

HERRAMIENTA PEDAGOGICA PODEROSA:

LA SIMULACION COMO LABORATORIO JURIDICO

Autores: Santos Alberto Corica¹, Maria Cecilia Valeros², Guillermina B. di Luca³, y Fernanda L. Niell⁴.

PALABRAS CLAVE: Simulador, Tecnologías, Capacitación, Práctica.

RESUMEN:

Pretendemos con esta ponencia compartir con la comunidad académica el trabajo realizado a través de herramientas digitales y bajo la modalidad LABORATORIO JURIDICO simular con la experiencia como LABORATORIO JURIDICO. Se presenta en esta oportunidad la creación y utilización de un SIMULADOR con fines educativos como así también una PRÁCTICA DE INSTANCIAS DE SIMULACIÓN REAL A TRAVES DE ACTIVIDADES LÚDICAS, recursos que propician potencialmente el espacio de la práctica, el auto-aprendizaje y el trabajo colaborativo.

Palabras clave: Educación Virtual- Simulación-Interactividad-Interdisciplina

INTRODUCCION Y ANTECEDENTES

¹ Coordinador y Profesor de las Practicas Civiles UNLP, Fac. Cs. Jurídicas y Sociales La Plata, Buenos Aires- Coordinador Taller de Jóvenes Abogados UNLP Posgrado -Director: Seminario Las Tics en el Proceso Civil UNLP(albertocoricalpsat@gmail.com)

² JTP-Profesora Practicas Civiles UNLP Fac. Cs. Jurídicas y Sociales La Plata, Buenos Aires – Coordinadora “Taller de Jóvenes Abogados UNLP Posgrado- Coordinador: “Seminario TICS UNLP(ceciliavaleros@gmail.com)

³ JTP-Profesora Prácticas Civiles Catedra 3 Derecho Procesal II UNLP – Docente Seminario “El rol de las Tics aplicadas al Proceso Civil” UNLP Fac. Cs. Jurídicas y Sociales La Plata, Buenos Aires- Adjunta Seminario Litigación ante Tribunales Orales-Fac. Cs. Jcas y Sociales UCALP.(guillerminabdiluca@gmail.com)

⁴ Auxiliar Docente Ayudante en Prácticas Civiles UNLP y Profesora Seminario “El rol de las Tics aplicadas al Proceso Civil” UNLP Fac. Cs. Jurídicas y Sociales, La Plata, Buenos Aires. (niellf@hotmail.com)

La simulación es una de las herramientas más poderosas disponibles para los responsables en la toma de decisiones, diseño y operación de un sistema complejo. Ésta permite el estudio, análisis y evaluación de situaciones que de otro modo no serían posible de analizar, permite responder a la pregunta: *¿Qué pasa sí?* Es una metodología de resolución de problemas.

Las ideas de aprender haciendo desde la concepción de Dewey (1989), se plasman en la educación formal a fin de mantener el contacto con la experiencia directa, estableciendo la secuencia de la *teoría* con la *práctica*. Así, es posible articular la teoría con la práctica permitiendo la aplicación y obtención de nuevos conocimientos a partir de la propia práctica, así como la comprobación de la validez de los conceptos teóricos.

Pero, también se encuentra en lo que a veces se llama el "*aprendizaje natural*", que se realiza sin una concepción teórica, donde se trabaja por prueba, error, rectificación y finalmente se aprende (Rodríguez Illera, 2004).

El objetivo básico de una simulación bien diseñada es desarrollar en el estudiante una comprensión profunda, flexible e intuitiva del tema o contenido a tratar. Son numerosos los estudios que se centran en las ventajas que presentan como herramientas educativas, así Fripp (1997), hace hincapié en ventajas como la motivación, la variedad en los métodos o el aprendizaje experimental que permite comprobar al alumno las consecuencias de sus decisiones.

A lo largo de este trabajo nos proponemos compartir una misma idea: simular, en un caso poniendo el foco en las herramientas tecnológicas disponibles, y por otro lado simular distintos esquemas y procesos de trabajo que se aplican en ámbitos distintos: el estudio jurídico, el Juzgado atravesados por la construcción de una causa judicial, el vehículo que posibilita esta dinámica dentro del proceso enseñanza-aprendizaje es el Laboratorio Jurídico⁵.

⁵ Los laboratorios virtuales fueron definidos por la UNESCO como: espacio electrónico de trabajo concebido para la colaboración y experimentación a distancia con el objeto de investigar o realizar actividades creativas y elaborar y difundir resultados mediante TICS. Esto y Mucho mas sucede en las experiencias que forman parte de la presente ponencia.

PRÁCTICA: SIMULADOR UNLP-SCBA⁶

Hace ya tiempo que la Justicia reclama un cambio generacional en la estructura de sus procesos de la mano de las nuevas tecnologías que impactan en su funcionamiento cotidiano. Es preciso destacar que las TICs son medios y no fines.

En base a ello, para el efectivo éxito de estos procesos de modernización del servicio de justicia como política pública, es crucial generar información –en sus actuales y futuros actores- sobre el funcionamiento del sistema y así poder alcanzar estándares de calidad y eficiencia en la prestación del servicio de Justicia.

Todo ello, nos lleva ineludiblemente a repensar la formación universitaria que brinda nuestra Casa de Estudios destinada a quienes serán protagonistas de esta nueva era judicial, que ya no mira al expediente en su clásico formato papel sino que abre paso cada vez con mayor rapidez a las causas en su totalidad electrónicas mostrando así un escenario de trabajo totalmente diferente al que estábamos acostumbrados y que como tal, era mostrado y enseñado al alumnado de la Facultad de Ciencias Jurídicas y Sociales.

A modo de antecedente, recordamos la celebración del Convenio UNLP- SCBA N° 19 donde se instrumentó con sede en la Biblioteca de la SCBA un sistema de Simulación.

El origen de la iniciativa que ponemos en vidriera se remonta al año 2018 donde en el marco del “II Congreso Internacional de Enseñanza del Derecho UNLP” se inauguró en sede de la Universidad Nacional de La Plata (UNLP) un espacio de enseñanza destinado a alumnos de las prácticas de Derecho Procesal II denominado “AULA JUZGADO”. En dicho ámbito, se dispuso de mobiliario un sistema informático para la proyección y manipulación del sistema CICERO, tecnología actualmente utilizada en la Suprema Corte de la Provincia de Buenos Aires (en adelante SCBA) para la videograbación de audiencias.

⁶ Equipo Docente a cargo de la practica: A. Santos Corica – M. Cecilia Valeros – Carolina Cestac – Fernanda Niell – Guillermina di Luca

Este proyecto, generó un espacio físico para fines académicos de avanzada, que permitió la utilización real del sistema de video-filmación de audiencia por parte del alumnado, pero, sin perjuicio de ello, no resolvió otras cuestiones como ser: la posibilidad de experimentar y enseñar con otros sistemas que actualmente son de uso cotidiano en el quehacer profesional del derecho como ser: MEV, MODULO DE PRESENTACIONES Y NOTIFICACIONES ELECTRONICAS, SISTEMA DE FIRMA DIGITAL, SISTEMA AUGUSTA.

Con esa finalidad, se destinó en sede de la Biblioteca de la Corte un espacio para la instalación de PC's y proyectores donde se reunió semanalmente a capacitadores y alumnos, contando con una currícula de clases en las que se agrupó al universo de estudiantes inscriptos en reuniones de seis y, a través de capacitadores de la Subsecretaría de Informática y de la UNLP, se procedió a realizar un recorrido general por los contenidos básicos informáticos y jurídicos.

A partir de la irrupción del Covid -19 y con la necesidad de ininterrumpir la práctica se gestionó un espacio virtual (aula asincrónica) a través del campus Virtual de la SCBA y se utilizó ese espacio para explorar, generar contenido audiovisual que diera cuenta de la utilización del sistema de Presentaciones y Notificaciones de la SCBA desde una mirada holística e integradora que tuviera al igual que en la presencialidad la posibilidad que el alumno/a experimente el ropaje de abogado/a, empleado/a judicial/funcionario/a judicial/ juez).

Si bien el cometido fue cumplido ya que se propiciaron instancias streaming y se exploraron otras estrategias como: glosarios, foros, espacios lúdicos, etc., era necesario renovar las expectativas y lanzarse a un nuevo desafío, pero esta vez, de modo interdisciplinario.

Nos propusimos así, adaptar la práctica realizada en la presencialidad a la virtualidad plena, y contamos para ello con el aporte de la SCBA a través de la Subsecretaría de Tecnología Informática que diseñó y adaptó desde lo informático este proyecto y poder facilitar su aprovechamiento remoto.

Con la colaboración de dicha Oficina se ajusto el simulador que utilizaban los alumnos en la presencialidad a su uso remoto con la herramienta que los empleados judiciales acceden a dicho sistema: Apache Guacamole.

De este modo, cada alumno/a accede a una terminal que replica ser un organismo jurisdiccional y realiza al igual que en la presencialidad la presentaciones electrónicas, su despacho y su firma digital (token).

La propuesta también demandó el ajuste de la actividad a realizar. De esta manera se crearon causas simuladas y en grupos de 6 alumno/as en bandas horarias van trabajando en el circuito de esas causas. De manera que hay un primer grupo de estudiantes que trabaja con una Causa y culmina el tramite en un estadio procesal; y un grupo siguiente continúa el trámite que sigue a dicho proceso.

Se trata de un verdadero trabajo diseñado en postas y por equipos de modo coordinado, lo cual implica para el docente una transformación de su rol, por cuanto el acompañamiento /mediación esta direccionado en generar y facilitar acceso y diseñar estrategias docentes ágiles, acompañadas de audiovisuales, con temas acotados y concatenados que permitan el dinamismo y feedback que la propia realidad nos presenta hoy en día.

Cada clase es un escenario diferente, las secuencias didácticas están estructuradas y pensadas para que quienes participan, retomen el escenario dejado en la causa digital por su grupo antecesor y de este modo repensar el estadio procesal que se nos presenta, y continuar no sólo el rol (abogado/juez) sino el trámite que continúa en el proceso.

Dejamos disponible los links que ilustran ⁷ la practica con los ejes de trabajo y un extracto de una clase real donde podemos ilustrar en primera persona el esquema de trabajo.

PRÁCTICA: SIMULADOR DE GESTION Y PROCESOS DE TRABAJO, “JUZGADO ESCUELA”

⁷ <https://youtu.be/quaisFC3k-c> (presentación y ejes de trabajo) - <https://youtu.be/zi9sWdXgcF0> (clase de simulador)

De modo simultáneo y a propósito de la necesaria inclusión de materias con formación práctica destinadas a cumplimentar las horas que exige el Plan 5 y 6 del currículo de la Carrera de Derecho, es que surge la propuesta de crear un espacio que replique la simulación del trámite judicial paso a paso. Es así como se desarrolla la propuesta “Formación Práctica Civil y Comercial en Situaciones Reales: Simulador Juzgado Escuela”, donde se propone para el recorrido de la causa una serie concatenada de instancias de gestión y simulación real a partir de espacios lúdicos y construcción de soluciones a conflictos reales.

Se diagramó el esquema de trabajo en estaciones de trabajo que comienzan en el estudio jurídico, y luego su fase dentro del Juzgado con distintas fases de trabajo: estación mesa de entradas-confronte, estación despacho, estación gestión de prueba, estación sentencia.

Compartimos en currículo que permitió a los docentes trabajar de manera coordinada, facilitándose el acceso al siguiente estadio una vez puesta en práctica y superada la temática y actividad lúdica de cada estación. A modo de cierre, se propuso a los alumnos/as realizar un análisis crítico y práctico de las causas digitales disponibles en la biblioteca Digital UNLP, cuyo beneficio importó la publicación en distintos espacios académicos. Esta experiencia formativa para los alumnos/as ha sido muy exitosa transitando la etapa de cierre y se ha constituido en un verdadero puente institucional.

Podemos ilustrar la propuesta pedagógica con el link que dejamos al pie e invitamos a los lectores a su mirada.

DESAFIOS:

El desafío está puesto en la superación de que hoy podemos experimentar. La herramienta laboratorio jurídico (en sus dos modalidades de simulación: simulador electrónico y Simulador de procesos) es muy amplia, rica y aspiramos a seguir profundizando e integrando las bondades y fortalezas de la simulación con TICS y la simulación de procesos. Aspiramos a mejorar los espacios ya conquistados para capacitar y formar en las necesidades que puedan presentarse en la comunidad.

Herramientas poco exploradas dentro de lo educativo como la inteligencia artificial pueden ser una posibilidad para concebir nuevos dispositivos de enseñanza-aprendizaje que pudieran construir la matrix jurídica lúdica y recrear espacios de la práctica profesional.

Profundizar el camino, apropiarnos de las experiencias exitosas como también de los fracasos para seguir construyendo y expandiendo conocimiento. Nos proponemos extender estas prácticas a instancias extrajudiciales donde podamos incluso amalgamar las TICS para resolución de pequeños conflictos, propiciar criterios de resolución de casos testigo que oficien como agentes de realidad, y tantas otras que podrían no solo permitir y garantizar el efectivo acceso a la justicia sino también abrir posibilidades a descongestionar el aparato jurisdiccional y propiciar un servicio de justicia eficiente y eficaz.

Creemos que pensar en clave digital necesariamente requiere del aporte de otras disciplinas como las informáticas, audiovisuales, técnicas y trabajar de modo cooperativo resulta ser la llave para el diseño de la currícula que nuestros alumnos/as necesitan para la demanda actual y futura profesional.⁸

CONCLUSIONES:

En esta instancia invitarnos a reflexionar sobre lo trabajado y aprehendido nos lleva a poder afirmar que la simulación permite que en el ámbito educativo se transfiera conocimiento en forma didáctica y precisa, creando un ambiente de enseñanza-aprendizaje favorable en el espacio de capacitación debido a que el mismo facilita la reproducción de actividades diversas para lograr la participación de los alumnos en una forma realista y significativa.

La simulación puesta en acción constituye un procedimiento tanto para la formación de conceptos y construcción de conocimientos, en general, como para la aplicación de éstos a nuevos contextos, a los que, por diversas razones, el estudiante no puede acceder desde el contexto metodológico donde se desarrolla su aprendizaje.

⁸ <https://youtu.be/d861qS1sqXw> (presentación de la materia y ejes pedagógicos)

Debemos tomar conciencia de la trascendencia de espacios como el arribado en el presente trabajo, ya que la Universidad no sólo transmite conocimientos a las nuevas generaciones, también los genera, ésta es una nueva forma de generar, distribuir y consumir el conocimiento.

Desde lo institucional hay mucho por trabajar, con auspiciosos resultados, gracias al convenio UNLP- SCBA se gestionó el simulador de TICS, y así podemos seguir este camino no sólo para la creación de otros dispositivos sino incluso para facilitar practicas profesionalizantes con otras Facultades de la UNLP (medicina, ingeniería, psicología, bellas artes) que pudieran brindar la riqueza de las incumbencias que puede ofrecer cada una de las carreras, ya que el Derecho tiene la versatilidad de poder con el recurso pericial encontrar espacios de permanente intercambio.

En este trabajo se pretendió a través de lo relatado crear conciencia respecto a la importancia que tiene la creación de espacios para el ensayo del ejercicio profesional en la era digital, a la vez que ser un estimulante desde la experiencia propia, para que cada docente desde su área y perspectiva imagine la mejor estrategia para afrontar la enseñanza del Derecho, animándose a formar parte de la construcción de prácticas como la abordada para transformar a los estudiantes en abogados integrales poseedores de conocimientos y competencias necesarias para desenvolverse adecuadamente en el mundo jurídico de hoy y de mañana.

BIBLIOGRAFIA:

-Fundamentos para el uso de simulaciones en la enseñanza. Zulma Cataldi, Fernando J. Lage y Claudio Dominighini. Revista de Informática Educativa y Medios Audiovisuales Vol. 10(17) ,págs.8-16. 2013 8 ISSN 1667-8338 © LIE-FI-UBA. liema@fi.uba.ar

-Aprendizaje a través de juegos de simulación: un estudio de los factores que determinan su eficacia pedagógica Ana Cristina Urquidi Martin; ana.c.urquidi@uv.es - Universitat de València María del Sol Calabor Prieto; m.sol.calabor@uv.es - ESIC Business & Marketing Schoo

- Dewey (1989) Como pensamos. Nueva exposición de la relación entre pensamiento reflexivo y proceso educativo. Paidós
- Cataldi, Z. y Lage, F. (2007). Innovaciones tecnológicas para el desarrollo de interacciones colaborativas en tiempo real: La teleinmersión. Comunicación y Pedagogía N° 217. TIC en la sociedad de la información. marzo. ISSN: 1136-7733. Páginas 63-70.
- Fripp, J. (1997). A future for business simulations? Journal of European Industrial Training, 21(4), 138-142.
- Rodríguez Illera, J. L. (2004) *El aprendizaje virtual. Enseñar y aprender en la era digital*. Homo Sapiens Ediciones