

INNOVACIÓN DOCENTE EN DERECHO ADMINISTRATIVO: UNA PROPUESTA INSPIRADA EN LOS *ESCAPE ROOM*¹

RUIZ MAGAÑA, Inmaculada
Profesora Sustituta de Derecho Administrativo
Universidad de Jaén
irmagana@ujaen.es
<https://orcid.org/0000-0002-2466-7235>

Cómo citar/Citation

Ruiz Magaña, Inmaculada (2024).
Innovación docente en derecho administrativo: una propuesta inspirada en los escape room.
Docencia y Derecho, n.º 24, págs.246-258.

RESUMEN:

Desde hace años se viene promoviendo la innovación en la docencia universitaria con el objetivo de hacer el aprendizaje más interactivo y participativo. En este marco, se plantea una actividad de gamificación basada en los *escape rooms*. La propuesta, diseñada para los alumnos que cursen la asignatura de Derecho Administrativo, recrea un escenario en el que los estudiantes asumen el rol de miembros de un prestigioso despacho de abogados y tienen como misión resolver varias cuestiones jurídicas en un tiempo limitado. De este modo, no solo pondrán a prueba sus conocimientos teóricos en un entorno práctico y dinámico, sino que se enfrentarán a situaciones similares a las que podrían experimentar en el ejercicio profesional. A través de esta actividad se busca enriquecer el proceso de aprendizaje combinando el estudio del contenido de la asignatura y su aplicación práctica con la diversión, fomentando la mejora de competencias como la gestión de información jurídica, la comprensión lectora, la contextualización de conceptos jurídico-administrativos o el trabajo en equipo.

PALABRAS CLAVE: Derecho administrativo, gamificación, *escape room*.

¹ La realización de este trabajo se enmarca en el Proyecto de investigación «La sostenibilidad y la digitalización en el turismo rural: una propuesta clave para dinamizar la provincia de Jaén», del que soy Investigadora Principal, que cuenta con la financiación del Instituto de Estudios Giennenses. También responde al Proyecto I+D+i del Plan Nacional con ref. PID2022-141071OB-C22), del que es Investigadora Principal la Prof. Eloísa Carbonell Porras, ambos integrados en el Grupo PAIDI SEJ-630: «Administración Pública y Ciudadanos: régimen jurídico» (APCI).

TEACHING INNOVATION IN ADMINISTRATIVE LAW: A PROPOSAL INSPIRED BY ESCAPE ROOMS

ABSTRACT:

For years, the promotion of innovation in university teaching has aimed to make learning more interactive and participatory. Within this framework, a gamification activity based on escape rooms is proposed. Designed for students enrolled in the Administrative Law course, the activity simulates a scenario where participants take on the role of members of a prestigious law firm and are tasked with resolving several legal issues within a limited timeframe.

This approach not only allows students to test their theoretical knowledge in a practical and dynamic setting but also exposes them to situations similar to those they may encounter in their professional practice. The activity seeks to enrich the learning process by combining the study of course content with its practical application in an engaging and enjoyable way. Moreover, it fosters the development of key competencies such as legal information management, reading comprehension, the contextualization of administrative law concepts, and teamwork.

KEYWORDS: Administrative law, gamification, escape room.

Fecha de recepción: -19-12-2024

Fecha de aceptación: 20-12-2024

SUMARIO

1. INTRODUCCIÓN. 2. OBJETIVOS PERSEGUIDOS. 3. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD. 4. CONCLUSIONES. 5. BIBLIOGRAFÍA. 6. ANEXOS.

1. INTRODUCCIÓN

Tradicionalmente, en el ámbito de la docencia, la labor del profesor universitario se ha centrado en la impartición de clases magistrales. Estas constituían el principal método de enseñanza utilizado en los siglos XI y XII en las primeras universidades europeas, como la de Bolonia, Oxford o París². Con el tiempo, este modelo educativo se fue consolidando, sin embargo, a medida que avanzaba el siglo XIX, comenzaron a surgir críticas, que sostenían que suponía limitaciones en términos de interacción y participación activa de los estudiantes, y, paralelamente, propuestas metodológicas alternativas, que reclamaban una mayor implicación del alumnado en el proceso de aprendizaje³.

En este cambio de planteamiento ha influido, sin duda, el Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) que defiende que la formación universitaria se oriente hacia la adquisición de competencias y el fomento de un aprendizaje autónomo y participativo. Así lo subrayan documentos como la Recomendación del Parlamento Europeo y del Consejo, de 2006, sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente que ha sido actualizada en 2018 por otra Recomendación del Consejo, que tiene un título similar a la anterior⁴. Esta insiste en la importancia

² La evolución y consolidación del método magistral en las universidades medievales ha sido ampliamente estudiado por historiadores de la educación. Entre estos se encuentran HASKINS, C.H. (1923), que publicó *The Rise of Universities*, Cornell University Press, Estados Unidos; VERGER, J. (1973), autor de *Les Universités au Moyen Âge*, Presses Universitaires de France, Francia; y RASHDALL, H. (1985), conocido por *The Universities of Europe in the Middle Ages*, Clarendon Press, Reino Unido.

³ Entre los exponentes de este movimiento, que cuestionaba la clase magistral tradicional y proponía modelos de educación más centrados en el estudiante, se encuentra el pedagogo DEWEY, J. (1916), conocido por la obra *Democracy and Education*, The Macmillan Company, Nueva York.

⁴ La Recomendación del Parlamento Europeo y del Consejo, de 18 de diciembre de 2006, sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente está publicada en el DOUE, L 394/10, de 30 de diciembre de 2006 y la Recomendación del Consejo, de 22 de mayo de 2018, relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente en el DOUE, C 189/1, de 4 de junio de 2018. Como es sabido, aunque la Unión Europea no posee competencias exclusivas en materia de

de utilizar métodos de enseñanza que motiven a los estudiantes a desarrollar estas competencias, promoviendo enfoques pedagógicos innovadores.

Las metodologías alternativas propuestas son de lo más diversas y van desde la clase invertida (en inglés, *flipped classroom*), que invierte el orden de una clase convencional haciendo que el alumno estudie por sí mismo los conceptos teóricos y el tiempo de clase se utilice para realizar actividades como prácticas o debates...; las simulaciones de juicios (*moot court*); las clínicas jurídicas; hasta la dinámica de juegos o gamificación, entre otras.

En este trabajo se propone una actividad que se encuadra dentro de la dinámica de juegos. De ahí que resulte oportuno traer a colación una definición de gamificación propuesta por académicos. Una de las más extendidas es la proporcionada por WERBACH y HUNTER en la obra *For the win: how game thinking can revolutionize your business*, que la presenta como «el uso de elementos de juegos y técnicas de diseño de juegos en contextos que no son de juegos»⁵. Esta noción puede completarse con esta otra: «la gamificación es la aplicación de recursos de los juegos (...) en contextos no lúdicos para modificar comportamientos de los individuos mediante acciones sobre su motivación»⁶. De acuerdo con lo anterior, en el ámbito de la enseñanza superior, puede decirse que la gamificación consiste en el uso de dinámicas propias de juegos que se aplican en contextos educativos no lúdicos, fomentando la motivación de los estudiantes a través de experiencias que responden al objetivo de mejorar el aprendizaje.

En este contexto, los *escape rooms* se han popularizado en los últimos años convirtiéndose en una de las actividades de ocio más populares y dinámicas. Su éxito y su innovador formato, que combina la resolución de enigmas con la presión del tiempo, sugiere que puede trascender más allá del entretenimiento convirtiéndose en una herramienta trasladable al campo del Derecho Administrativo. Además, diversos estudios han demostrado que el uso de los *escape rooms* en el ámbito universitario puede tener un impacto significativo en el aprendizaje y la motivación del alumnado⁷.

educación, desempeña un papel de apoyo y coordinación en las actuaciones de los Estados miembros.

⁵ WERBACH, K. y HUNTER, D. (2012), *For the win: how game thinking can revolutionize your business*, Wharton Digital Press, Pensilvania (Estados Unidos), p. 20. En este libro los autores sostienen que los juegos pueden aplicarse para aumentar la motivación y el compromiso en distintos contextos, entre los que se encuentra el académico.

⁶ TEIXES, F. (2014), *Gamificación: fundamentos y aplicaciones*, Editorial UOC, Barcelona.

⁷ En este sentido, PÉREZ VÁZQUEZ, E., GILABERT CERDÁ, A. y LLEDÓ CARRERES, A. (2019), «Gamificación en la educación universitaria: El uso del escape room como estrategia de aprendizaje», en ROIG-VILA, R. (ed.), *Investigación e innovación en la Enseñanza Superior. Nuevos contextos, nuevas ideas*, Octaedro, Barcelona, p. 660 y ss.; y SIERRA, M.C., y FERNÁNDEZ, M.R. (2019), «Gamificando el aula universitaria. Análisis de una experiencia de escape room en educación superior», en *Revista de estudios y experiencias en educación*, n. 36, p. 105 y ss. y RAMÍREZ QUESADA, C. B. y DE JESÚS VILLA, P. (2023), «Revisión sistemática de la eficacia del escape room educativo como metodología universitaria para

El formato de este pasatiempo ha sido utilizado para diseñar la actividad llamada «Escape jurídico: Santo Reino», dirigida a los alumnos que cursen la asignatura de Derecho Administrativo, aunque se han introducido adaptaciones. A diferencia de los *escape rooms*, en los que el objetivo principal es escapar de una habitación resolviendo misterios, en esta iniciativa los estudiantes deben no solo «salir» del aula inicial, sino también encontrar la llave que les permita acceder a una segunda aula, donde deberán completar una misión final. En esta dinámica, los alumnos se convierten en los miembros del equipo de confianza del director de un prestigioso despacho de abogados, «Lex Oro verde», que les confía resolver de forma fundamentada un total de seis expedientes –que son, en realidad, seis cuestiones– en un tiempo récord. De lo contrario se perderá la reputación y prestigio del bufete. De este modo, el alumnado pondrá a prueba sus habilidades y conocimientos sobre la asignatura de Derecho Administrativo en un entorno de presión marcado por la necesidad de proporcionar unas respuestas precisas en un tiempo limitado.

Esta actividad está pensada para asignaturas con un número reducido de estudiantes matriculados, que no supere los 35-40 participantes, para garantizar una adecuada gestión. Asimismo, se ha previsto que se realice de forma presencial permitiendo la interacción directa entre los estudiantes⁸. Para dinamizar su desarrollo, se propone utilizar dos espacios diferenciados, aunque, de ser necesario, podría adaptarse para llevarse a cabo en un único espacio.

2. OBJETIVOS PERSEGUIDOS

El objetivo general de esta propuesta es mejorar el proceso de aprendizaje del alumnado de la asignatura de Derecho Administrativo de forma práctica e interactiva. Se busca no solo enriquecer la experiencia educativa, sino alcanzar una serie de objetivos específicos que potencien la implicación y el desarrollo de capacidades.

Entre los objetivos específicos destacan la motivación de los estudiantes y el incremento de su interés por los contenidos de la asignatura logrando una mayor atención en las clases teóricas y fomentando la constancia en el estudio. Además de amenizar las sesiones en el aula, se persigue promover la creación de redes de colaboración de estudiantes, fortalecer el trabajo en equipo y favorecer el intercambio de ideas.

incrementar la motivación y el aprendizaje», en *Revista internacional para la calidad educativa*, n. 4, p. 160 y ss.

⁸ Existen algunos trabajos que proponen la realización de *escape rooms* como herramienta pedagógica en el ámbito del Derecho, aunque desarrollados de forma virtual. Entre estos se encuentran ZAMORA MANZANO, J.L. y ORTEGA GONZÁLEZ, T. Y., (2021), «Gamificando el aula online en derecho», en AAVV, *Tecnología y educación en tiempos de cambio*, Universidad de Málaga, UMA Editorial, 2021, p. 592 y ss.

La puesta en práctica de la experiencia brinda a los alumnos la oportunidad de mejorar en ciertas competencias como la localización y gestión de la información jurídica, la comprensión lectora, la contextualización de figuras e instituciones jurídico-administrativas, la resolución de problemas y el trabajo en equipo. Asimismo, al recrear situaciones similares a las que se podrían enfrentar en despachos de abogados o tribunales, se favorece la capacidad para resolver cuestiones bajo presión. Simultáneamente, la exigencia de resolver los casos en el menor tiempo posible requiere tener habilidad para adoptar decisiones rápidas, así como gestionar eficazmente el tiempo. Por otro lado, el requisito de justificar las respuestas implica un trabajo de preparación previo, permite que los estudiantes adquieran los conocimientos necesarios de antemano. Esta preparación fomenta su capacidad para transmitir ideas de manera clara y precisa.

3. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

A. Constitución de equipos y nombramiento de un portavoz

En primer lugar, el alumnado se dividirá en equipos de no más de seis integrantes cada uno. Cada uno de estos grupos nombrará un portavoz que será el encargado de transmitir al profesor la solución propuesta para cada uno de los supuestos.

B. Presentación de la actividad

La experiencia se llevará a cabo en dos espacios diferenciados: el aula, que servirá como punto de partida, y la sala de juicios simulados de la Universidad de Jaén, un espacio que añade realismo a la actividad.

El equipo deberá presentarse en el aula, donde será recibido por el profesor, que le dará la bienvenida y le entregará las instrucciones (véase el Anexo I. «Escape jurídico. Misión Santo Reino»). Estas incluirán tanto las reglas del juego como la misión específica que deberán cumplir. En este momento los alumnos serán informados sobre los recursos permitidos, que son únicamente materiales impresos, como códigos de legislación, manuales de Derecho Administrativo... De igual modo, se les recordará que está prohibido el uso de dispositivos electrónicos, ya que se busca poner a prueba sus conocimientos y su capacidad de aplicarlos sin apoyo tecnológico.

Finalmente, se explicarán los criterios que se emplearán para seleccionar al equipo ganador. Para garantizar una evaluación justa, cada grupo será puntuado sobre un total de 30 puntos de acuerdo con los criterios siguientes:

- a. Tiempo total de resolución (10 puntos). Se registrará el tiempo desde el inicio de la actividad en el aula hasta que se complete correctamente la

última cuestión en la sala de juicios simulada. O sea, este factor evalúa la rapidez con la que el equipo logra resolver los expedientes.

- b. Calidad de las respuestas (10 puntos). Aunque el tiempo es un factor relevante, se dará un peso significativo a la precisión de las respuestas. Se valorará especialmente la calidad de la argumentación jurídica y la capacidad de aplicar los conocimientos teóricos al caso práctico.
- c. Trabajo en equipo (10 puntos). La dinámica interna de cada grupo será observada atentamente. Se evaluará cómo distribuyen las tareas, la efectividad en la comunicación de ideas y la habilidad para tomar decisiones de manera colaborativa. Este criterio busca fomentar habilidades interpersonales y organizativas, que son esenciales en la mayoría de los ámbitos profesionales.

Expuestas las reglas, se dará comienzo oficial a la actividad, empezando a contar los 60 minutos de los que dispone cada equipo para superar la prueba. El hecho de que se proponga esta concreta duración responde a que, de este modo, se ajustaría a la duración habitual de una clase.

C. Resolución de los expedientes

El ejercicio se desarrolla en dos fases diferenciadas.

En la primera etapa, tras la presentación, los estudiantes recibirán en el aula un sobre con los tres primeros interrogantes relacionados con los casos planteados (véase el Anexo II. «Expedientes 1, 2 y 3»). El equipo debe trabajar conjuntamente para analizar y resolver cada cuestión, plasmando por escrito las ideas clave en que sustenten sus respuestas. Una vez completado este paso, el portavoz del equipo será el encargado de comunicar las respuestas al profesor, que las evaluará en tiempo real. Si las soluciones son correctas, el profesor les entregará una llave que les permitirá acceder a la sala de juicios, ubicada en un edificio diferente. Para llegar a esta nueva ubicación, los participantes deberán atravesar el campus con rapidez, procurando no perder tiempo. Este traslado no solo añade dinamismo al ejercicio, sino que incorpora un componente lúdico que incrementa la emoción y la diversión.

En una segunda fase, tras llegar a la sala de juicios y utilizar la llave para abrir la puerta, encontrarán a otro profesor que indicará al equipo que deben buscar en la estancia un segundo sobre que contiene los tres últimos expedientes (véase el Anexo III. «Expedientes 4, 5 y 6»). Localizados estos, se procederá a resolver las cuestiones siguiendo el mismo procedimiento que en la fase anterior. El portavoz presentará las respuestas al nuevo profesor, que se pronunciará sobre si son acertadas. Este también registrará el tiempo transcurrido desde que inició la actividad.

D. Evaluación y nombramiento del equipo ganador

Atendiendo a los criterios de evaluación expuestos –tiempo de resolución, calidad de las respuestas y forma de trabajo en equipo–, los dos profesores puntuaran a cada equipo sobre un total de 30 puntos. Una vez que todos los grupos hayan completado el desafío, se realizará una comparativa de las puntuaciones obtenidas que permitirá identificar el equipo ganador.

E. Comentario y retroalimentación grupal

Por último, se llevará a cabo una sesión de retroalimentación en la que el alumnado tendrá la oportunidad de exponer las respuestas a los casos planteados y reflexionar sobre su experiencia durante el ejercicio. Este espacio también permitirá a los estudiantes compartir las estrategias que consideraron más efectivas. Por su parte, el profesor destacará los aciertos y errores cometidos por los equipos. De igual forma, hará hincapié en los conceptos fundamentales de Derecho administrativo aplicados en la actividad e identificará las áreas de mejora relativas tanto a la materia de la asignatura como a las habilidades o competencias.

4. CONCLUSIÓN

La actividad propuesta busca combinar el aprendizaje teórico del Derecho Administrativo con un enfoque práctico orientado a desarrollar competencias fundamentales para el desempeño profesional de un jurista. Aunque no ha sido aún implementada, se presenta como una herramienta pedagógica innovadora que tiene potencial para enriquecer significativamente la experiencia del alumnado. Como aspecto positivo de la experiencia cabe destacar que pretende incentivar al alumnado a estudiar y dominar los contenidos de la asignatura, motivados por el desafío de ganar al resto de equipos. Más allá de la competitividad y de la consolidación de conocimientos, se pone a prueba habilidades como la argumentación jurídica, la gestión del tiempo y el trabajo en equipo, reflejando así la realidad del ejercicio profesional, donde los abogados deben actuar de manera eficaz y oportuna.

5. BIBLIOGRAFÍA

-DEWEY, J.; *Democracy and Education*, The Macmillan Company, Nueva York, 1916.

-HASKINS, C.H.; *The Rise of Universities*", Cornell University Press, Estados Unidos, 1923.

-PÉREZ VÁZQUEZ, E., GILABERT CERDÁ, A. y LLEDÓ CARRERES, A.; «Gamificación en la educación universitaria: El uso del escape room como estrategia de aprendizaje», en ROIG-VILA, R. (ed.); *Investigación e innovación en*

la Enseñanza Superior. Nuevos contextos, nuevas ideas, Octaedro, Barcelona, 2019, pp. 660-668.

-RAMÍREZ QUESADA, C. B. y DE JESÚS VILLA, P.; «Revisión sistemática de la eficacia del escape room educativo como metodología universitaria para incrementar la motivación y el aprendizaje», *Revista internacional para la calidad educativa*, n. 4, 2023, pp. 160–189.

-RASHDALL, H.; *The Universities of Europe in the Middle Ages*, Clarendon Press, Reino Unido, 1985.

-SIERRA, M.C., y FERNÁNDEZ, M.R.; «Gamificando el aula universitaria. Análisis de una experiencia de escape room en educación superior», *Revista de estudios y experiencias en educación*, n. 36, 2019, pp. 105-115.

-TEIXES, F.; *Gamificación: fundamentos y aplicaciones*, Editorial UOC, Barcelona, 2014.

-VERGER, J.; *Les Universités au Moyen Âge*, Presses Universitaires de France, Francia, 1973.

-WERBACH, K. y HUNTER, D.; *For the win: how game thinking can revolutionize your business*, Wharton Digital Press, Pensilvania (Estados Unidos), 2012.

-ZAMORA MANZANO, J.L. y ORTEGA GONZÁLEZ, T. Y.; «Gamificando el aula online en derecho», en AAVV, *Tecnología y educación en tiempos de cambio*, Universidad de Málaga, UMA Editorial, 2021, págs. 592-601.

6. ANEXOS

Anexo I. «Escape jurídico. Misión Santo Reino»

Escape jurídico: Misión Santo Reino

¡Bienvenidos, estimados miembros del equipo de confianza del prestigioso despacho «Lex Oro verde»! Les consideramos los abogados más prometedores del bufete y por este motivo su habilidad, rapidez y conocimientos serán puestos a prueba en una misión crucial: salvar el prestigio y la fama del despacho.

El Director del Departamento de Derecho Administrativo ha confiado en ustedes para resolver en tiempo récord una serie de casos. La competencia y los medios acechan, y un error podría hundir la reputación que el despacho ha construido durante años.

Misión

Resolver de forma precisa seis expedientes en el menor tiempo posible y demostrar que Lex Oro verde sigue siendo el bufete más brillante de Jaén.

Normas y recursos

1. Prohibido el uso de dispositivos móviles, pues se busca poner a prueba sus habilidades y conocimientos sin la ayuda de tecnología externa.
2. Recursos permitidos: códigos de legislación y manuales de derecho administrativo.

Tiempo límite

Disponen de 60 minutos para completar todos los casos. ¡La precisión y la agilidad mental son esenciales!

Instrucciones

Fase 1: Resuelvan correctamente tres expedientes para obtener la llave que les dará acceso a la sala de juicios.

Fase 2: En la sala de juicios, encuentren el sobre con los 3 expedientes restantes y resuélvanlos para completar la misión.

Si logran resolver satisfactoriamente todos los expedientes, se consagrarán como el equipo más brillante de Lex Oro verde. Su éxito no solo salvará la reputación del despacho, sino que los consolidará como los abogados más prometedores de Jaén.

Recuerden:

- Analicen cada caso cuidadosamente y no dejen que la presión los venza.
- Trabajen en equipo, argumenten sus decisiones y usen todos sus conocimientos para superar cada reto.
- Solo el equipo más rápido podrá escapar a tiempo y mantener en alto el nombre del despacho.

¡Buena suerte, equipo! ¡El prestigio de Lex Oro Verde está en sus manos!

¡El tiempo empieza ahora!

Anexo II. «Expedientes 1, 2 y 3»

Expediente 1: «La Ordenanza ambigua»

Supuesto:

El Ayuntamiento de Jaén ha aprobado una ordenanza que sanciona conductas como «actitudes irrespetuosas» o «uso inadecuado de espacios», usando términos vagos y sin definir claramente las infracciones. La Sra. Martínez, sancionada por «actitud irrespetuosa», recurre al despacho para saber si esta indefinición es legal.

Pregunta:

¿Pueden definirse las infracciones administrativas empleando conceptos jurídicos indeterminados?

Expediente 2: «Cuestión de responsabilidad»

Supuesto:

Durante unas obras públicas realizadas por un contratista del Ayuntamiento de Jaén varios vecinos sufren daños en sus propiedades. Desconcertados, los afectados se preguntan quién debe asumir la responsabilidad por los daños y acuden al despacho en busca de respuestas.

Pregunta:

¿Quién responde de los daños causados por los contratistas de la Administración?

Expediente 3: «La respuesta esperada»

Supuesto:

El Sr. Rodríguez ha presentado una declaración responsable para abrir un pequeño negocio en Jaén. Han pasado semanas y aún no ha recibido respuesta de la Administración sobre su solicitud. Preocupado por los plazos y las consecuencias de la falta de respuesta, acude al despacho para saber cuánto tiempo tiene la Administración para pronunciarse.

Pregunta:

¿Qué plazo tiene la Administración para pronunciarse sobre una comunicación previa o declaración responsable presentada por un ciudadano?

Anexo III. «Expedientes 4, 5 y 6»

Expediente 4: «La Sanción dudosa»

Supuesto:

La Sra. Pérez ha recibido una multa por incumplir una normativa local, mientras que su vecino ha recibido una orden de cierre temporal de su negocio por motivos de seguridad. Ambos se sienten confundidos sobre la naturaleza de estas decisiones y acuden al despacho para entender las diferencias entre estos actos administrativos.

Pregunta:

¿Qué diferencia una sanción administrativa de otros actos administrativos restrictivos para los ciudadanos?

Expediente 5: «La doble subvención»

Supuesto:

La Sra. López ha recibido dos subvenciones distintas de la Administración para financiar actividades culturales. Ella planea usar ambos importes para la misma actividad, pero tiene dudas sobre la legalidad de esta decisión y consulta al despacho para asegurarse de que no incumple la normativa.

Pregunta:

¿Sería lícito que una persona fuese beneficiaria de dos tipos de subvenciones y destinase sus importes a la realización de la misma actividad?

Expediente 6: «La concesión modificada»

Supuesto:

El Ayuntamiento de Jaén ha decidido que el servicio de tranvía se preste bajo un contrato de servicio público. Tras el oportuno procedimiento se determinó que la empresa concesionaria fuese Ecovela S.A. Pocos meses después, el Ayuntamiento comunicó a la empresa que consideraba necesario realizar cambios en la prestación del servicio, pero esta se muestra reticente. Ante esta situación, Ecovela S.A. recurre al despacho para consultar cómo debería proceder.

Pregunta:

¿Puede la Administración titular del servicio imponer la realización de cambios en la prestación de dicho servicio?
