



CONGRESO INTERNACIONAL DE **INNOVACIÓN
DOCENTE** E INVESTIGACIÓN EN EDUCACIÓN SUPERIOR:
**DESAFÍOS DE LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN LA
EDUCACIÓN SUPERIOR**

TÍTULO: LA UNIVERSIDAD COMO ECOSISTEMA EDUCATIVO IDÓNEO PARA EL USO DOCENTE DE LA GAMIFICACIÓN

Autores: MARINA FERNÁNDEZ RAMÍREZ

Profesora Titular de Derecho del Trabajo y de la Seguridad Social

ORCID ID.: 0000-0001-7553-1234

mfernandezr@uma.es

Organización: **UNIVERSIDAD DE MÁLAGA**

Sevilla, 5-9 de noviembre, de 2024

SUMARIO

1. INTRODUCCIÓN:

- a) Situación actual del estado de la cuestión (estado del arte) y del propio tema o asignatura para la que se plantea el proyecto.
- b) Hipótesis de la investigación.
- c) Objetivos de la investigación: objetivos generales y específicos de la investigación que se proponen.

2. METODOLOGÍA:

- a) Participantes.
- b) Instrumentos.
- c) Procedimiento.

3. RESULTADOS:

- a) Descripción de los resultados previsibles.

4. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES FINALES:

- a) Novedades que trae consigo su implementación.

5. REFERENCIAS (Estilo APA 6ª ed.)

Dra. Marina Fernández Ramírez (UMA)

I. INTRODUCCIÓN

a) Situación actual del estado de la cuestión (estado del arte) y del propio tema o asignatura para la que se plantea el proyecto

En la presente ponencia se aborda de forma descriptivo-explicativa de la Gamificación como concepto y su incidencia sobre la formación presencial, determinando si es o no un enfoque eficiente del aprendizaje de las Ciencias Jurídicas en términos de experiencia de aprendizaje de los estudiantes, interacción estudiante-estudiante, así como interacción estudiante-docente.

Asimismo, se pretende analizar también si es probable que se convierta en el modelo educativo predominante en el futuro, con el apoyo y desarrollo de los entornos virtuales colaborativos que fomenten el trabajo en equipo, y emulen algunas características del aprendizaje presencial, a través de recursos como los juegos de rol.

Dra. Marina Fernández Ramírez (UMA)

De este modo, el uso de las técnicas y/o estrategias de enseñanza basadas en introducir en la docencia las TIC, generando un aprendizaje mixto o B_x0002_Learning, ha originado que la preferencia por este nuevo método se halle en el eje del debate y esté, pues, a la orden del día. Esta circunstancia nos ha permitido constatar la mejora en el desarrollo de las capacidades del alumnado en relación al razonamiento, síntesis, análisis crítico y comprensión de conceptos, construcción y asimilación de conocimiento que tiene lugar en un entorno virtual y presencial combinado.

Por ello, y dado que la interconexión entre las TIC, entornos virtuales colaborativos y la enseñanza mixta es una materia actualmente en auge, a causa de la digitalización y la pandemia, se propone la Gamificación como recurso didáctico en la docencia jurídico-laboral, como alternativa a la educación convencional y como proceso de construcción y asimilación de conocimiento, haciendo uso de las ventajas que ofrece la web 2.0 y creando comunidades de aprendizaje en red colaborativo.

Dra. Marina Fernández Ramírez (UMA)

b) Hipótesis de la investigación

La experiencia muestra que la docencia universitaria de las Ciencias Jurídicas se presenta rígida y aislada tanto de la realidad social como de otras disciplinas, provocando que sea verbalista, excesivamente teórica, parcializada, e incluso, a veces, obsoleta. Este hecho genera desinterés y pasividad entre el alumnado, por cuanto que margina el núcleo en la enseñanza jurídica, esto es, teoría y práctica adaptadas a las transformaciones sociales y tecnológicas.

En el marco de un aprendizaje activo, versátil, autónomo y actualizado es obligado el constante feedback entre docente y estudiantes, entre los propios estudiantes, así como un permanente y profundo contacto con otras disciplinas que nos proporcione una visión holística de la materia. Complementariamente, son imprescindibles las tecnologías de la información y la comunicación (TIC`s), ya que sólo a través de ellas es posible desarrollar el modelo de la Gamificación, aparte de brindarnos valiosas herramientas para un mejor desempeño de las estrategias didácticas.

Dra. Marina Fernández Ramírez (UMA)

c) Objetivos de la investigación, generales y específicos, que se proponen

OBJETIVO GENERAL:

Determinar si la gamificación es o no verdaderamente una fórmula transformadora de la cultura del conocimiento, en la que el alumno sea protagonista de su propio aprendizaje y el profesor, mero facilitador del mismo; y, al hilo de ello, indagar en torno a si esta herramienta brinda un enfoque eficiente en la comprensión, entendimiento y asimilación de la disciplina jurídico-laboral, de cara a formar parte del modelo educativo predominante en el futuro, con el apoyo y desarrollo de entornos virtuales colaborativos.

Dra. Marina Fernández Ramírez (UMA)

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- ❑ Crear espacios flexibles en relación no solo a los tiempos y lugares de aprendizaje, sino también a las expectativas docentes y a las evaluaciones de los estudiantes.
- ❑ Determinar ritmo de trabajo y criterios de evaluación que permitan medir el rendimiento académico individual y colectivamente.
- ❑ Estimular a los grupos, supervisándolos, retroalimentándolos y mostrándoles los logros parciales alcanzados.
- ❑ Introducir elementos innovadores que fluidifiquen la enseñanza.
- ❑ Fomentar el aprendizaje autónomo del alumnado.
- ❑ Propiciar el aprendizaje y colaboración en grupo del alumnado.
- ❑ Facilitar el acceso a fuentes de información.
- ❑ Flexibilizar el aprendizaje, sin perder la interacción cara a cara.

Dra. Marina Fernández Ramírez (UMA)

II. METODOLOGÍA

a) Participantes

Introducción de un aprendizaje combinado o mixto, a través de una selección de actividades enmarcadas en el entorno presencial y virtual. Para que el alumnado de la asignatura realice las actividades previstas, se colgarán online algunos apuntes, carpetas interactivas, pódcastexplicativos y material complementario sobre las materias a tratar.

A través de la utilización de las TIC (en concreto la plataforma Moodle - Campus Virtual- de la Universidad de Málaga), se facilitará el acceso de diferentes modalidades de alumnos participantes distinguiéndose, esencialmente, los siguientes grupos:

Dra. Marina Fernández Ramírez (UMA)

a) 1. Estudiantes de la Universidad de Málaga

1. Los matriculados en la modalidad de “estudiantes a tiempo completo” y que asisten regularmente a las clases.
2. Los matriculados en la modalidad de “estudiantes a tiempo completo” pero que, debido a problemas de conciliación familiar o de otro tipo, han optado por hacer un seguimiento de la asignatura a través del Campus Virtual.
3. Los matriculados en la modalidad “estudiantes a tiempo parcial” o “deportistas profesionales o de alto nivel”, a los que se les reconoce “el derecho a un régimen de asistencia a clase de carácter flexible, que no afecte negativamente al proceso de evaluación...” del mismo. (Artículo 4.1.c del Consejo de Gobierno de 21 de julio de 2011).

Dra. Marina Fernández Ramírez (UMA)

a) 2. Estudiantes provenientes de otras Universidades (Movilidad)

1. **MOBILIDAD NACIONAL SICUE** (Sistema de Intercambio entre entros Universitarios Españoles). Previsto para estudiantes que pertenecen a otras universidades españolas, si bien están matriculados en esta asignatura con reconocimiento académico y aprovechamiento de los estudios realizados en su universidad de origen.
2. **MOVILIDAD EUROPEA ERASMUS+** (Programa Europeo de Intercambio de estudiantes entre distintas universidades europeas). Se trata, pues, de estudiantes de otras universidades europeas matriculados en esta asignatura.
3. **OTRAS MODALIDADES**. Como los estudiantes insertos en el Programa de intercambio KA-107 (países que no sean accesibles al programa ERASMUS+). Proviene de otras universidades no europeas y eligen matricularse en esta asignatura.

Dra. Marina Fernández Ramírez (UMA)

b) Instrumentos (I)

La metodología empleada se ha sustentado en la siguiente relación de instrumentos:

- Aulas equipadas con cañón de vídeo, sistema de audio y otros dispositivos para el docente: con disponibilidad para personas con discapacidad (movilidad reducida y otras).
- Aulas de informática nº 3 y 4 en las que se llevará a cabo la realización de diversas actividades.
- Campus Virtual.
- Kahoot: para evaluar el conocimiento adquirido por medio de una prueba.
- Pódcast.

Dra. Marina Fernández Ramírez (UMA)

b) Instrumentos (II)

Utilización de las TIC - En la plataforma Moodle de la Universidad de Málaga (Campus Virtual) se habilitará un espacio dedicado a la asignatura jurídica que corresponda. En esta página se encontrarán alojados diferentes materiales didácticos elaborados en relación a diversos recursos, tales como:

- Carpeta virtual de apuntes y bibliografía sobre la asignatura en cuestión.
- Elaboración de una carpeta en el Campus Virtual que contendrá diversas propuestas de actividades prácticas. Deberán entregar en determinadas fechas diferentes ejercicios, entre los que se encontraran: análisis y comentario de videos, documentos y podcasts, con el fin de establecer un dinamismo entre la teoría explicada y la práctica de los conocimientos adquiridos.
- Debate en el aula y puesta en común. Se formarán grupos y se determinará una rúbrica de evaluación específica para las tareas planteadas: exposiciones, comentarios, juegos de rol, kahoot individuales y en grupo.

c) Procedimiento

Será el siguiente:

1. Al inicio del curso, se propondrá al alumnado -a través del Campus Virtual (plataforma *moodle* de la Universidad de Málaga)- la creación, entre ellos de grupos no superiores a 4 personas, para trabajar presencial y virtualmente en las actividades planteadas.
2. Se determinará un plazo de entrega, que será de una semana, en el que deberán facilitar al representante de la clase el nombre y apellidos de los miembros del grupo, al objeto de elaborar un listado que se publicará en la página de la asignatura del Campus Virtual.
3. Una vez elaborado el listado con los distintos grupos, el docente utilizará las herramientas tecnológicas y de aprendizaje colaborativo la mediación y trabajo en equipo.

Dra. Marina Fernández Ramírez (UMA)

4. Se diseñará un cronograma -según los horarios disponibles- con el fin de realizar las siguientes actividades:

- Trabajo de análisis filosófico, político, social, económico y jurídico de un contenido del temario, que se desarrollará de manera presencial (y virtual, a través del uso de avatares en línea) para su posterior exposición en el aula, evaluada según una rúbrica de evaluación específica integrada en el sistema de evaluación continua.
- Juegos de rol en línea durante las clases online.
- Audición de podcasts explicativos que resuman los contenidos fundamentales del tema estudiado y resuelvan las dudas más frecuentes.
- Visualización (en casa y en clase) de películas o vídeos ilustrativos en la materia, para su puesta en común.
- Realización de kahoot a modo trivial por grupos e individuales, con recompensa en la calificación.

Dra. Marina Fernández Ramírez (UMA)

III. RESULTADOS

a) Descripción de los resultados previsibles:

- Incremento notable de la motivación del alumnado por esta asignatura.
- Mejora de la experiencia y compromiso de los estudiantes.
- Mejora de la calidad del aprendizaje.
- Comprensión profunda de los temas mediante el uso de recursos basados en la web, así como la participación activa de los estudiantes en clase.
- Mejoras transversales en la cooperación, solidaridad e integración del alumnado.
- Retroalimentación adecuada.
- Dinamismo en las lecciones teóricas y prácticas.
- Creación de un entorno interactivo para la comunicación entre profesores y estudiantes en el aula y más allá de las aulas.

IV. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES FINALES

a) Novedades que trae consigo su implementación:

- Se prevé un aumento en la asistencia y participación, que ya se ha experimentado con la inclusión de un aprendizaje mixto.
- Se contribuirá a superar las dificultades que presentan el método presencial y el online cuando se utilizan de manera separada: se genera un equilibrio entre la necesidad del aprendizaje cara a cara junto con la flexibilidad y otras herramientas que brinda el aprendizaje en línea.
- Se fomenta el espíritu de pertenencia a una comunidad (por parte de los estudiantes que se interrelacionan) desde un enfoque flexible y multimedia.

Dra. Marina Fernández Ramírez (UMA)

V. REFERENCIAS (Estilo APA 6ª ed.)

- Guerrero Abril, L. (2019). “Estrategias de gamificación en la universidad: el uso de ClassDojo”, *Analysis: claves de pensamiento contemporáneo*, Vol. 22, N°. 22 (Ejemplar dedicado a: Nuevas tecnologías en los procesos de enseñanza-aprendizaje), págs. 65-69.
- Bastante Granell, V., Moreno García, L. (2020). La “gamificación” como metodología docente en la enseñanza del Derecho: El proyecto web “Ludoteca Jurídica”, *Anuario da Facultade de Dereito da Universidade da Coruña*, Vol. 24 (2020), págs. 213-221. DOI: <https://doi.org/10.17979/afdudc.2020.24.0.7496>.
- Pérez Gallardo, E., Gértrudix-Barrio, F. (2021): “Ventajas de la gamificación en el ámbito de la educación formal en España. Una revisión bibliográfica en el periodo de 2015-2020”, *Contextos Educativos. Revista De Educación*, (28), págs. 203–227. <https://doi.org/10.18172/con.4741>.

Dra. Marina Fernández Ramírez (UMA)

- ❑ Gómez Romero, M. J., (2022). “Gamificación aplicada a las ciencias jurídicas: un análisis de la práctica del Juridi-Rosco”, AA.VV., *Gamificación y aprendizaje colaborativo: experiencias en los procesos enseñanza-aprendizaje del derecho* / coord. por V. L. Gutiérrez Castillo, y V. Bastante Granell, págs. 41-55.
- ❑ Gilberto Ojeda-Lara, O. y Zaldívar-Acosta. M. S. (2023). “Gamificación como Metodología Innovadora para Estudiantes de Educación Superior”, *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 16(1), págs. 5-11. <https://doi.org/10.37843/rted.v16i1.332>.
- ❑ González Cobaleda, E. (2024). “La gamificación en la docencia de Derecho Individual del Trabajo. En búsqueda de nuevas metodologías de aprendizaje activo”, AA.VV., *La integración de la práctica profesional y la gamificación como estrategias de innovación docente en la enseñanza de las ciencias jurídico-sociales y económicas* / coord. por G.M^a Montes Adalid, R. Castro Medina; S.Perán Quesada (dir.), M. Á. Gómez Salado (dir.), págs. 275-289.