

21

LA GAMIFICACIÓN DE LA EDUCACIÓN JURÍDICA

GAMIFICATION OF LEGAL EDUCATION

Rosa Leonor Maldonado Manzano¹

E-mail: ub.c.derecho@uniandes.edu.ec

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0083-3227>

Marcia Esther España Herrera¹

E-mail: ub.marciaespania@uniandes.edu.ec

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2921-5828>

Iyo Alexis Cruz Piza¹

E-mail: ub.iyocruz@uniandes.edu.ec

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9411-9672>

Nelly Valeria Vinueza Ochoa¹

E-mail: ub.nellyvinueza@uniandes.edu.ec

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1348-5620>

¹ Universidad Regional Autónoma de Los Andes. Ecuador.

Cita sugerida (APA, séptima edición)

Maldonado Manzano, R. L., España Herrera, M. E., Cruz Piza, I. A., & Vinueza Ochoa, N. V. (2022). La gamificación de la educación jurídica. *Revista Conrado*, 18(84), 193-201.

RESUMEN

La insuficiente aplicación de la gamificación jurídica como una de las alternativas metodológicas para perfeccionar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de Derecho, limita el pleno alcance de su formación profesional. Tomando como base tal situación, se realiza el presente artículo, cuyo objetivo deviene en valorar aspectos generales de esta metodología y su viabilidad en esta Carrera universitaria. En función de ello, son abordados varios elementos que caracterizan a la gamificación jurídica, de acuerdo con las concepciones más usuales que se utilizan. Fundamentalmente, se hace uso de los métodos análisis-síntesis y teórico-jurídico. Las conclusiones sustentan la aplicación de la gamificación en la transformación de la enseñanza del Derecho, encaminada al logro de un profesional más integral, que responda de una mejor manera, a las necesidades de la sociedad y del Estado.

Palabras clave:

Gamificación jurídica, metodología, enseñanza, formación profesional.

ABSTRACT

The insufficient application of legal gamification as one of the methodological alternatives to improve the teaching-learning process of law students, limits the full scope of their professional training. Based on this situation, the present article was written with the objective of evaluating general aspects of this methodology and its viability in this university career. Accordingly, several elements that characterize legal gamification are addressed, in accordance with the most common conceptions used. Fundamentally, the analysis-synthesis and theoretical-legal methods are used. The conclusions support the application of gamification in the transformation of the teaching of law, aimed at achieving a more comprehensive professional, who responds in a better way to the needs of society and the State.

Keywords:

Legal gamification, methodology, teaching, professional training.

INTRODUCCIÓN

Con el objetivo de lograr una mayor motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje, disímiles son las alternativas que se presentan a las estrategias metodológicas que tradicionalmente se utilizan. Entre ellas, cada vez adquiere mayor relevancia la gamificación, cuya definición se ajusta, como aseveran Hunter & Werbach (2014), *“con el uso de elementos que propiamente les corresponden a los juegos, pero en contextos no lúdicos”*.

Se trata de un tema relevante, dado que la docencia es en los tiempos actuales un desafío. Entraña una actividad que se propone entregar a la sociedad un profesional integral, que se destaque por ser más dinámico y productivo. Es preciso, por tanto, sin desechar los métodos existentes y utilizados tradicionalmente, ceder el paso a nuevas técnicas y metodologías que estén en correspondencia con las tecnologías que se disponen al presente. A ello se añade lo imperioso que resulta lograr un aprendizaje más práctico y efectivo, que satisfaga las demandas de la presente generación. Es imprescindible dotar la enseñanza de métodos que no solo se limiten a dar cumplimiento a los planes de estudio, sobrecargando de información a los estudiantes, sino que se caracterice por ser más atractiva.

En los cambios que se producen en las maneras de enfrentar el estudio, las tecnologías ocupan un lugar esencial. Ello se evidencia en cómo se transmiten las instrucciones, en cómo se aprende, en la forma de intercambiar en un curso determinado. Es incuestionable cómo las tecnologías ofrecen nuevas y diferentes posibilidades, que condicionan escenarios virtuales que bien utilizados, pueden resultar eficientes (Melo-Solarte & Díaz, 2018).

En este entramado adquiere una gran connotación la gamificación, metodología docente de escaso uso en las aulas universitarias. Específicamente en la enseñanza del Derecho, constan insuficientes estudios sobre su empleo, sus ventajas, limitaciones y formas de aplicación. Al respecto, disímiles son las posiciones que existen, algunas de respaldo y otras de rechazo (Barbosa, et al., 2018). Se puede advertir, sin embargo, cómo es creciente el número de docentes se muestran partidarios de emplearla, lo que sustentan en las múltiples ventajas que trae consigo.

En virtud de lo anterior, vale reconocer que esta técnica de enseñanza coadyuva a potenciar la motivación, compromiso y atención de los estudiantes (Gutiérrez & Olvera, 2017); contribuye significativamente a llevar a niveles superiores el interés de los estudiantes en alcanzar los objetivos. A ello se añade que activa de manera considerable su aprendizaje y participación; por si fuera poco, favorece la comprensión e interiorización de los conocimientos. Un

aspecto medular es que perfecciona el cumplimiento de las habilidades y competencias; además de fomentar la competencia saludable, el respeto a los criterios ajenos, al desarrollo de trabajo en equipo, tan útil en esta Ciencia.

Entre las variadas potencialidades de la gamificación, también es justo reconocer su valía como herramienta eficaz que tributa a valorar los niveles de atención de los estudiantes; lo que, a la vez, es de gran utilidad para medir sus conocimientos y propiciar un proceso de enseñanza- aprendizaje, en el que los estudiantes sean los protagonistas. Por demás, estimula la autonomía y participación de los estudiantes y permite la ampliación de competencias tecnológicas. Se tiene en cuenta que debe ser un complemento de las clases, en ningún caso un sustituto; aunque su uso cada vez se incorpora más a la Enseñanza Superior.

Debe ser una necesidad perenne, lograr que los métodos educativos estén a tono con los tiempos a los cuales pertenecen, sin obviar los que tradicionalmente dan resultados favorables. Recurrir a las tecnologías de la información y la comunicación, es un requerimiento para perfeccionar el proceso educativo. La gamificación puede contribuir a ello indudablemente, por ello es que está ganando un importante lugar, siendo empleada como técnica para motivar a los estudiantes en su proceso de aprendizaje (Landers & Callan, 2011).

Se constata cómo el juego representa un activador en la atención y se presenta como opción para complementar los diseños de enseñanza tradicional. Tomando tal consideración como base, se realiza este artículo, en el cual se le da cumplimiento al objetivo de valorar aspectos generales de la gamificación como técnica en la enseñanza del Derecho y su viabilidad en esta Carrera universitaria.

DESARROLLO

El concepto de gamificación no escapa de la polisemia y, en consecuencia, no cuenta con una definición universal o un marco común. Es un anglicismo, que proviene del inglés *gamification*. Se define por *“la aplicación de elementos y técnicas propias de los juegos en entornos o ambientes no lúdicos”* (Hunter & Werbach, 2014, p. 28). También se relaciona con la aplicación de conceptos que se encuentran habitualmente en los videojuegos, u otro tipo de actividades lúdicas. De acuerdo con lo que expresa Chou (2015), *“es la aplicación de lo que da sentido a un juego para que este sea divertido en actividades productivas de la vida real”*.

De manera relevante, Landers & Callan (2011), lo definen como *“la adición de elementos comúnmente asociados con los juegos”* (2011). Por otro lado, se encuentra

un concepto donde el objetivo se entiende como “el uso de la mecánica del juego, dinámica y los marcos para promover comportamientos deseados”. (Hammer & Lee, 2011, p. 146)

Estos mismos autores, también conciben que *“la gamificación es una oportunidad para enfrentar dos problemas en la educación: la motivación y el compromiso y que puede servir como apoyo, especialmente en tres áreas: a) Cognoscitiva: En estas se identifican las reglas de juego que el jugador encuentra con la exploración activa y el descubrimiento. Plantean objetivos medianamente difíciles que motivan alcanzarlos y de los cuales obtienen recompensas inmediatas. Además, llevan al éxito. b) Emocional: Los juegos invocan variedad de emociones, experiencias emocionalmente positivas y de orgullo, y también pueden lograr ver el fracaso como una oportunidad, en vez de percibirlo como indefensión, temor o sensación de ser dominado. c) Social: el juego permite que se prueben nuevas identidades y papeles, requiriendo que tomen decisiones ante sus nuevas posiciones”*. (Hammer & Lee, 2011, p. 146)

Lo cierto es que se trata de una estrategia moderna de motivación en la que las nuevas tecnologías de la información y la comunicación adquieren un papel relevante. Se trata efectivamente, de la implementación de prácticas y reglas que se extraen de los videojuegos en función de llevarlas a ambiente no lúdicos para su aplicación. Tiene como propósito, dar solución a *“problemas que plantean las tareas más aburridas en una organización”*. (Ramírez, 2014)

No es menos cierto que entre los criterios reticentes con relación a la gamificación jurídica, una de las razones es el fuerte arraigo a los métodos docentes tradicionales en la enseñanza de tal profesión. Se presenta como opción a estos métodos y con mayor frecuencia, cada vez se aplica más en la educación superior (Lozada & Betancur, 2017); aunque como refieren, no significa rechazo a las fuentes tradicionales de información, entre las que se encuentran las monografías, los libros de texto, y otros. Al presente, los juegos representan un instrumento sumamente importante como recurso pedagógico para la enseñanza. Mayoritariamente se utiliza en los niveles básico y medio; aunque también encuentra espacio en el nivel universitario.

En las disciplinas que integran la Ciencias Jurídicas, generalmente se utiliza en su enseñanza, las tradicionales metodologías docentes; no obstante, ya incorporan el necesario uso de las tecnologías de la información y se dan pasos de avance en cuanto a la utilización de la gamificación, como metodología docente complementaria. Se

pone en evidencia cómo *“el juego es un activador en la atención y surge como alternativa para complementar los esquemas de enseñanza tradicional”*. (Lozada & Betancur 2017, p. 99)

Entre los fundamentos pedagógicos que sostienen esta técnica, se puede referir la creación de situaciones similares a las que se afrontan cotidianamente en el ejercicio de la profesión, en aras de crear habilidades que les tribute a los estudiantes a diagnosticar los problemas, analizar los hechos, determinar las soluciones más ajustadas a Derecho y aplicarlas correctamente (López-Rendo, et al., 2021).

También vale tener en cuenta los criterios adversos a esta metodología, destacándose las que la conciben como un mecanismo de entretenimiento, no idóneo para la formación jurídica, al considerar que de alguna manera banaliza el Derecho o facilita el desarrollo de un razonamiento jurídico trivial. Como advierten ciertos autores, *“existen muchos/as docentes escépticos/as, ya sea por desconocimiento, miedo al cambio, las dificultades del mismo o falsas creencias sobre incompatibilidades con el sistema”*. (Barbosa, et al., 2018, p. 850)

Se cuenta también con varios profesores de Derecho que defienden su uso. Se basan en que no se trata de jugar sencillamente, como mera actividad de entretenimiento, sino de usar las técnicas de los juegos como metodología docente complementaria. Por tanto, se trata de usar tales técnicas en la enseñanza de las disciplinas jurídicas, facilitando al alumnado la adquisición de habilidades y el desarrollo de competencias profesionales.

En el ámbito educativo, son varias las ventajas que se alcanzan con la gamificación. Tal como admiten Rodríguez & Santiago (2015), *“su objetivo en el terreno de la educación no es otro que llevar la motivación al proceso de enseñanza y aprendizaje, mediante la incorporación de elementos y técnicas del juego. Un proceso que, bien utilizado, incorpora unas extraordinarias ventajas a la hora de enriquecer la relación entre docentes y alumnos mejorando así el clima en el aula. No olvidemos que los alumnos aprenden solo de aquellos educadores que son capaces de motivarles, de inspirarles, de sacar lo mejor que tienen dentro”*. (p. 5)

Para una adecuada aplicación de esta técnica, es imprescindible conocer y comprender la necesidad de generar e identificar estrategias jurídicas en entornos de proyectos gamificados. En tal dirección, los entornos virtuales de aprendizaje deben caracterizarse por ser motivadores en pro de que los estudiantes realicen sus tareas para construir su conocimiento y desarrollar sus competencias; por tanto, deben estar alejados de ser rígidos, dedicados

solamente a compartir contenidos y realizar actividades (Bravo Bosch, et al., 2019).

En el diseño y la construcción de un entorno virtual de aprendizaje, no pueden obviarse el ser y el sentir de los estudiantes, todo lo cual puede contribuir a la creación de escenarios motivadores, promotores de generar un compromiso de los estudiantes con el proceso y su autorregulación. Todo ello propicia que estos participen en la construcción del ambiente, y se identifiquen con las tareas a desarrollar mediante un entorno educativo.

La aplicación de la gamificación permite que tanto los profesores como los estudiantes, se erijan en facilitadores de un mismo proyecto, en este caso, la enseñanza-aprendizaje que resulte rentable y eficaz. Se manifiesta, por tanto, cómo el sistema de gamificación favorece a la concreción de contenidos teóricos encaminados a aplicaciones en el campo real, todo en función de que el estudiante perciba los fundamentos de las asignaturas. De modo esencial, coadyuva a la modificación de la relación que se establece entre los profesores y los estudiantes, y como refiere Vélez (2016), basado en unas metodologías para el aprendizaje complementarias a la gamificación y la mediación del profesor para que todo el proceso sea un engranaje de transformación educativa.

La gamificación deviene objeto de estudio en el ámbito educativo; fundamentalmente, en la educación superior, se verifica cuánto tributa a los estudiantes. Es importante que, en este proceso, no se pierda el equilibrio necesario entre lo lúdico y lo formativo, pues si la actividad vinculada a la gamificación jurídica pierde su carácter formativo, entonces no tendrá el resultado esperado en la enseñanza del Derecho.

La gamificación permite centrar la atención y el enfoque, por lo cual se traduce en un mecanismo propicio para mediar en procesos educativos. Para Sánchez (2015), utilizar el juego para el desarrollo de actividades serias, es un excelente mecanismo para incrementar la concentración, el esfuerzo y la motivación; si bien es cierto, la educación mediada por las tecnologías es una realidad, se requiere utilizar estrategias que contribuyan en el efectivo desarrollo del proceso, siendo así, la gamificación se convierte en una excelente opción para abocar a los estudiantes a llevar un hilo conductor y regulado dentro de su proceso.

Según refiere Rodríguez-Fernández (2017), *“como demuestra la evidencia científica del campo de la pedagogía, la adquisición de conocimientos a través de las emociones implica un arraigo mucho más profundo y duradero en su espectro de capacidades; se hace la experiencia mucho más atractiva y dinámica”*. A ello se añade

que incrementa notablemente el interés y la motivación del alumnado hacia la asignatura, su aprendizaje e interiorización. Como señala Bonet (2009), *“la docencia no ha de limitarse a una mera transmisión de conocimientos, de forma más o menos brillante, a la espera de que el alumnado, en una actitud más bien receptora y archivadora de datos, memorice la información o, en el mejor de los casos, pueda ocasionalmente ponerlos en práctica realizando determinados ejercicios que simulen los que se plantean en la llamada práctica”*.

Se coincide con Scolari (2013), en cuanto a que la posibilidad de poner en práctica los conocimientos obtenidos en un escenario lúdico-competitivo que haya sido compartido con los demás compañeros de clase, les facilita verificar, de una manera entretenida, cuáles son sus nuevas capacidades profesionales, tomando como referencia la comprensión profunda y aplicada de las materias teóricas que han estado bajo su experimentación propia.

Esta herramienta da la posibilidad de que el estudiante ponga en práctica, en un escenario favorable, sus capacidades académicas y profesionales en un formato de sana rivalidad. No se deja de tener en cuenta que en este entramado la emoción es sumamente importante, mucho más en este proceso de enseñanza-aprendizaje, pues por lo que implica, da lugar al incremento del *“nivel de comprensión de la materia como la permanencia de los conocimientos adquiridos en el patrimonio intelectual del alumnado”*. (Sempere Ferre, 2018)

La gamificación tributa al aumento de la concentración de los estudiantes en el desarrollo de las clases, además de lo que genera en cuanto a su participación. No menos importante es lo que contribuye a aumentar la motivación del profesor, amén de lo que trae consigo para este respecto a su implementación en la práctica. De ese modo, se aprecia cómo resulta admitida favorablemente por los estudiantes, quienes llevan a la práctica lo aprendido en las clases teóricas. Es incuestionable cuánto se facilita así la asimilación comprensiva y de contenidos, lográndose un acercamiento entre lo que reciben en clases y lo que en la práctica les corresponderá desarrollar.

El proceso de enseñanza aprendizaje determina que el profesor se erija en un elemento vital en el aula. Ello se admite actualmente como poco productivo pues no se logra así el esfuerzo requerido por el estudiante ni que este sea protagonista de su propio conocimiento, razón por la cual, se limita la formación de valores y de habilidades. La concreción de la gamificación requiere necesariamente la aplicación de métodos en los que se posibilite la mayor interacción del estudiante, sin menospreciar el cumplimiento de los objetivos formativos, vinculados a la

preparación profesional y a la formación de competencias en función del conocimiento integral.

La gamificación, como expresan Gutiérrez-Artacho & Olvera (2017), *“es el instrumento, no el fin”* (p. 203). Por tanto, lo más relevante en este sentido, es que la aplicación de esta metodología debe enfocarse en el alcance de un propósito, coincidente en las Ciencias Jurídicas, con la obtención de habilidades que se ubican en la consecución de un objetivo, que en la rama del Derecho sería la adquisición de competencias en el ámbito jurídico. En virtud de ello, es preciso tener en cuenta que no se puede soslayar las competencias y contenidos que el docente ya tiene concebido que sean adquiridos por los estudiantes. Consecuentemente, debe determinarse el escenario conveniente para desplegar tal acción educativa. Finalmente, deben ser definidas las reglas del juego, de acuerdo con los elementos y principios de la gamificación, estableciendo la manera en la que se evaluará la labor ejecutada por los estudiantes.

Por tanto, al prever cómo va a ser el juego, es necesario que el docente identifique cuáles son las competencias por lograr en el estudiante, dentro de la enseñanza de una disciplina jurídica concreta. Todo ello coadyuva a estimular la motivación y el aprendizaje, *“la aproximación desde la gamificación puede ejercer una gran influencia en el desarrollo de las competencias requeridas en las titulaciones universitarias, ya que incrementa la participación y la motivación de los sujetos a través de un contexto de juego que facilita el aprendizaje implícito. El estudio gamificado presenta unos objetivos secuenciados y claros destinados a proponer retos alcanzables a corto plazo que dan continuidad al sentido de progresión de los jugadores, proporcionando recompensas que actúan como motivadores externos”*. (Gutiérrez-Artacho & Olvera, 2017, p. 204)

Es notable cómo una inadecuada técnica docente puede influir en que los estudiantes pierdan interés por una asignatura, sobre todo, sino es esta no se encuentra comprendida dentro de las más llamativas. Contrarrestar tal situación puede lograrse a través del uso de técnicas adecuadas. El sistema educativo no debe ser indiferente a los avances tecnológicos de la información y la comunicación, pues estos contribuyen a que el aprendizaje resulte más interactivo, participativo y creativo para el alumnado.

Al desarrollar un juego educativo en la carrera de Derecho, se requiere que el docente tenga en cuenta varias cuestiones, en lo que se coincide con Ruda & Altamirano (2014), *“1) competencias instrumentales (capacidad de análisis y síntesis, capacidad de organización*

y planificación, comunicación oral y escrita en lengua nativa, conocimientos de informática relativos al ámbito de estudio, capacidad de gestión de la información, resolución de problemas, capacidad de decisión, etc.), 2) *competencias interpersonales (trabajo en equipo, trabajo en un equipo de carácter interdisciplinar, habilidades en las relaciones interpersonales, reconocimiento a la diversidad y la multiculturalidad, razonamiento crítico, compromiso ético, etc.)*, 3) *competencias sistémicas (aprendizaje autónomo, adaptación a nuevas situaciones, creatividad, liderazgo, iniciativa y espíritu emprendedor, etc.)*, 4) *competencias académicas*, 5) *competencias disciplinares* y 6) *competencias profesionales”*. (p. 4)

Lo cierto es que un juego educativo bien diseñado puede representar una herramienta educativa eficaz, en virtud de la cual sea posible lograr el alcance de varias capacidades relativas a la ciencia del Derecho. Tanto en las clases teóricas como en las prácticas de aula para favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje del Derecho, al resolver un caso práctico lo más importante no es encontrar la solución. Lo más relevante en este sentido, es que, como expresan López-Rendo, et al. (2021), *“el discente comprenda, razone, desentrañe minuciosamente los problemas que el caso plantea, proponga fundadamente una o varias soluciones apoyadas en los textos jurídicos que previamente ha de analizar, contrastar e interpretar”*. (p. 600)

Es evidente que la labor pedagógica integra dos misiones que son esenciales y, por tanto, elementales: *“hacer saber (enseñanza teórica) y enseñar a hacer (enseñanza práctica) que desemboca en la formación de personas capaces de pensar, razonar y decidir correctamente sobre problemas propios de una ciencia determinada”*.

Mediante la gamificación es posible lograr esa imprescindible combinación de clases teóricas y el análisis de casos prácticos, lo que, en definitiva, particularmente en el Derecho, tiene una marcada finalidad formativa. En ello se está conteste con Latorre (1978), quien manifiesta: *“si se quiere infundir en la mente del jurista la actitud que tantas veces se ha calificado de «clásica» a lo largo de estas páginas, entonces habremos de volver los ojos al lugar en que confluyen estas dos perspectivas, la teórica y la práctica, y que no es otro, como bien vieron los juristas romanos, que el análisis de los casos concretos”*. (p. 73)

Entre los juegos que pueden formar parte de a la gamificación jurídica, la técnica de simulación de juicios se presenta como mecanismo idóneo para adquirir y potenciar competencias básicas, tales como el desarrollo de la oratoria jurídica y de la capacidad de argumentación, del razonamiento crítico (Karraker, 1993), la adquisición y

empleo de la terminología propia de la especialidad y la inmersión en las fuentes jurídicas. Es meritorio reconocer, además, que también facilita a los estudiantes la posibilidad de adquirir una noción del proceso como una de las formas fundamentales mediante la cual se aplica el Derecho en aras de su realización. A ello se añade que la resolución de conflictos, palpar la realidad de la práctica del Derecho y convertirse en protagonistas de la misma, asumiendo los roles de los profesionales que actúan en el seno de un proceso.

Otra posibilidad la ofrece el hecho de que los estudiantes asuman la defensa de un determinado sujeto en un conflicto jurídico, pues ello contribuye a profundizar en la materia objeto de estudio y representa una herramienta docente capaz de dotar a los alumnos de un conjunto de habilidades determinadas para la puesta en práctica de aquellos contenidos analizados desde las clases teóricas.

En la gamificación jurídica no debe prescindirse del uso de las nuevas tecnologías, en este caso al servicio de la resolución de los casos prácticos. Es evidente cómo ello, además de optimizar las competencias informáticas, contribuye a elevar la motivación de los estudiantes, al facilitarles un entorno con el que están más identificados. Se coincide en señalar que los estudiantes del siglo XXI manejan mucha tecnología, y que aprenden mejor con herramientas tecnológicas.

Zamora & Bello (2014), reconocen cómo *“el empleo de las nuevas tecnologías se combina satisfactoriamente con la metodología basada en la gamificación”* (p. 383). En ese sentido, se recurre para tener en cuenta cómo en ocasiones, el que inicia en sus estudios en esta carrera, no siempre conoce a fondo y no está tan motivado, lo que puede lograrse con la motivación que genera la gamificación vinculada a las tecnologías.

Es que el propósito principal de la gamificación es la motivación y la implicación; por lo que, creando mecánicas de juegos al servicio del aprendizaje, se logra “una cierta dosis de adicción, implicación y retos para el estudiante. En ese tenor, la técnica propicia que los estudiantes tengan una participación protagónica, sobre todo, en determinadas acciones que ameritan un esfuerzo de la voluntad.

Por el estímulo que proporciona la sana competición entre los jugadores. La rivalidad y el deseo de superación que se desprenden de la competición también aumenta la motivación de los estudiantes pues su objetivo general es motivar a los participantes para conseguir que logren adquirir hábitos y alcanzar objetivos.

Para lograr una gamificación que se corresponda con las exigencias de los tiempos actuales, es menester que esta reúna tres requisitos fundamentales, a saber: que tenga bien definido su propósito y hacer que los jugadores sientan atracción por su cumplimiento; debe imponer desafíos y retos; debe representar un para el proceso de enseñanza aprendizaje.

Zamora & Bello (2011), consideran determinadas pautas en las que se pueden diseñar la gamificación en su interrelación con las tecnologías de la informatización y la comunicación, entre ellas: conferir a las labores de un cierto carácter de jugabilidad, posibilitando el establecimiento de niveles, a lo que se añade la toma de decisiones, la resolución de problemas, el ensayo y error, la flexibilidad, las puntuaciones; todo ello a partir del planteamiento de preguntas jurídicas cuya complejidad vaya en ascenso.

Es incuestionable cuánto se facilita la gamificación a partir de la colaboración, sobre todo, si ocurre en equipos. De ese modo, se estimula la interdependencia positiva y el trabajo en equipo. También se sustenta su valía por la oportunidad de beneficiar la memoria visual a través del empleo de los recursos gráficos que generalmente vienen aparejados a los juegos.

Tomando como base lo anterior, es posible emplear recursos de la gamificación en la enseñanza de Derecho. Para ello, se debe combinar la lectura y comprensión de las fuentes en primer orden, como paso previo a la resolución de los casos con posterioridad. También es necesario programar las aplicaciones de modo que, unas veces sea para el juego individual de modo competitivo, mientras que, en otras, sea para el juego por equipos.

La gamificación coadyuva significativamente a lograr mayor motivación de los estudiantes, lo que es un factor concluyente en el proceso de aprendizaje, que permite a los profesores conectar a los estudiantes con la clase, el profesor debe adelantar en la búsqueda de elementos que se conviertan en motivadores, con el fin de lograr atención en sus clases, involucrando a sus estudiantes y creando interacciones efectivas dentro del aula, para desarrollar conocimiento y no sólo dar información que luego será olvidada el siguiente día o la siguiente semana.

Por su importancia, se trae a colación lo referido por González & Mora (2014), respecto a la necesidad de fomentar la motivación satisfactoriamente: *“A nivel individual, para gamificar una actividad es necesario encontrar la forma correcta de motivar a la persona adecuada en el momento adecuado. Por ello, es importante conocer las diferentes motivaciones, que pueden ser de dos tipos: a) intrínsecas: inherente a la persona, lo realiza por su propio bien o interés (por ejemplo: estatus, poder, acceso a*

ciertas aptitudes) o para contribuir a un bien común y b) extrínsecas: exterior a la persona, lo realiza por la recompensa o feedback. También es importante el componente social, o lo que es lo mismo, el contar con otras personas con las que competir, colaborar y comparar logros. En el juego social, los objetivos pueden ser competitivos o colaborativos. Por ello, en juegos de equipo deben ser consideradas por separado las mecánicas que influyen en el equipo (proyectos, puntuaciones de grupo, etc.), de las mecánicas que solo se aplican al individuo (motivación, el refuerzo positivo, etc.)” (p. 52)

Es válido tomar en consideración en este análisis, que el trabajo en grupo y cooperativo, junto a los hábitos de involucramiento que propicia la gamificación, también trae consigo que los estudiantes entrenen su capacidad de reflexión y sean capaces de profundizar en el análisis de los aspectos a estudiar. Asimismo, también posibilita el perfeccionamiento de la información que reciben en el proceso docente educativo y que los profesores puedan diagnosticar, de una mejor manera, las limitaciones en el aprendizaje.

Si se valora desde otra perspectiva, la gamificación evita que las actividades de aprendizaje que los alumnos realizan fuera del escenario docente oficial, que es el aula, centralicen exclusivamente su atención en la memorización. Por tanto, contribuye entonces a elevar a planos superiores los razonamientos jurídicos, de análisis y de síntesis. Ello tiene el valor agregado de tributar a que los estudiantes logren mayor poder de adaptación, autoconfianza y flexibilidad; preparándose así para enfrentar las inconstantes demandas de la vida en sociedad. Se añade lo que tributa en cuanto a que los estudiantes puedan interiorizar que los desaciertos y el fracaso forman parte de su proceso de aprendizaje.

La aplicación adecuada de la gamificación genera acciones que tributan a la disminución progresiva de la ayuda docente, así como a la autogestión de su conocimiento por parte de los estudiantes. En consecuencia, favorece que no exista una formación distante de la práctica, ni estudiantes alejados de sus aulas. Infunde en los estudiantes determinadas habilidades de pensamiento que potencien su reflexión, así como sus competencias que favorezcan la argumentación, el análisis y el desarrollo de un pensamiento crítico, además de la necesaria creatividad. De este modo, se logra que los estudiantes adquieran habilidades útiles para determinar cuáles informaciones le son de utilidad y cuáles no. En definitiva, además de la adquisición de conocimientos, también contribuye a edificar un proceso intelectual en el contexto de las Ciencias Jurídicas.

Todo ello supone una planificación de estrategias didácticas, un esfuerzo creativo por parte de los docentes y su perenne actualización de los entornos, herramientas, aplicaciones, plataformas y modalidades para llevarlos a cabo. Es importante tener en cuenta que en la indagación autodidacta de conocimientos por parte de los estudiantes también favorece que los profesores puedan ajustar los objetivos de sus asignaturas en función de hacerlos más dinámicos. De hecho, la gamificación se sustenta en una planificación pedagógica y una sistematización satisfactoria, que, definiendo los objetivos del aprendizaje, consiguen disimularlo en un entorno que resulte imaginativo, atractivo y ajustado a las necesidades e intereses de sus destinatarios.

Es preciso que se tengan en cuenta una serie de aspectos en pos de que con la gamificación jurídica se puedan cumplir los objetivos previstos en función del aprendizaje. Esencialmente, se basan en elementos muy bien definidos por Marne, et al. (2012), y que coinciden con: un objetivo pedagógico, mediante el cual se pueda definir el alcance y representarlo a través de modelos que indiquen el dominio de conocimiento; la simulación, de modo que sea un juego; la interacción con la simulación, de modo que esta lleve al aprendizaje; los problemas y progresión, mediante los cuales se desarrolle la ruta metodológica que colocará la serie de desafíos de aprendizaje en el orden indicado para el cumplimiento del objetivo; la decoración, a través de la cual se determina cuáles objetos multimedia se utilizarán para atraer la atención del jugador, y la condición de uso, a partir de la cual se deslinda quién, cuándo, dónde y cómo se utilizará el juego.

Con todo lo valorado, se tiene que mediante la gamificación se cumple con los objetivos de aprendizaje en la carrera de Derecho, coincidentes con la potenciación y el perfeccionamiento del aprendizaje del Derecho tomando como base de la aplicación de juegos educativos en las aulas previstas para la formación jurídica.

CONCLUSIONES

La gamificación jurídica se erige en una metodología de escaso uso en la enseñanza del Derecho; no obstante, al profundizar en su contenido y las disímiles ventajas que ofrece en el alcance de un jurista más integral, se admite su valía como una alternativa a los métodos tradicionales que se usan en la labor docente en esta Carrera.

Es preciso, para la aplicación efectiva de esta metodología, lograr un equilibrio adecuado entre lo lúdico y lo formativo, en aras de que sea efectiva y no se banalice la formación jurídica.

Tener en cuenta los avances en cuanto a la aplicación de la gamificación, en cada una de las materias de las Ciencias Jurídicas puede contribuir a su perfeccionamiento y a generar mayor interés en función de su utilización en la enseñanza del Derecho.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Barbosa González, A., Raposo Rivas, M., & Martínez Figueira, E. (2018). *Recursos para analizar el diseño y puesta en práctica de la gamificación en el aula*. En, E. López Meneses, D. Cobos Sanchiz, A. Hilario Martín Padilla, L. Molina García, A. Jaén Martínez Experiencias pedagógicas e innovación educativa: Aportaciones desde la praxis docente e investigadora. (pp. 843-852). Octaedro.
- Bonet Navarro, J. (2009). Tutoriales para la docencia del Derecho procesal penal. Un ejemplo de introducción de nuevas tecnologías en la docencia. *Miradas a la innovación: Experiencias de innovación en la docencia del derecho*. Universitat de València.
- Bravo Bosch, M. J., Ortuño Pérez, M. E., Valmaña Ochaíta, A., Vizcaíno Sánchez, J., Rodríguez López, R., Ruíz Valderas, M. E., Salazar Revuelta, M., Vallejo Pérez, G., & Osaba García, M. E. (2019). IVRA: Romanas, visigodas y bizantinas. Una experiencia de innovación docente en clave de género. *Revista de Educación y Derecho*. (20), 1-12
- Chou, Y. (2015). *Actionable Gamification*. CreateSpace Independent Publishing Platform.
- González González, C. S., & Mora Carreño, A. (2014). La gamificación en el aprendizaje de los estudiantes universitarios. *Rastros Rostros*, 18(33).
- Gutiérrez-Artacho, J., & Olvera Lobo, M. D. (2017). *Gamificación para la adquisición de competencias en la educación superior: el caso de la traducción e interpretación*. En Padilla Castillo, G.: Aulas virtuales, fórmulas y prácticas. McGraw Hill.
- Hammer, J., & Lee, J. (2011). Gamification in education: what, how, why bother. *Acad. Exchange Qu*, 15(2), 146-151.
- Hunter, D., & Werbach, K. (2014). *Gamificación. Revoluciona tu negocio con la técnica de los juegos*. Pearson Education.
- Karraker, M.W. (1993). Mock Trials and Critical Thinking. *College Teaching* 41 (4), 134-137
- Landers, R. N., & Callan, R. C. (2011). Casual social games as serious games: The psychology of gamification in undergraduate education and employee training. En, M. Ma, A. Oikonomou, & L. C. Jain (Eds.), *Serious games and edutainment applications*. (pp. 399-423). Springer.
- Latorre, A. (1978). *Iniciación a la Lectura del Digesto*. Anuario de Historia del Derecho Español. Diresa.
- López-Rendo Rodríguez, C., Azaustre Fernández, M. J., Rodríguez Díaz, E. (2021). Simulación de juicios, bases de datos y gamificación en Derecho romano. *RI-DROM*, 26, 575-638.
- Lozada Ávila, C., & Betancur Gómez, S. (2017). La gamificación en la educación superior: una revisión sistemática. *Revista Ingenierías Universidad Medellín*, 16(31), 97-124.
- Marne, B., Wisdom, J., Huynh-Kim-Bang, B., & Labat, J.M. (2012). The six facets of serious game design: a methodology enhanced by our design pattern library. *European Conference on Technology Enhanced Learning*, 208-221.
- Melo-Solarte, D. S. y Díaz, P. A. (2018). El aprendizaje afectivo y la gamificación en escenarios de educación virtual. *Información Tecnológica*, 29(3), 237-248.
- Ramírez, J. (2014). *Gamificación: mecánicas de juego en tu vida personal y profesional*. RC Libros.
- Rodríguez, F., & Santiago, R. (2015). *Gamificación: cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula*. Grupo Océano.
- Rodríguez-Fernández, L. (2017). Smartphones y aprendizaje: el uso de Kahoot en el aula universitaria. *Revista Mediterránea de Comunicación/Mediterranean Journal of Communication*, 8(1), 181-190
- Ruda González, A., & Yoldi Altamirano, C. (2014). Aprender jugando: experiencias de aprendizaje mediante juegos en la Facultad de Derecho de la UdG. *Revista del Congreso Internacional de Docencia Universitaria i Innovació (CIDUI)*, 2, 1-11.
- Sánchez, F.J. (2015). Gamificación. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 16(2), 13-15.
- Scolari, C.A. (2013). *Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamification*. Col·lecció Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius.
- Sempere Ferre, F. (2018) Kahoot como herramienta de autoevaluación en la Universidad. (Ponencia). IN-RED 2018: IV Congreso Nacional de Innovación Educativa y Docencia en Red. Valencia, España.

Vélez Osorio, I. M. (2016). La gamificación en el aprendizaje de los estudiantes universitarios. *Rastros Rostros*, 18 (33), 27-38

Zamora Manzano, J.L., & Bello Rodríguez, S. (2011). La videoactividad, el M-Learning y los blogs como herramientas de innovación en el ámbito educativo universitario. *Revista Electrónica de Investigación, Docencia y Creatividad*, (1), 28-45.