

DESARROLLO DE ESTRATEGIAS LUDICAS PARA LA ENSEÑANZA DEL DERECHO EN PANDEMIA

Nina Norma Noriega¹

Resumen: Nada será igual, somos protagonistas del antes y todavía no del después, de la pandemia. Mucho menos la enseñanza del derecho y las enseñanzas de vida, desafíos y responsabilidades que se han presentado, sin pensarlo, serán iguales. Enfrentar los cambios y repensarse como docente, como estudiantes, al mismo tiempo que había que mutar de entornos para el aprendizaje, sin tener los medios adecuados para muchos, docentes y alumnos, requirió adaptación rápida. En circunstancias desiguales, y frente a una tensión existencial, hubo que encontrar las estrategias adecuadas para empoderar a los alumnos, ser resilientes y lograr en la medida de lo posible, el desarrollo de competencias que se adecuen al futuro ejercicio profesional del abogado, en donde la figura del coach jurídico y hábil en TIC, se perfila como necesario. Para ello se acudió a la gamificación educativa como estrategia del desarrollo de competencias digitales y como proceso estratégico de la enseñanza. Sobre estas experiencias versará esta ponencia, que han sido potentes y positivas en los aprendizajes de los estudiantes.

Palabras claves: Gamificación – Gamificación en la enseñanza del derecho – Motivación – Juego.

Conceptos y algo más

Otro año más que nos ha tocado uniformar la enseñanza superior a ser brindada en entornos virtuales, a pesar que gradualmente se irá volviendo a la presencialidad. Presencialidad que no será absoluta sino bimodal, o b-learning en algunos casos, según lo que las diversas instituciones de enseñanza superior estipulen en base a la optimización de sus instalaciones considerando los protocolos sanitarios necesarios para su funcionamiento.

¹ Docente Asociada en Derechos Reales I y II, Derecho Real y Derecho Registral, Pre Seminario, Pre práctica Profesional I de la carrera de Derecho y Ciencias Políticas, Universidad Abierta Interamericana. Email: ninanor200332@gmail.com

Por tal razón se ha recurrido a La gamificación como estrategia, técnica y herramientas abocadas al juego educativo jurídico. Es una técnica de aprendizaje que traslada todo el potencial de los juegos al ámbito educativo para mejorar los resultados de los alumnos en clase. Para ello se ha utilizado plataformas específicasⁱ y juegosⁱⁱ. Particularmente se han llevado a cabo varias actividades en la plataforma “Ludoteca Jurídica” juegos para aprender derecho.ⁱⁱⁱ

Esta manera creativa de aprendizaje, ha facilitado a los alumnos desarrollar motivaciones positivas, que les permitían al tiempo de considerar amigable la asignatura a aprender, les ayudaba a sobrellevar la angustia propia de la realidad en la que nos encontramos insertos. En consecuencia, se ha buscado generar aprendizaje significativo para el alumno y que se apropiara del conocimiento en base a resolver situaciones específicas en las que debía aplicar todo su potencial de aprendizajes previos y nuevos.

Aprender a través del desarrollo de actividades basada en la estructura de los juegos^{iv}, ha facilitado el desarrollo de las siguientes competencias esenciales para el futuro ejercicio profesional:

1. Desarrollo de habilidades blandas
2. Desarrollo de competencias digitales en TICs
3. Desarrollo de destrezas cognitivas.
4. Intensificar la responsabilidad y el compromiso propio y con el equipo
5. Desarrollo de la autoconfianza

Estas técnicas aplicadas al aprendizaje proporcionaron a los alumnos motivación, desafíos, desarrollar herramientas y habilidades de aprendizaje, transformar conocimientos en competencias, aumentar la concentración, conjugar capacidad lúdica con aprendizaje.

Al diversificar las plataformas y las diversas actividades lúdicas se ha podido observar avances en los alumnos en el desarrollo del razonamiento jurídico.

Aprender mediante las técnicas del juego, han mostrado fuertes componentes sociales, esenciales en la formación del futuro profesional de la ciencia jurídica, pues se asocia a la experiencia del mundo real, que es relevante en su vida y puede llevar a la simulación. De resultas, que las experiencias transitadas

apoyan al aprendizaje inmersivo y experimental, nada más ni nada menos, que insertar la ubicuidad en una realidad ubicua.

De la experiencia llevada a cabo utilizando diversas herramientas que colaboran en la gamificación, se evaluó altos niveles de motivación a nivel personal como colectivo en cumplir con las actividades propuestas. Podemos concluir siguiendo a Garris; Ahlers; Driskell que se logró el aprendizaje significativo porque *La motivación se demuestra mediante la elección personal de compromiso hacia una actividad y determina la intensidad del esfuerzo y persistencia en esa actividad (GARRIS; AHLERS; DRISKELL, 2002)*. La obligación mutó a la persuasión y la invitación por las actividades a realizar.

Los estudiantes han evaluado en forma positiva la modalidad de aprendizaje aplicado y mejorado sus notas durante la cursada y les otorgó confiabilidad para que la mayoría de los estudiantes rindiera el final de la asignatura en el primer turno de examen, que no es común que ocurra, y menos bajo las circunstancias de pandemia.

Entre las actividades que más han gustado entre los estudiantes, fue elaborar el proceso de ejecución de un inmueble hipotecado utilizando la plataforma para actividades de gamificación denominada “Ludoteca Jurídica”^{vvi}. En dicha plataforma han tenido que simular todo el proceso, pudiendo cada equipo tomar diversos caminos al momento de generar la ejecución (generar una subasta electrónica (usaban el juego Bid Wars) o generar una subasta pública a viva voz (el desarrollo de la subasta fue realizada por un vídeo)

Desde la función docente se trató de crear una actividad de aplicación mediante una simulación de una situación de la vida diaria mediante un juego en derecho, con la intención de desarrollar competencias y habilidades que entroncaran tanto a la propia asignatura como a otras previamente cursadas (Contratos, Derecho Procesal Civil), tratando que la gamificación fuera el instrumento y no el fin, propendiendo a crear un ambiente de estudio relajado en entornos hostiles como implica transitar la pandemia.

Utilizar esta plataforma (“Ludoteca Jurídica”), fue la herramienta más precisa para el objetivo a cumplir. Está basada en la filosofía de la Educación P2P, en donde los profesores van creando contenidos que pueden ser utilizados por

otros docentes de diferentes ramas del derecho y aplicadas a diversas clases. Es una plataforma colaborativa y de código abierto, gratuita.

Conclusiones

Pues entonces podemos concluir de la experiencia transitada, que ha sido positiva y ponderada como tal por los estudiantes. Considerar diseñar un currículo basados en principios de la gamificación renueva el aire de los estudios, ayuda a mantener el interés de los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje, profundiza el desarrollo de competencias, habilidades y destrezas personales, comunitarias, jurídicas y para la vida, colaborando en épocas de crisis a transitar los estudios con menos tensión y mejor predisposición, con mejores resultados, fundamentalmente disminuir el abandono del estudio. En suma, incluir la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje de hecho, no debe verse tanto como un proceso institucional sino directamente relacionado con un proyecto didáctico contextualizado, con significatividad y transformador del proceso de enseñanza-aprendizaje (CAROLEI et al., 2016)

Bibliografía

ALMONTE MORENO, M.G., & BRAVO AGAPITO, J. (2016). *Gamificación y e-learning: estudio de un contexto universitario para la adecuación de su diseño*. Revista Tecnología, Ciencia y Educación, (4), 52-60. Fecha de consulta: 30/8/2021 Disponible en:

<file:///C:/Users/Nuria/Downloads/DialnetGamificacionYElearning-6159607.pdf>.

BASTANTE GRANELL, V; MORENO GARCÍA, L (2020) *La “gamificación” en el aprendizaje del derecho: el proyecto web “ludoteca jurídica”*. Anuario da Facultade de Dereito da Universidade da Coruña Vol. 24 (2020), pp. 213-221 ISSN: 2530-6324 || ISSN: 1138-039X DOI: <https://doi.org/10.17979/afdudc.2020.24.0.7496>. Fecha de consulta: 30/8/2021. Disponible en https://ruc.udc.es/dspace/bitstream/handle/2183/27818/11.-%20Bastante%20Granell_Moreno%20Garc%C3%ADa%20DOI.pdf?sequence=1&isAllowed=y

DUEÑAS, A, JURADO, P (2017) *Gamificación como proceso estratégico para el aprendizaje*. educaweb. Entrada de blog:27/7/2017. Fecha de consulta: 30/8/2021. Disponible en: <https://www.educaweb.com/noticia/2017/07/27/gamificacion-como-proceso-estrategico-aprendizaje-15056/>

ESCRIBANO MARTIN, F (2016) *innovación en la educación: el futuro que viene*. Lateralía. Entrada de blog: 12/12/2016. Fecha de consulta:30/8/2021. Disponible en: <https://lateralía.es/beneficios-de-incorporar-la-gamificacion-al-aula/>

GAITAN, V (2013) *Gamificación: el aprendizaje divertido*. educativa Nuestro blogen España. Entrada de blog 1/11/2013. Fecha de consulta: 30/8/2021. Disponible en: <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>

MARTÍNEZ MARTÍNEZ, N ; BERENQUER ALBALADEJO, C, ; Cabedo Serna, Llanos ; Evangelio LLorca, R ; López Richart, J ; Múrtula Lafuente, V (2018)

La gamificación de la enseñanza del Derecho civil herramienta Quizizz. Memorias del Programa de Redes-I3CE de calidad, innovación e investigación en docencia universitaria: Convocatoria 2017-18 / coord. por Rosabel Roig Vila, 2018, ISBN 978-84-09-07041-1, págs. 2763-2769. Dialnet. Fecha de consulta: 30/8/2021. Disponible en : <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6916621>

ORTIZ-COLÓN, A, M; JORDÁN J; Agreda, M (2018) *Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión*. SECCIÓN: ARTÍCULOS. Scielo. Educ. Pesqui., São Paulo, v. 44, e173773, 2018. DOI: <http://dx.doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>.Fecha de consulta 30/8/2021. Disponible en: <https://www.scielo.br/j/ep/a/5JC89F5LfbgvtH5DJQQ9HZS/?lang=es&format=pdf>

UNIR (2020) *La gamificación en el aula: qué es y cómo aplicarla*. Educación. Universidad en Internet. Entrada de blog: 13/10/2020. Fecha de consulta: 30/8/2021. Disponible en: <https://www.unir.net/educacion/revista/gamificacion-en-el-aula/>

ⁱ Las plataformas usadas han sido Edmodo (<https://new.edmodo.com/>), Kahoot (<https://kahoot.com/>), Ta-tum (<https://ta-tum.com/#welcome>). En donde se desarrollaron diversos desafíos a resolver según la potencialidad y servicios de cada plataforma. Estas plataformas tienen servicios gratuitos.

ⁱⁱ El juego gratuito utilizado ha sido Bid Wars (https://play.google.com/store/apps/details?id=br.com.tapps.bidwars&hl=es_AR&gl=US)

ⁱⁱⁱ Ver: <https://ludotecajuridica.es/que-es/>

^{iv} El desarrollo de un juego requiere acumulación de puntos, escalado de niveles, obtención de premio y regalos, ranking individual o colectivo, desafíos, misiones y retos.

^v “Ludoteca Jurídica” es fruto de un proyecto de innovación docente titulado “Juegos educativos para aprender Derecho”, concedido en la Convocatoria para la Creación de Grupos de Innovación y Buenas Prácticas Docentes en la Universidad de Almería (Bienio 2018 y 2019), de la Universidad de Almería; y coordinado por el Prof. Víctor Bastante Granell. Dicho proyecto pudo materializarse gracias a la voluntad e ilusión de profesores de diferentes disciplinas jurídicas, algunos de los cuales conforman el equipo de la “Ludoteca Jurídica”. La plataforma digital “Ludoteca Jurídica”, un espacio web abierto y gratuito, dirigido tanto a profesores como a estudiantes. Su creación constituye una firme apuesta por la “ludificación” en la enseñanza de las ciencias jurídicas. Aunque la plataforma dispone –y dispondrá– de mayor contenido (test online, casos prácticos, etc.), pretende convertirse en un espacio –Actualmente la plataforma dispone de diversos juegos (en la pestaña de “contenido” de la “Ludoteca Jurídica”). Algunos están destinados a la enseñanza de una concreta disciplina jurídica, aunque otros tienen carácter interdisciplinar. Dentro de las fichas existentes podemos encontrar juegos educativos como Sigue la pista, Conceptúa, Gametest, Letra de cambio, El Adivinador, Olimpiada procesal, Contralón, Best Adviser, TestLex, SABUESOS, El trovador, Con “C” de concurso, Find the Partner, Empresa Loca, Triatlón Fiscal, Lúdus-Lex, Search of Courts, Proceso express, etc. El profesor puede visualizarlas en la pantalla o proceder a su descarga en PDF. Las fichas disponen de una misma estructura con la finalidad de exponer, de forma clara y sencilla, los diferentes aspectos del juego educativo, para que pueda ser interiorizado y aplicado en las aulas de Derecho. En particular, presenta el siguiente contenido: 1) Título del juego, 2) autor del juego, 3) resumen, 4) tipo de juego (individual, por parejas, por grupos, competitivo, colaborativo, dirigido, interior, exterior, etc.); 5) fases para su desarrollo en clase (elaboración de materiales, fichas, formación de equipos, etc.), 6) materiales necesarios para su aplicación en clase, 7) reglas del juego, 8) ilustración de la “dinámica” del juego, 9) tiempo de duración, 10) competencias y habilidades que se trabajan con el juego educativo, 11) formas de valoración/evaluación de los resultados, 12) y, finalmente, una frase que recoge la experiencia del docente que creó y diseñó el juego. Si un profesor decide aplicar el juego en clase, posteriormente puede invitar a los estudiantes a que desarrollen una encuesta de satisfacción, con la finalidad de introducir luego las mejoras o cambios oportunos. Al mismo tiempo, los datos obtenidos permiten examinar la viabilidad de la “gamificación” en la educación superior, concretamente en Derecho. BASTANTE GRANELL, V; MORENO GARCÍA, L (2020) *La “gamificación” en el aprendizaje del derecho: el proyecto web “ludoteca jurídica.* (pag.217 y sig.)

^{vi} Ver página de la plataforma: <https://ludotecajuridica.es/que-es/>