

Aprender jugando: La gamificación del Derecho

Learning by playing: The gamification of Law

Manuel García Mayo

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4647-0158>

Universidad de Sevilla

Departamento de Derecho Civil e Internacional Privado

mgarcia127@us.es

DOI: <http://dx.doi.org/10.12795/9788447222865.055>

Pp.: 983-996



Resumen

La enseñanza del Derecho se ha desarrollado tradicionalmente a través de la clase magistral. Sin embargo, se puede enseñar de una forma distinta. En particular, es posible la gamificación del Derecho, la enseñanza a través de juegos, con lo que se consigue una mayor implicación del alumno, un mayor dinamismo en el aula y, en general, unos mejores resultados en la evaluación.

Palabras clave: Derecho civil III, grado en derecho, docencia universitaria, desarrollo profesional docente, gamificación.

Abstract

The teaching of Law has traditionally been developed through the magisterial class. However, it can be taught in a different way. In particular, it is possible to win law, teaching through games, thereby achieving greater student involvement, greater dynamism in the classroom and, in general, better evaluation results.

Keywords: Civil law III, degree in law, university teaching, teacher professional development, gamification.



Introducción

El Ciclo de Mejora en el Aula (CIMA) aplicado en el curso anterior tuvo como fin la reducción del tiempo que en las clases destinaba a clase magistral (Bain, 2007), para, cambiando el orden y la configuración de la misma, enfocar las clases en el aprendizaje mediante problemas (Finkel, 2008). Que los alumnos viesen la utilidad práctica de la teoría a explicar era el principal objetivo. Y ello se complementó, asimismo, con algunas breves actividades enfocadas al uso de las redes sociales en clase, fundamentalmente, a través de Twitter. El resultado fue altamente satisfactorio, alcanzándose una mayor implicación de los alumnos en las clases, así como mejores resultados en lo que a calificaciones se refiere.

Con el presente ciclo de mejora, aplicado en el curso 2021-2022, se pretende profundizar en la tarea práctica, en el aprendizaje a través de problemas, y se pretende hacer a través de la aplicación en clase de un juego al que hemos denominado *Inscribe tu derecho*.

El CIMA se aplica en una clase de *Derecho Civil III*, correspondiente al Grado en Derecho de la Universidad de Sevilla. Aun contando con varios grupos de distintas materias en el presente curso, he tenido a bien aplicarlo en la misma asignatura en la que apliqué mi primer CIMA el pasado año, para así poder apreciar, no solo la evolución de los alumnos en relación con el anterior CIMA, sino incluso mi propia evolución como profesor, aplicando un CIMA más sofisticado que el anterior, aunque con el mismo fundamento que lo justifica. Es, además, de destacar, que el presente CIMA se aplica en clases totalmente presenciales, lo cual constituye una diferencia notable respecto al curso anterior, donde la aplicación del ciclo tuvo que adaptarse a la docencia *online* o bimodal, con todo lo que ello supone.

En lo que se refiere al juego que se pretende aplicar, se pretende que los alumnos hagan un repaso de los distintos derechos reales que son objeto de estudio en la asignatura Derecho Civil III (Derechos reales e hipotecarios). El alumno ha de ir obteniendo derechos reales limitados mediante la resolución de distintas cuestiones y problemas planteados en relación con cada uno de ellos. La consecución de cinco derechos reales limitados les otorga un derecho real pleno (de propiedad) con el que acudir ficticiamente al Registro de la Propiedad y resolver el problema que, en relación con la inscripción, le sea planteado.

Siguiendo con la dinámica implantada en el curso pasado, se pretende, asimismo, que una herramienta importante en el desarrollo del CIMA (Delord, Hamed y otros, 2020) y, con él, del juego, sea el uso de las redes sociales. Concretamente, el uso de Twitter en este juego potencia que el alumno aprenda a través del uso de una herramienta tan cotidiana, sobre todo, entre los más jóvenes.



Se trata de un juego individual, interior, cognitivo y de memoria, competitivo, dirigido y con posibilidad de realizar a distancia, en el caso de que la situación sanitaria impidiese la presencialidad total en el aula. En el supuesto de que la docencia fuese bimodal (parte del alumnado en clase y otra parte en casa), el juego podría ser aplicado de forma, asimismo bimodal, usando los alumnos presentes en el aula sus propios ordenadores o dispositivos móviles.

Diseño previo del CIMA

Mapa de contenidos

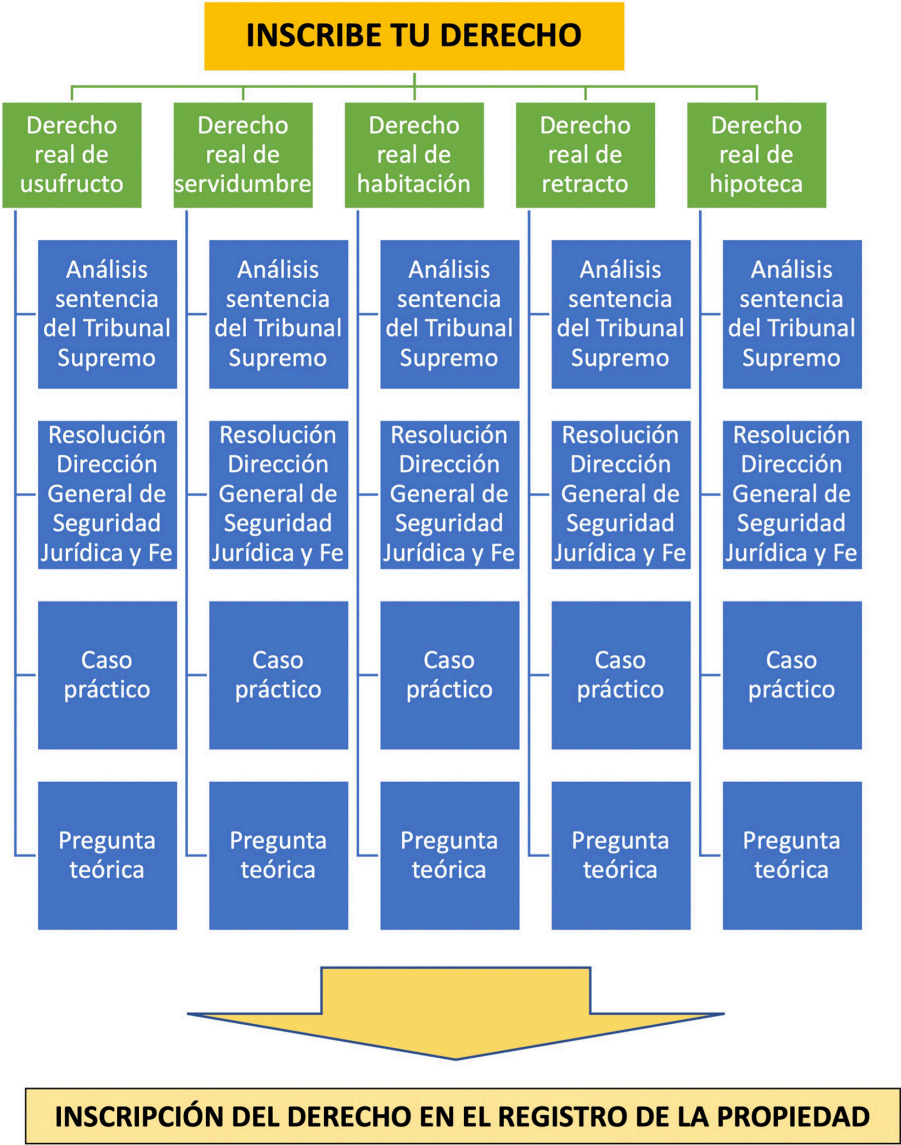


Figura 1. Mapa de contenidos.



Modelo metodológico posible y secuencias de actividades programadas

La aplicación del CIMA y, con él, del juego, se desarrolla en un total de seis sesiones, de una duración de hora y media cada una, tratándose, pues, de un ciclo de mejora de nueve horas de duración.

En cada una de estas sesiones, el orden a seguir será el siguiente:

Tabla 1. Estructura de la clase

Parte de la clase	Contenido
Primera Parte	Contenido procedimental: Cada una de las sesiones se comenzará con una pregunta, que será, a su vez, la que sirva para el cuestionario inicial y final. Esta cuestión servirá como antesala para explicar. Esta referencia a las características dará paso y posibilitarán la explicación teórica del derecho en cuestión, a fin de diferenciarlo de los demás. Todo ello posibilitará dar respuesta a las preguntas con que se comienzan cada una de las sesiones.
Segunda Parte	Contenido teórico: Cada una de estas sesiones, correspondientes a cada uno de los derechos reales, contendrá una explicación teórica que defina el contenido de cada uno de los mismos.
Tercera Parte	Desarrollo del juego: Se procederá al desarrollo del juego, según las instrucciones que se desarrollan más adelante, y que servirá como forma de aplicar los conocimientos adquiridos previamente. Las competencias (actitudes) que se pretenden desarrollar con este juego son las siguientes: — poseer y comprender conocimientos; — aplicación de conocimientos; — capacidad de emitir juicios; — capacidad de crítica y autocrítica; — capacidad para resolver problemas; — habilidad en el uso de las tecnologías de la información; — habilidad en la búsqueda de jurisprudencia.

Se ha de destacar, en primer lugar, los materiales que serían necesarios para la aplicación del juego y, con él, del CIMA, en clase:

- Fichas de preguntas en formato PDF.
- Tabla clasificatoria en formato Excel.
- Dispositivo electrónico con acceso a internet.
- Perfil abierto en la red social Twitter.
- Bases de datos.
- Monografías sobre la asignatura «Derechos reales e hipotecario».



Las reglas del juego son las siguientes:

- Cada participante ha de conseguir, por este orden, los siguientes cinco derechos reales limitados: *usufructo*, *servidumbre*, *habitación*, *retracto* e *hipoteca*.
- Para conseguir cada uno de esos derechos reales limitados, ha de contestar correctamente a cuatro preguntas formuladas por el profesor: una pregunta sobre una sentencia del Tribunal Supremo; una pregunta sobre una resolución de la Dirección General de Seguridad Jurídica y Fe Pública; un pequeño supuesto práctico de respuesta breve y una pregunta teórica.
- Cuando cada alumno va teniendo cumplimentada la ficha con las respuestas a las cuatro cuestiones relativas al derecho de usufructo, se la entrega al profesor. En caso de haberse creado una *Actividad* en la plataforma virtual para la puesta a disposición de la ficha, la devolución de la misma, con las respuestas por parte del alumno, podrá hacerse a través de esta misma actividad creada.
- Si las cuatro respuestas son correctas, el alumno gana el derecho real de usufructo. Si no son correctas las cuatro preguntas, el profesor devuelve la ficha al alumno con esta indicación, pero sin decir cuáles de las respuestas son las erróneas. Este mismo proceder se lleva a cabo con cada uno de los cinco derechos reales limitados que el alumno ha de conseguir.
- Entre los cinco derechos reales, en cómputo global, cada alumno dispone de dos segundos oportunidades (o comodines) que puede agotar cuando desee y sin penalización. Una vez agotados los comodines, si bien puede volver a presentar las distintas fichas cuantas veces desee para conseguir el derecho real, sus segundos o sucesivos envíos se verán penalizados con un 20% menos de los puntos que le habrían correspondido.
- Con cada derecho real limitado obtenido el alumno gana puntos. El número de puntos obtenidos depende del lugar que ocupe en la entrega de la ficha, primándose a quien conteste de forma más rápida: *prior tempore*. Solo obtienen puntos los diez primeros alumnos en entregar la ficha con todas las respuestas correctas. El primer alumno obtiene 10 puntos por ese derecho real, el segundo obtiene 9 puntos, y así sucesivamente hasta el décimo alumno, que obtiene un punto; los demás, 0 puntos, aunque pueden ganar el derecho real limitado de que se trate y seguir jugando.
- En la plataforma virtual con la que se trabaje en la universidad, se creará una tabla clasificatoria (por ejemplo, en formato Excel), que estará continuamente actualizada y en la que se hará constar, en relación con cada alumno participante: la fase del juego en la que se encuentra –el número de derechos reales conseguidos–, los comodines consumidos y los puntos con los que cuenta.



Tabla 2. Estado de la tabla clasificatoria en la segunda sesión

Nombre del alumno	Fase	Comodines	Puntos
Alumno 1	2	2	20
Alumno 2	2	2	5
Alumno 3	1	2	3
Alumno 4	1	1	2
Alumno 5	2	1	16
Alumno 6	1	2	1
Alumno 7	2	2	7
Alumno 8	2	2	16
Alumno 9	2	2	15
Alumno 10	1	1	0
Alumno 11	2	1	7
Alumno 12	2	2	7
Alumno 13	2	2	10

La idea es que durante cinco sesiones de hora y media cada una, se aborden los cinco derechos reales propuestos. El alumno que no consiga, en el horario de clase, entregar la ficha correctamente, podrá realizar sucesivos intentos en clases posteriores para poder pasar al siguiente derecho real.

La sexta y última sesión se dedicaría a la gran final. Entre todos los alumnos que hayan conseguido los cinco derechos reales limitados en el plazo establecido por el profesor, se seleccionan los tres que más puntos tengan, a los que se les cambian los cinco derechos reales limitados por un derecho real pleno (de propiedad).

La gran final se desarrolla de forma figurada en un Registro de la Propiedad. De forma simultánea, se pone a disposición de los tres alumnos finalistas un mismo supuesto práctico relacionado con la inscripción en el Registro de la Propiedad.

El primero de los tres alumnos que resuelva el caso práctico de forma correcta y con la suficiente fundamentación jurídica, es el ganador del juego. El ganador del juego obtiene una puntuación extra a sumar a su calificación final de la asignatura.

Se ha de destacar que, en la primera sesión, o incluso en una previa, se deberá dedicar un tiempo a la explicación de las normas del juego, así como a animarlos a que, con carácter previo al comienzo, repasen la materia.

Con el fin de seguir aplicando las redes sociales en clase, como ocurrió en el CIMA anterior, durante esta fase, el profesor publicará tweets bajo la



etiqueta elegida (v. gr. #ConcursoCivil3) con pistas que pueden ayudar a resolver los distintos supuestos planteados en relación con cada uno de los derechos reales limitados.



Figura 2. Tweet publicado por el profesor en relación con el juego.

Cuestionario inicial-final

A fin de hacer un seguimiento de la evolución de los estudiantes en relación con los problemas y contenidos claves del mapa, tanto en la primera sesión como en la última, se procede a pasarles un cuestionario compuesto de cinco preguntas. Cada una de esas preguntas será las que abrirán cada una de las cinco primeras sesiones del CIMA y, con él, del juego. Son las siguientes:

- *¿Puede un usufructuario alquilar el inmueble sobre el que recae su derecho de usufructo?*
- *¿Qué solución existe si mi finca está enclavada entre otras, de forma tal que no tengo acceso directo a un camino público?*
- *¿Qué facultades tengo si soy titular de un derecho real de habitación sobre una casa?*
- *Si soy propietario de una finca rústica y quiero venderla, ¿se la puedo vender a quien yo quiera?*
- *Habiendo suscrito un préstamo hipotecario con una entidad bancaria, ¿puedo cambiar el préstamo hipotecario a otro banco?*

Cuando el alumno se enfrente a estas preguntas consigue percatarse, por sí mismo, de su evolución en el aprendizaje, no solo en dos momentos, sino en tres. Téngase en cuenta que el alumno responderá cada una de esas preguntas, en la sesión inicial, en la final, así como en aquella otra en la que le encaje la pregunta en cuestión, que servirá como prelude a la explicación de que se trate en ese día.

Por otra parte, las respuestas obtenidas por los alumnos servirán para construir las correspondientes *escaleras de aprendizaje*, a fin de evaluar cuál ha sido la evolución del alumno a lo largo de las seis sesiones.



Aplicación del CIMA

Desarrollo de las sesiones

Las cinco primeras sesiones, con una misma estructura se han desarrollado, en general, sin incidencias dignas de destacar. Tras realizar el sondeo con la pregunta práctica de apertura de la clase, se procedió a la explicación teórica y, por último, a la aplicación del juego que aquí se propone.

El ambiente de la clase era especialmente interesante, notablemente mejor que el de las clases ordinarias que se venían impartiendo hasta la aplicación de este CIMA. El interés del alumno ha aumentado de una forma sobresaliente. Y ese interés se manifiesta no solo en la parte de la clase destinada al juego en sí, sino durante toda la clase, también en la propia explicación teórica de la materia, a la que los alumnos prestaban una especial atención teniendo en cuenta que cuanto aprendiesen en esa parte de la clase les serviría para aplicarlo en el juego. Que esto último se traduzca en puntos y, en consecuencia, en un aumento de la calificación final de la asignatura es un incentivo suficiente como para captar la atención del alumno.

En el desarrollo de estas sesiones, quizás la más complicada resultó ser la primera, por razones obvias, en tanto que los alumnos no habían asimilado aún la dinámica de las sesiones, que les resultaba extremadamente distinta a la que venían estando acostumbrados. Algunas dificultades presentaron, asimismo, la utilización de los medios electrónicos y la conexión de los mismos. Problemas, todos ellos, que pudieron ser superados y no volvieron a aparecer en sesiones sucesivas.

Es la última de las sesiones la que pudo ser menos productiva y la que necesita un especial replanteamiento de cara a sucesivas aplicaciones del juego en clase. El hecho de que el protagonismo lo tuvieran únicamente tres alumnos conllevó que el resto estuviera distraído y con falta de interés, lo cual se ha traducido después en una falta de asimilación de la materia relativa al Registro de la Propiedad, que es la correspondiente a la última sesión. Es más, la falta de implicación de los alumnos en esta última clase conllevó que hablasen entre ellos y que acabasen distrayendo a los demás. Es por ello que considero necesario un replanteamiento de esta sesión en los términos que detallaré en epígrafes sucesivos.



Evaluación del aprendizaje de los estudiantes

A fin de evaluar el aprendizaje de los alumnos, llevo a cabo un análisis exhaustivo de los cuestionarios inicial y final cumplimentado por cada uno de ellos. He de decir que, existiendo varios alumnos que solo habían realizado el cuestionario inicial o el final, y no ambos, tuve que limitarme a realizar este análisis comparativo atendiendo únicamente a los alumnos que habían estado presentes en ambas sesiones y que, por lo tanto, habían realizado el cuestionario en ambas ocasiones (11 alumnos), pues solo así podríamos llegar a realizar una evaluación concluyente a fin de tomar futuras decisiones.

Aunque el cuestionario inicial estaba compuesto por un total de cinco preguntas, el análisis comparativo lo realizo en base a la tercera pregunta (*¿Qué facultades tengo si soy titular de un derecho real de habitación sobre una casa?*), fundamentalmente porque de hacerlo con todas las preguntas sería un análisis excesivamente amplio.

En base a las respuestas de los alumnos en la referida pregunta y en ambos cuestionarios, realizo una escalera de aprendizaje para cada una de estas preguntas, con cuatro escalones en cada una de ellas correspondientes a los cuatro niveles en los que, en función de las respuestas, podrían dividirse los alumnos por sus conocimientos. Posteriormente, realizo un cuadro comparativo de la evolución de cada alumno a lo largo de estas seis sesiones partiendo de sus respuestas en uno y otro cuestionario.

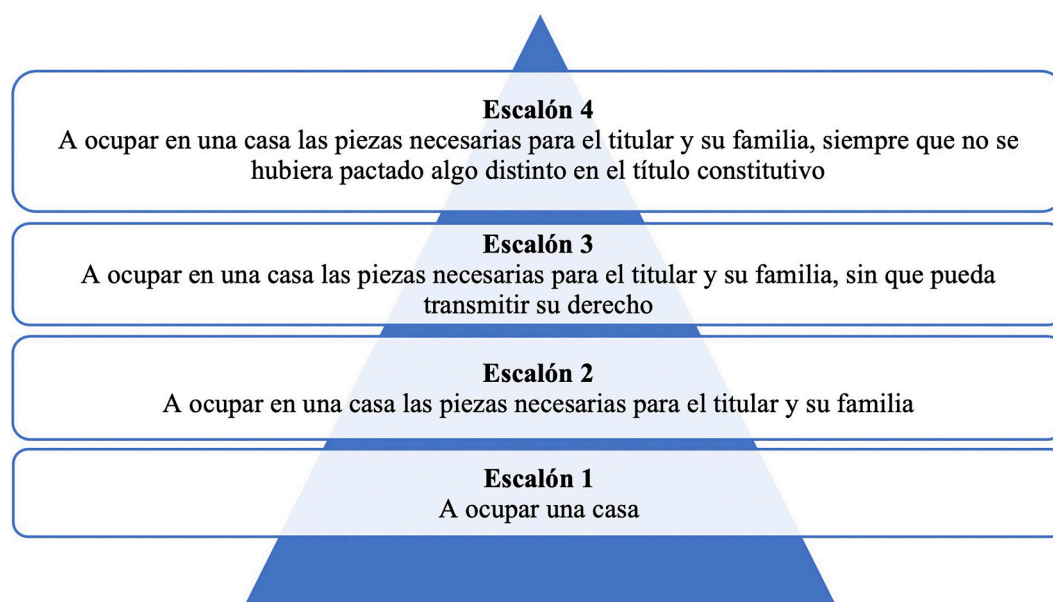


Figura 3. Escalera de aprendizaje en relación con la pregunta 3.



Tabla 3. Análisis de la evaluación de cada alumno en base a las respuestas de la pregunta núm. 3
(CI: cuestionario inicial; CF: cuestionario final; E: escalón)

	Pregunta núm. 3		
	CI	CF	Progreso
Alumno 1	E2	E4	+2
Alumno 2	E1	E2	+1
Alumno 3	E1	E3	+2
Alumno 4	E1	E3	+2
Alumno 5	E2	E4	+2
Alumno 6	E2	E4	+2
Alumno 7	E1	E2	+1
Alumno 8	E1	E3	+2
Alumno 9	E2	E3	+1
Alumno 10	E2	E3	+1
Alumno 11	E1	E4	+3

	Cuestionario Inicial (CI)				Cuestionario Final (CF)			
	E1	E2	E3	E4	E1	E2	E3	E4
Pregunta 3	10	6	0	0	0	3	8	5

Del análisis de los datos reflejados en la tabla comparativa anterior, podemos extraer conclusiones interesantes a fin de, a corto plazo, saber en qué partes de la explicación teórica pueden haber quedado lagunas y, a largo plazo, saber si alguna parte del temario explicado hemos de enfocarla de otra manera.

Como puede observarse, en la pregunta número 3 –referente a la adquisición al derecho de habitación– nadie partía de un escalón que no fuese el primer o el segundo, lo cual podría ser motivo de que es una materia que les es bastante ajena a su formación inicial antes de abordar su explicación.

En cuanto al cuestionario final, puede advertirse cómo solo tres alumnos se encuentran aún en el segundo escalón, mientras que el resto se sitúan en el escalón tercero o cuarto –y último–. Ello es indicativo de que no ha habido una parte de la materia en la que el profesor no haya conseguido llegar al alumno de una forma tan eficaz como en el resto de la materia.

Además de a través del cuestionario inicial y final, la evolución se ha ido observando de forma indirecta y continua a través de las fichas que los mismos van a ir entregando como desarrollo del juego. A través de las



mismas, se formulan, asimismo, preguntas con las que se pueda comprobar, no solo el conocimiento del alumno en cuanto a ese derecho real en cuestión, sino el conocimiento global que va adquiriendo de los derechos reales y del derecho hipotecario. Ello servirá, además, para poder corregir, de cara al futuro, preguntas que no estuviesen bien formuladas o cuyo resultado no fuese el perseguido. Tal evolución se ha podido observar de forma continua y directa a través de la tabla clasificatoria.

Evaluación del CIMA

Con el fin de valorar el éxito del CIMA implantado, y como he hecho en otras ocasiones, he desarrollado un diario personal, en el que he ido haciendo constar los aspectos positivos y negativos que me he encontrado en el desarrollo de las clases, a fin de mejorar tales aspectos en la aplicación de este juego en sucesivos cursos académicos y mejorar, así, en definitiva, mi enseñanza universitaria (Porlán, 2017).

También, además del referido cuestionario inicial-final, pasé a los alumnos una pregunta adicional en la que pedí que valorasen el CIMA aplicado, de forma anónima: *¿Cuál es su valoración sobre el CIMA aplicado en clase?* De esto se extrae una extraordinaria valoración del alumnado, tal y como se refleja en el gráfico siguiente.

Satisfacción del alumno

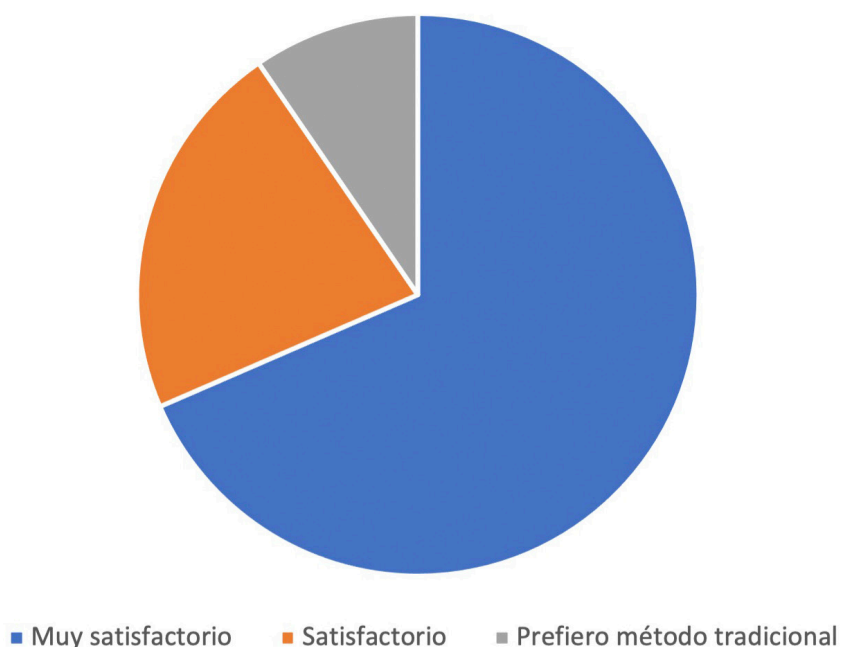


Figura 4. Gráfico de satisfacción del alumnado.



Tendiendo en consideración el próximo CIMA a implantar, y que será de una duración mayor, he de destacar como aspecto positivo la aplicación de la gamificación a mis clases. En este sentido, es evidente que se ha tratado de una forma mucho más dinámica de desarrollar las clases que con el método tradicional de la clase magistral. Esta forma de proceder a conllevado, sobre todo, una mayor implicación del alumno. Este último se ha sentido motivado a la hora de acudir a clase, se ha despertado un espíritu competitivo que ha conseguido que el alumno, no solo se interese por la asignatura, sino que la estudie cada día, aspecto, este último, que bien conocemos su dificultad.

Entre los aspectos a mejorar, he destacar, los siguientes:

- En primer lugar, la necesidad de aplicar este juego en un momento posterior en el calendario, pues es cierto que en el momento en el que se ha aplicado la materia explicada en el curso podía ser insuficiente para servir de base a la realización del juego de la forma más efectiva.
- En segundo lugar, la necesidad de distanciar temporalmente las distintas sesiones. El contenido de las clases ha podido resultar excesivo para una hora y media de duración. Quizás lo más recomendable sea dividir cada una de estas dos sesiones en dos, de forma que se disponga de un total de tres horas para el desarrollo del contenido que se ha referido anteriormente en relación con cada una de ellas.
- En tercer lugar, es necesario perfilar la última sesión (gran final). Ello en tanto que, según se ha desarrollado, solo tienen implicación en la clase los tres finalistas, limitándose el resto de los compañeros a ser meros oyentes. Es por ello que sería recomendable incorporar una novedad: que cada uno de los finalistas pudiese elegir como asesor a otro compañero (o dos, incluso) que haya conseguido los cinco derechos reales, pero que no haya llegado a la gran final. Estos asesores, podrían ser, asimismo, recompensados: cada uno de los asesores del ganador obtendrá una puntuación extra equivalente al 20% de lo obtenido por el ganador.

Por otra parte, sí he de destacar que me ha resultado insuficiente la aportación de los cuestionarios iniciales y finales. Si bien lo considero un método bueno para observar, de forma global, el avance de los alumnos, no considero que, en mi asignatura, tenga especial relevancia la realización de las correspondientes escaleras de aprendizaje. Y esto último teniendo en cuenta mi sistema de evaluación, pues definiendo una cuantificación atendiendo a los resultados y no a la evolución del aprendizaje a nivel individual. Esta evaluación podría considerarla como un extra a la hora de evaluar, pero no como la base fundamental en la que sustentar la nota de cada alumno.



Por último, considero especialmente relevante la necesidad de que todo el material realizado por el profesorado, similar al aquí utilizado, sea compartido de forma abierta, a través de internet, con el resto de los profesores. Ciertamente es que la aplicación de este juego tiene incalculables ventajas a la hora de alcanzar un aprendizaje más eficaz del alumno, pero no es menos cierto que requiere de un tiempo de dedicación del que casi nunca disponemos el profesorado. Siguiendo esta iniciativa, el juego que aquí se presenta ha sido publicado en abierto. Concretamente, ha sido publicado en la web <https://ludotecajuridica.es/>, dedicada precisamente a la gamificación en Derecho y en la que se pueden encontrar disponibles numerosos materiales realizados por profesores.



Figura 5. Presentación del juego en la plataforma digital Ludoteca Jurídica.

Referencias bibliográficas

- Bain, K. (2007). *Lo que hacen los mejores profesores universitarios*. Publicaciones Universidad de Valencia.
- Delord, G.; Hamed, S.; Porlán, R. y De Alba, N. (2020). Los Ciclos de Mejora en el Aula. En N. De Alba y R. Porlán (Coords.), *Docentes universitarios. Una formación centrada en la práctica* (pp. 128-162). Ediciones Morata.
- Finkel, D. (2008). *Dar clase con la boca cerrada*. Publicaciones Universidad de Valencia.
- Porlán, R. (Coord.) (2017). *Enseñanza Universitaria. Cómo mejorarla*. Ediciones Morata.



Esta obra se distribuye con la licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0.)