

Javier Martínez Calvo
Romina Santillán Santa Cruz
Alejandro Villa Torrano

GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE DEL DERECHO: UNA EXPERIENCIA DE APLICACIÓN DE LA HERRAMIENTA SOCRATIVE

1. Objetivos y contexto académico (titulación, curso, materia, asignatura...).

El objetivo principal de este proyecto ha sido aumentar el grado de motivación de los alumnos y mejorar su aprendizaje, para lo que se ha recurrido al uso de *Socrative*, una plataforma de aprendizaje de acceso gratuito que permite realizar cuestionarios interactivos. El proyecto se ha aplicado en la asignatura “Derecho Civil y Mercantil”, perteneciente al grado en Administración y Dirección de Empresas.

2. Metodología docente utilizada.

La actividad ha consistido en la elaboración de una serie de cuestionarios que los alumnos han respondido durante la sesión. Para ello se han proyectado las preguntas y los alumnos, que previamente se habían registrado en la plataforma a través de un código proporcionado por el docente, han ido contestando desde sus teléfonos móviles. Después de cada pregunta, se han proyectado los resultados que han ido obteniendo los estudiantes, lo que ha permitido llevar a cabo un *feedback* casi inmediato.

El uso de la plataforma es bastante simple e intuitivo. Una vez que hemos decidido el título que vamos a dar a la actividad, se pasa a formular la primera pregunta. Posteriormente, podemos ir añadiendo tantas preguntas como deseemos. Además, cada pregunta podemos acompañarla de una imagen aclaratoria y de una explicación con la solución correcta. Una vez realizado lo anterior, ya está creada la actividad, que podremos editar en cualquier momento y cuantas veces sea necesario.

3. TIC en que se ha apoyado

Para llevar a cabo la actividad se ha utilizado *Socrative*, que constituye una novedosa aplicación que se basa en un ambiente de juego y permite crear cuestionarios (de tipo test, de verdadero o falso y de respuesta corta), siendo accesible desde cualquier dispositivo que posea navegador web.

4. Carácter innovador a destacar.

El carácter innovador de esta actividad consiste en mezclar las clases tradicionales con técnicas de aprendizaje activo que conlleven una mayor implicación del alumno, para que la efectividad de cada sesión sea mayor. Además, permite llevar a cabo una evaluación de carácter formativo que facilite la detección temprana de los problemas de asimilación de conceptos y sirva, a su vez, como fuente de motivación para los alumnos —es bien sabido que una de las herramientas más eficaces para motivar a los alumnos es precisamente la evaluación—.

5. Mejoras obtenidas en el aprendizaje de los alumnos.

La utilización de *Socratic* favorece una actitud activa por parte del estudiante y le incentiva a prestar mayor atención en clase. Además, promueve el razonamiento crítico y el aprendizaje autónomo, contribuyendo a la retención de lo aprendido durante un tiempo más prolongado. Y, el hecho de que el estudiante cuente con pocos minutos para su realización, supone también una mejora en su capacidad de síntesis.

Otra ventaja desde el punto de vista del alumno es que recibe retroalimentación de forma casi inmediata tras la realización de los cuestionarios, lo que le ayuda a reflexionar sobre su propio proceso de aprendizaje y le hace partícipe del mismo.

6. Sostenibilidad y transferibilidad de la actuación.

Socratic se puede adaptar a todo tipo de asignaturas, alumnos, etc., por lo que puede aplicarse en cualquier disciplina del Grado en Derecho y también en todos los cursos de la titulación. Incluso cabría pensar en una aplicación transversal a diferentes materias.

7. Conclusiones obtenidas en todo el proceso.

Cabe hacer una valoración muy positiva de este proyecto de innovación docente. La utilización de *Socratic* presenta innumerables ventajas y ha demostrado ser una herramienta sencilla y eficiente, que además cuenta con una buena aceptación por parte de los estudiantes.