

CREACIÓN DE *MARKERSPACES* PARA LA ENSEÑANZA DEL DERECHO

Cristina CÁZARES SÁNCHEZ*

SUMARIO: I. *Introducción*. II. *Objetivo*. III. *Problema y pregunta de investigación*. IV. *Justificación metodológica*. V. *Soporte teórico*. VI. *Conclusiones*. VII. *Futuras investigaciones*. VIII. *Bibliografía*.

I. INTRODUCCIÓN

En este artículo se propone la inclusión de una estrategia de aprendizaje utilizada en ciencias prácticas como la ingeniería, química, matemáticas, entre otras para fomentar la complejidad y transversalidad de las asignaturas del plan curricular de Derecho, además de resaltar la trascendencia de la autoestima en la formación de profesionales del Derecho.

Aquí se muestra un ejemplo de una estrategia realizada en la asignatura de Teoría Económica, en la Licenciatura en Derecho, de la Facultad de Derecho, UNAM.

II. OBJETIVO

Identificar y determinar la viabilidad técnica instrumental pedagógica y tecnológica de la inserción de los *makerspaces* utilizados en el ámbito de las ciencias prácticas como la ingeniería, matemáticas, químicas como un modelo de enseñanza válido para el campo del Derecho, de naturaleza más lógica-teórica.

* Profesora Titular “A” Tiempo Completo de la Facultad de Derecho, Universidad Nacional Autónoma de México.

III. PROBLEMA Y PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

El Derecho contiene asignaturas prácticas donde las clínicas del Derecho o laboratorios de enseñanza son justificables, sin embargo, en su mayoría las asignaturas del plan curricular de la licenciatura en Derecho son de carácter más teórico y poco vinculante entre sí.

¿Serán los *makerspace* una propuesta válida para realizar vínculos para un aprendizaje significativo, mediante la creación escenarios o prácticas donde pueda el estudiante de Derecho autogestionar y utilizar los conceptos vistos en clase?

IV. JUSTIFICACIÓN METODOLÓGICA

El presente artículo se divide en el sustento pedagógico de los *makerspaces* como herramienta efectiva para el fomento de la autogestión del aprendizaje y en una segunda parte, donde estructuraré las etapas de una secuencia didáctica de aplicación dentro de un *makerspace*.

V. SOPORTE TEÓRICO

Antes de exponer los fundamentos pedagógicos que la expresión *makerspace* nace en 2011, con el objetivo de designar a un espacio destinado a la creación y autogestión del aprendizaje, accesibles sobretudo al público joven. Son una mezcla de los laboratorios o talleres, donde las herramientas físicas y tecnológicas, están disponibles con el trabajo colaborativo y la búsqueda de información, la impartición de tutorías y el trabajo compartido con la finalidad de crear o hacer un determinado producto.

Los *makerspaces* son una estrategia de aprendizaje con características precisas, antes de analizarlas, es necesario determinar algunos conceptos pedagógicos.

1. *Estrategias de aprendizaje*

Una estrategia de aprendizaje o estrategia cognitiva tiene como objetivo integrar en el estudiante, el conocimiento nuevo con el conocimiento poseído con anterioridad.

Herrera-Torres y Lorenzo-Quiles establecen tres tipos de estrategias, que sirven para determinar el nivel de estructura en la secuencia didáctica para aplicarla dentro de un *makerspace*:

- a) Estrategias cognitivas: estrategias de repaso, elaboración y organización de la información, además del pensamiento crítico.
- b) Estrategias metacognitivas: planificación, control y regulación de las actividades realizadas durante el aprendizaje.
- c) Estrategias de regulación de recursos: organización del tiempo y ambientes de estudios, regulación del esfuerzo, aprendizaje con pares y búsqueda de ayuda.¹

Al aplicar ejemplificativamente estos tipos de estrategias en la enseñanza del derecho, se obtiene lo siguiente:

- a) Estrategias cognitivas: lectura de legislación, búsqueda de jurisprudencia, resúmenes, reseñas, ensayos, opiniones críticas, controles de lectura, entre otros.
- b) Estrategias metacognitivas, elaboración de carteles, infografías, videos, audios, entre otras.
- c) Estrategias de regulación de recursos, método de casos, ya ampliamente difundida dentro de la enseñanza del Derecho y la autoregulación del conocimiento dentro de los *makerspaces*, cuya propuesta de inclusión se hace en este artículo.

La elección de las estrategias de aprendizaje es una facultad del docente, requiere de habilidades de planeación y creatividad, así como el manejo de competencias docentes para la elaboración de secuencias didácticas y el uso en aula de tecnologías de la información y comunicación —conocidas como TAC, cuando se aplican a la enseñanza—.

2. *Competencias docentes y tecnologías de la información y comunicación*

Ignorar el cambio de estilos de aprendizaje en las generaciones de los estudiante de Derecho, con la finalidad de continuar con las técnicas tradicionales de cátedra o enseñanza dirigida sin la utilización de las tecnologías de la información y comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje,

¹ Herrera-Torres, Lucía y Lorenzo-Quiles, Oswaldo, “Estrategias de aprendizaje en estudiantes universitarios” Un aporte a la construcción del Espacio Europeo a la Educación Superior, *Pedagogía Universitaria*, vol. 12, núm. 3, diciembre de 2009, pp. 75-98.

argumentando la inoperatividad de las TAC en la formación del profesional del Derecho a diferencia de los estudiantes de ingeniería u otras ciencias aplicadas, resulta obviar que el Derecho reconoce la existencia de ambientes virtuales donde se crean derechos y obligaciones de índole jurídica; así deben incluirse dentro de las competencias de los docentes en Derecho un cierto nivel de uso o manejo de las tecnologías de la información y comunicación.

En 2008, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) elaboró el documento Estándares de Competencia en TIC para docentes, donde determina tres niveles para la aplicación de TIC en el aula:

- a) Nociones básicas: El objetivo básico de enfoque es preparar estudiantes, ciudadanos y trabajadores capaces de comprender las nuevas tecnologías tanto para apoyar el desarrollo social, como para mejorar la productividad económica.
- b) Profundización del conocimiento: El objetivo de este enfoque en el plano de las políticas educativas consiste en aumentar la capacidad de educandos, ciudadanos y fuerza laboral para agregar valor a la sociedad y a la economía, aplicando conocimientos de las asignaturas escolares para resolver problemas complejos, encontrados en situaciones reales de la vida laboral y cotidiana.
- c) Generación de conocimiento: El objetivo de este enfoque en materia de políticas educativas consiste en aumentar la participación cívica, la creatividad cultural y la productividad económica mediante la formación de estudiantes, ciudadanos y trabajadores dedicados permanentemente a la tarea de crear conocimiento, innovar y participar en la sociedad del conocimiento, beneficiándose con esta tarea.²

En la Enseñanza del Derecho, las competencias docentes se pueden combinar en los tres niveles, de estrategia de enseñanza elegidos, así:

- a) En una estrategia cognitiva, se incluye el uso de un procesador de texto para entregar un resumen, la competencia para el docente es básica.
- b) En una estrategia metacognitiva, puede combinarse una competencia de nivel básico en uso de TIC, se recomienda que el docente para

² UNESCO (2008) Estándares de Competencia en TIC para docentes, p. 8, recuperado de http://portal.unesco.org/es/ev.php-URL_ID=41553&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html. <http://cst.unesco-ci.org/sites/projects/cst/default.aspx> (consultado el 5 de octubre de 2017).

aplicar esta estrategia tenga mayor conocimiento de las tecnologías, a fin de poder asesorar a los estudiantes en los productos esperados, ejemplo para la elaboración de una infografía se sugieren determinados software libres o gratuitos.

- c) En una estrategia de regulación de recursos, puede implementarse la entrega de los resultados del análisis de un caso, bajo su singular metodología, en un audio de difusión para el público en general, o también llamado, la divulgación de la ciencia del Derecho, así el conocimiento sale del ámbito especializado para aumentar la participación cívica.

Una de las principales características para tener una estrategia de aprendizaje con uso de TIC exitosa es la competencia docente, será determinante la capacitación laboral para elevar el nivel de profundización y conocimiento de las TIC, porque no basta conocerlas y usar las tecnologías, además se requiere de un instrumental pedagógico para diseñar el producto esperado, es decir la evidencia concreta que el alumno debe construir.

3. *Makerspaces*

Los *makerspaces* son un espacio exitoso en el mundo práctico de la enseñanza de ciencias como la Ingeniería, Biología, Física, Computación, Matemáticas, entre otras. La característica principal es el uso del juego experimental, debido a la inserción de la teoría pedagógica del juego como actividad disparadora del aprendizaje autogestionado.

Para lograr un *makerspace* se necesita contextualizar la experiencia activadora del aprendizaje, para ello la teoría del aprendizaje situado sirve como fundamento, en ella, nos comenta Sagastegui (2004) que para lograr un aprendizaje situado debe incluirse la experiencia en un proceso colectivo de producción de cultura.³

...Por lo tanto, el aprendizaje situado exige en la escuela una actividad creativa de interpretación del mundo; requiere que los estudiantes operen en situaciones “reales” (*sic*)y “auténticas” (*sic*) semejando las formas de aprendizaje que se producen en la vida cotidiana, en donde los sujetos se encuentran inmersos en el marco de sentido de una cultura, interactuando con otros agentes humanos y agentes no humanos-incluidos los frutos del conocien-

³ Sagástegui, Diana, Una apuesta por la cultura: el aprendizaje situado, *Revista Electrónica Sinéctica*, núm 24, febrero-julio, 2004, México, Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente, Jalisco, pp. 30-39.

to socialmente producidos, tales como lenguajes, teorías, esquemas, mapas, artefactos técnicos, etcétera...⁴

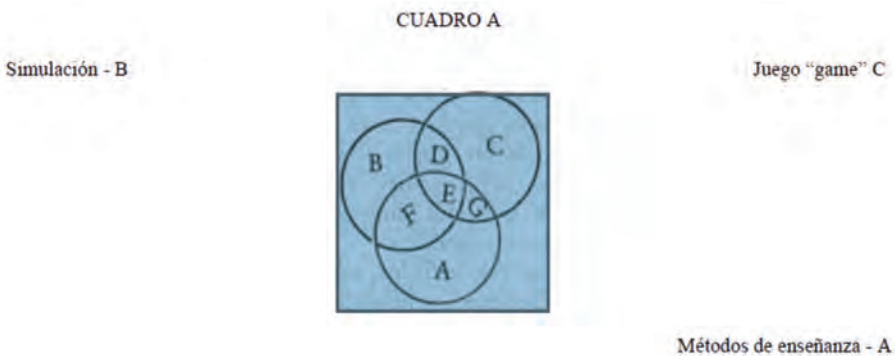
Se pone de relieve, con lo anterior, la necesidad de un espacio físico, real para operar esas situaciones de simulación de la vida cotidiana, entonces surgen dos condiciones, señaladas por esta misma autora: *a)* el perfil del docente, y *b)* el espacio como tal, es en este segundo punto donde se puede optar por crear o construir ese espacio fuera del aula o la misma aula, al respecto:

...el aula puede ser tratada por derecho propio como un contexto social, con la condición de que se establezca en ella las situaciones de desempeño que implique los elementos asociados a la formulación y resolución colectiva de problemas auténticos. Se trata de neutralizar por esta vía la atomización que el currículo escolar hace del conocimiento en unidades discretas, diferenciadas y secuenciales...⁵

De esta manera, el Aula puede ocuparse como el espacio físico para simular estas situaciones reales de la vida cotidiana, sin requerir de ninguna otra infraestructura ni tiempo fuera del institucional. Lo que aporta a esta propuesta una ventaja en la práctica docente.

Ahora bien, la simulación es otra teoría pedagógica del juego que se incluye en la creación de un *makerspace*, para comprender su complejidad, utilizaré el esquema de Saeggeesser (2001) por su simplicidad gráfica:

FIGURA 1. INTERSECCIÓN PEDAGÓGICAS DE LOS JUEGOS DE ENSEÑANZA⁶



⁴ *Idem.*

⁵ *Ibidem*, p. 36.

⁶ Saeggeesser, François, Los Juegos de simulación en la escuela, Manual para la construcción y utilización de juegos y ejercicios de simulación de la escuela, Colección aprendizaje, Dirigido por Amelia Alvarez y Pablo del Río, Editorial Visor, Distribuciones, p. 49.

Donde, explica el propio autor:

El conjunto A implica métodos de enseñanza (exposiciones, discusiones, películas, métodos audiovisuales, estudios sobre terreno).

El conjunto (B) se refiere a los métodos de investigación implicados en la investigación básica, operacional, en la enseñanza, etc...

El conjunto (C) se refiere a las situaciones de juego “game” y “gambling”...

Intersecciones (sic)

(D) se refiere al conjunto de métodos de juego de simulación que están destinados a la enseñanza.

(E) se refiere a los métodos de enseñanza mediante juegos de simulación

(F) se refiere al conjunto de métodos de enseñanza mediante simulación (sin el aspecto de juego “game”).

(G) se refiere al conjunto de métodos de enseñanza mediante juego “game”.⁷

Los juegos de simulación son los indicados para un *makerspace*, su diseño e instrucción son complejos, pero permitirán al alumno dentro del Aula, vivir la experiencia cotidiana donde se puedan aplicar esos conocimientos de una asignatura que aparentemente no muestran una secuencia vinculante y se indican como temas de un programa de estudios diferenciado.

Los *game* son juegos como los memoramas, las loterías, que ayudan a fijar conceptos e identificar características, similitudes y diferencias conceptuales, en ellos se ve un grado de competición y colaboración, pero no llegan a la estructura de la simulación de experiencias de conocimiento.

Ahora bien, los juegos de simulación deben contener objetivos de aprendizaje dependiendo del tipo de aprendizaje que se busca con su implementación en el Aula:

Retomando a Saegesser los tipos de aprendizaje son:

1. Categoría algorítmica, donde el objetivo es la búsqueda de soluciones sistemáticas para problemas específicos.
2. Categoría heurística, solución de problemas más complejos que solo con algoritmos.
3. Categoría skinneriana, o llamado aprendizaje por consecuencias, implica el cambio de actitud.⁸

⁷ *Idem.*

⁸ El autor en su obra representa mediante varios esquemas las interacciones que tienen los diferentes tipos de aprendizaje en relación con los juegos de aprendizaje. *Ibidem*, p. 52.

Para diseñar la secuencia didáctica que será aplicada en un *makerspace* se requiere claridad en el objetivo del aprendizaje, es muy complejo pretender los tres tipos de aprendizaje en una sola intervención.

En los *makerspaces* el objetivo de una secuencia es heurístico porque se pretende vincular los conceptos vistos en cierta unidad para su aplicación en una situación simulada a la realidad, sin embargo, para su resolución deberán los estudiantes utilizar conocimientos anteriores de la asignatura, así como de sus vivencias.

En estudio realizado por el doctor Martínez Torán, evidenció la gran aceptación que tienen los jóvenes hacia esta nueva forma de aprender; él establece ciertas características de los usuarios o *makers*, o los estudiantes:

1. Interés por hacer cosas uno mismo (*Do-it-Yourself- DIY*) y en colaboración con otras personas (*Do-it-with-Others- DIWO*).
2. Utilización de herramientas de sobremesa para crear nuevos productos y desarrollar prototipos.
3. Cultura de compartir los diseños en la red y colaborar en comunidades on line, para que cualquiera pueda acceder a la información y crear los productos utilizando manuales correspondientes.
4. Uso de archivos estándar de diseño que permitan cualquier mandar los diseños a servicios de fabricación para producirlos en cualquier cantidad.⁹

Es de resaltar la colaboración, aplicación del aprendizaje y el diseño de soluciones, todas obtenidas por la gestión propia del alumno.

Estas características se encuentran presentes en los estudiantes de las licenciaturas en Derecho.

4. Autoestima y estrategias de aprendizaje

El estudio de Fernández González, Martínez Conde y Melipillán Aranda (2009) parte de la hipótesis de vinculación entre autoestima y éxito en las estrategias de aprendizaje implementadas, donde afirman:

Los resultados indican que los estudiantes universitarios que utilizan estrategias de aprendizaje más complejas presentan significativamente mejor rendimiento académico que los estudiantes que utilizan estrategias más simples, y

⁹ Martínez Torán, Manuel, “¿Por qué tienen tanta aceptación los espacios maker entre los jóvenes?”, *Cuadernos de Investigación en Juventud*, núm.1, julio de 2016, pp. 1-17.

además se caracterizan por presentar mayores niveles de autoestima en general, de autoestima académica y autoestima general.¹⁰

Así, la inserción de los *makerspaces* como un espacio para desarrollar secuencias didácticas establece un nivel de complejidad no solo para el aprendizaje de la asignatura en cuestión, sino también para la autoestima del estudiante. Los *makerspaces* implican una estructura dinámica compleja donde se construye un escenario en el cual, necesariamente el o la estudiante realiza una autogestión de su conocimiento. Este conocimiento es integral, va más allá del tema o unidad didáctica en donde se realiza la estrategia, más aún de la asignatura del profesor que diseña la secuencia, requiere el conocimiento de otras asignaturas y del conocimiento adquirido por vías formales o vía cotidiana o la experiencia de la vida, por ello la autoestima sale fortalecida y se crean profesionales más comprometidos, tal y como el mismo estudio de Fernández y otros (2009) evidencia:

...el trabajo entonces apunta a privilegiar el aprendizaje autónomo, por medio de la estimulación de la metacognición, motivando a los futuros graduados a seguir aprendiendo a lo largo de su vida, y disminuyendo, además los factores cognitivos que afectan la deserción del sistema (Himmel 2003). Promover la metacognición es fundamental ya que hace referencia a las habilidades que tienen las personas para predecir sus desempeños en tareas variadas, así como para monitorear sus niveles actuales de dominio y comprensión (Brandsford et al. 2000).¹¹

Al utilizar esta compleja estrategia de aprendizaje en la enseñanza superior se estará en posibilidad:

1. Promover el aprendizaje autónomo.
2. Aumentar el nivel de profundidad del conocimiento formal (asignatura en específico).
3. Crear pensamiento crítico y reflexivo.
4. Vincular el conocimiento de las unidades ya vistas en la misma materia e integrar todo un plan de estudios de una licenciatura (en este caso de Derecho).
5. Motivar al alumno a seguir aprendiendo.

¹⁰ Fernández González, Olga María *et al.*, “Estrategias de Aprendizaje y Autoestima. Su relación con la permanencia y deserción universitaria”, en *Estudios Pedagógicos*, XXXV, núm. 1, 2009, pp. 27-45.

¹¹ *Ibidem*, p. 29.

6. Aumentar su autoestima y seguridad para actuar en sociedad.
7. Fomentar valores como el trabajo colaborativo, solidaridad y actitudes como la humildad, paciencia y tolerancia hacia el trabajo y opinión de los pares.
8. Responsabilizar al alumno en su propio proceso de enseñanza-aprendizaje.

5. *Los makerspaces aplicados a la enseñanza del Derecho*

El obstáculo de los *makerspaces* aplicados al Derecho, es justificar su introducción a una materia cuyos productos no implican la utilización de herramientas y diseño de prototipos, por ejemplo, en Ingeniería se entiende la utilización de herramientas físicas, impresoras 3D para el diseño de un prototipo en específico. Aquí el estudiante tiene el reto de demostrar físicamente la aplicación de los conocimientos y mostrar incluso un resultado del proyecto o estrategia de aprendizaje tangible o visible en el mundo real.

En el Derecho, los resultados o evidencias de la aplicación del conocimiento, se han entendido como sentencias, laudos, resoluciones, así en los simuladores de los juicios orales, clínicas procesales, simuladores de Tribunales Internacionales, todos se entiende como evidencia final una resolución, sin embargo, en el plan curricular de la Licenciatura en Derecho, existen materias de contenido teórico, en ellas también es posible incluir los *makerspaces*, porque los productos evidencia podrán realizarse con inclusión de tecnologías de la información y comunicación, en ensayos, videos, audios, infografías, e incluso aplicaciones móviles, en cuyo diseño sea hayan utilizado necesariamente los conocimientos de la asignatura y su relación con otros conocimientos adquiridos.

Para concretar mi propuesta, iré desglosando algunos cuestionamientos que ayuden al docente a decidirse y diseñar una estrategia de aprendizaje en *makerspace* con uso de TIC (TAC) para su asignatura:

A. *¿Cómo hago un makerspace?*

Anteriormente se mencionó que el Aula o salón de clase, puede ser utilizado como ese espacio físico, en el caso de Derecho, no requiero herramientas, materiales, impresoras 3D, ni instalaciones de seguridad como laboratorios especiales, así el salón, en el horario y fechas institucionales sirve como ese espacio.

También se reducen costos.

B. *¿Cómo diseño una secuencia didáctica para makerspace?*

- a) Elegir un tema. Aquí surge un cuestionamiento ¿cómo saber si el tema sirve para un *makerspace*? Para ello debe reunir por lo menos dos requisitos: 1) Complejidad y 2) Transeversalidad o interacción con otros temas, ya sea de la asignatura o de otras disciplinas.
- b) Elegir si es la actividad una introducción al tema, el desarrollo del tema o el cierre del tema.
- c) Determino el nivel de profundidad del tema y realiza objetivos de aprendizaje ¿Qué aprenderán los estudiantes?
- d) Los materiales o recursos didácticos a los cuales tendrán acceso los estudiantes.
- e) ¿Qué van a entregar los estudiantes como evidencia o producto final?
- f) Cuanto tiempo se dedicará a la actividad.
- g) La tecnología de la información aplicada al aula más conveniente según el producto final solicitado.

Es recomendable escribir detalladamente los puntos anteriores sobre todo cuando se trata de la primera vez que se pone en práctica, es solo una guía para el docente.

C. *¿Qué actividades son recomendables para realizar un makerspace en Derecho?*

Una actividad es el uso complementario de estrategias como aprendizaje basado en problemas, aprendizaje basado en proyectos, simuladores de roles, juegos complejos de simulación de escenarios, entre otros.

D. *Para poner en práctica la estrategia de aprendizaje con makerspace*

Es aconsejable, determinar las horas clase y horas extraclase invertidas, como los temas vistos son con enfoque transversal pueden agotarse varios temas del mismo programa de estudios con esta actividad, siempre determinando la profundidad del aprendizaje que se pretende detonar en el alumno. Por ejemplo, para la lectura de un artículo de cualquier legislación se requiere en el alumno solo habilidades de primer nivel, sin embargo, para

su interpretación, aplicación y vinculación con los efectos y análisis de su eficiencia o de la existencia misma de esa legislación en la solución de problemas nacionales, las habilidades requeridas para cumplir con este objetivo son de nivel más avanzado.

6. Ejemplo de un makerspace

1. Asignatura: Teoría Económica.
2. Tema: Oferta y Demanda Unidad 3.
3. Transversalidad: El Derecho y la Economía, intervención estatal en la fijación de precios, consecuencias de instrumentos jurídicos como reguladores de la demanda y de la oferta. En la Unidad 5 y estableciendo la vinculación transversal con temas de Unidad 6.
4. *Makerspace*: salón de clase, horario de clase.
5. Actividad: Kermesse, simulador de mercado, roles de agentes económicos, compradores y vendedores, perturbadores de mercado (“re-gateadores” o agentes desestabilizadores de precios) y simulador de gráficas con excel.
6. Evidencia: Aquí se muestra un álbum evidencia.

FIGURA 2. CAPTURA DE PANTALLA DEL ÁLBUM DE LA ALUMNA MIRIAM CHÁVEZ FERNÁNDEZ DEL GRUPO DE TEORÍA ECONÓMICA, SEMESTRE 2017-2, FACULTAD DE DERECHO, UNAM

Chávez Fernández Miriam
Teoría Económica
Estudio de Mercado
Venta de crepas

Ingreso total
\$202.50
Ganancia
\$68.27

Costo total de producción
\$134.33

Matriz Crepas

Dulces

CANTIDAD	PRECIO
X	Y
12 unidades	15

Saladas

CANTIDAD	PRECIO
X	Y
14 unidades	15
1 unidad	6

Productos

Productos	Costos
1. Queso crema	\$22.00

Mercía

Productos	Costos
1. Leche (375ml)	\$7.50
2. Harina de trigo	\$3.50
3. Huevo (2pz)	\$5.00
4. Vainilla 25 ml	\$2.50
5. Azúcar	\$2.00
6. Mantequilla	\$6.00

Breve Descripción de la aplicación del *makerspace*. Los alumnos de teoría económica del grupo realizaron un ejercicio de simulación de mercado, debieron elaborar un producto con un costo de producción determinado, se elaboraron dos fases de 15 minutos cada una: trueque y venta. En la fase de venta, se incorporaron los voluntarios, invitados, amigos y exalumnos que acuden para apoyar, cuya función es desestabilizar los precios, regateando o creando rumores.

Los alumnos toman nota de cada una de las situaciones, así como los datos de intercambio, en un formato previamente visto y explicado en clase. Estos datos servirán para realizar en análisis durante 3 clases posteriores y determinar la relación de los precios y el Derecho. Cubriendo 5 temas de la Unidad 5 y relacionando transversalmente con la Unidad 6.

Las evidencias son un álbum con fotos, gráficas, datos y conclusión.

VI. CONCLUSIONES

Las estrategias de enseñanza-aprendizaje utilizadas en la enseñanza del Derecho requieren innovación y complejidad para construir profesionales del Derecho más comprometidos con su entorno y su propio conocimiento en la vida fuera de aulas. La inclusión de *makerspaces* con uso de TAC en el Derecho, ayuda a disipar la división de las asignaturas, de las unidades didácticas, de los temas, como si no estuviesen vinculados ni hubiese interacción entre ellos, por el contrario, fomenta la visión transversal y origina o detona a curiosidad del estudiante de Derecho es investigar temas frontera que permitan dar solución a los problemas nacionales.

VII. FUTURAS INVESTIGACIONES

La presente propuesta servirá para crear la discusión acerca de la inclusión de estrategias de aprendizaje en el nivel de Educación Superior que doten al estudiante de herramientas para crear una visión integral del conocimiento adquirido y no solo enfocarse a una dimensión de contenidos de los estudios elegidos, en este caso de Derecho.

Las nuevas estrategias de aprendizaje utilizadas en el Derecho deberán permitir al estudiante apropiarse de su mundo con autoestima y seguridad, fuera de las aulas universitarias.

VIII. BIBLIOGRAFÍA

- FERNANDEZ GONZÁLEZ, Olga María *et al.*, “Estrategias de Aprendizaje y Autoestima. Su relación con la permanencia y deserción universitaria”, *Estudios Pedagógicos*, XXXV, núm. 1, 2009.
- HERRERA-TORRES, Lucía y LORENZO-QUILES, Oswaldo, “Estrategias de aprendizaje en estudiantes universitarios” Un aporte a la construcción del Espacio Europeo a la Educación Superior, *Pedagogía Universitaria*, vol. 12, núm. 3, diciembre de 2009.
- MARTINEZ TORÁN, Manuel, ¿Por qué tienen tanta aceptación los espacios maker entre los jóvenes? Cuadernos de Investigación en Juventud, núm. 1, julio de 2016.
- SAGÁSTEGUI, Diana, “Una apuesta por la cultura: el aprendizaje situado”, *Revista Electrónica Sinéctica*, núm. 24, febrero-julio, 2004, Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente, Jalisco, México.
- SAEGGESSER, François, Los Juegos de simulación en la escuela, Manual para la construcción y utilización de juegos y ejercicios de simulación de la escuela, Colección aprendizaje, Dirigido por Amelia Álvarez y Pablo del Río, Editorial Visor, Distribuciones.
- UNESCO (2008) Estándares de Competencia en TIC para docentes, recuperado de http://portal.unesco.org/es/ev.php-URL_ID=41553&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html. <http://cst.unesco-ci.org/sites/projects/cst/default.aspx> (consultado el 5 de octubre de 2017).