

Aprender jugando: la gamificación en la docencia del Derecho

Lidia Moreno Blesa¹

Resumen: El Espacio Europeo de Educación Superior sitúa al estudiante en el centro de su desarrollo formativo, mientras que el profesor asume un rol de coadyuvante pedagógico. De tal forma que las sesiones estáticas se transforman en clases participativas, donde todos los operadores académicos juegan un papel transcendental en la generación del saber. En este nuevo paradigma, las metodologías activas ocupan un lugar preponderante, puesto que contribuyen al desarrollo del aprendizaje. Además, aparecen herramientas tecnológicas que presentan los contenidos de manera más interactiva, lo que servirá para motivar al estudiante y conseguir que aumente su interés por ellas. Pues bien, si todo lo anterior se combina con la gamificación, nos encontramos con la posibilidad de educar, pero de manera lúdica, lo que, sin duda, puede redundar en un mayor aprovechamiento y comprensión de la materia de que se trate.

Palabras clave: gamificación; Internet; Derecho; feedback.

1. Introducción

La enseñanza del Derecho en línea puede conseguir incrementar su atractivo, si el aprendizaje se produce a través del juego y mediante el recurso a herramientas tecnológicas que presenten los contenidos de manera más interactiva. Se trata de motivar al estudiante, presentándole las explicaciones jurídicas en formatos novedosos que consigan aumentar su interés por ellas. Al mismo tiempo, el reto que puede suponer ganar al adversario contribuye a mantener su implicación en el desarrollo de los diferentes temas del programa. Aprender jugando es posible, si se utilizan técnicas adecuadas donde el alumno no solo compite contra él mismo, sino también contra cualquier otro compañero que esté dispuesto a aceptar el desafío (Jiménez Arena 2014. 34). El establecimiento de retos junto con la consecución de recompensas incrementa el interés de los participantes, al mismo tiempo que permite poner en valor cualquier actividad que solo tiene como incentivo el propio aprendizaje.

A través de *educaplay*, *kahoot*, *timeline*, *bubbl* y *goconqr* se configuran diferentes supuestos, casos, ejercicios o actividades que conectan las tecnologías con la enseñanza del Derecho de una manera lúdica a través de la gamificación, lo que redonda en un mayor aprovechamiento y comprensión del área de conocimiento de que se trate. La experiencia puede considerarse innovadora, desde el momento en que la adquisición del conocimiento no se genera de manera memorística, sino de modo experiencial. Aprendo haciendo y, además, me divierto cuando lo hago, lo que debe contribuir a un incremento de la satisfacción del discente cuando se enfrenta al estudio. Se puede considerar una metodología docente basada en el binomio *win to win*, donde todos los implicados ganan, desde el momento en el que se generan dinámicas recíprocas de interacción. Por un lado, el profesor conecta mejor con los estudiantes y, por otro, estos últimos se motivan en mayor medida hacia la adquisición del conocimiento por encontrarlo entretenido.

¹ Departamento Derecho Internacional, Eclesiástico y Filosofía del Derecho y Facultad de Derecho. Email: lidimore@ucm.es. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9212-3766>

La experiencia educativa que va a ser descrita más adelante se encuentra conectada con la línea temática de las TIC en el aula y se caracteriza por utilizar la tecnología en la enseñanza, a través de apps o de herramientas que existen en internet y que sirven para dinamizar la clase. Además, también contribuye a que el aprendizaje se desarrolle de manera eficaz, porque la transmisión del conocimiento al alumno se produce de manera activa, es decir, el estudiante es protagonista de su propia educación y no un mero destinatario de información (Bain 2007. 20). Sin olvidar que la enseñanza puede hacerse de manera lúdica, lo que incrementa la efectividad de llegar a los destinatarios cuando se encuentran más motivados para ello. En definitiva, se consiguen aumentar las ratios de éxito en los resultados académicos y la satisfacción generalizada por haber sido capaces de comprender aspectos complejos, con la ayuda del juego y de las TIC.

2. Gamificación

Determinadas actividades se pueden enmarcar dentro de las técnicas docentes basadas en la gamificación de la enseñanza. La definición más generalizada de gamificación dice algo así como la utilización del pensamiento y mecánicas de juego en entornos no lúdicos para solucionar problemas (Aranda, Gómez, Navarro y Planells 2015. 314). Se trata de aprender jugando, ya que el *feedback* recibido es inmediato y permite conocer las razones o motivos que fundamentan una determinada solución a la pregunta formulada. Los juegos permiten a los jugadores en su rol de estudiantes adquirir competencias mediante actividades basadas en el entretenimiento, dado su carácter lúdico e interactivo. Asimismo, propician que el participante se motive para aprender, mediante la mejora en el desempeño y así experimentar en la realidad virtual una situación simulada, sin tener que enfrentar los riesgos de la realidad. Es una fórmula eficaz de superarse a través de la consecución de distintos niveles de dificultad, que van proporcionando recompensas y destrezas, según los objetivos marcados en el juego. Por lo tanto, será un elemento de primer orden el conseguir una sensación de progreso, avance, evolución y perfeccionamiento. Sin que la meta resulte excesivamente compleja, ni demasiado fácil, lo que requerirá de un ejercicio importante por parte del docente en la búsqueda del equilibrio adecuado en el diseño de la actividad.

En efecto, un aspecto importante de este método de aprendizaje es el reto constante al que están sometidos los alumnos, lo que genera en ellos una implicación permanente por conseguir avanzar en los diferentes desafíos propuestos y llegar al final a ser el mejor de la competición. A todo el mundo le gusta ganar y pasárselo bien, por lo que si a ello le unimos la derivada del conocimiento, nos encontramos ante una herramienta muy potente para complementar otros tipos de docencia que puedan emplearse en cualquier aula de una Facultad de Derecho. Además, el uso de las TIC's y las APP's pueden servir para ofrecer recursos en formato virtual, lo que redundará en una mayor aceptación por parte del colectivo de estudiantes, en tanto que se trata de nativos digitales. En definitiva, el objetivo debe ser emplear la tecnología, para hacer de las clases unos escenarios en los cuales realmente se genere conocimiento en los alumnos de manera atractiva y de acuerdo con los avances e innovaciones que se producen en la sociedad del conocimiento y la información (Luz Colorado-Aguilar y Edel-Navarro 2012. 4).

Para entender adecuadamente la importancia del juego en la enseñanza, hay que partir del cambio de paradigma que ello supone. Al respecto, un enfoque basado en el recurso a otros elementos nuevos de docencia universitaria implica un contraste con la práctica habitual de muchos docentes. Hay profesores para los que la clase magistral ha sido la forma de enseñar, la única y verdadera. Por lo que acudir a otras cosas a menudo se ha

considerado una pérdida de tiempo, un retraso innecesario en la impartición del programa de la asignatura. Si embargo, a partir de ahora las metodologías docentes deben ir más allá de la clase magistral y permitir la generación del conocimiento frente a la habitual transmisión del mismo (Benito y Cruz 2007. 16). Se trata, por ende, de conseguir un modelo pedagógico que logre un gran éxito a la hora de ayudar a sus estudiantes a aprender, consiguiendo influir positiva, sustancial y sostenidamente en sus formas de pensar, actuar y sentir. No importa tanto lo que hagan los profesores en las aulas, sino la consecución de resultados educativos muy buenos. El objetivo final es que los estudiantes consigan una tremenda satisfacción con la docencia y se sientan animados a continuar aprendiendo.

Es evidente que un buen diseño en gamificación, en el que los formatos para los *level ups* estén bien conceptualizados, permitirá afrontar los problemas que algunos estudiantes pueden tener con los niveles de dificultad en los programas académicos o de formación. Ahora bien, debe quedar claro que la complejidad y el número de acciones que el usuario tiene que acometer se incrementarán a medida que avance hacia los niveles superiores. Por lo tanto, se pueden concebir esquemas de juego, donde el estudiante, a medida que avance en las respuestas, irá obteniendo puntos y, por consiguiente, el ascenso en la escala de categorías que se hayan diseñado o previsto, desde el nivel básico hasta los superiores donde se acredite un dominio más complejo de la cuestión. Lo anterior se puede unir a distintos tipos de partidas, como la individual, donde el estudiante se pone a prueba jugando partidas contrarreloj y realizando correctamente todas las actividades que pueda. El reto, donde el alumno desafía a cualquier otro a una partida entre ambos. Así, como el formato eventos, donde se crean partidas especiales, en las que se pueden introducir novedades y que duran un tiempo limitado (Gómez-Carrero Galán 2014. 70). Incluso, se pueden concebir distintas modalidades del juego que se esté utilizando, como podría ser la destinada al desempeño de una asignatura concreta o la variante más genérica, donde cualquiera podría empezar a familiarizarse con el Derecho.

Se desprende, de lo dicho hasta el momento, que la gamificación aplicada en la enseñanza superior cumple una serie de finalidades, como pueden ser la de fidelización con el estudiante, desde el momento en el que se crea un vínculo con el contenido que se está trabajando. También se consigue motivar al alumno, sobre todo en aquellas tareas que requieren de largas sesiones de estudio. Y, además, permite establecer recompensas, por lo que se pueden poner en alza aquellas actividades que no tienen ningún incentivo más que el propio aprendizaje. Por el contrario, es posible que un inadecuado uso de la técnica genere impactos negativos. Nos estamos refiriendo a la necesidad de que el docente gradúe en cada momento el peso que el juego debe tener en relación con los otros métodos de enseñanza. Podría ocurrir que el estudiante percibiera que solo asiste a clase para entretenerse, divertirse y pasárselo bien, sin importarle la consecución del aprendizaje que lleve aparejada la titulación en cuestión, lo que tampoco sería pertinente. Imagínense, por un momento, que el abogado no hubiera obtenido los conocimientos necesarios para enfrentar la profesión con el mínimo de eficacia y efectividad que su cliente necesitaría. En este caso, se podría estar vulnerando hasta un Derecho fundamental del ciudadano, cual es, la tutela judicial efectiva, con la relevancia que ello tendría para la sociedad en su conjunto. Por lo tanto, la responsabilidad que asume el educador es muy elevada y los diseños curriculares, metodológicos y académicos deberían estar en consonancia con lo que se debe esperar de nuestros graduados.

Por lo tanto, disminuir contenidos, relativizar el conocimiento, imponer, premiar, pasar el tiempo, no es gamificación. Muy al contrario, se trata de utilizar mecánicas basadas en

juegos, estéticas y pensamiento de juego para comprometer a las personas, motivar a la acción, promover el aprendizaje, y resolver problemas. Su objetivo es motivar a las personas a cambiar los comportamientos o desarrollar habilidades, o impulsar a la innovación. En última instancia, la gamificación debe convertirse en la motivación para el aprendizaje, de tal forma que sea el proceso de dinamización de la clase, con el fin de generar un aprendizaje efectivo (Romero y Turpo Gebera 2012. 2). Gamificar la educación y virtualizarla se han erigido en componentes indispensables de la educación superior del tercer milenio, que vienen a instaurar un modelo de educación más informal, sin excluir el formal, basado en las normas institucionales. Se trata de persuadir directa o indirectamente a los estudiantes para el cumplimiento de sus objetivos, ya que la gamificación no puede ser pensada solo con fines lúdicos sino también con fines productivos. La ludificación educativa ya está aquí y ha venido para quedarse, pero en convivencia pacífica con otras metodologías de enseñanza, que consigan entre todas ellas abordar el aprendizaje con las mayores garantías de éxito para todos los operadores implicados en la Educación Superior.

2.1. Educaplay

Cuando el docente busca una herramienta de gamificación lo más completa posible, que permita crear y compartir diferentes actividades educativas, además de ser gratuita, puede acudir al siguiente entorno digital: <https://es.educaplay.com> Se trata de una plataforma de internet que ofrece distintos tipos de actividades para configurar juegos, que permiten aprender de una manera divertida. Así, desde los más conocidos, como crucigramas, sopas de letras o test, hasta los que se basan en exitosos formatos de los *mass media*, como puede ser la ruleta de palabras, del que se ofrece una imagen como evidencia². Al respecto, se indica que la autora de este trabajo tuvo la ocasión de participar en un proyecto de innovación docente UCM, en el curso 2019-2020, denominado la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje del derecho. Como resultado del mismo, se editó un libro electrónico³ con las actividades diseñadas por los distintos participantes en esta iniciativa. El grupo innovador llevó a cabo la configuración de entre cinco y ocho juegos distintos, para la enseñanza interactiva y lúdica de los sectores más relevantes de las distintas asignaturas, ajustándose a sus correspondientes programas y de conformidad con sus respectivas guías docentes.

No cabe duda de que se trata de un instrumento de gamificación muy poderoso, que además permite compartir las actividades en grupo y ver los resultados de los jugadores. Para la distribución de las actividades se puede utilizar *Google Classroom* o *Microsoft Teams* y se pueden obtener las calificaciones en directo. También permite usar código QR en lugar de los enlaces para compartir las actividades, lo que permitirá a los jugadores entrar en ellas desde su teléfono móvil o tableta sin necesidad del envío de un *link* ni de que las encuentren en el buscador. En definitiva, con esta metodología de enseñanza se consigue potenciar el trabajo más autónomo del estudiante, que prepara la sesión con los materiales indicados por el docente y acude a clase, presencial o en remoto, para comprobar el nivel de adquisición del conocimiento. Todo ello en un ambiente de competición, pues se enfrenta no solo a su propio aprendizaje, sino también al de sus compañeros. La posibilidad, además, de que las calificaciones obtenidas puedan ser incorporadas al sistema de evaluación, se convierte en un acicate para que el alumno tome

² Vid. Figura 1, donde se facilita un ejemplo de la ruleta de palabras elaborado en educaplay.

³ <http://fjpu.es/gamificacion-derecho-internacional/#p=1> (fecha de consulta: 28 de mayo de 2021).

conciencia de que no se viene a pasar el rato, sino a complementar la enseñanza de una manera distendida.

2.2. kahoots

La creación de cuestionarios de evaluación gamificados, donde el profesor crea concursos en el aula para aprender o reforzar el aprendizaje y donde los alumnos son los concursantes, se puede llevar a cabo a través de la siguiente plataforma: <https://kahoot.com> El formato más tradicional de este sistema de enseñanza es el *Quiz*, donde se diseñan preguntas con cuatro posibles respuestas de las que solo una es válida⁴. Como aspectos destacables del juego, se encuentra el que se van ganando puntos, no solo por contestar correctamente, sino por hacerlo en el menor tiempo posible, lo que incrementa la adrenalina propia de estas competiciones académicas. La aplicación metodológica de esta herramienta permite utilizarla para explicar un tema, ya que primero se incita a los alumnos a responder y luego se les explica lo que corresponda en cada caso. También es muy útil al finalizar determinados temas o lecciones, así como para un repaso antes del examen, ya que permite constatar el nivel de adquisición de los conocimientos o propiciar una sesión de dudas y preguntas derivada de las que puedan surgir de la experiencia del juego. También permite descargar los resultados obtenidos por los participantes e incluirlos en el sistema de evaluación. Además es posible programar jugadas en diferido, que pueden estar operativas durante un tiempo determinado y que permiten a los estudiantes jugar dentro del período establecido cuando lo estimen conveniente.

2.3. Timeline

Como su propio nombre indica, se trata de crear líneas del tiempo, lo que puede ser muy útil para representar las etapas transcendentales en el desarrollo de las situaciones jurídicas que se prolongan en el tiempo⁵. El acceso a la plataforma se realiza a través del siguiente enlace: <http://timeline.knightlab.com> Una vez dentro del *website*, se lleva a cabo la configuración del recurso digital, que permite incluir imágenes, texto, videos, archivos de audio, mapas interactivos, etc. Con esta herramienta se pueden diseñar yincanas jurídicas, donde los estudiantes deben superar una serie de pruebas y obstáculos a lo largo de un recorrido. Para el desarrollo de la actividad, se deben identificar diferentes acontecimientos a lo largo de un período, que pueden ir respaldados por ilustraciones o gráficos a los que se les puede añadir un código QR con realidad aumentada a través de *zapworks*.

En concreto, esto último se trata de una tecnología que permite al usuario visualizar parte del mundo real a través de un dispositivo que añade información virtual a la física ya existente. Para configurar estas combinaciones de elementos reales y digitales, se puede acudir al siguiente enlace: <https://zap.works> Todo ello permitiría establecer diferentes etapas en *timeline*, donde cada una de ellas pueda plantear un reto a los alumnos con *zapworks*, que necesite superarse y así sucesivamente hasta llegar al final. De tal forma que el fracaso en alguno de los desafíos impida la continuidad y así el estudiante se percate de la necesidad de profundizar en el estudio, comprensión y aprendizaje de la materia de que se trate. Las pruebas que debe resolver el estudiante pueden ser desde casos prácticos, hasta el visionado de un video del que tienen que extraer una referencia o la búsqueda de

⁴ Vid. Figura 2, en la que se ofrece una muestra de pregunta tipo quiz del Kahoot.

⁵ Vid. Figura 3, que contiene una imagen de una línea del tiempo relativa a las etapas transcendentales en el desarrollo de situaciones jurídicas que se prolongan en el tiempo.

información en bases de datos. En fin, las posibilidades son muy amplias, diversas y variadas, lo que hace de esta opción una potente vía para incorporar a todas las demás y constituir un juego dentro de muchos más.

2.4. Bubbl y Goconqr

Para representar los aspectos clave de cualquier disciplina, se puede recurrir a los mapas conceptuales o mentales, donde se vinculan los elementos más importantes de un tema de una manera adecuada. Las conexiones que pueden guardar los diferentes datos entre sí pueden ser muy variadas y las puede establecer el docente o decidir el discente. En todo caso deben señalarse los conectores que unen unas ideas con otras, para conocer el tipo de dependencia que tienen. Hay varias herramientas en internet que permiten realizarlos de manera sencilla, de las que se ofrecen dos de ellas en los siguientes enlaces: <https://bubbl.us> y <https://www.goconqr.com> Con estos recursos se pueden resumir y/o completar todas las partes y ramificaciones de una lección o de varias, así como de todas las de un programa⁶, además de evidenciar las correspondencias que se dan entre ellas. A través de estas técnicas, el estudiante realiza un aprendizaje significativo, que le permite adquirir los nuevos conceptos por descubrimiento, en lugar de recurrir a un mecanismo puramente memorístico. Además, el conocimiento se obtiene de manera activa, lo que obliga al estudiante a jugar con los conceptos y a impregnarse de su contenido.

Pero no solo resultan útiles para comprender un tema, varios o todo el programa, sino que también presentan muchas ventajas para la disección, desglose o representación gráfica en el método del caso. Cuando se trabaja con simulaciones de supuestos hipotéticos o con fundamentos de hecho de la realidad, en los que se pide una solución práctica del litigio o de la controversia planteada, resulta pertinente un esquema o bosquejo de los datos más relevantes del asunto en cuestión. Sin un ejercicio taxonómico de los aspectos esenciales del supuesto práctico, será difícil o muy complicado obtener una respuesta adecuada, sobre todo cuando se manejan muchas derivadas que precisan ser tenidas en cuenta para ir dando los pasos necesarios en la averiguación de las incógnitas correspondientes. La heterodoxia que presentan hoy día los comportamientos humanos en un mundo globalizado requiere de herramientas que aporten claridad, transparencia y sencillez. La toma de decisiones en una sociedad compleja solo puede hacerse sobre la base de lo que resulta irrefutable, para lo que puede sernos de gran ayuda el contar con la información que hayamos identificado en nuestro mapa como básica, fundamental o decisiva.

Referencias bibliográficas

ARANDA, D.; GÓMEZ, S.; NAVARRO, V. y PLANELLS, A.J. 2015. *Game & Play. Diseño y análisis del juego, el jugador y el sistema lúdico*. Editorial UOC, Barcelona.

BAIN, K. 2007. *Lo que hacen los mejores profesores universitarios*. 2a Edición, Editorial PUV, Valencia.

BENITO, A. y CRUZ, A. 2007. *Nuevas claves para la docencia universitaria en el Espacio Europeo de Educación Superior*. Editorial Narcea, Madrid.

⁶ Vid. Figura 4, que puede servir como modelo de mapa conceptual, donde se vinculan los aspectos más importantes, en este caso, de una asignatura completa.

GÓMEZ-CARRENO GALÁN, S. 2014. “¡No va más! Los abogados también juegan”. *Revista Abogados*. Diciembre.

JIMÉNEZ ARENA, S. 2014. “Gaming”. *Capital Humano*. No 285, marzo.

LUZ COLORADO-AGUILAR, B. y EDEL-NAVARRO, R. 2012. “La usabilidad de TIC en la práctica educativa”. *Revista de Educación a Distancia*, núm. 30, enero-marzo.

ROMERO, M. y TURPO GEBERA, O. 2012. “Serius Games para el desarrollo de las competencias del siglo XXI”. *Revista de Educación a Distancia*, núm.34.

Apéndices

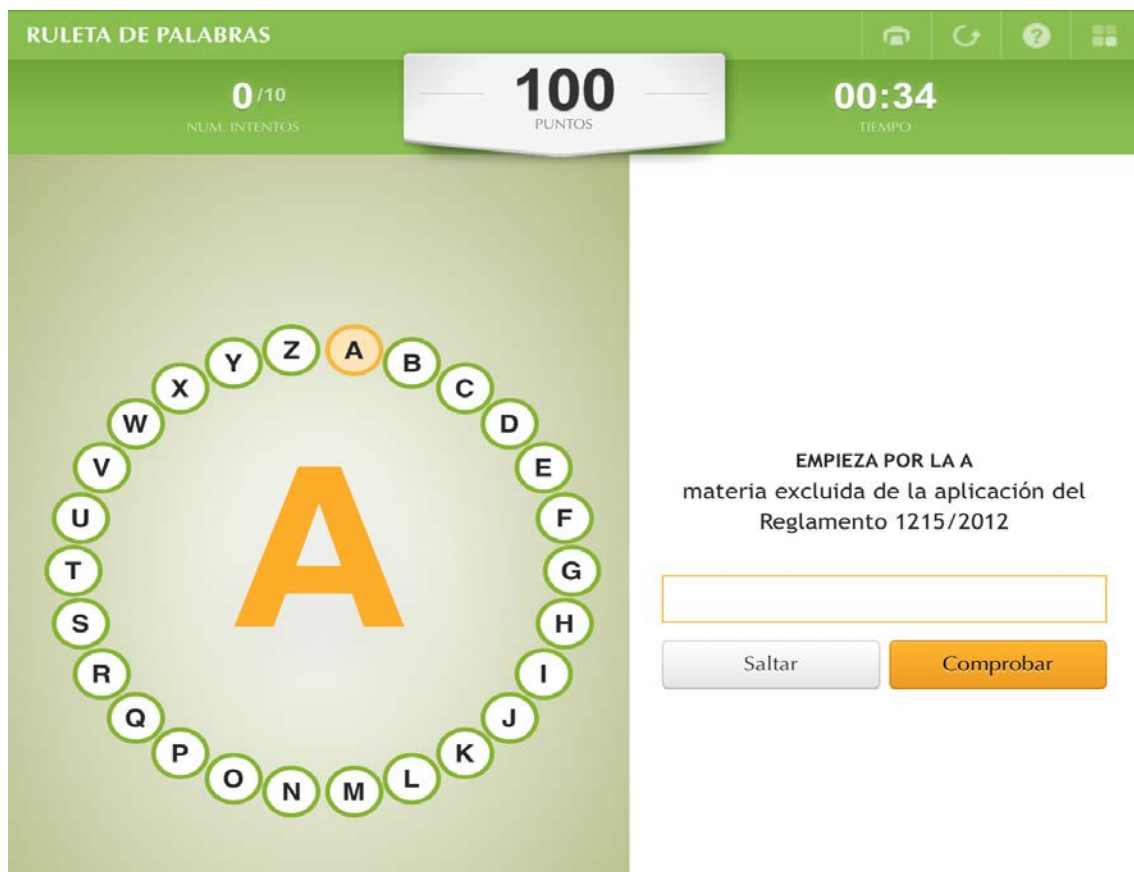


Figura 1. Ruleta de palabras. Fuente: Elaboración propia



Figura 2. Kahoot. Fuente: Elaboración propia

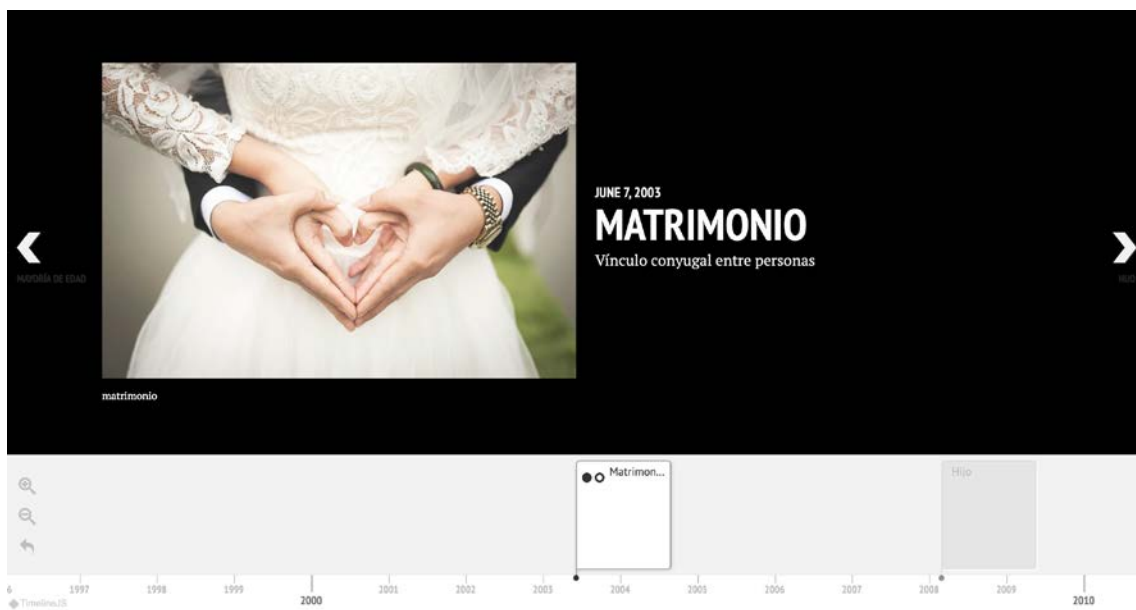


Figura 3. Timeline. Fuente: Elaboración propia

El Derecho Internacional Privado
Mapa Conceptual

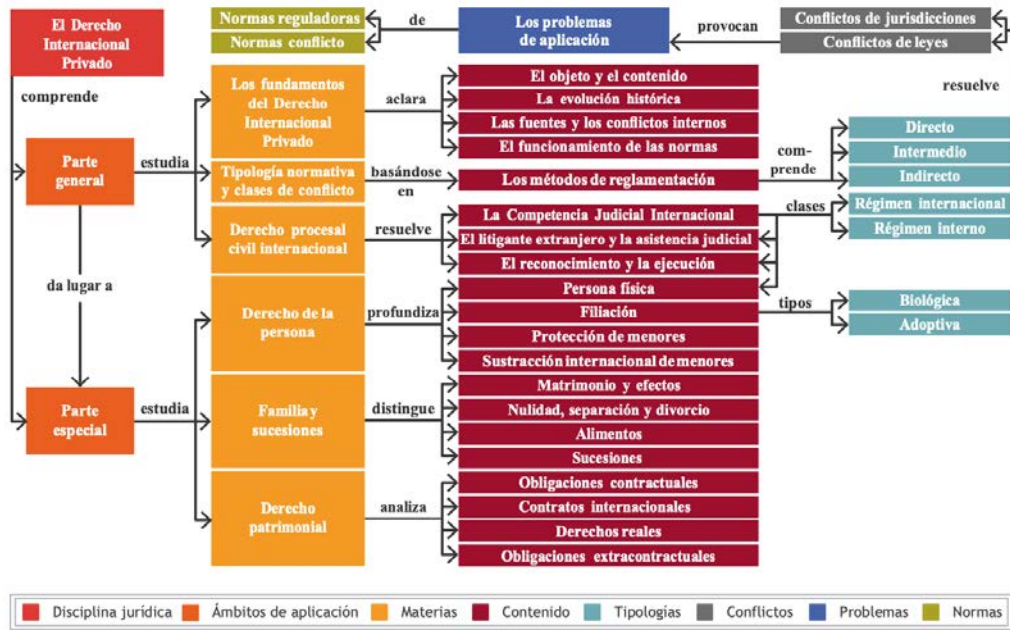


Figura 4. Mapa conceptual. Fuente: Elaboración propia