

**This is an ACCEPTED VERSION of the following published document:**

RODRÍGUEZ-LÓPEZ, S., 2019. La «gamificación» en la docencia del derecho penal: Un instrumento para fomentar la participación activa y diversa del alumnado. En: OTERO CRESPO, M., ALONSO SALGADO, C. (dir.); VALIÑO CES, A., RODRÍGUEZ ÁLVAREZ, A. (coord.). *Investigación y docencia en Derecho: Nuevas perspectivas*. A Coruña: Colex, pp. 101-105. ISBN 978-84-18025-03-7.

**General rights:**

Copyright © 2019

Queda prohibida, salvo excepción prevista en la ley, cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de esta obra sin contar con autorización de los titulares de propiedad intelectual. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (arts. 270 y sigs. del Código Penal) El Centro Español de Derechos Reprográficos ([www.cedro.org](http://www.cedro.org)) garantiza el respeto de los citados derechos.

# LA “GAMIFICACIÓN” EN LA DOCENCIA DEL DERECHO PENAL. UN INSTRUMENTO PARA FOMENTAR LA PARTICIPACIÓN ACTIVA Y DIVERSA DEL ALUMNADO

Silvia Rodríguez López  
Investigadora Predoctoral FPU  
Universidade da Coruña

## 1.- INTRODUCCIÓN: GAMIFICACIÓN Y EEES

La implantación del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) aboga por el progresivo abandono de las metodologías docentes en las que el papel de los estudiantes se limita a la reproducción automática de los contenidos aprendidos. La pasividad del alumnado es un problema importante en la enseñanza del Derecho, que tiende, erróneamente, a ser considerado una materia meramente memorística. Por este motivo, la innovación docente deviene aquí fundamental para conseguir que el alumnado se convierta en un elemento activo en su propia formación.

Uno de los métodos utilizados para alcanzar este objetivo es la “gamificación”. La “gamificación” o “ludificación” consiste en “la utilización de dinámicas propias del juego en contextos no lúdicos”<sup>1</sup>. Esta metodología tiene la capacidad de activar los centros de recompensa de nuestro cerebro y motivarnos para participar más activamente<sup>2</sup>. En el ámbito de la educación, la gamificación o *game-based learning* consiste en la “reconfiguración de la enseñanza” a través del juego<sup>3</sup>. Una de sus ventajas fundamentales es que sirve para motivar a los alumnos en el aprendizaje, debido a su predisposición natural hacia el juego<sup>4</sup>. Además, permite desarrollar otras aptitudes cruciales para el desarrollo personal y profesional de los discentes, como la aptitud relacional, la capacidad de atención múltiple, la tolerancia a la frustración y la capacidad para resolver problemas

---

<sup>1</sup> BOUKI, Vassiliki (et al.), ““Gamification” and Legal Education. A Game Based Application for Teaching University Law Students”, *IMCL*, 2014, p. 213.

<sup>2</sup> FERGUSON, Daniel, “The Gamification of Legal Education: Why Games Transcend the Langdellian Model and How They Can Revolutionize Law School”, *Chap. L. Rev.*, 629(19), 2016, p. 631.

<sup>3</sup> MOYA FUENTES, M. del Mar; SOLER GARCÍA, Carolina, “La gamificación mediante herramientas virtuales de respuesta de audiencia: la experiencia de Socrative y Kahoot”, en ROIG-VILA, Rosabel, *El compromiso académico y social a través de la investigación e innovación educativas en la Enseñanza Superior*, Octaero, Barcelona, p. 1155.

<sup>4</sup> Vid. ESCUTIA ROMERO, Raquel; PAMPLONA ROCHE, Sonia, “Gamificación en la asignatura de Derecho Romano: un estudio de caso”, *CINAIC*, 2017, p. 434. Vid. también: MARTÍNEZ MARTÍNEZ, Nuria (et al.), “Aprender Derecho jugando. Quizizz y su aplicación a la asignatura jurídico-civil del Turismo”, en ROIG-VILA, R (Ed.), cit., p. 684.

con rapidez<sup>5</sup>. Aunque su utilización en la docencia del Derecho es novedosa, son varios ya los trabajos que documentan la obtención de resultados positivos<sup>6</sup>.

Una de las manifestaciones de la gamificación es el uso de sistemas de respuesta del estudiante o “student response systems (SRS)”, que permiten preguntar a todo el alumnado a la vez y proporcionan una respuesta simultánea. Los primeros dispositivos, que requerían la entrega de mandos a distancia conectados por medio de infrarrojos o radiofrecuencia, empezaron a usarse en el mundo anglosajón a principios de los años 70<sup>7</sup>. En la actualidad, gracias a las nuevas tecnologías han suprimido la necesidad de contar con dispositivos específicos y los SRS pueden utilizarse en cualquier aparato con conexión a Internet, lo que ha extendido su uso<sup>8</sup>. Kahoot, Socrative o Pinnion son solo algunos ejemplos de SRS disponibles hoy.

Así pues, en este trabajo se analiza la conveniencia del uso de la gamificación en la docencia, prestando especial atención a su capacidad para fomentar la participación de un alumnado diverso. Para ello, se partirá de una experiencia real basada en el uso de Kahoot en la docencia del Derecho Penal Sancionador.

## **2.- OBJETIVOS: LAS VENTAJAS DEL RECURSO A LA GAMIFICACIÓN**

Con la introducción de los SRS en la docencia del Derecho Penal se pretenden alcanzar diversos objetivos. El primero de ellos es mejorar la participación e integración del alumnado, teniendo en cuenta su diversidad: una de las premisas fundamentales del aprendizaje activo<sup>9</sup>. La introducción de juegos crea en el aula un ambiente distendido en el que todo el mundo quiere dar su opinión sobre la respuesta correcta, integrando en los debates a alumnos que normalmente no intervendrían<sup>10</sup>. A diferencia del método

---

<sup>5</sup> RUDA GONZÁLEZ, Albert; YOLDI ALTAMIRANO, Claudio, “Aprender Jugando: Experiencias de aprendizaje mediante juegos en la Facultad de Derecho de la UdG”, *Revista CIDUI*, 2014, p. 4.

<sup>6</sup> Por todos, GUARDIA HERNÁNDEZ, Juan, “ Las pruebas electrónicas de opción múltiple como herramienta para el desarrollo del pensamiento jurídico”, en DELGADO GARCÍA, Ana María; DE HEREDIA RUIZ, Ignasi, *Las TIC y las buenas prácticas en la docencia del Derecho*, Huygens, Barcelona, 2017, p. 684.

<sup>7</sup> BOUKI, Vassiliki (et al.), cit., p. 1242.

<sup>8</sup> ALJALOU, Abdulaziz (et al.), “Research Trends in Student Response Systems: a Literature Review”, *Int. J. Learning Technology*, 10(4), 2015, p. 323.

<sup>9</sup> GELY, Rafael; CARON, Paul, “Taking Back the Law School Classroom: Using Technology to Foster Active Student Learning”, *Journal of Legal Education*, 54 (4), 2004, p. 552.

<sup>10</sup> BAWA, Papia, “Using Kahoot to Inspire”, *Journal of Educational Technology Systems*, 47(3), 2019, p. 380.

socrático, en el que la interacción se produce solamente entre el docente y uno o dos estudiantes, con la esperanza de que el resto aprenda de esa conversación, los SRS extienden el diálogo sobre *cada* cuestión a *cada* estudiante<sup>11</sup>. Las mejoras no solo afectan a la interacciones alumnado-docente, sino que también se fomenta la comunicación entre estudiantes<sup>12</sup>. En segundo lugar, la gamificación incrementa la curiosidad por la materia, la motivación y la atención. Las TIC ya no son utilizadas como una distracción en el aula, sino como un apoyo al aprendizaje<sup>13</sup>. Además, la recepción de una evaluación inmediata hace que los estudiantes tomen consciencia de sus debilidades y corrijan sus técnicas de estudio<sup>14</sup>. De este modo, mejora su proceso de aprendizaje de conocimientos teórico-prácticos y su capacidad para realizar exámenes tipo test y pensar más rápido<sup>15</sup>. Finalmente, estos instrumentos proporcionan al docente un nuevo mecanismo de evaluación individualizada e inmediata, lo que le permite adaptar la enseñanza a las diversas necesidades de sus alumnos<sup>16</sup>.

### **3.- METODOLOGÍA DE INNOVACIÓN DOCENTE UTILIZADA**

#### **3.1.- CONTEXTO Y PARTICIPANTES**

La metodología de innovación docente ha sido utilizada con el alumnado de la materia Derecho Sancionador del Estado (612G01020), de segundo curso del Grado en Derecho de la Universidade da Coruña durante el año académico 2018/2019. En concreto, se realizaron 4 pruebas implementadas mediante la herramienta Kahoot en las sesiones de grupos reducidos sobre una lección que había sido explicada anteriormente. La actividad se planteó por sorpresa y la participación fue voluntaria. Se consideró que, en esta primera experiencia, la actividad serviría solo como autoevaluación y, por ello, no se tuvo en cuenta en la nota final.

---

<sup>11</sup> FERGUSON, Daniel, cit., pp. 636-638; GELY, Rafael; CARON, Paul, cit., p. 554.

<sup>12</sup> MOYA FUENTES, M.M. (et al.), "El aprendizaje basado en juegos: experiencias docentes en la aplicación de la plataforma virtual "Kahoot"" en TORTOSA YBÁÑEZ, María Teresa (Coord.), *Investigación, innovación y enseñanza universitaria: enfoques pluridisciplinares*, Alicante, 2016, p. 1252.

<sup>13</sup> GELY, Rafael; CARON, Paul, cit., p. 569.

<sup>14</sup> Vid por todos, BOUKI, Vassiliki (et al.), cit., p. 1251.

<sup>15</sup> MOYA FUENTES, M. del Mar; SOLER GARCÍA, Carolina, cit, p. 1159; ESCUTIA ROMERO, Raquel; PAMPLONA ROCHE, Sonia, cit., p. 439

<sup>16</sup> RUDA GONZÁLEZ, Albert; YOLDI ALTAMIRANO, Claudio, cit., p. 6.

### **3.2.- INSTRUMENTO**

El instrumento SRS utilizado ha sido Kahoot, una plataforma online puesta en marcha en 2013 por una universidad noruega, que permite transformar cuestionarios de respuestas múltiples en un juego de competición. Una de las ventajas de este instrumento es que no se necesita ningún *software* o *hardware*, más allá de un ordenador con conexión a internet y un proyector. Solamente requiere que el docente se registre y cree los cuestionarios en la página web. En este caso, se diseñó una prueba que consiste en 20 preguntas con 4 posibles respuestas, de las que solo una era correcta. El tiempo de contestación se adaptó a la complejidad de las preguntas, aumentando el mínimo de 20 segundos en las cuestiones que requerían un mayor razonamiento.

### **3.3.-PROCEDIMIENTO**

Una vez en el aula, tras abrir el perfil de la docente en Kahoot, se inició la proyección de la actividad en la pantalla del aula. Se pidió entonces al alumnado que accediese a internet a través de cualquiera de los dispositivos electrónicos que tenían en clase (portátil, móvil, tablet, etc.). La mayoría de los estudiantes utilizó el móvil. Los estudiantes no necesitan registrarse ni descargar ninguna aplicación, es suficiente con que accedan a kahoot.it e introduzcan los dígitos que aparecen en la pantalla del aula. Hecho esto, es necesario que cada alumno introduzca un nombre de usuario. En este caso, se dio libertad para utilizar pseudónimos, lo que realizó un 15% del alumnado. Kahoot ofrece al docente la posibilidad de eliminar del juego con un solo click a quien utilice expresiones ofensivas. No fue necesario utilizar este recurso.

Una vez que todos los estudiantes interesados en participar estaban registrados, se proyectaron las preguntas. Los alumnos tienen que contestar en sus dispositivos de la forma más rápida y correcta posible en un tiempo limitado para conseguir más puntos. Pasado el tiempo asignado, se visualiza la respuesta correcta y el número de jugadores que han marcado cada opción, dejando unos minutos para la explicación de la pregunta. Tras ello, se muestra una tabla con los cinco estudiantes que mejor puntuación han obtenido, lo que enfatiza la competitividad y la motivación por acertar. Finalmente, el docente puede descargar un documento Excel con un registro de cada respuesta.

#### **4. RESULTADOS**

Los resultados obtenidos concuerdan con los objetivos previstos. La experiencia captó inmediatamente la atención del estudiantado. Su motivación se fue incrementando a medida que avanzaba la competición. Algunos pidieron incluso sacar fotos del podio con sus nombres para compartir su victoria en redes sociales. La participación del alumnado fue también muy elevada. Prácticamente todos los asistentes se registraron para jugar y accedieron a la plataforma sin problemas. Dos alumnas no mostraron mucho interés por la actividad en un principio y no se registraron. Sin embargo, a medida que avanzaba el juego, se integraron en la clase y expusieron en voz alta qué opción habrían marcado si estuviesen jugando. El porcentaje de respuesta a las preguntas planteadas fue también muy elevado: nadie contestó a menos de 13 de las 20 preguntas planteadas. Algunos alumnos indicaron que no les había dado tiempo a contestar. Como se había previsto, esta nueva metodología sirvió para integrar en la dinámica de la clase a los estudiantes más tímidos o callados. Es significativo que las ganadoras del juego en 2 grupos son alumnas que apenas había participado en clase antes y que, esta vez, se animaron a explicar las respuestas correctas a sus compañeros.

En cuanto al porcentaje de aciertos, la media de los cuatro grupos fue de un 59%. Nadie acertó ni falló todas las preguntas. En el mejor de los casos, una alumna contestó correctamente 19 de las 20 preguntas. Algunos alumnos manifestaron haber fallado por entender mal el enunciado o contestar demasiado rápido. Este bajo porcentaje de aciertos sirvió para que las docentes hiciésemos hincapié en determinados aspectos de la materia que no estaban claros y para que los alumnos, según sus propias palabras, se diesen cuenta de que “hay que estudiar más”. Además, al mostrar las respuestas correctas, surgieron interesantes debates en los que los estudiantes, queriendo justificar sus respuestas y ganar más puntos, trabajaron el razonamiento jurídico, aclararon dudas y afianzaron su conocimiento de la materia.

#### **5. CONCLUSIONES**

La experiencia de innovación docente aquí analizada ejemplifica como el uso de la plataforma Kahoot en la enseñanza del Derecho Penal favorece la consecución de uno de los objetivos básicos del EEES: el fomento de la participación activa y diversa del

alumnado a través de las TIC. La gamificación convierte al alumnado en protagonista de la clase y crea en el aula un ambiente en el que incluso los estudiantes más reticentes a intervenir tienen un modo de hacerse escuchar, de autoevaluarse y de recibir valoraciones que, de otro modo, no llegarían hasta el día del examen. La competitividad y diversión del juego fomenta también la interacción entre estudiantes, independientemente de su perfil. Además, permite al docente conocer las dificultades de cada alumno, lo que posibilita una adaptación de la docencia que, eventualmente, se traduce en una mejora del aprendizaje.

## BIBLIOGRAFÍA

ALJALOOD, Abdulaziz (et al), “Research Trends in Student Response Systems: a Literature Review”, *Int. J. Learning Technology*, 10(4), 2015, p. 313-325.

BAWA, Papia, “Using Kahoot to Inspire”, *Journal of Educational Technology Systems*, 47(3), 2019, pp. 373-390.

BOUKI, Vassiliki; ECONOMOU, Daphne; KATHRANI, Paresh, ““Gamification” and Legal Education. A Game Based Application for Teaching University Law Students”, *IMCL*, 2014, pp. 213-216.

ESCUTIA ROMERO, Raquel; PAMPLONA ROCHE, Sonia, “Gamificación en la asignatura de Derecho Romano: un estudio de caso”, *CINAIC*, 2017, pp. 434-439.

FERGUSON, Daniel, “The Gamification of Legal Education: Why Games Transcend Langdellian Model and How They Can Revolutionize Law School”, *Chap. L. Rev.*, 629(19), 2016, pp. 629-657.

GELY, Rafael; CARON, Paul, “Taking Back the Law School Classroom: Using Technology to Foster Active Student Learning”, *Journal of Legal Education*, 54 (4), 2004, pp. 551-569.

GUARDIA HERNÁNDEZ, Juan, “ Las pruebas electrónicas de opción múltiple como herramienta para el desarrollo del pensamiento jurídico”, en DELGADO GARCÍA, Ana María; DE HEREDIA RUIZ, Ignasi, *Las TIC y las buenas prácticas en la docencia del Derecho*, Huygens, Barcelona, 2017, pp. 159-170.

MARTÍNEZ MARTÍNEZ, Nuria (et al.), “Aprender Derecho jugando. Quizizz y su aplicación a la asignatura jurídico-civil del Turismo”, en ROIG-VILA, Rosabel (Ed.), *El compromiso académico y social a través de la investigación e innovación educativas en la Enseñanza Superior*, Octaedro, Barcelona, 2018.

MOYA FUENTES, M. del Mar; SOLER GARCÍA, Carolina, “La gamificación mediante herramientas virtuales de respuesta de audiencia: la experiencia de Socrative y Kahoot”, en ROIG-VILA, Rosabel (Ed.), cit., pp. 1154-1163.

MOYA FUENTES, M. del Mar (et al.), “El aprendizaje basado en juegos: experiencias docentes en la aplicación de la plataforma virtual “Kahoot””, en TORTOSA YBÁÑEZ, María Teresa (Coord.), *Investigación, innovación y enseñanza universitaria: enfoques pluridisciplinares*, Alicante, 2016, pp. 1241-1254.

RUDA GONZÁLEZ, Albert; YOLDI ALTAMIRANO, Claudio, “Aprender Jugando: Experiencias de aprendizaje mediante juegos en la Facultad de Derecho de la UdG”, *Revista CIDUI*, 2014, pp. 1-11.