaremos un apartado a la presentación de nuevas prácticas en el área del Derecho Financiero y Tributario tendentes a la concienciación en la lucha contra el fraude fiscal y a la importancia de la utilización de las TIC; incluimos el diseño de un video juego de alto valor didáctico. Finalmente expondremos las conclusiones, entre las que destacan la conveniencia de combinar la innovación y la investigación junto a algunas propuestas de futuro, como son la progresiva implantación de la docencia en inglés o la confección de una guía de buenas prácticas en innovación docente.

PALABRAS CLAVE: innovación, docencia, Derecho Financiero y Tributario, TIC, investigación.

1. INTRODUCCIÓN

El que no posee el don de maravillarse ni de entusiasmarse más le valdría estar muerto, porque sus ojos están cerrados.

Albert Einstein

La innovación en la docencia son dos conceptos que han de estar muy relacionados y al mismo tiempo ser una preocupación constante para el docente en todos los niveles educativos. La labor “docente” es definida como el “conjunto acciones-actividades-tareas en las que participa el profesor

en un contexto de intervención (en el interior de las aulas o en su interacción con otros colegas o directivos), así como en la interacción con los padres y la con comunidad en general”¹. Este concepto implica un sinfín de funciones; lo aceptemos o no, en la actualidad en el ámbito universitario y debido a la situación de crisis económica a la que se está haciendo frente, el docente se encuentra cada vez con más dificultades para llevar a cabo su misión.

Existe otro vocablo que ha de ir unido necesariamente a la función docente; es más, desde nuestro punto de vista, no deberían entenderse el uno sin el otro: nos referimos a la vocación. En opinión de GARCIA GARRIDO² “no todo el mundo sirve para esta profesión, en contra de lo que tan a menudo se cree; hace falta tener el perfil personal adecuado”. De esta forma, este autor deja constancia de la falsa creencia existente en nuestra sociedad de que a la profesión docente puede acceder cualquiera que posea una serie de actitudes y conocimientos; si, para ejercer la profesión hace falta competencias y conocimientos pero también vocación. Y ¿qué es la vocación? El diccionario de la REALE (Real Academia de la Lengua Española) en una primera acepción con claras connotaciones religiosas define el término como “inspiración con que Dios llama a algún estado, especialmente al de religión” y en su acepción coloquial como “Inclinación a cualquier estado, profesión o carrera”. Si combinamos las dos definiciones, dejando a un lado las referencias a la religión; “inspiración” por la que se “inclina” una persona para realizar una profesión u oficio, obtenemos nuestro concepto y particular visión de la vocación en el docente (no solo en el nivel universitario si no en todos los niveles del sistema educativo).

Sobre qué cualidades ha de poseer un profesional de la docencia PERRENOUD³ determina las siguientes:

- Persona creíble
- Mediador intercultural
- Animador de una comunidad educativa
- Garante de la Ley
- Organizador de una vida democrática
- Conductor cultural
- Intelectual

Ya en 1998 BRASLAVSKY⁴ puso de manifiesto la necesidad de desarrollar nuevas competencias profesionales en el perfil docente y cita “la resolución de los problemas o desafíos más coyunturales,

¹ Definición de TEJADA, J. (1997). *El docent i l'acció medidora*. EDIUOC, Barcelona.

² GARCÍA GARRIDO, J. L. (1999). “El profesor del siglo XXI”. *Bordón*, Nº 51 (4).

³ PERRENOUD, P. (2001). *La formación del docente del siglo XXI*. Cinterfor, Montevideo.

⁴ BRASLAVSKY, C. (1998). “Bases, orientaciones y criterios para el diseño de programas de formación de profesores”. *Biblioteca digital de la OEI*. Disponible en: https://www.google.es/search?client=safari&rls=en&q=http//oei.gov.+co.html&ie=UTF-8&oe=UTF-8&gfe_rd=cr&ei=h4tiU9fCNMHQ8gfp84HYDQ. Fecha de consulta: 01/05/2014.

a las que denomina "pedagógico" didáctico" y "político "institucional", vinculadas con desafíos más estructurales, denominadas "productiva e interactiva" y vinculadas con procesos de especialización y orientación de su práctica profesional, denominada "especificadora".

Con respecto a como se es docente hoy en día o como ejercen su rol los docentes, se han venido produciendo, como es sabido, profundas transformaciones, incitadas por los cambios suscitados en la sociedad; la Declaración de Bolonia el 19 de junio de 1999 inicia una nueva era en la docencia universitaria proclamando el tránsito del "modelo de enseñanza al modelo de aprendizaje" y una de sus mayores consecuencias e implicaciones es una transformación en la función del profesorado; ha de incentivar al alumno al aprendizaje significativo tanto en el aula como fuera de ella. Lo anterior ha de conllevar asimismo una transformación en el rol del alumnado que debe participar activamente un proceso de aprendizaje permanente. Diez años después del proceso de Bolonia, y tras varias declaraciones, La Declaración de Lovaina el 29 de abril de 2009⁵ resalta la necesidad de unir la educación a la investigación y la innovación. Esta importantísima manifestación podría ser el inicio de la solución de muchos de los problemas del mundo universitario actual, particularmente de la comunidad docente.

Al hilo de lo anterior, se entiende por innovación "la concepción e implantación de cambios significativos en el producto, el proceso, el marketing o la organización de la empresa con el propósito de mejorar los resultados. Los cambios innovadores se realizan mediante la aplicación de nuevos conocimientos y tecnología que pueden ser desarrollados internamente, en colaboración externa o adquiridos mediante servicios de asesoramiento o por compra de tecnología. Las actividades de innovación incluyen todas las actuaciones científicas, tecnológicas, organizativas, financieras y comerciales que conducen a la innovación. Se consideran tanto las actividades que hayan producido éxito, como las que estén en curso o las realizadas dentro de proyectos cancelados por falta de viabilidad"⁶.

En la educación superior universitaria la actividad innovadora necesariamente requiere, entre otros aspectos, del desempeño de una constante labor investigadora en aras a la consecución de la excelencia en ambas actividades. La investigación es el "proceso que, utilizando el método científico, permite obtener nuevos conocimientos en el campo de la realidad social (investigación pura) o bien estudiar una situación para diagnosticar necesidades y problemas a efectos de aplicar los conocimientos con fines prácticos"⁷. Por descontado, la combinación entre las labores docentes e investigadoras es imprescindible y debe ser potenciada por los poderes públicos ya que de otro modo, el perjuicio ocasionado no solamente tiene consecuencias en los agentes de la comunidad educativa (profesorado y alumnado) si no que repercute negativamente en toda la sociedad.

Para contribuir a la excelencia antes citada, consideramos muy importante que, además de no cesar en nuestra misión investigadora, es fundamental la interacción entre la investigación y la docencia; el alumnado puede ser participe en el citado proceso si conseguimos que se sienta motivado en el mismo. El objetivo del presente trabajo es analizar el estado de la innovación en la docencia del

⁵Disponible en http://www.ond.vlaanderen.be/hogeronderwijs/bologna/conference/documents/Leuven_Louvain-la-Neuve_Communique_April_2009.pdf. Fecha de consulta: 01/05/2014.

⁶Definición del Manual de Oslo (1997) OCDE.

⁷Definición de ANDER-EGG (1995). *Técnicas de investigación social*. Lumen, Argentina.

Derecho Financiero y Tributario; para ello y tras la presente introducción, nos dispondremos a abordar la situación actual de la actividad innovadora en la docencia del Derecho en general y del Derecho Financiero y Tributario en particular, a través de experiencias personales en las que la utilización de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) desempeñan un papel esencial. Posteriormente, junto con nuestras conclusiones, expondremos propuestas de buenas prácticas para un futuro tales como la interacción entre las labores docente e investigadora o la introducción de la docencia en inglés.

2. LA INCORPORACIÓN EN LA DOCENCIA DEL DERECHO FINANCIERO Y TRIBUTARIO DE PRÁCTICAS INNOVADORAS. LA INVESTIGACIÓN EN LA LUCHA CONTRA EL FRAUDE FISCAL

En este apartado se plantea la introducción de prácticas que consideramos capaces de incorporar un carácter innovador a la docencia del Derecho en general y del Derecho Financiero y Tributario en particular; trataremos el tema efectuando una introducción sobre la situación en la Universidad española para posteriormente mostrar algunas experiencias y proyectos de producción propia.

2.1 La innovación docente en las Universidades españolas. Estado de la cuestión

Como puede fácilmente imaginarse, la situación financiera de la Universidad española dista mucho de encontrarse en su mejor momento. Algunos datos avalan esta afirmación; fuera de España, una Universidad de unos 15.000 estudiantes tiene un presupuesto de 700 a 1.000 millones de dólares. La media en las Universidades públicas españolas es de 30.000 alumnos y de entre 150 y 300 millones de presupuesto⁸. La gravedad de la crisis actual puede resumirse del siguiente modo: “Actualmente la solvencia financiera de las Universidades está en entredicho: déficit, dificultades para hacer frente a las nominas, falta de inversiones en inmuebles, en infraestructuras, en equipamiento científico y tecnológico, etc. Se conoce bien cuales son las necesidades de las Universidades, pero de lo que se trata es de decidir qué estrategia se utilizará para mejorar su visibilidad y competitividad internacional, y lograr que éstas sigan funcionando y cumpliendo con éxito su papel. Lo que pone en cuestión que la financiación sea sostenible es que se observan ineficiencias que nadie parece capaz de afrontar”⁹. Las facultades de Derecho, así como el resto de facultades, no son ajenas a estos problemas.

El estado de la producción científica y de la innovación docente en las facultades de Derecho es, bajo nuestro punto de vista, aceptable dada la situación a la que ha de hacer frente; se organizan jornadas y congresos al menos una vez al año, con las limitaciones anteriormente expuestas, y nos consta que el profesorado está realizando un gran esfuerzo que en muchas ocasiones no ve recompensado desde el punto de vista económico. El problema radica en que la falta de financiación de las Universidades conlleva la escasez de proyectos de investigación y la disminución de oportunidades de intercambio de experiencias por parte del personal docente. La delicada situación de la I+D+i española revierte en la Universidad y por ende en todas las facultades pertenecientes a la misma. La

⁸Los datos son ofrecidos por expertos del mundo académico universitario que elaboraron el Informe “Temas candentes de la Universidad española 2013” con la colaboración de la Fundación Europea Sociedad y Educación y de la División Global Santander Universidades en el marco de la iniciativa Crecimiento Inteligente, PwC. Disponible en: [http://kc3.pwc.es/local/es/kc3/publicaciones.nsf/V1/7E7ABBBBC81074258C1257B33005EA050/\\$FILE/Temas-Candentes-Universidad.pdf](http://kc3.pwc.es/local/es/kc3/publicaciones.nsf/V1/7E7ABBBBC81074258C1257B33005EA050/$FILE/Temas-Candentes-Universidad.pdf). Fecha de consulta: 02/05/2014.

⁹Vid informe “Temas candentes de la Universidad española 2013”, obra cit.

constatación de este hecho y la llamada “fuga de cerebros” ha producido, afortunadamente, un cambio de actitud en sectores de nuestra sociedad que hasta ahora permanecían en silencio; instituciones científicas y asociaciones nacionales e internacionales elevaron una propuesta al Gobierno con la denominación de “Carta Abierta por la Ciencia en España” en abril de 2013. La iniciativa cuenta con el respaldo más de 26.000 científicos de 80 países, con la aprobación de algunos Premios Príncipe de Asturias y Premios Nobel así como con un nutrido grupo de premios Nacionales de Investigación y Académicos de Reales Academias españolas e internacionales.

Conscientes de tales dificultades y de la situación de la I+D+i española, expertos de la Comisión Europea van a analizar a través del denominado EUROPEAN RESEARCH AREA COMMITTEE (ERAC) PEER REVIEW lo que está ocurriendo en nuestro país. Nueve expertos de cinco países de la Unión Europea (Bélgica, Alemania, Estonia, Francia y Suecia), cuatro expertos independientes y dos representantes de la Comisión Europea estudian la situación del Sistema Español de I+D+i. Sus resultados y recomendaciones van a servir “para la puesta en marcha de la Agencia de Investigación y para mejorar nuestro sistema de ciencia en su conjunto” según palabras del MINISTRO DE ECONOMIA en un Informe de conclusiones en el que se incluirán las recomendaciones en el Programa Nacional de Reformas del Gobierno en 2015 (a fecha de publicación del presente trabajo no es desconocido). El principal propósito del análisis es la mejora en las medidas de apoyo a la I+D+i en aras a responder efectivamente a las necesidades de los agentes (investigadores, Universidades, centros públicos de investigación y empresas). Se pretende el afianzamiento de los objetivos marcados en la Estrategia Española de Ciencia y Tecnología y de Innovación (aprobada en febrero de 2013) mediante la adopción de las medidas, reformas o adaptaciones que sean necesarias para reforzar la efectividad del Sistema de I+D+i en nuestro país.

Tras las iniciativas anteriormente expuestas, que no dudamos han de contribuir a la mejora del estado de la producción científica en España y a la mejora de la situación en la Universidad, hemos de preguntarnos quienes son los sujetos beneficiados de la innovación en la Universidad y en la docencia del Derecho. Pues bien, el principal beneficiado ha de ser el sujeto receptor del conocimiento; el alumnado. En segundo lugar se beneficia la comunidad educativa, principalmente los profesionales de la docencia y en tercer lugar la Universidad que verá incrementada sus matriculas y por añadidura su financiación. No olvidemos que también se beneficiarán las empresas, cuyo contacto permanente con la Universidad ha de ser potenciado en gran medida, con la producción de los resultados de la I+D+i; patentes o modelos de utilidad.

Esperamos, llegados a este punto, haber expresado la inminente y urgente necesidad del uso de la innovación en la investigación y en la docencia en las facultades españolas. A continuación nos proponemos exponer algunas prácticas con carácter innovador a implantar en nuestro centro universitario.

2.2 La introducción de la lucha contra el fraude fiscal en la docencia. Un proyecto multidisciplinar.

Tras realizar una encuesta informal sobre el fraude fiscal en España en nuestras aulas durante el curso 2012-2013 en las asignaturas relacionadas con el Derecho Financiero y Tributario tales como “Introducción a la Fiscalidad” o “Fiscalidad de la Empresa” del Grado en Administración de Empresas (ADE), nos dimos cuenta de la necesidad de realizar acciones en aras a concienciar al alumnado en este tema y en cuestiones de educación cívico-tributaria. De este modo surgió nuestro proyecto “Educación tributaria y lucha contra el fraude: un proyecto de conciencia social en la escuela”. Tras

solicitar su financiación a un organismo oficial y obtener su denegación, nos disponemos a llevarlo a cabo sin financiación pero no sin ilusión, elemento muy importante hoy en día para poder realizar cualquier proyecto.

El objetivo del proyecto de investigación es la lucha contra el fraude fiscal mediante el fomento de la educación en valores, porque éstos constituyen un elemento esencial en todos los niveles y grados educativos. La propuesta de acción del proyecto es la futura experimentación de la educación tributaria en las diferentes etapas educativas destinadas a sensibilizar a la población escolar de la importancia del cumplimiento de los deberes y obligaciones fiscales, tomando conciencia de que la honradez es un requisito indispensable para la construcción de una sociedad solidaria y justa. Asimismo, otra de las pretensiones del proyecto es la práctica de experiencias innovadoras (técnicas y estrategias de aprendizaje) en escuelas infantiles, de educación primaria y secundaria, para el análisis de su futura viabilidad.

En principio, no parece necesario justificar la necesidad de trabajar desde el sistema educativo la prevención del fraude fiscal, pues parece del todo obvio. Sin embargo pensamos que sería adecuado plantear cuál debería ser el proceso de ubicación curricular de los contenidos preventivos del fraude fiscal (a nuestro entender: la educación en valores y actitudes) así como las fases en las que nuestra propuesta pedagógica estructuraría la implantación del proyecto de prevención del fraude como contenido de los programas formativos en las facultades de magisterio y en los master de profesorado de secundaria, como primer paso para proceder a una posterior inclusión de los contenidos preventivos del fraude fiscal en las programaciones de aula.

Lo verdaderamente interesante del proyecto es su carácter multidisciplinar; ya que en él participan profesoras del área de Derecho Financiero y Tributario, una profesora especialista en pedagogía y didáctica de la educación y profesores expertos en TIC, que imparten docencia en el master oficial en video juegos en nuestro centro universitario. Pensamos que trabajar profesores de distintas áreas en un proyecto como este nos enriquecerá enormemente y puede ser un ejemplo para otras Universidades o centros universitarios.

En referencia a como vamos a realizar el proyecto en nuestras aulas y la forma en la que, además del alumnado de Educación Primaria o Secundaria, va a participar nuestro alumnado del área universitaria, trataremos a continuación. Nos proponemos experimentar acciones ya realizadas para el proyecto en el curso 2012-23 como el juego *Pasapalabra*, ya presentado en la IV Jornada sobre Docencia del Derecho y TIC de la Universidad Oberta de Catalunya que se celebró en junio de 2013. El fin del juego es que los estudiantes asimilen conceptos tributarios a través de las TIC y de una forma innovadora elaborando ellos mismos las definiciones¹⁰. Asimismo realizaremos en el marco del proyecto aplicaciones informáticas en relación a la lucha contra el fraude fiscal aplicable al alumnado universitario y por supuesto a la docencia del Derecho Financiero y Tributario.

2.3 La importancia de las TIC en la educación. El Aprendizaje basado en juegos: Una aplicación práctica para la sensibilización acerca de la ética fiscal

¹⁰Para más información sobre el tema vid LÓPAZ PÉREZ, A. M. (2013). "La importancia de la lucha contra el fraude fiscal en la docencia del Derecho Financiero y Tributario. Diseño de herramientas de trabajo colaborativo a través de las TICS" en CERRILLO I MARTÍNEZ A.; DELGADO GARCÍA, A. M. (COORDS.) (2013). *Buenas prácticas docentes en el uso de las TIC en el ámbito del Derecho*, UOC.

Resulta evidente la gran distancia existente entre los intereses y pasiones de los estudiantes en nuestras aulas y los contenidos y actividades planteadas dentro de éstas por los docentes. Las elevadas cifras de fracaso escolar, como podemos ver en el informe de FERNÁNDEZ, MENA Y RIVIERE¹¹, así como las bajas calificaciones obtenidas en los "termómetros" educativos internacionales, como el informe PISA 2012¹², son claros indicativos de que todavía nos queda mucho trabajo por hacer a la hora de acercar la educación a sus usuarios, los estudiantes.

La educación tiene un componente emocional y motivacional muy importante y si no somos capaces de entender cómo funciona la mente de nuestros estudiantes, qué los motiva, qué les apasiona, nunca seremos capaces de despertar en ellos la chispa del aprender a aprender. Tal como podemos leer en CORNELLÀ¹³, "esto de la educación no se trata de llenar botellas sino de encender fuegos", una definición apasionada y consistente con el movimiento vigente dirigido hacia la transformación del modelo educativo.

Los tiempos "de llenar botellas", con estudiantes claramente ubicados en un lado de la clase, jugando un rol pasivo, supeditado a la transferencia de conocimiento del maestro como única fuente han quedado atrás, afortunadamente.

En nuestra sociedad, una sociedad-red donde todos tenemos la capacidad de crear contenidos y difundir los mismos, donde la información está al alcance de todo el mundo y ya no se considera crítico el acceso a la misma sino las competencias necesarias para poder buscar y filtrar, es un hecho que tenemos que cambiar la manera de enfocar la docencia, tanto dentro como fuera de las aulas. Una aproximación, como tantas otras, no precisamente la única, es mediante los videojuegos.

¿Por qué videojuegos? Porque representan la forma de ocio más extendida (por encima de la música, los libros o el cine) por todo el mundo; porque los jóvenes (y no tan jóvenes) dedican muchas horas a lo largo de su vida a jugar, porque tratan de superarse continuamente, porque forman comunidades de aprendizaje para aprender entre pares, etc. En definitiva, porque se divierten.

Para cuantificar esta penetración de los videojuegos en nuestra sociedad, habría que revisar los estudios de MCGONIGAL¹⁴, donde podemos encontrar que, actualmente, existen 183 millones de *videojugadores* (gamers) en Estados Unidos que se declaran jugadores "regulares", con una media de 13 horas semanales. Globalmente, la comunidad de *gamers* (incluyendo PCs, consolas, mobile phones y otros dispositivos), se conforma por más de 4 millones de *gamers* en el Oriente Medio, 10 millones en Rusia, 105 millones en India, 10 millones en Vietnam, 10 millones en México, 13 millones en Sudamérica y América Central, 15 millones en Australia, 17 millones en Corea del Sur, 100 millones en Europa y 200 millones en China.

¹¹FERNANDEZ ENGUIA. M.; MENA MARTINEZ, L.; RIVIERE GÓMEZ, J. (2010). "Fracaso y abandono escolar en España". *Colección Estudios Sociales, Nº 29. Obra Social "La Caixa"*.

¹² Disponible en: <http://www.mecd.gob.es/dctm/inee/internacional/pisa2012/pisa2012lineavolumeni.pdf?documentId=0901e72b81786310>. Fecha de consulta: 01/05/2014.

¹³CORNELLÀ, A. (2004). "Desaprendo luego existo". *Papeles Infonomia. Las ideas que van a contar para las personas que van a contar*.

¹⁴MCGONIGAL, J. (2011). *Reality is broken. The Penguin Press*.

MCGONIGAL¹⁵ también efectúa un estudio del tiempo invertido en videojuegos a nivel internacional llegando a la conclusión de que un *gamer* típico juega una o dos horas al día; por otra parte revela que en China más de 6 millones de personas invierten al menos 22 horas a la semana. Asimismo, más de 10 millones de *hard gamers* (jugadores de alta frecuencia) en el Reino Unido, Francia y Alemania juegan al menos 20 horas a la semana.

Además, los videojuegos favorecen movimientos espontáneos de creación de comunidades de aprendizaje dignos de estudio como modelo para trasladar a los sistemas educativos. Como ejemplo, podemos analizar la *WoWWiki*, una wiki creada ad hoc por los fans del videojuego online *World of Warcraft* y con más de 250.000 artículos wiki orientados a compartir experiencias, conocimientos del mundo virtual donde pasan ingentes cantidades de horas y donde quieren tener éxito, de una manera análoga a como lo querrían en la vida real. MCGONIGAL¹⁶, cataloga esta wiki como la más grande después de la Wikipedia.

PRENSKY¹⁷ en su teoría acerca de los nativos y los inmigrantes digitales, ya mencionaba los videojuegos como un canal directo con los primeros, especialmente al remarcar como aprenden de manera diferentes aquellos que han nacido en la sociedad digital frente aquellos que se están adaptando, conocidos como inmigrantes digitales.

Y si resultan tan atractivos, ¿por qué no se utilizan ya de manera generalizada en las aulas? Para responder a esta pregunta, podemos referirnos a los hallazgos de GREEN Y MCNEESE¹⁸ sobre por qué no acaban de integrarse los videojuegos en los procesos de enseñanza- aprendizaje. Así, señalan que:

- a) Es difícil encontrar un juego que encaje con los objetivos curriculares y con la temporalización típica del periodo de clase.
- b) Las infraestructuras TIC de las escuelas no pueden soportar muchos de los videojuegos y entornos virtuales.
- c) Porque existe una muy limitada evidencia empírica de su efectividad y de que la utilización de videojuegos en las aulas no está soportada ni por las direcciones de las escuelas ni para los padres, como recogen también KLOPFER, OSTERWEIL Y SALEN¹⁹.

¹⁵MCGONIGAL, J. (2011), ob. cit.

¹⁶PRENSKY M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. McGraw-Hill, New York.

¹⁷PRENSKY Destaca ideas como la "reconexión" cerebral de los nativos digitales, reconfigurando las funciones más características vinculadas al aprendizaje como pueden ser:

- Los nativos digitales procesan la información de una manera tremendamente rápida (diagonal).
- Les gustan los procesos y tareas paralelos.
- Prefieren gráficos antes que el texto.
- Defienden los accesos aleatorios (hipertextos) frente a los secuenciales.
- Funcionan mejor cuando trabajan en red.
- Prosperan con satisfacción inmediata y bajo recompensas frecuentes
- Eligen jugar "en serio" antes que trabajar.

Todos estos rasgos aparte de hacernos ver cómo aprenden los nativos digitales, refuerzan la idea de que los videojuegos forman una parte fundamental de la cultura de las nuevas generaciones.

¹⁸GREEN. M; MACNESEE, M. (2011). "Using digital games and virtual environments to enhance learning " en *Learning to play. Exploring the future of education with videogames*. Peter Lange Publishing, New York.

En definitiva, las respuestas a la pregunta formuladas eran esperadas pero no poder ello dejan de ser indicadores de la realidad actual²⁰.

Por nuestra parte en la propuesta de acción, en el marco del proyecto de lucha contra el fraude fiscal, diseñaremos un juego para la sensibilización del alumnado de grado acerca de la importancia de la ética fiscal para nuestra sociedad. El juego se basará en la toma de decisiones relacionadas con la ética en general, la ética fiscal en particular y cómo éstas condicionan el futuro, nuestro y de la sociedad que conocemos. Para generar esta empatía, el género de juego elegido es el de la aventura gráfica, donde se controlará a un personaje (masculino o femenino, a elección del jugador) y donde se avanzará a través de una historia donde nuestras decisiones éticas afectan a todos los que nos rodean y a nuestro propio destino.

3. CONCLUSIONES Y ALGUNAS PROPUESTAS DE FUTURO

- La innovación ha de ser una preocupación constante para la comunidad docente. En la educación superior universitaria, la actividad innovadora necesariamente requiere, entre otros aspectos, del desempeño de una constante labor investigadora en aras a la consecución de la excelencia en ambas actividades.
- El estado de la innovación docente en las facultades de Derecho es aceptable. La falta de financiación de las Universidades conlleva la escasez de proyectos de investigación y la disminución de oportunidades de intercambio de experiencias por parte del personal docente.
- Los sujetos beneficiados de la innovación en la Universidad y en la docencia del Derecho son: el alumnado; la comunidad educativa, en especial los profesionales de la docencia y la Universidad que verá incrementada sus matriculas y por añadidura su financiación.
- La combinación de las labores docentes e investigadoras es imprescindible y debe ser potenciada por los poderes públicos ya que, de otro modo, el perjuicio ocasionado no solamente tiene consecuencias en los agentes de la comunidad educativa (profesorado y alumnado), sino que repercute negativamente en toda la sociedad.
- Desde nuestra experiencia personal, presentamos un proyecto multidisciplinar de lucha contra el fraude fiscal. En su fase inicial el proyecto consiste en un programa de formación en

¹⁹KLOPFER, E.; OSTERWEIL, S.; SALEN, K. (2009). "Moving learning games forward". *Education Arcade paper. Masachsetts Institute of Technology.*

²⁰Analizando en profundidad cada uno de estos apartados, podemos afirmar que tanto los apartados b) como c) están claramente superados a día de hoy. En primer lugar, la dotación informática de los centros educativos ha ido creciendo progresivamente, además de contar con la incorporación de dispositivos móviles como netbooks o tablets, de bajo coste y suficiente capacidad para ejecutar juegos. Por otra parte, en cuanto a la consistencia académica del aprendizaje basado en videojuegos, basten un par de datos para evidenciarla: en la Web of Knowledge de Thomson-Reuters, nos encontramos con 593 papers de alto impacto con la keyword "game-based learning" y con 929 papers de alto impacto con la keyword "serious games"; la COMISIÓN EUROPEA, en su programa Horizon2020, incluye un apartado específico para fomentar la incorporación curricular de los videojuegos: "Immersive computer-based environments will be widely used at ISCED 2020 level 1. They include simulation and game applications for multiple participants that aim for simultaneous development of social and cognitive skills. With ICT support, learners can combine classroom learning with learning at home."

el Grado de Magisterio y en los Máster de profesorado de secundaria. Entre sus propuestas de acción, se encuentra el uso de las TIC, que adquieren especial protagonismo a través del diseño de juegos y video juegos; estos últimos constituyen la forma de ocio más extendida en la actualidad, por encima de la música, los libros o el cine.

Con base en lo anteriormente expuesto, proponemos:

- Interacción entre la investigación y la docencia. Planteamiento personal: ¿Por qué no aprovechar la estancia en un congreso y la producción de un artículo en el aula? ¿Qué beneficio pueden obtener con ello los estudiantes?
- Elección de artículos científicos o comunicaciones y ponencias expuestas en congresos de Derecho Financiero y Tributario de contenido curricular y extracurricular. Exposición de los criterios de evaluación por el profesorado previamente el trabajo del alumnado. Necesaria utilización de las TIC.
- Incorporación progresiva del idioma inglés en la impartición de asignaturas de Derecho Financiero y Tributario. Asistencia del alumnado a charlas y congresos internacionales relacionados con la asignatura.
- Elaboración de una “Guía de buenas prácticas en la docencia del Derecho Financiero y Tributario” en la que se incluyan las actividades realizadas por el alumnado y por el profesorado así como algunas recomendaciones sobre actividades de carácter innovador a realizar en la Universidad o el centro universitario.

4. BIBLIOGRAFIA

ANDER-EGG (1995). *Técnicas de investigación social*. Lumen, Argentina.

BRASLAVSKY, C. (1998). “Bases, orientaciones y criterios para el diseño de programas de formación de profesores”. *Biblioteca digital de la OEI*.

CERRILLO I MARTÍNEZ, A.; DELGADO GARCÍA, A. M. (COORDS.) (2013). *Buenas prácticas docentes en el uso de las TIC en el ámbito del Derecho*. UOC.

CORNELLÁ, A. (2004). “Desaprendo luego existo”. *Papeles Infonomía. Las ideas que van a contar para las personas que van a contar*.

FERNANDEZ ENGUITA, M.; MENA MARTINEZ, L.; RIVIERE GÓMEZ, J. (2010). “Fracaso y abandono escolar en España”. *Colección Estudios Sociales, Nº 29. Obra Social “La Caixa”*.

GARCÍA GARRIDO, J. L. (1999). “El profesor del siglo XXI”. *Bordón, Nº 51 (4)*.

GEE, J.P. (2003). “What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy”. Pallgrave MacMillan.

GEE, J.P. (2007). “What Video Games Have to Teach Us About learning and literacy”, *revised and updated Edition*. Pallgrave Macmillan.

GREEN, M.; MACNESEE, M. (2011). "Using digital games and virtual environments to enhance learning" en *Learning to play. Exploring the future of education with videogames*. Peter Lange Publishing, New York.

KLOPFER, E.; OSTERWEIL, S.; SALEN, K. (2009). "Moving learning games forward". *Education Arcade paper*. Massachusetts Institute of Technology.

MCGONIGAL, J. (2011). *Reality is broken*. The Penguin Press.

PARAS, B.; BIZZOCCHI, J. (2005). "Games, Motivation and effective learning: An integrated model for educational game design." *Proceedings of the DiGRA 2005 Conference*, 'Changing Views: Worlds in play'.

PERRENOUD, P. (2001). *La formación del docente del siglo XXI*. Cinterfor, Montevideo.

INFORME PISA (2012). "Executive Summary", <http://www.oecd.org/dataoecd/34/60/46619703.pdf>.

PRENSKY M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. McGraw-Hill, New York.

PRENSKY, M. (2006). 'Don't Bother Me Mom, I'm learning!': How computer and video games are preparing your kids for the twentyfirst century". *Paragon House*.

SHAFFER, D. (2006). *How Computer Games Help Children learn*. Palgrave Macmillan.

TEJADA, J. (1997). *El docent i l'acció medidora*. EDIUOC, Barcelona.

ULICSAK, M.; WRIGHT, M. (2010). "Games in education: Serious games." *Bristol: Futurelab*

VAN ECK, R. (2006). "Digital Game-Based Learning: It's Not Just the Digital Natives Who Are Restless". *EDUCAUSE Review*, Vol. 41, nº 2.