
Modelo *Flipped Learning*: solución para la disciplina del Derecho en tiempos de pandemia

Juan Carlos Velasco-Perdigones

Universidad de Cádiz, España

Introducción

El Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) ha supuesto un importante cambio en el modelo educativo. Ahora, se ha de dar importancia al trabajo y aprendizaje del alumnado, en el que el papel del profesor no se ciñe a la transmisión de conocimientos exclusivamente, sino que tiene que dedicar parte de su tiempo a organizar, orientar y supervisar el trabajo del estudiantado. Históricamente, el Derecho se ha caracterizado por ser una disciplina, cuya metodología de transmisión conceptual se ha basado en la escritura y oralidad. Este esquema se ha ido modificando con el paso del tiempo, pero su avance ha sido lento. Parece, que el pandémico motivado por la COVID 19, ha supuesto un antes y un después en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Jurídicas.

La transmisión tradicional de los conocimientos de las disciplinas jurídicas responden al concepto de *lectio*; es decir, el profesor, actor principal, expone y transmite un mensaje previamente preparado y los alumnos, meros oyentes– toman notas o apuntes, fuente esencial para la preparación de los exámenes (Tourón y Martín, 2019, p.15). Este panorama metodológico se encamina al conocimiento de información por el alumnado, su almacenamiento y retención, que tarde o temprano terminará olvidándose. Sin embargo, el proceso de aprendizaje de una sociedad en cambio requiere otros atributos: gestionar la información, planteamiento de nuevos problemas y soluciones, toma de decisiones, etc. En definitiva, la formación de hábitos intelectuales.

Muchos profesores de la educación superior, con la llegada de la pandemia y la declaración del estado de alarma en el mes de marzo, han experimentado la necesidad de cambio en la metodología docente para el desarrollo de las competencias. Así, en gran parte de las Universidades españolas se tuvo que afrontar uno de los retos que marcarán la historia de la docencia universitaria: la urgente y definitiva convergencia de la pedagogía con la tecnología (a distancia). A esto responde el denominado modelo *flipped*, consecuencia directa del cambio social y tecnológico que se está experimentando en las últimas décadas. El profesor deja de ser el único transmisor de la información y

Cita sugerida:

Velasco-Perdigones, J.C. (2021). Modelo *Flipped Learning*: solución para la disciplina del Derecho en tiempos de pandemia. En A.L. González-Hermosilla (Coord.), *Reflexiones y propuestas para los desafíos de la educación actual*. (pp. 22-30). Madrid, España: Adaya Press.

se convierte en un guía, un orientador o mentor del alumnado, trasladándose determinados procesos de aprendizaje fuera del aula, mediante el uso de herramientas digitales (videos, presentaciones, audios, entornos virtuales, etc.) (Calvillo y Martín, 2017, p. 15). Este modelo centra el foco de atención en el alumno, donde el profesor facilita el aprendizaje mediante la tecnología y el uso de herramientas digitales; combinación perfecta para hacer frente a las necesidades docentes impuestas por la pandemia.

El panorama surgido por la evitación del contacto y reducción de la movilidad ha replanteado las bases de la metodología docente universitaria tradicional, sirviendo de transición hacia un modelo pedagógico centrado en el alumno y que utilice las herramientas digitales como medios para la adquisición de las competencias que requiere la sociedad. Esta ha sido la base sobre la que se construye el presente trabajo, partiéndose de la necesidad, sin periplo transitorio alguno, de pasar de la docencia presencial a la virtual (de un día para otro).

El objeto de este estudio¹ se ciñe en profundizar cómo el modelo *Flipped Learning* puede convertirse en una metodología óptima para que el alumnado de Derecho adquiera las competencias que demanda el EEES, en un entorno plenamente virtual. El trabajo se limita a la exposición y desarrollo del modelo de enseñanza utilizado tras la implantación de la docencia online y de las herramientas digitales utilizadas para el proceso de enseñanza-aprendizaje; dejándose para futuras investigaciones las relativas al proceso de evaluación.

Metaestrategia docente

El profesor Tourón señala que, en determinadas ocasiones, el *Flipped Learning* se confunde con una metodología. Según dicho autor, se considera «más que un enfoque o un modelo, es una metaestrategia que alberga o puede albergar otras muchas, bajo la que se cobijan múltiples enfoques que ponen el énfasis en la acción del alumno como centro del aprendizaje: *learning by doing*» (Tourón, 2017).

En términos genéricos, el modelo *flipped* se desarrolla en torno a tres-cuatro fases: previa a la clase, durante y posterior, a la que ha de añadirse, para el caso del profesor, la preparatoria (Tourón y Martín, 2019, p.160). Así, generalmente, pueden distinguirse las siguientes etapas del proceso enseñanza-aprendizaje: *i)* fase preparatoria (sólo profesor); *ii)* fase previa a la clase; *iii)* fase durante; *iv)* fase posterior.

La fase preparatoria se limita a la planificación de la asignatura, las herramientas digitales a utilizar y las vías para la transmisión de los contenidos, con objeto alcanzar las competencias establecidas en las directrices de la asignatura.

La fase previa conlleva a: *i)* la facilitación del material de estudio; *ii)* la configuración de herramientas digitales para obtener información del alumnado, con el objeto de enfocar y planificar correctamente las actividades. Para ello, se han utilizado herramientas de

¹ Este trabajo es una ampliación del resumen publicado en el Libro de Actas del *IV Congreso Internacional Virtual en Investigación e Innovación Educativa – CIVINEDU 2020*. Vid. VELASCO-PERDIGONES, J.C., «Enseñanza aprendizaje del Derecho en tiempos de pandemia: aplicación de herramientas digitales», en AA.VV, Conference Proceedings, Adaya Press, Madrid, 2020, pp. 266-268.

edición de video enriquecido como *Playposit*. El alumnado, en esta fase, trabaja sobre el material (texto y videos enriquecidos) para posteriormente continuar con la fase durante. Ésta, como es obvio, no se ha desarrollado físicamente en el aula, sino que se han utilizado herramientas síncronas de visualización de la imagen: *Adobe Connect* o *Google Meet*. Su cometido era guiar al alumno, aclarar dudas, plantear preguntas, hacerlo partícipe del proceso de enseñanza-aprendizaje, en el que todos aprendemos. En la última fase, la posterior, el profesor toma notas de la información obtenida tanto en la fase previa, como durante su desarrollo, con el objeto de revisar el aprendizaje del alumnado. Además, el estudiantado ha de reflexionar e interiorizar lo aprendido para poder aplicarlo a eventuales supuestos de la vida real.

Esta metodología (modelo *Flipped Learning* 100% a distancia) se ha aplicado en determinados cursos del Grado en Derecho de la Universidad de Cádiz, dándose solución satisfactoria a los problemas en la docencia que planteaba la declaración del Estado de Alarma y la imposibilidad que suponía acudir a las aulas.

Escenario docente

El avance de la pandemia, provocada por el SARS-CoV-2, supuso la declaración del Estado de Alarma mediante el Real Decreto 463/2020, de 14 de marzo (BOE núm. 67, de 14 de marzo de 2020). Dicho marco normativo previó la limitación de movilidad en todo el territorio nacional, afectando al desplazamiento a las Universidades como consecuencia de la suspensión de la actividad educativa (*vid.* art. 9).

Las instituciones académicas, en tiempo récord, tuvieron que adaptar el modelo de enseñanza sin período transitorio alguno. Esta situación supuso tener que adaptar un sistema presencial en el que predominaba la *lectio*, a uno virtual o a distancia. Y es que, en las disciplinas jurídicas, la estrategia didáctica más frecuente sigue siendo la lección magistral, en la que el profesor transmite el contenido oralmente con el apoyo, o no, de alguna ayuda visual que facilite la toma de notas por parte del alumnado. Sin embargo, la sociedad requiere una serie de competencias y habilidades que con la exclusiva clase magistral no llegan a conseguirse: trabajo colaborativo, pensamiento crítico, comunicación (Tourón, 2016), resolución de problemas, creatividad, toma de decisiones, manejo de la tecnología (Tourón y Martín, 2019, p. 39); competencias que se adquieren a través de experiencias educativas bien diseñadas, ofreciéndose situaciones de aprendizaje diverso (Tourón y Martín, 2019, p. 30).

Como consecuencia de la situación creada por la declaración del Estado de Alarma, hace cuestionarnos un nuevo modelo en el que, desarrollándose online, no se pierda calidad. La organización por el profesorado fue muy diversa, algunos sin unas directrices claras. El objetivo no era otro que planificar una metodología docente o enfoque de calidad, que reemplazara a la docencia presencial y se centrara en el alumnado. A nuestro juicio, el modelo *Flipped Learning* respondía a esta cuestión, pues esta contiene los ejes centrales para una enseñanza online óptima y de calidad: Pedagogía y Tecnología.

La *Flipped Learning Network* (2014) define el concepto de *Flipped Learning* de la siguiente forma:

El aprendizaje inverso (*flipped learning*) es un enfoque pedagógico en el que la instrucción directa se desplaza del espacio del aprendizaje en grupo, al espacio del aprendizaje individual. Como resultado de ello, el espacio del grupo se transforma en un ambiente de aprendizaje dinámico e interactivo, en el que el educador guía a los estudiantes mientras estos aplican los conceptos y se implican creativamente en la materia.

La instrucción del alumnado debía de realizarse fuera del aula, recurriéndose a la tecnología digital, en combinación con metodologías activas, inductivas, globales y utilizando diferentes técnicas, actividades y herramientas en el nuevo marco online, para así transformar el ambiente en uno virtual, dinámico e interactivo.

El modelo *Flipped Learning* en el aprendizaje del Derecho

1. Fase preparatoria

En esta fase, el profesorado debe de llevar a cabo una coherente planificación didáctica, resultados esperados, competencias a desarrollar, estrategias didácticas, selección del contenido y el establecimiento de los procedimientos de evaluación. Se necesita para ello un mínimo de tiempo de preparación, pues resulta esencial que tal planificación sea correcta. En esta fase, también, el profesorado propone vídeos o textos de trabajo y, el estudiante deberá de revisarlos antes de la sesión (en nuestro caso virtual).

El campus virtual de las asignaturas fue dotado de materiales, que previamente debían de consultar los alumnos. Concretamente se utilizaron videos interactivos con casos, documentos incrustados en la plataforma, podcasts, etc.; es decir, se prepara el contenido y se utilizan recursos acordes a las competencias establecidas en cada materia. Algunas herramientas digitales permiten conocer la evolución del alumnado cuando este estudia el contenido previo (ej. para vídeos enriquecidos: *PlayPosit* o *Edpuzzle*). En nuestro caso, se utilizó *PlayPosit*, herramienta que abordaremos en posteriores epígrafes.

Resulta de especial importancia determinar el grado de consecución, por parte del alumnado, de los objetivos marcados en la fase previa con la visualización del material. Como se verá, esto será determinante para abordar con solvencia y coherencia el resto de fases que componen el *Flipped Learning*.

2. Fase previa a la clase

Esta es la fase anterior a la explicación en sesión grupal. El profesor, con los datos que arrojan los controles establecidos en la fase previa, revisa el aprendizaje de sus alumnos, para, así, enfocar correctamente las actividades en el aula (ahora transformada en virtual). Las herramientas digitales programadas en la fase previa proporcionarán unos datos de especial interés: el previo conocimiento del alumnado. En el caso que nos ocupa, se procedió a configurar *PlayPosit*, una herramienta de enriquecimiento de vídeos que permite ir evaluando la adquisición de conocimientos de forma automática.

Por su parte, el alumnado, fuera del aula y antes de la sesión, además de visualizar el contenido previo, deberá de tomar notas y trabajar sobre el material ofrecido, resolviendo las cuestiones planteadas o elaborando otras. El profesor con los datos obtenidos podrá saber dónde debe incidir más y, dónde no es tan necesario. Podrá conocer qué contenido resulta más complejo al alumnado y, cuáles deben abordarse con mayor profundidad.

3. Fase durante

En esta fase se desarrolla la clase presencial, sin embargo, en el caso que nos ocupa, será en su modalidad virtual. El profesorado guía al alumno, aclara dudas, plantea preguntas y proporciona acciones para ampliar el estudio personal. Por su parte, el alumnado participa activamente en su aprendizaje, realizando una investigación, proyecto o estudio del caso que el profesor haya diseñado.

Mediante la utilización de las herramientas *Google Meet* y *Adobe Connect* la clase presencial se convirtió en virtual. Durante esta se procedió a guiar al alumnado, aclarando cuantas dudas suscitaron los materiales previamente trabajados de forma asíncrona. Se plantearon dudas que fueron resueltas entre profesor y compañeros, complementándose el estudio con nuevos materiales.

4. Fase posterior

En esta última fase, el profesor revisa las anotaciones y observaciones efectuadas, derivadas del aprendizaje de los alumnos. En cambio, el alumnado reflexiona sobre los conocimientos adquiridos tanto los obtenidos en la fase previa como en la sesión virtual. Además, la etapa requiere que el alumno memorice, estudie e interiorice los conocimientos. Para ello, dispondrá de los materiales aportados al campus virtual y de las anotaciones llevadas a cabo en la sesión conjunta.

Con el desarrollo de estas acciones se incrementa la interacción y el tiempo de contacto individualizado entre profesores y alumnos, convirtiéndose al profesor en guía del proceso enseñanza-aprendizaje. Otra de las ventajas es la accesibilidad del contenido, pues los materiales permiten que los alumnos ausentes puedan seguir el ritmo.

Soluciones docentes en tiempos de pandemia: herramientas digitales

A) *PlayPosit*²

Son muchas las ventajas que presentan los vídeos con fines docentes: visualizar en cualquier lugar y momento, pausar, volver a verlos, etc.; más aún, si cabe, cuando enriquecidos con herramientas como *PlayPosit*. El objetivo es que no sólo el alumnado visiona el contenido del vídeo, sino que, además, trabajen con él y reciban un *feedback* del proceso de aprendizaje.

² <https://go.playposit.com/>

La herramienta, a la que aludimos, permite seleccionar (de repositorios) o subir un vídeo, para posteriormente editarlo y enriquecerlo con preguntas (de selección múltiple, abiertas, test), advertencias y explicaciones. Se puede configurar de tal manera que el vídeo se detenga y automáticamente se muestren las cuestiones o advertencias previamente configuradas por el profesor. Además, se puede establecer que el alumnado no avance hasta que no responda a las preguntas establecidas, quedando el profesor informado de la interacción del alumno y su nivel de respuesta.

B) *Edpuzzle*³

Herramienta de interfaz y cometido parecido a *PlayPosit*, compartiendo las mismas ventajas y características. Así, permite al profesorado comprobar si el alumnado ha visionado los vídeos configurados. Con la función de cortar vídeo e insertar preguntas, el alumnado podrá trabajar los conocimientos que se ofrecen. Podrán contestar a las preguntas que se le planteen, recibiendo un *feedback* del proceso de aprendizaje. Con ello, el profesor obtiene una excelente información sobre el alumno. Los datos obtenidos podrán ser determinantes durante esta fase, ya que el profesor conocerá de antemano si los conocimientos han sido adquiridos o dónde debe hacer una mayor incidencia.

C) *Google Meet*

La herramienta presentada por Google parece encaminarse a otro público distinto al docente. Da la sensación de que se está ante un aplicativo encaminado a las necesidades empresariales o profesionales. El interfaz responde a la idea de multiconferencia con posibilidad de exponer presentaciones.

Existen ciertos inconvenientes experimentados en la aplicación de la herramienta. Uno de ellos es la necesidad de ir aceptando al público destinatario de la reunión, si previamente no se ha invitado. Una conferencia que tiene numerosos destinatarios, resulta poco eficaz la acción de invitar o tener que estar aceptando la entrada en la sala, ya que se pierde tiempo en ello o se interrumpe demasiado al ponente. Otra de las desventajas es que si estamos realizando una presentación que debemos de ir mirando, el interfaz no permite que podamos estar pendiente del chat, distinto de lo que ocurre con *Adobe Connect*. A pesar de lo anterior, esta herramienta ha ido asentándose en el ámbito educativo por su sencillez.

La aplicación diseñada por Google se ha combinado con el aplicativo de *Adobe*, ya que ésta última, en determinadas ocasiones, durante los inicios de la pandemia, se quedaba bloqueada e incluso había sido objeto de diversas incompatibilidades.

Google Meet fue utilizado para dar respuesta a la fase durante del proceso cognitivo, donde la clase presencial quedaba reemplazada por la virtual. El empleo de estas herramientas digitales ha posibilitado no sólo compartir las presentaciones que suele usar el profesorado para sus clases, sino que se ha podido emplear otros medios audiovisuales: videos en plataformas, acceso a webs, realidad virtual, aplicaciones para la evaluación del conocimiento, etc.

³ <https://edpuzzle.com/>

La herramienta *Google Meet* se ha utilizado para el desempeño de la fase durante del modelo *Flipped Learning*. Esta es una aplicación de videollamadas o videoconferencias, herramienta síncrona ideal para la docencia (virtual). Se ha de crear un enlace mediante la Suite de Google y compartirlo con el alumnado bien por correo electrónico, invitación o embebido en el campus virtual de la asignatura. *Google Meet* permite compartir documentos mediante el aplicativo “presentar ahora”. La pizarra que la aplicación contiene no resulta de mucha utilidad, pues sólo puede usarse con un número limitado de personas.

La fase durante requiere trabajar con el alumnado en el aula, sin embargo, por las circunstancias relatadas en apartados anteriores, el trabajo presencial se sustituyó por el virtual, mediante el uso de herramientas digitales que permitan la interacción en directo.

D) Adobe Connect

Una de las herramientas más completas y eficaces para la docencia es *Adobe Connect*. Sin embargo, la herramienta no es gratuita, aunque la mayoría de las Universidades han adquirido la correspondiente licencia. Es una herramienta profesional y completa que dispone de diversas funcionalidades aptas para la conferencia y, por ende, la docencia: chat, presentación, pizarra, vídeo, sonido, petición de permisos si algún oyente quiere intervenir, etc.

Esta herramienta digital permite desarrollar una clase magistral cómodamente. Puede configurarse la forma en la que el alumnado la visualizará, recomendándose: la imagen del profesor, la presentación que utilice y el chat. Todo esto queda reducido en la pantalla del público destinatario de la información. Si alguien tiene una pregunta que hacer, el aplicativo permite que se solicite la intervención al conferenciante, pudiendo el solicitante intervenir mediante la voz.

Otra de las funcionalidades interesantes para la docencia es la posibilidad de que el alumnado acceda a las sesiones grabadas mediante un enlace. Así, se permite que puedan visualizar las explicaciones en cualquier lugar y momento, disponiéndose incluso de una versión para el móvil.

Esta aplicación, al igual que el *Google Meet*, ha sido utilizada para desarrollar la fase durante del proceso cognitivo. Ha servido para transmitir los conocimientos al alumnado, en el que previamente se había despertado la curiosidad por el tema, permitiéndose que ya dispusieran de algo de información sobre la lección que ahora se trata. El público destinatario podía intervenir mediante el chat de la aplicación o mediante la opción “levantar la mano”, en la que el profesor responsable autorizaba su intervención.

Resultados

De la aplicación del modelo *Flipped Learning* para disciplinas de materias jurídicas, se han obtenido resultados muy satisfactorios:

1. Motivación en el aprendizaje

El alumnado, cada vez más unido a la tecnología, se ha sentido motivado durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, pues la transición de la *lectio* al dinamismo con convergencia de herramientas digitales se ha reflejado en los resultados académicos. Las herramientas digitales sirven de motor motivacional del aprendizaje de un alumnado cada vez más digitalizado.

2. Acceso al conocimiento en cualquier momento y lugar

Una de las ventajas mostradas en la aplicación de las herramientas digitales para la docencia ha sido la facilidad de acceso al conocimiento fuera del aula. Aunque esta es un eje central del aprendizaje por la cercanía con el receptor y calidad del mensaje, en período de pandemia se ha tenido que sustituir por otras herramientas síncronas y asíncronas, dejando al descubierto ventajas e inconvenientes.

3. Reflexión crítica del Derecho

El estudiante ha podido experimentar los distintos prismas con los que se puede ver una misma realidad, reflexionando sobre las cuestiones planteadas en la fase previa, durante y posterior. Han podido comprobar que las Ciencias Jurídicas carecen de exactitud y que una determinada cuestión puede ser defendida desde diversos puntos de vista. El proceso de enseñanza-aprendizaje no ha consistido en la memorización de conceptos, sino el aprendizaje a pensar en Derecho, al razonamiento crítico y la propuesta de soluciones. Para conseguirlo, se han utilizado diversas herramientas digitales: enriquecimiento de vídeos, visionado de juicios, herramientas colaborativas, etc.

4. Resolución de problemas de la vida real

Afrontar la complejidad de la vida real en lo jurídico es una de las competencias clave del Grado en Derecho. El alumnado, cuando finaliza su etapa formativa, se enfrentará a problemas muy variados a los que deberá de dar solución. Una de las actividades más efectivas ha sido el manejo de bases de datos, que con la búsqueda y análisis de jurisprudencia han sabido aproximarse a las situaciones jurídicas más complejas del individuo.

Conclusiones

Esta contribución presenta los resultados de la aplicación de una metaestrategia docente, llevada a cabo mediante el *Flipped Learning*, ideal para tiempos de pandemia. La sinergia entre Pedagogía y Tecnología consigue instaurar un modelo de docencia de calidad. Los resultados demuestran cómo el alumnado ha adquirido algunas de las habilidades demandadas por la sociedad.

Las herramientas digitales facilitan la labor docente, motivan al alumnado y aportan un valor añadido a los actores de este contexto: profesorado y alumnado. Con la combinación de las dos áreas (Pedagogía y Tecnología), el alumnado ha podido obtener, con éxito, las competencias marcadas para cada una de las asignaturas. La improvisación, generada a causa de la declaración del Estado de Alarma, trazó el camino hacia una nueva realidad docente: de la *lectio* a un modelo centrado en el proceso enseñanza-aprendizaje.

Los estudiantes se han encontrado muy motivados durante todo el proceso de enseñanza-aprendizaje, quizás, con cierta incertidumbre por la novedad en el manejo de las herramientas utilizadas. Si bien, se ha conseguido, a través de las herramientas digitales que el estudiantado razone en Derecho, analice la temática y reflexione, considerándose el aprendizaje *online* un medio idóneo, apto y óptimo para obtener unos resultados de calidad. Es decir, la enseñanza online, en lo que a esta experiencia respecta, contiene numerosos aspectos positivos y, puede servir de motor para propiciar el logro de destrezas y habilidades en el estudiantado. Si bien, resulta necesaria una combinación con la presencialidad, puesto que determinadas materias precisan de la interacción *in situ* del alumnado: laboratorios, simulaciones, experimentos, etc.

Se consideran las herramientas digitales *PlayPosit*, *Edpuzzle* y *Adobe Connect* como las herramientas más completas para el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje del *Flipped Learning*, sin perjuicio de otras no aplicadas a la experiencia docente que se expone [ej. herramientas colaborativas: *drive*, *Onedrive*, *Dropbox*, murales interactivos; herramientas cognitivas: *cmaps*, *easely*, *pktochart*, *infogram*; herramientas de gamificación: *Brainscape*, *Classdojo*, *Edmodo*, *Cerebrity*, *Pear Deck*].

El presente trabajo abre camino hacia nuevas líneas de investigación en lo que a docencia online o virtual se refiere. La realidad marcada por la pandemia ha propiciado novedosos escenarios docentes que, en cierto modo, han llegado para quedarse y, el profesorado y estudiantado deberán de afrontar de forma solvente.

Referencias

- Calvillo, A. J., Martín, R. D. (2017). ¿Qué es el Flipped Learning? En AA. VV, *The Flipped Learning. Guía gamificada para novatos y no tan novatos* (pp. 15-16). Logroño, España: Universidad Internacional de la Rioja.
- Tourón, J. (14 de marzo de 2006). *Hacia un aprendizaje más profundo: ¡Deeper learning in Action!* (Entrada de blog). Recuperado de <http://www.javiertouron.es/2016/03/hacia-un-aprendizaje-mas-profundo.html>
- Tourón, J. (3 de abril de 2017). *Flipped Learning en 3D. Un nuevo horizonte de posibilidades.* (Entrada de blog). Recuperado de <http://www.javiertouron.es/2017/04/flipped-learning-en-3d-un-nuevo.html>
- Tourón, J., Martín R.D. (2019). *Aprender y enseñar en la Universidad de hoy.* Una guía práctica para profesores. Logroño, España: Universidad Internacional de la Rioja.

Juan Carlos Velasco-Perdigones es Profesor del área de Derecho civil de la Universidad de Cádiz. Tiene una dilatada experiencia en el ámbito forense de la abogacía. Su ámbito de investigación se ciñe al Derecho patrimonial, especialmente: familia, obligaciones, contratos y responsabilidad civil. Ha participado como ponente y comunicante en numerosos congresos nacionales e internacionales de la disciplina y de innovación docente. Ha publicado diversos artículos y capítulos de libro relativos a sus principales líneas de investigación, ocupando un lugar destacado las referentes a la innovación docente. Ha sido Investigador Principal de diversos proyectos de innovación docente en el ámbito de su disciplina, concedidos por la institución académica a la que se adscribe.
