

Propuesta de intervención educativa en el nuevo contexto post pandemia covid 19 en el marco de la asignatura derecho de la navegación

Facultad de Ciencias Jurídicas y Sociales de la UNLP
María Florencia Raimondi¹

Resumen

La pandemia vivida a nivel mundial, producto del COVID-19, generó que la mayoría de las Universidades del mundo hayan tenido que cerrar sus puertas, abriendo paso a la formación universitaria impartida de manera virtual, denominada, educación a distancia. Ello conllevó que muchas de las universidades tradicionales, hayan tenido que adaptarse a esa nueva modalidad, para que los estudiantes no vieran interrumpida su educación.

En Argentina las universidades estuvieron cerradas durante dos años, lo que significó una readequación del sistema de enseñanza, no sólo en cuanto a los contenidos a dictarse, sino el modo de transmitir los mismos, y posteriormente el modo de evaluarlos. Al regresar a la presencialidad, el mayor desafío fue readaptar contenidos, métodos y evaluación, siendo requerido por el estudiante mantener la modalidad virtual.

En dicho sentido, a través del presente trabajo se realizará una propuesta de intervención educativa en el nuevo contexto que dejó la pandemia COVID-19, en el marco de la asignatura Derecho de la Navegación, dictada en la Facultad de Ciencias Jurídicas y Sociales de la Universidad Nacional de La Plata. Lo que se planteará es la convergencia de la modalidad virtual con la presencial, diseñando, como expresan Pardo K. y Cobo (2020), *“la experiencia académica como una única línea de tiempo narrativa multimedia expendida donde el docente y los estudiantes puedan servirse de modo colaborativo de lo mejor de ambos mundos”*.

Maximizando las ventajas del sistema híbrido en la enseñanza universitaria, se indagará si el alumnado a través de un juego de rol, podrá superar el binomio presencial-virtual, adquiriendo diversas competencias durante el desarrollo del mismo, siendo evaluado posteriormente por el sistema de rúbrica.

Palabras Clave

Enseñanza en pandemia y post pandemia, modalidad híbrida, competencias, juego de rol, rúbrica, Derecho de la Navegación

¹Abogada FCJyS-UNLP, Especialista en Derecho Aeronáutico INDAE, Especialista en Docencia Universitaria UAI, Docente de Derecho de la Navegación-Cátedra II FCJyS-UNLP; Integrante del grupo de estudio sobre: Derechos de los usuarios del servicio de transporte aéreo. Incidencia colectiva, especificidad del marco jurídico y nuevo CCyCN. ¿Hacia una nueva equidad contractual?, proyecto que cuenta con el aval académico del Consejo Directivo del Instituto de Cultura Jurídica (ICJ), según acta del 14 de noviembre de 2019. Contacto: mf_raimondi@yahoo.com.ar.

Fundamentación

Descripción de la problemática sobre la cual se pretende intervenir

El COVID-19 trajo consigo modificaciones en la enseñanza, que hasta su aparición eran impensadas que fueran a tener que generarse de manera masiva a nivel global, en cada universidad. Si bien es cierto, que la utilización de herramientas tecnológicas ya venía siendo desarrollada en diferentes universidades del mundo, la pandemia impuso que todas las casas de estudio modifiquen sus métodos de enseñanza, volcándose inevitablemente a la virtualidad.

Ello ocasionó que los contenidos debieran de ser reeditados o repensados, utilizándose un entorno diferente; lo que también generó que la estrategia docente utilizada frente al aula, debiera de ser modificada, para poder actualizarse a lo que estaba ocurriendo.

Como explica Área (2017).

La transformación o metamorfosis del material didáctico hacia una nueva generación de materiales, recursos o entornos destinados a su utilización pedagógica en una escuela digital (Area, 2015 a,b) es un fenómeno complejo y poliédrico en el que se entremezclan distintas dimensiones que van mucho más allá del mero cambio de soporte tecnológico. Lo relevante no solo es pasar del libro impreso al uso de herramientas y recursos digitales, sino que es (o debiera ser) el reflejo o manifestación de una profunda mutación del paradigma pedagógico en la escuela, de nuevas prácticas organizativas y didácticas en el aula, del desarrollo de procesos de enseñanza innovadores dirigidos al aprendizaje activo y de reconstrucción de la cultura escolar que den respuesta a las necesidades educativas de la sociedad digital (p- 2017).

De este modo, luego de haber transcurrido dos años de dictado de clases desde una plataforma virtual, *“el problema que se plantea ahora es ¿cómo aprovechar la crisis para una integración del aprendizaje híbrido y la superación del binomio presencial-virtual?”* (Pardo et al., 2020). Como se referenció anteriormente, más allá de que la transformación digital en el ámbito de la enseñanza universitaria se ha dado varias décadas atrás, la pandemia aceleró la implementación de lo digital a todas las facultades de todas las universidades del mundo; siendo quizás más complejo la aplicación de la tecnología en los países iberoamericanos, por encontrarse la misma en vías de desarrollo.

Ello provocó la necesidad aún mayor de realizar propuestas de intervención que ayuden a continuar la implementación de lo virtual, en conjunto con la presencialidad; innovando respecto de los métodos de enseñanza, las competencias profesionales del docente como de los alumnos, y los métodos de evaluación. En ese marco de situación, se propone un proyecto de intervención educativa post pandemia, a través del desarrollo de un juego de rol, utilizándose la plataforma virtual educativa que brinda la Facultad de Ciencias Jurídicas y Sociales, en conjunto con otras aplicaciones virtuales, y con las clases presenciales, que servirán de guía y apoyo para el desarrollo de las diferentes competencias generales y específicas de los alumnos, unificando ambos espacios de educación.

Descripción del contexto y de la población destinataria de dicha intervención

La asignatura Derecho de la Navegación forma parte del programa de estudios de la carrera de Derecho de la Facultad de Ciencias Jurídicas y Sociales de la Universidad Nacional de La Plata. La misma abarca dos áreas de estudio bien diferenciadas, a saber, derecho marítimo y derecho aeronáutico, lo que genera que sea una asignatura de mucho contenido teórico, sin contar con una parte práctica durante su dictado.

Asimismo, es una materia de duración trimestral, acotando aún más el campo de acción del docente para presentar la totalidad de contenidos que abarca la misma. Por otra parte, es importante destacar que la Facultad de Ciencias Jurídicas y Sociales cuenta con varios planes de estudio (Plan 4, 5 y 6), ubicando a la asignatura de Derecho de la Navegación en distinto orden según el plan de estudio que el alumno se encuentre cursando, más allá de encontrarse siempre en el último año de formación de la carrera de abogacía.

En dicho sentido, siendo además que se trata de una disciplina casi desconocida, que genera mayormente desinterés, es que, a los fines de poder optimizar la educación híbrida, se pensó en una intervención didáctica desde un juego de rol que permita a los estudiantes no sólo conocer y aprehender los conceptos teóricos, sino también poder aplicarlos en el ejercicio de la profesión a futuro, dejando de ser pensada la misma como de imposible aplicación.

Los estudiantes que cursan la asignatura pertenecen a diferentes grupos etarios, donde prevalecen los adultos jóvenes entre los 20 y los 30 años, siendo indistintamente mujeres y varones, en la mayoría de nuestro país, provenientes de diferentes provincias. Para poder promocionar la asignatura se debe aprobar la misma con nota igual o superior a seis (6), pudiendo cada docente desarrollar el método de evaluación que crea necesario durante el dictado de la misma.

Respecto de la virtualidad, la Facultad de Ciencias Jurídicas y Sociales cuenta con lo que se conoce como Cátedras Virtuales, que es una plataforma educativa virtual, con la que cuentan todos los docentes desde hace más de cinco años, siendo su uso profundizado y aprovechado durante la pandemia.

Justificación y relevancia de la intervención

Los esfuerzos que conlleva poder adaptarnos a lo que nos impuso la pandemia, no pueden quedar en desuso y ser olvidados, sino que, por el contrario, los mismos deben servir para pensar otro tipo de educación, adaptada a esta nueva realidad. Ello, sin perder el eje de cada asignatura dentro de los distintos programas de estudio de cada carrera.

El desafío que tenemos los docentes a partir de la denominada "*nueva normalidad*" es mayúsculo, debiendo conseguir integrar el espacio presencial con lo adquirido y desarrollado en el ámbito virtual. Por ello, la relevancia en la propuesta de intervención, la cual intentará unir ambos espacios, con el aditamento de poder modificar las instancias de evaluación, mostrando al estudiante la parte práctica de la asignatura.

Dichas circunstancias generarán entusiasmo en los alumnos, provocando un mayor desarrollo de las competencias, tanto generales como específicas de la misma, convirtiéndose en una educación estudiante-céntrica, donde el docente divulgador pierde preeminencia (Pardo et al., 2020, p. 43).

Objetivos

Objetivo General

Unificar la enseñanza virtual con la enseñanza presencial dentro de la asignatura Derecho de la Navegación, a través de la implementación de un juego de rol, que permita al alumno ser creador de su propio aprendizaje.

Objetivos Específicos

- Promover la utilización de las diferentes plataformas educativas virtuales para el desarrollo de las clases presenciales.
- Incentivar en el alumnado el autoconocimiento como herramienta necesaria para ejercer posteriormente la profesión de abogado/a.
- Desarrollar el trabajo en equipo para lograr la implementación del juego de rol.
- Diseñar un sistema de evaluación a través de rúbricas individuales por estudiante.

Plan de acción

El juego de rol se llevará a cabo en tres bloques, comprendiendo los tres (3) meses que dura el dictado de la asignatura.

Como se explicó en el punto I.-b), al comprender dos áreas de estudios, se armaron seis grupos de trabajo, tres de ellos trabajarán un caso jurídico específico al Derecho Aeronáutico, y los otros tres un caso específico del Derecho Marítimo. El juego de rol consiste en brindar una problemática jurídica real, debiéndose realizar la acción legal correspondiente, armando uno de los grupos el escrito de demanda, otro el escrito de contestación de demanda, y finalmente otro grupo, la sentencia. La entrega del caso contará con los elementos esenciales para poder diagramar y pensar la acción judicial, dejando abiertas distintas alternativas de resolución, que en virtud de lo que cada grupo accionante llegue a pensar, deberá requerir a la docente información específica. De esta manera, la docente se corre de su rol central, dejando lugar a los estudiantes a pensar el derecho de la navegación.

Los alumnos antes de comenzar deberán registrarse en la plataforma educativa virtual "*Cátedras Virtuales*", en el grupo cerrado que tiene la comisión en la red social Facebook y unirse a la aplicación Jamboard. En la primera plataforma mencionada, contarán con toda la bibliografía ordenada y dividida por unidad, como así también con clases grabadas respecto de los temas más sobresalientes; mientras que el grupo cerrado de Facebook servirá para compartir noticias de actualidad de la materia, como dudas que puedan aparecer durante el transcurso de la cursada, sirviendo de canal de comunicación directo con la docente. A su vez, a través de la aplicación Jamboard, que es una pizarra virtual, los alumnos junto con la docente, irán compartiendo ideas, para generar discusiones a los fines de avanzar en el trazado de las diferentes estrategias.

Asimismo, cada trabajo que se comience a realizar deberá ser cargado a google drive, dando ingreso a la docente para poder observar los avances de cada grupo, y así poder guiarlos. Los alumnos podrán asistir a clase presencial dos veces por semana, siendo el lugar de encuentro con la docente, quien brindará las nociones esenciales de los diferentes institutos jurídicos para desarrollar el juego de rol, y evacuar dudas y consultas de manera personal. Luego de las clases presenciales, el alumnado deberá de ingresar a las plataformas virtuales, a los fines de avanzar

con el desarrollo del juego de rol; teniendo a disposición, como se expusiera anteriormente, clases grabadas, bibliografía y pizarra para generar debate, en virtud de los conocimientos que se van adquiriendo.

En caso que el alumno no pueda asistir a la clase presencial, se informa a través del grupo cerrado de Facebook el tema abordado y el alumno puede acceder a la clase grabada. Cada grupo contará con un plazo de veinte días para elaborar la acción legal que le fuera asignada, pudiendo administrar sus tiempos para la realización del mismo, en tanto desarrollarse en la plataforma virtual google drive; conforme se explicara anteriormente.

Primer bloque: Se llevará adelante durante las primeras ocho clases (un mes).

Objetivo: Conocer el caso jurídico presentado. Analizar el mismo, plantear estrategias de resolución. Comenzar a adentrarse en el estudio de las competencias específicas del derecho marítimo o aeronáutico, según el caso.

Contenidos involucrados: buque, aeronave, puerto, aeropuerto, registración, matriculación, contratos, organismo de contralor, sujetos, responsabilidad del transportista, legislación específica.

Habilidades o competencias a evaluar: identificar, asimilar, reconocer, comprender, discernir.

Nivel de aprendizaje: autónomo - saber conocer y saber hacer²

Evaluación: a través de rúbrica individual de cada estudiante.

Segundo bloque: Se llevará adelante durante las siguientes ocho clases (un mes).

Objetivo: Análisis de las estrategias abordadas para resolver el conflicto jurídico.

Contenidos involucrados: Normativa nacional e internacional respecto de la responsabilidad del transportista marítimo y aeronáutico. Resoluciones internas de los organismos de contralor en Argentina de las actividades marítimas y aéreas.

Habilidades o competencias a evaluar: planificación del caso, diseño de escrito jurídico (demanda, contestación, sentencia), trabajo en equipo, pensamiento crítico.

Nivel de aprendizaje: autónomo – saber ser.

Evaluación: Prueba semiestructurada. Autoevaluación

²Tobón, T. y Pimienta P. y García F. (2010). Secuencias didácticas: aprendizaje y evaluación de competencias. Editorial Pearson Educación.

https://www.academia.edu/36808772/Libro_Secuencias_Didacticas_Tobon_Tobon

Tercer bloque: Se llevará adelante durante las últimas ocho clases (un mes)

Objetivo: Puesta en común de los conocimientos adquiridos, a través de la retroalimentación de los conocimientos entre los grupos de cada asignatura específica (marítimo/aeronáutico). Especificar por parte de la docente las habilidades, los conocimientos y las aptitudes, que se adquirieron a nivel grupo y a nivel personal de cada estudiante, a los fines de que puedan autoevaluar su propio proceso de aprendizaje.

Contenidos involucrados: códigos procesales, redacción de escritos jurídicos.

Habilidades o competencias a evaluar: habilidad para discernir las habilidades de los demás, habilidades para la recuperación, organización y análisis de la información, habilidades generativas y de integración.

Nivel de aprendizaje: autónomo – saber ser

Evaluación: Encuesta final.

Recursos

Los recursos a utilizarse fueron referenciados en el apartado III y son los siguientes:

- Plataforma educativa virtual (Cátedras Virtuales) <https://campus.jursoc.unlp.edu.ar/>
- Plantilla que cada grupo realizará en Google Drive para realizar el trabajo encomendado y la generación de ideas a través de Jamboard
- Acceso al grupo cerrado de la red social Facebook
- Aula presencial
- Casos prácticos presentados
- Rúbrica individual de cada estudiante
- Rúbrica por equipo de trabajo
- Prueba semiestructurada
- Autoevaluación
- Encuesta final de análisis de competencias docentes

Mecanismos de evaluación previstos

Como se referenció en los diferentes bloques de aprendizaje (secuencias), la evaluación se realizará a través de rúbricas de cada estudiante y una prueba semiestructurada. Asimismo, siguiendo la línea de pensamiento de una educación estudiante céntrica, se buscará la autoevaluación a nivel personal y de grupo.

Como expresan Etxabe Urbietta J.M., Aranguren Garayalde K. y Losada Iglesias D. (2011) citando a diversos autores, Las rúbricas o matrices de evaluación vienen desarrollándose en esta última década como recurso para una evaluación integral y formativa (Conde y Pozuelo, 2007), como instrumento de orientación y evaluación de la práctica educativa (Moskal y Leydens, 2000; Mertler, 2001; Hafner y Hafner, 2003; Tierney y Simon, 2004), y como punto de vista en el que

los estudiantes han considerado su validez en múltiples trabajos de investigación educativa (Andrade y Du, 2005; Conde y Pozuelo, 2007)

De esta manera, se busca una evaluación integral, de carácter progresivo; que le permita al alumno conocer desde un primer momento lo que espera la docente que aprenda, disponiendo de criterios sobre cómo va a ser valorado su trabajo a lo largo del dictado de la misma y, lo más importante, la observación de sus propios avances, pudiendo corregir y/o mejorar las competencias ya adquiridas.

En este sentido, son muchas las definiciones de rúbrica con las que nos podemos encontrar, destacándose en la mayoría de ellas, que se trata de una herramienta que se puede ir ajustando con la práctica, hasta encontrar los resultados que se buscan respecto del alumnado.

Según Martínez Rojas (2008), citando a Díaz Barriga:

Las rúbricas son guías o escalas de evaluación donde se establecen niveles progresivos de dominio o pericia relativos al desempeño que una persona muestra respecto de un proceso o producción determinada. También se puede decir que las rúbricas integran un amplio rango de criterios que cualifican de modo progresivo el tránsito de un desempeño incipiente o novato al grado del experto. Son escalas ordinales que destacan una evaluación del desempeño centrada en aspectos cualitativos, aunque es posible el establecimiento de puntuaciones numéricas (p. 129)

Asimismo, Raposo y Martínez (2011), citando a Gil entienden la rúbrica *“como un instrumento en el que se definen criterios de valoración y diferentes estándares que se corresponden con niveles progresivos de ejecución de una tarea”* (p. 19).

Por otro lado, dejando de lado las diversas definiciones, Barberá y De Martín (2009) especifican su forma y procedimiento indicando que:

(...) una rúbrica se presenta como una pauta o tabla de doble entrada que permite unir y relacionar criterios de evaluación, niveles de logro y descriptores. La columna indica dimensiones de la calidad y enumera una serie de ítems o áreas que se deben evaluar. La fila indica los niveles de dominio. En la intersección se incluye una descripción textual de las cualidades de los resultados y productos en esa dimensión y a ese nivel (p. 23).

Del mismo modo, De Vicenzi y De Angelis (2008) definen el formato de la rúbrica como:

un cuadro de doble entrada, donde en un eje se listan las secuencias de procedimientos y, en el otro, los niveles de desempeño posibles. En cada casillero formado por la intersección de ambos ejes, se realiza una descripción cualitativa de esa conducta, al nivel de logro correspondiente (p. 22)

Los objetivos de esta herramienta de evaluación es mejorar el desempeño del estudiante e ir avanzando hacia lo más complejo de la asignatura que se está dictando. Al ser perfectible, permite que tanto el docente como el alumno evolucionen hacia las metas propuestas, posibilitando ajustar la herramienta en virtud de lo que el alumnado va demostrando.

Las ventajas en su implementación son muchas, como enumeran De Vicenzi y De Angelis (2011):

(...) le permite al alumno un claro conocimiento de las expectativas de logro y de los estándares de calidad que se espera guíen su desempeño; logra que el alumno se comprometa con el seguimiento de su proceso de aprendizaje,

controle y capitalice su éxito y trabaje en pos de revertir sus errores; recurso particularmente útil en contextos de observación; le permite al docente focalizar la atención sobre el desenvolvimiento manifiesto del alumno; favorece la autoevaluación (procesos metacognitivos) (p.22).

Asimismo, podemos agregar otras ventajas que ha expresado Díaz Barriga (2005), *“reducen al mínimo la subjetividad en la evaluación; promueven la responsabilidad..”*

En dicho sentido, es que se propone este mecanismo de evaluación, que permite a su vez, lograr la fusión entre el aula presencial y el aula virtual, comprometiendo al alumno en su proceso de aprendizaje. A su vez, se propone como mecanismo de evaluación la prueba semiestructurada, dado que, al ser dos áreas de estudio, inmersas en una sola asignatura, y los juegos de rol abarcan una y otra, aquellos alumnos que se abocaron al desarrollo de la temática aeronáutica serán evaluados respecto de los temas marítimos, y viceversa.

Por ello, se seleccionó este mecanismo, en el cual priman las siguientes habilidades:

- a) para la recuperación de información.
- b) de organización de la información.
- c) de análisis de la información (examinar las partes y relaciones de la información: Analizar –descomponer, componer–, Relacionar).
- d) generativas (producir nueva información: Elaborar, Inferir, Predecir, Explicar.).
- e) de integración (combinar información creando una nueva información: Sintetizar, Integrar)³.

Finalmente, el estudiante previo a terminar de ser evaluado, deberá autoevaluarse, según como vivenció la experiencia de aprendizaje, haciendo referencia a las capacidades genéricas y específicas que cree haber logrado; para finalmente, autoevaluarse como grupo. Por otra parte, a los fines de analizar las competencias profesionales de la docente y los resultados obtenidos del juego de rol planteado, se pedirá a los alumnos que contesten una encuesta. La misma deberá contestarse a través de un formulario cerrado de google drive, y contará con cuatro preguntas, las cuales requieren opinión, y la última para realizar críticas a la implementación del juego de rol.

Conclusión final

La pandemia por COVID-19 nos interpeló a crear nuevas estrategias de enseñanza, las cuales debimos de realizarlas prácticamente sin tiempo, a la par del dictado de clases de manera virtual, desde nuestros hogares. Por ello, el esfuerzo que representó para la totalidad de los docentes de diversas partes del mundo, debe ser capitalizado a través de propuestas que permitan al alumno continuar con la virtualidad, pero siendo guiado desde el aula presencial. Lo que se intenta con la propuesta de intervención planteada para la asignatura Derecho de la Navegación, es generar en los estudiantes curiosidad por los temas que van a tener que abordar, incentivándolos con casos jurídicos reales que deben de resolver. Se intenta que los alumnos indaguen a través de la plataforma virtual los contenidos propios de la asignatura, para luego poder aplicarlos y ponerlos en un escrito para ser discutido de manera presencial con el resto de sus compañeros. Asimismo, no sólo se evalúan las competencias genéricas y específicas, sino que al tener que trabajar en equipo, también se evaluarán las competencias emocionales.

³De Vicenzi A. y De Angelis P. (2008). La evaluación de los aprendizajes de los alumnos. Orientaciones para el diseño de instrumentos de evaluación. Revista de Educación y Desarrollo, p. 17-22.

De este modo, el docente se convierte en el facilitador del proceso de aprendizaje, sin imponer al alumno cómo debe de desarrollar o llevar adelante dicho proceso. Finalmente destaco que los distintos recursos utilizados facilitan, como se dijera anteriormente, la unión y fluidez de ambos ámbitos de enseñanza post pandemia.

Bibliografía

Area Moreira, M. (2018). De la enseñanza presencial a la docencia digital. Autobiografía de una historia de vida docente. Revista de Educación a Distancia, vol. 56, p. 1-21. DOI: <http://dx.doi.org/10.6018/red/56/1>

Area Moreira, M. (2017). La metamorfosis digital del material didáctico tras el paréntesis Gutenberg. Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa, 16 (2), p. 13-28.

Bisquerra, R. y Pérez, N. (2007). Las competencias emocionales. Educación XXI, 10, 61-82.

De Vicenzi A. y De Angelis P. (2008). La evaluación de los aprendizajes de los alumnos. Orientaciones para el diseño de instrumentos de evaluación. Revista de Educación y Desarrollo, p. 17-22.

Eggen, P. y Kauchak, D. P. (1996). Estrategias Docentes. Enseñanza de contenidos curriculares y desarrollo de habilidades de pensamiento. Editorial Fondo de Cultura Económica.

Etxabe Urbieto José M., Aranguren Garayalde Karmele y Losada Iglesias Daniel (2011). Diseño de rúbricas en la formación inicial de maestros/as. Revista de Formación e Innovación Educativa Universitaria. Vol. 4, N° 3, 156-169.

Martínez Rojas, J. G. (2008). Las rúbricas en la evaluación escolar: su construcción y uso. Revista Avances en Medición, 6, 129-134.1

Pardo Kuklinski, H. y Cobo, C. (2020). Lo que la pandemia delata en la educación superior. De la anomalía a la integración orgánica virtual presencial. Todo espacio es el campus. En Hugo Pardo Kuklinski & Cristóbal Cobo Expandir la universidad más allá de la enseñanza remota de emergencia Ideas hacia un modelo híbrido post-pandemia. (pp. 11-14). Outliers School Barcelona.

https://outlierschool.net/wp-content/uploads/2020/05/Expandir_la_universidad.pdf

Raposo M. y Martínez E. (2011). La Rúbrica en la Enseñanza Universitaria: Un Recurso Para la Tutoría de Grupos de Estudiantes. Revista Formación Universitaria Vol. 4(4).

Tobón, T., Pimienta P. y García F. (2010). Secuencias didácticas: aprendizaje y evaluación de competencias. Editorial Pearson Educación.

https://www.academia.edu/36808772/Libro_Secuencias_Didacticas_Tobon_Tobon

Zabalza, M.A. (2009). Competencias docentes del profesorado universitario. Calidad y desarrollo profesional. Editorial Narcea S.A.