

“SOCRATIVE” COMO FORMA DE INCORPORAR
EL USO DEL MÓVIL A LAS TAREAS DE APRENDIZAJE

José Luis REY PÉREZ
*Profesor Propio Agregado de Filosofía del Derecho
Universidad Pontificia Comillas*

RESUMEN: Uno de los problemas que nos encontramos los docentes en el aula es el uso que los estudiantes hacen del teléfono móvil. Ante esto, caben dos estrategias: o prohibir el uso del móvil en el aula con los problemas de control que esto conlleva, o integrar el móvil en el proceso de aprendizaje. Socrative es una herramienta que permite muchas posibilidades, desde preguntas de respuesta múltiple hasta preguntas abiertas. Así, el tradicional “one-minute paper” hoy puede realizarse *online* a través de esta herramienta. En este paper se va examinar el uso de la aplicación Socrative para valorar dos aspectos: la lectura de textos previos a la sesión, y el grado de entendimiento que se ha alcanzado de la explicación de determinadas teorías que pueden resultar particularmente complejas. Socrative facilita un *feedback* instantáneo que permite la reacción en tiempo real y además exporta los resultados a distintos formatos lo que facilita la evaluación de las actividades de acuerdo con el principio según el cual lo que no se evalúa se devalúa. Estas aplicaciones y utilidades de la citada herramienta se expondrán usando como ejemplo el uso que de la misma se ha hecho en la asignatura Teoría del Derecho del 1º curso del Grado en Derecho.

PALABRAS CLAVE: uso del móvil en el aula, Socrative, aprendizaje *online*, resultados del aprendizaje.

1. INTRODUCCIÓN

Una de las cosas que últimamente nos preocupan a los docentes es el uso de los móviles en el aula. Viviendo, como vivimos, en una sociedad donde estamos conectados a la red 24 horas, donde el uso y envío de los mensajes es constante y ya no se reserva para enviar información de cierta importancia, es difícil no entrar en el aula sin ver a algún estudiante que está mirando el Smartphone o enviando mensajes. No es un comportamiento exclusivo de ellos. En cualquier congreso, reunión científica o de trabajo a la que acudamos somos los propios docentes los que estamos mirando el móvil para leer correos, responderlos, o mirar el periódico u otras cosas.

En mi experiencia como docente compruebo que se intensifica el uso del móvil en el aula por parte de los alumnos y de poco o nada sirve que se prohíba. Si se tienen 30, 40 o 60 alumnos en un aula, resulta imposible controlarlo. De ahí que quizá una estrategia que

valga la pena experimentar sea la de integrar el móvil en las tareas y actividades de aprendizaje que desarrollamos en el aula. Es cierto que con eso no lograremos evitar los usos ajenos al propio aprendizaje, pero se logra darle un uso alternativo y acabar con la pelea constante de "guardad los móviles". En este texto se explicará cómo he intentado integrar el uso del móvil en el aula en algunas actividades de la asignatura de Teoría del Derecho situada en los planes de estudio del Grado en Derecho de mi Universidad, la Universidad Pontificia Comillas, en el primer semestre del primer curso. Para realizar este experimento me he valido de una herramienta llamada Socrative disponible para todos los dispositivos móviles y sus sistemas operativos, gratuita¹, que los alumnos se tienen que descargar.

2. ¿CÓMO FUNCIONA SOCRATIVE?

Socrative es una herramienta que se concibe como un instrumento que facilita la participación en el aula en las tareas de aprendizaje. Fue creada por un profesor del MIT, cansado precisamente de luchar contra el uso de los dispositivos móviles en las clases, que decidió crear una aplicación cuyo uso fuera útil tanto para los estudiantes como para el docente. Socrative se puede utilizar desde cualquier Tablet o móvil y también existe la posibilidad de acceder a través de un ordenador.

2.1. La preparación de los ejercicios

La aplicación se ofrece en las *stores* de todos los sistemas operativos (Apple Store, Google Play, etc.) en dos versiones: una para el docente, "Socrative Teacher" y otra para los estudiantes, "Socrative Student". El profesor se descarga la aplicación y debe darse de alta con su correo electrónico y una contraseña. Esto es particularmente útil porque, como se verá luego, en la dirección de correo electrónico facilitada se recibirán los resultados de los ejercicios y las pruebas que se realicen. En cambio, el alumno no necesita registrarse con sus datos ni con su correo electrónico, ya que al entrar lo único que se le va a pedir es el número de habitación ("Room number") donde está *online* la prueba a realizar. A cada profesor registrado a través de Socrative Teacher se le asigna una "Room number" que deberá facilitar a los alumnos para que puedan acceder a las pruebas.

El docente antes de la clase puede crear los ejercicios. Existen distintas alternativas: preguntas de respuesta múltiple (se puede elegir el número de respuestas), preguntas de verdadero o falso o preguntas cortas abiertas. Las preguntas de respuesta múltiple admiten por defecto 5 respuestas, pero se pueden añadir o eliminar cuantas se necesiten. Asimismo, las preguntas admiten que se cargue una imagen, un documento en pdf o un texto que pueda

¹ Existe una versión Pro, de pago, con un mayor número de funcionalidades disponibles. Sin embargo, por el momento solo he venido usando la versión gratuita.

estar en la cuenta de Dropbox. Eso permite, en algunos casos, acceder a textos que los estudiantes deben leer *online* en el momento de realizar el cuestionario. En el diseño del cuestionario, el profesor selecciona la respuesta correcta cuando se tratan de cuestionarios tipo test o verdadero/falso. Además se puede añadir una explicación que justifique por qué esa es la respuesta correcta y explique la solución al ejercicio. Las preguntas cortas abiertas permiten que el alumno responda brevemente a la pregunta planteada. En un solo ejercicio se pueden combinar estos tres tipos de preguntas (respuesta múltiple, verdadero/falso, respuesta abierta) según la necesidad que requiera cada actividad. De igual forma, el número de preguntas es algo que decide el profesor a la hora de diseñar el cuestionario. La aplicación a cada cuestionario le asigna un número SOC que permite recuperarlo. Además el ejercicio tiene que recibir una denominación, de forma que le resulte fácil reconocer a qué se refiere, algo que con el SOC resultaría tremendamente complicado. El profesor tendrá en la aplicación el histórico de todos los cuestionarios que ha realizado, de tal manera que puede modificarlos o, si fuera posible, reutilizarlos en otros cursos o grupos. De hecho, cuando se accede a los ejercicios puede elegirse entre verlos todos o ver los más recientes que ha creado.

La pantalla a la que accede el profesor cuando ve sus cuestionarios le da además diversas opciones como duplicar un determinado ejercicio, borrarlo, descargarlo como pdf o editarlo para acceder a su modificación. Otra opción interesante es la posibilidad de importar un ejercicio, por ejemplo, un ejercicio que hubiera realizado un compañero y que nos pueda servir a nosotros; esta opción resulta de interés cuando los ejercicios se preparan a nivel departamental. En ese caso, se podría crear una cuenta de Socrative Teacher de todo el departamento donde de manera colaborativa se irían preparando los ejercicios, que luego cada profesor importaría para poder utilizarlo desde su cuenta personal y con su grupo de clase. La aplicación también ofrece la posibilidad de importar un cuestionario que estuviera en formato Excel, facilitando en todo momento que esos ejercicios importados se puedan editar y modificar.

2.2. La realización del ejercicio en clase

Una vez que se tenga diseñado el ejercicio, este puede ser utilizado en el aula. Para ello conviene que los alumnos tengan descargada antes de la sesión la aplicación en su versión para estudiantes. El profesor activará el ejercicio de forma que los alumnos podrán realizarlo y el docente podrá ir viendo en tiempo real cómo estos responden a las preguntas. Los estudiantes pueden navegar por las respuestas y modificar sus respuestas. Una vez tengan decidida su respuesta enviarán su ejercicio. Una opción que se puede seleccionar a la hora de diseñar el ejercicio es que el estudiante tenga un *feedback online* en el momento de responder a las preguntas y enviar el ejercicio, de forma que vea si ha respondido correctamente. Es importante no sólo que el alumno sepa si ha resuelto el ejercicio acertadamente, sino el porqué: para eso se puede utilizar el cuadro que da la propia aplicación para explicar la respuesta correcta. Estas opciones virtuales no excluyen la necesidad de comentar y explicar luego en el aula cada ejercicio y su respuesta.

Conforme los estudiantes van respondiendo a las preguntas se pueden ver en una cuadrícula las respuestas. En las filas aparece el nombre de los alumnos y en las columnas las preguntas. Como cada vez que se accede a un ejercicio, los alumnos deben introducir su nombre es conveniente que siempre lo hagan de la misma manera para luego poder procesar esos resultados y trabajar con ellos, por ejemplo, identificándose con Apellido 1, Apellido 2 y Nombre. Al final de cada columna la aplicación ofrece el % de los estudiantes que han respondido correctamente a la pregunta. En el caso de tratarse de preguntas de respuesta múltiple o de verdadero falso, el verde identifica que se ha respondido de forma correcta y el rojo la respuesta errónea que ha seleccionado. Eso ofrece una visión global y de conjunto de cómo el grupo de alumnos está realizando y desarrollando el ejercicio. Una vez que todos hayan respondido o que haya transcurrido el tiempo destinado a la prueba, el profesor la desactiva presionando la tecla "finish". En ese momento, la aplicación le da la posibilidad de recibir los resultados: se puede optar por un archivo Excel o un pdf y por descargar esos resultados en la aplicación o recibirlos por correo electrónico. Esto resulta útil a la hora de procesar todos estos resultados. También se ofrece la posibilidad de recibir un informe individual por alumno en formato pdf, aunque esto, sobre todo cuando se cuenta con un número elevado de alumnos en el aula, puede resultar poco eficiente si lo comparamos con un archivo Excel.

Otra opción que ofrece Socrative que resulta interesante para tener un *feedback* del seguimiento de explicaciones en clase es lo que denomina "Exit Ticket". En este caso, no es necesario que se prepare un cuestionario o un ejercicio con antelación sino que los alumnos, una vez que el profesor active el cuestionario, deberán responder a tres cuestiones: 1) ¿Cuál ha sido el grado de comprensión de lo realizado/explicado, los materiales facilitados hoy? Los alumnos deben elegir entre a) Completamente b) Bastante c) No mucho d) Nada. 2) ¿Qué has aprendido en la clase de hoy?. En este caso la pregunta se formula de manera abierta para que el alumno escriba lo que considere oportuno y haga el esfuerzo de resumir con sus propias palabras lo que ha extraído de las explicaciones o actividades realizadas en el aula. 3) Por favor, responde la pregunta del profesor. Aquí se puede formular en voz alta una pregunta que considere relevante y que los estudiantes deben responder. Esta opción vendría ser la versión virtual del tradicional "one-minute paper" que se viene utilizando desde hace tiempo, con la facilidad, una vez más, de extraer los resultados y disponer de ellos en formato electrónico.

3. UN EJEMPLO PRÁCTICO: EL USO DE SOCRATIVE EN LA ASIGNATURA DE TEORÍA DEL DERECHO

La asignatura Teoría del Derecho, en los planes del Grado en Derecho de la Universidad Pontificia Comillas, está situada en el primer semestre del primer curso. Ese semestre puede tener su particular dificultad porque supone el período de adaptación al mundo universitario, a lo que en ocasiones se suma la adaptación al Colegio Mayor y a la ciudad de

Madrid para aquellos que vienen de otras ciudades. Socrative, en mi experiencia como docente de esta asignatura, me ha servido para tres cosas fundamentalmente: en primer lugar, para facilitar que el alumno se familiarice con la forma de trabajar en el mundo universitario, en particular, para que el alumno adquiriera la costumbre de leer una serie de textos antes de las clases o de los seminarios, en segundo lugar, para permitir un seguimiento de hasta qué punto los estudiantes van adquiriendo las competencias y los conocimientos que se pretenden en cada una de las sesiones presenciales y, por último, para lograr la integración del uso del móvil en las actividades docentes.

3.1. Seguimiento de las lecturas antes de las sesiones

En la docencia universitaria hace ya tiempo que se abandonó la centralidad de la clase magistral para intentar que las actividades en el aula favorecieran una actitud más participativa por parte de los estudiantes lo que facilitara su propio aprendizaje (Rodríguez Sánchez, 2011). En este sentido, es importante que los estudiantes no lleguen sin haber preparado las sesiones. Una de las tareas que realizamos en la asignatura Teoría del Derecho, que tiene atribuida la competencia genérica de la capacidad crítica, es la lectura crítica de textos a partir de los cuales en el aula se puedan discutir asuntos como la obediencia a las normas injustas, la valoración moral del Derecho positivo, la interpretación de las normas jurídicas o la variedad de conceptos que sobre un fenómeno como el Derecho se han manejado. Precisamente, para enfocar la discusión de estas cuestiones es importante partir de un texto (a poder ser que mantenga una postura polémica) que permita al estudiante analizarlo desarrollando esa visión crítica y su capacidad de argumentación. Pero para hacer esto es preciso, en primer lugar, que el estudiante comprenda los textos que lee. Con esa finalidad Socrative resulta útil para comprobar que se han leído los textos que se han indicado con carácter previo a una sesión y ver si se han comprendido. Eso permite, como el profesor ve en línea las respuestas de los estudiantes y si estas son o no correctas, luego conducir la sesión aclarando aquellos aspectos que no se hayan entendido o que se detecte que han resultado más complejos.

Por otra parte, a veces en el transcurso de una sesión se quiere que el alumno lea un texto. Como Socrative permite enlazar pdf, eso puede ayudar a que el alumno lea el texto en el aula para poder responder a las cuestiones lo que nos asegura que está trabajando en el aula y realizando las tareas que se le han encargado. También esta aplicación permite la realización de ejercicios teórico-prácticos en el aula que antes se realizaban de manera individual o en voz alta.

Evaluar estas tareas, siguiendo el principio según el cual "todo lo que no se evalúa se devalúa" (Morales, 1995), sin la aplicación resultaba complicado porque o bien había que pasar un test fotocopiado o bien utilizar una hoja de respuesta múltiple que luego había que enviar al servicio correspondiente para su corrección. Todos esos procesos gracias a la aplicación se automatizan recibiendo los resultados en una hoja Excel, con las consecuencias positivas que para la sostenibilidad ambiental ello tiene.

3.2. Socrative como sustituto del tradicional "one minute paper"

El tradicional "one-minute paper" ha venido siendo utilizado, sobre todo en el marco de clases magistrales, para lograr que el alumno sintetizara lo aprendido en una sesión y que de esa manera el profesor pudiera comprobar hasta qué punto los objetivos de aprendizaje se habían adquirido (González García, 2010; Vivel Búa et. al., 2014). Como se ha indicado antes, la importancia y el peso relativo de las sesiones magistrales se han venido reduciendo ya que hoy no parece que la misión del docente tenga que ser la de transmisor de una serie de informaciones que el alumno tiene accesibles en la bibliografía o directamente en la red. Por eso, incluso en una asignatura como Teoría del Derecho, situada además en primer curso, la presencia de las sesiones magistrales ha quedado reducida a la explicación de una serie de cuestiones que quizá tengan una mayor dificultad. Si estamos hablando de una asignatura que tiene una carga de 6 ECTS de las cuales unas 50-60 horas son presenciales en el aula, el número de sesiones magistrales alcanzaría unas 10 horas, más o menos una hora por tema (la asignatura en la Guía docente se encuentra dividida en 10 unidades didácticas).

Quizá el uso del móvil, para fines ajenos a las actividades de aprendizaje, donde presenta un mayor riesgo es precisamente en las clases magistrales. Socrative ofrece una alternativa *online* al "one-minute paper" a través de lo que se denomina "Exit Ticket". Una ventaja del "one-minute paper" era su flexibilidad: no había que preparar el ejercicio de antemano y era posible improvisar una cuestión en función de las preguntas o debates que surgieran en el desarrollo de la clase magistral lo que permitía al docente detectar aquellas cuestiones que resultaban más complicadas a los estudiantes. Esta flexibilidad no se pierde con Socrative porque precisamente las tres preguntas que tiene programadas dan ese margen de flexibilidad. Por un lado, pregunta sobre el grado de comprensión que el estudiante percibe que ha tenido. Esta pregunta es importante porque supone la apreciación subjetiva sobre su grado de comprensión y utilidad de la clase. La segunda, "¿Qué has aprendido en la sesión de hoy?" permite detectar lo que el estudiante considera más relevante y ver si es capaz de explicar las ideas o conceptos con sus palabras. La última permite formular lo que es el one-minute paper tradicional. En este sentido, a veces se producen desajustes entre la percepción del estudiante sobre su propio aprendizaje y lo que realmente ha aprendido. Hacerle caer en la cuenta de que aunque él crea que no ha entendido lo explicado, luego es capaz de exponer con sus palabras las ideas más importantes o de responder a la pregunta que hace el profesor de manera correcta, le refuerza su autoestima y su seguridad en el proceso de aprendizaje.

3.3. Socrative como medio para integrar el móvil en las tareas de aprendizaje

Hasta ahora, las utilidades que ofrece Socrative la podían ofrecer medios tradicionales como el lápiz y el papel (dejando a un lado el ahorro de tiempo que permite disponer de sus resultados en Excel a la hora de procesar esa información). Quizá lo que en mayor grado aporta la aplicación es lo que la inspiró a su creador: permite integrar el uso del móvil, y

en concreto, los Smart-phones en las tareas de aprendizaje en el aula. Es cierto que existen otras actividades que también permiten ese uso: por ejemplo, cuando se demanda a los estudiantes que busquen una información. Hoy todos los estudiantes disponen de un Smart phone, al margen de cuál sea su nivel socioeconómico, por lo que el uso de esta aplicación no genera discriminaciones o diferencias en cuanto al poder adquisitivo de los estudiantes. Como anécdota, algún alumno dijo que no tenía espacio suficiente para la aplicación en su teléfono (aunque la aplicación no ocupa más que otras), pero eso no tiene que ser un problema: con decirle que borre aquellas que no utiliza y la sustituya por una que sí vamos a usar de manera frecuente esta objeción queda resuelta.

Al finalizar el curso, pasé una encuesta (utilizando el mismo Socrative) para ver hasta qué punto los alumnos valoran el uso de esta herramienta y su percepción acerca de cómo el móvil puede tener una utilidad en el aula que no sea la de distraerles de las tareas que se realizan en ella. Este curso, por ejemplo, un 43% valoraron muy positivamente el uso de Socrative y un 45% lo valoraban positivamente. Y en la pregunta abierta "¿Qué es lo que destacarías que te ha aportado el uso de esta aplicación en el desarrollo de la asignatura?", algunas respuestas como las siguientes resultan significativas: "me ha ayudado a ver que el móvil sirve para algo más que mandar wahtsapps o ver cosas en internet", "me ha servido para darme cuenta de que entendía más de lo que yo pensaba cuando asistía a las clases" o "me ha dado seguridad a la hora de enfrentarme al examen final". Después de un primer año donde las actividades de Socrative las incluí en las actividades de la Guía docente dentro de prácticas y comentarios de texto, aunque su naturaleza es puramente instrumental, tras compartir mi experiencia con mis compañeros del Área de Filosofía del Derecho, estamos valorando hacer una referencia explícita en la Guía a la utilización de la herramienta como medio para valorar la realización de algunos ejercicios.

4. CONCLUSIONES

1) La generalización del uso de los teléfonos inteligentes en una sociedad en la que estamos permanentemente conectados a veces funciona como distracción para los estudiantes cuando se realizan tareas de aprendizaje en el aula. Ante esta situación se pueden optar por dos vías: prohibir el uso del móvil con la dificultad que eso tiene a la hora de comprobar que se cumple con la prohibición, o bien tratar de integrar el teléfono en algunas de las actividades que se realizan en el aula para que así pase de ser un "enemigo" en el proceso de aprendizaje a un aliado.

2) Una aplicación que nació precisamente con esta intencionalidad es Socrative. Socrative permite realizar ejercicios de diversa naturaleza en tiempo real. Basta tan solo con que los alumnos dispongan de un teléfono, una Tablet o un ordenador con conexión a internet. Hoy en todos los centros universitarios contamos con conexión a la red wifi y además todos los alumnos disponen de un teléfono móvil, independientemente de lo sofisticado que este sea.

3) Socrative posee muchas utilidades, pero en mi experiencia como docente de la asignatura de Teoría del Derecho, lo he utilizado para hacer ejercicios combinando las posibilidades de respuesta de opción múltiple, verdadero/falso, o preguntas breves abiertas, bien para comprobar que los estudiantes han leído un texto con carácter previo a la clase o seminario, o bien para realizar determinadas actividades o ejercicios en el aula, teórico-prácticos o de análisis y de comprensión de textos. Otra opción para la que lo he utilizado es como sustituto del "One-minute" paper ya que Socrative ofrece una serie de preguntas en la opción Exit-Ticket que permite saber si el alumno siente que ha seguido o aprendido en la sesión y que los alumnos expresen con sus palabras aquellas cosas que consideran más relevantes que se han visto ese día en clase. Además el docente puede formular una pregunta que los alumnos responden de forma abierta.

4) Una de las ventajas de Socrative es que permite ver los resultados al momento y reaccionar ante, por ejemplo, conceptos mal explicados. Además facilita el procesamiento de toda esa información al extraer las respuestas de los alumnos en diversos formatos (en particular, el Excel) lo que ayuda al proceso de corrección y a que los alumnos tengan un *feedback* acerca de cuál está siendo su proceso de aprendizaje en tiempo real sin necesidad de esperar a que los docentes tengamos tiempo de corregir los diversos ejercicios. En mi experiencia, gracias a las preguntas planteadas en el formato Exit Ticket, muchos alumnos toman conciencia de su propio proceso de aprendizaje y adquieren una cierta seguridad a la hora de enfrentarse a temas o cuestiones que a priori les pueden resultar complejos.

5) Sin duda, la gran ventaja de Socrative es que permite integrar el uso del teléfono móvil en las tareas que se vienen realizando en el aula, convirtiéndolo en aliado. Esto ayuda al alumno a darse cuenta de que las herramientas tecnológicas no solo sirven para el ocio o la distracción sino que tienen una utilidad que les puede resultar de ayuda en su formación intelectual, que son precisamente herramientas que admiten buenos y malos usos. Los resultados de la experiencia del uso de esta aplicación en el aula han sido satisfactorios tanto para los estudiantes como para los docentes.

5. BIBLIOGRAFÍA

- GONZÁLEZ GARCÍA, I. (2010). "One minute paper". En Sánchez González, M. P. (coord.), *Técnicas docentes y sistemas de evaluación en educación superior* (pp. 65-70). Madrid: Narcea.
- MORALES VALLEJO, P. (1995). *La evaluación académica. Conceptos y planteamientos básicos*. Bilbao: Universidad de Deusto.
- RODRÍGUEZ SÁNCHEZ, M. (2011). "Metodologías docentes en el EEES: de la clase magistral al portafolio". *Tendencias pedagógicas* 17, 83-103.
- VIVEL BÚA, M., LADO SESTAYO, R. & FERNÁNDEZ LÓPEZ, S. (2014). "One minute papers: rendimiento y satisfacción del alumnado". @Tic. *Revista d'innovació educativa* 13, 1-11.

LA EVALUACIÓN EN EL ÁMBITO JURÍDICO DE LA COMPETENCIA TRANSVERSAL PENSAMIENTO CRÍTICO MEDIANTE LA UTILIZACIÓN DE SERIES DE FICCIÓN

Francisca RAMÓN FERNÁNDEZ
Profesora titular de Universidad

Cristina LULL NOGUERA
Profesora contratada doctora

Vicente CABEDO MALLOL
Profesor contratado doctor, acreditado a titular

María EMILIA CASAR FURIÓ
Profesora contratada doctora, acreditada a titular

Vicent GIMÉNEZ CHORNET

Juan Vicente OLTRE GUTIÉRREZ
*Profesor titular de Universidad; Profesor titular de Escuela Universitaria
Universitat Politècnica de València*

RESUMEN: Entre los objetivos de la Universitat Politècnica de València está el de incorporar las competencias transversales a la formación de los estudiantes utilizando diferentes estrategias y procesos de evaluación. En el caso de la CT-09, pensamiento crítico, se pretende que el alumno se involucre, tomando participación activa, siendo capaz de contribuir desde su propia perspectiva en las ideas, acciones y juicios que se plantean. Nuestro objetivo es diseñar posibles actividades teniendo en cuenta el perfil de varias series de ficción que desarrollan situaciones en las que se puede aplicar el pensamiento crítico a las mismas; como es en el caso del ámbito jurídico al desarrollarse aspectos que permitan al alumnado la decisión sobre la correcta interpretación de una norma. Se parte de la aplicación de la rúbrica ya elaborada en los distintos niveles de dominio. Se combinan, pues, las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TICs) que es el objetivo principal del grupo de innovación con las actividades que permitan a los estudiantes ser evaluados en dicha competencia. La serie elegida "Verano Azul" nos ha permitido realizar la experiencia para valorar la competencia pensamiento crítico y los problemas de ámbito jurídico indicados por los alumnos, en la asignatura de Medio Abiótico, en el Grado de Ciencias Ambientales de la Escuela Politécnica Superior de Gandía (UPV). Una de las principales conclusiones obtenidas es la valoración positiva del alumnado de esta estrategia formativa y la facilidad de poder evaluar dicha competencia a través de la utilización de series de ficción.

PALABRAS CLAVE: Competencias transversales, pensamiento crítico, series de ficción, legislación, evaluación