«RECAPITULANDO CON QUIZIZZ»: UNA TÉCNICA DE GAMIFICACIÓN EN EL ESTUDIO DE LA CIENCIA JURÍDICA

Romina Santillán Santa Cruz

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

La actividad de enseñanza-aprendizaje denominada «Recapitulando con Quizizz» se aplicó en la asignatura de Derecho de Contratos I (parte general). El objetivo principal de esta actividad ha sido potenciar el grado de interés y atención de los alumnos para mejorar su aprendizaje a partir de las operaciones de retención, procesamiento de información jurídica y autoevaluación del nivel de aprehensión. Se trata de un recurso de evaluación continua que se gestiona en directo al finalizar la sesión de clase (ya sea esta virtual o presencial), aplicando un cuestionario diseñado mediante la plataforma Quizizz.

2. Metodología docente utilizada.

La actividad consiste en la elaboración de una serie de cuestionarios a través de la plataforma Quizizz, que se aplicarán en las sesiones de clase cuyos temas sean los más complejos o esenciales; esto último finalmente lo determina el docente.

Son cuestionarios de «recapitulación» (como he denominado a esta actividad) porque la idea es aplicarlos al final de la clase, de modo que se pueda evaluar cuán atento ha estado el alumno durante el desarrollo de la misma. El objeto es garantizar el aprendizaje de un contenido mínimo: que el alumno termine la sesión sabiendo las cuestiones más básicas del tema abordado. De este modo, también se motiva su asistencia a clases.

En concreto, para la asignatura de Derecho de Contratos, dentro del apartado de evaluación continua, se aplicaron ocho cuestionarios de opción múltiple calificables, elaborados todos ellos con la herramienta Quizizz (denominados, p. ej., «Recapitulando contratos con Quizizz. N.º 1»). Y de esos ocho cuestionarios uno fue eliminado, específicamente, ese cuestionario en el que los alumnos obtuvieron la nota más baja.

Entre las varias funciones que pone a nuestra disposición la plataforma Quizizz, existe la opción de mostrar todas las respuestas, una vez concluido el cuestionario, o de mostrar si la respuesta seleccionada es la correcta, una vez elegida la opción, de modo que el alumno puede saber inmediatamente si ha resuelto bien dicho cuestionario. Al final, aparecerá un podio con los nombres de los alumnos que obtuvieron el puntaje más alto.

El uso de la plataforma Quizizz es bastante simple e intuitivo; basta con ingresar el código de la actividad generada. Existe libertad para fijar el tiempo que va a concederse a los alumnos para la resolución del cuestionario (en nuestro caso, dependiendo de la extensión de las premisas y las opciones, los tiempos oscilaron entre 4 y 5 minutos por cuestionario, en razón de 10 a 30 segundos por pregunta; cada uno contuvo 10 preguntas). Una de las cuestiones importantes a destacar es que con este tipo de actividades se potencia la capacidad de trabajo síncrono, ya se trate de una docencia presencial o virtual.

3. TIC en que se ha apoyado.

Para llevar a cabo la actividad, como ha quedado indicado, se utilizará la plataforma virtual Quizizz, que es una herramienta de gamificación que permite elaborar cuestionarios personalizables. Puede servir de modo eficiente para la evaluación continua de los alumnos y facilita la función docente al tiempo que permite a aquellos reforzar los

conocimientos adquiridos y su capacidad de aprehensión. Al terminar la sesión de clase, se garantiza que los alumnos conserven las nociones más básicas del tema trabajado.

4. Carácter innovador a destacar.

El carácter innovador de esta actividad consiste en combinar las clases tradicionales con técnicas de aprendizaje activo que comporten una mayor implicación del alumno, para que la efectividad de cada sesión de clase sea mayor. Además, permite llevar a cabo una evaluación continua de carácter formativo que facilitará la detección temprana de los problemas de asimilación de conceptos, así como la potenciación de las capacidades de retención, procesamiento de información jurídica y autoevaluación del nivel de aprehensión. Sirve, a su vez, como fuente de motivación para ellos, pues 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 actividad que lleva por título «Recapitulando contratos con Quizizz» favorece una actitud activa por parte del estudiante y le incentiva a prestar mayor atención en clase. Con la aplicación de los cuestionarios, la memoria adquiere un papel fundamental dentro del proceso de enseñanza/aprendizaje, pues la aplicación de esta actividad estimula al alumno y lo lleva a prestar atención durante toda la sesión de clase para poder captar las nociones y aspectos más relevantes del tema tratado. Y el hecho de que el estudiante cuente con poco tiempo para la realización del cuestionario (pues, como se ha señalado, puede durar entre 4 y 5 minutos, y el tiempo para resolver cada pregunta, entre 10 y 30 segundos), supone también una mejora en su capacidad de lectura y comprensión.

Otra ventaja, desde el punto de vista del alumno, es que recibe retroalimentación de forma casi inmediata, pues después de resolver el cuestionario conocerá el puntaje que ha obtenido, al tiempo que puede conocer cuáles eran las respuestas correctas, en caso que hubiese seleccionado alguna erróneamente. Todo ello le ayuda a reflexionar sobre su propio proceso de aprendizaje y le hace partícipe del mismo.

6. Sostenibilidad y transferibilidad de la actuación.

En general, «Recapitulando con Quizizz» es una actividad que se puede adaptar a todo tipo de asignaturas, alumnos, etc., por lo que puede aplicarse en cualquier disciplina del Grado en Derecho, en otros Grados y, en general, en cualquier nivel académico.

7. Conclusiones obtenidas en todo el proceso.

Cabe hacer una valoración muy positiva de la actividad descrita como recurso a aplicarse a través de la plataforma Quizizz. Quizizz presenta innumerables ventajas porque ha demostrado ser una herramienta sencilla y eficiente al servicio de la educación, que además cuenta buena aceptación por parte de los estudiantes. Y ya en lo que concierne a la actividad en sí misma, esta permite alcanzar, entre otras, las siguientes competencias: i) refuerza la capacidad de concentración y retención de los alumnos; ii) mejora su capacidad de lectura y comprensión; iii) incentiva su participación activa; iv) potencia su capacidad de trabajo síncrono; y, v) fortalece el proceso de enseñanza-aprendizaje, con efectos altamente beneficiosos en el campo de la retroalimentación educativa.