

**UNA PROPUESTA DE GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE DEL  
DERECHO: EL JUEGO DEL SUPLANTADOR INFILTRADO**

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

Tradicionalmente, la enseñanza de disciplinas jurídicas se ha caracterizado por el uso de metodologías docentes clásicas basadas en la lección magistral. En el ámbito de la innovación docente se ha planteado la posibilidad de que el Derecho, cómo rama del conocimiento, se pueda aprender “jugando”. En este sentido, se está desarrollando la “gamificación” del aprendizaje jurídico y su aplicación como una metodología docente complementaria en la enseñanza de disciplinas jurídicas.

El contexto lúdico mejora el proceso de aprendizaje porque contribuye a la adquisición de los conocimientos, sirve, además, para predisponer positivamente al estudiante y también otorga al profesorado una nueva herramienta para la evaluación continua de los estudiantes.

Para la consecución de los anteriores objetivos los autores se han integrado en un Grupo de Innovación Docente interuniversitaria de la Universidad de Almería (2020-2021) en el que profesores de Derecho de distintas ramas, están desarrollando juegos que se publican en la web: <https://ludotecajuridica.es/> con el objetivo de que puedan ser incorporados a nuestras clases para el fomento del aprendizaje de nuestros estudiantes.

En concreto, nosotros hemos preparado el juego denominado “el suplantador infiltrado” que consiste en que los alumnos trabajen en pequeños grupos para resolver preguntas prácticas que se van planteando sobre los contenidos explicados en clase, con el hándicap de que entre los componentes del grupo habrá un miembro infiltrado cuyo objetivo será el plantear argumentos jurídicos que hagan dudar a los restantes miembros y, en consecuencia, que el grupo no acierte las preguntas.

A través de este juego se pretende que los alumnos consoliden los conocimientos teóricos que hayan adquirido previamente, desarrollando a su vez diferentes competencias, como la habilidad en el uso de las TIC, la capacidad para resolver problemas, la capacidad de crítica y autocrítica o la capacidad para trabajar en equipo.

El juego se aplicará en las asignaturas de Derecho civil incluidas en los planes de estudio del Grado en Derecho y del doble Grado ADE y Derecho de la Universidad de Zaragoza. En concreto, en las asignaturas pertenecientes a la mencionada disciplina: Persona y Bienes, Obligaciones y Contratos, Familia y Sucesiones y Derecho Civil Aragonés. En concreto, este Curso 2020-2021 hemos preparado una batería de preguntas sobre vecindad civil para implementar el juego en las asignaturas de Derecho Civil: Persona y Bienes y Derecho Civil Aragonés; no obstante, el juego puede adaptarse a cualquier materia.

**2. Metodología docente utilizada: las reglas del juego “el suplantador infiltrado”**

La implantación de la metodología de la gamificación a través del juego “el suplantador infiltrado” se realiza según las siguientes reglas:

1. El profesor proyectará una pregunta a través de una presentación de power point y dará un periodo de tiempo entre 3-5 min para que los miembros del grupo debatan la respuesta correcta, pudiendo hacer uso de los diferentes materiales de estudio. Se procurará que el enunciado de la pregunta incluya un supuesto de hecho que contenga una controversia jurídica para favorecer el debate entre los estudiantes. La labor del “suplantador infiltrado” consiste en que el grupo falle la pregunta proyectada por el profesor y que no se descubra su rol en el juego.
2. Una vez que el grupo haya contestado a las preguntas, el profesor proyectará la siguiente cuestión sin proporcionar la respuesta de la anterior cuestión, hasta completar la batería de preguntas, con el objetivo de dificultar que el grupo pueda identificar al “suplantador infiltrado”.
3. Cuando se finalice la proyección de las cuestiones jurídicas, todos los grupos entregarán sus respuestas. Posteriormente, los miembros de cada grupo podrán debatir durante 3 minutos acerca de quién es el “suplantador infiltrado” y deberán votar de forma secreta qué miembro del grupo consideran que ha desempeñado este rol. Se considerará que para el grupo el “suplantador infiltrado” será aquel miembro del grupo que obtenga un mayor número de votos identificándolo en ese rol.
4. Posteriormente, el profesor informará acerca del miembro de cada grupo que desarrollaba el papel de “suplantador infiltrado” y resolverá el cuestionario haciendo especial hincapié en los posibles argumentos que han usado los “suplantadores infiltrados” para evitar que los miembros del grupo acertaran las preguntas formuladas por el Profesor.
5. El juego tendrá varios ganadores: los miembros del grupo que identifique al “suplantador infiltrado” y obtenga el mayor número de respuestas correctas y, entre los “suplantadores infiltrados” que no hayan sido detectados, en caso de que haya más de uno, ganará el que haya conseguido que su equipo acierte menos preguntas del cuestionario.

### **3. TIC en que se ha apoyado.**

Para llevar a cabo esta actividad se utilizarán diferentes TIC, como el correo electrónico, que permitirá la comunicación con los alumnos; Moodle, que servirá para proporcionar a los alumnos los materiales necesarios; o las presentaciones de power point, a través de las cuales se proyectarán las diferentes cuestiones a las que han de responder los alumnos. Además, también cabe realizar los cuestionarios a través de las diversas plataformas existentes en internet de carácter gratuito, como kahoot o socrative.

### **4. Carácter innovador a destacar.**

El aspecto más innovador de esta actividad reside en el hecho de que en cada grupo exista un integrante cuyo objeto es que su grupo falle las diferentes preguntas que se vayan proyectando, para lo que irá introduciendo en el debate interno del grupo elementos

que hagan dudar al resto de los miembros acerca de la respuesta correcta. Además, debe hacerlo sin ser detectado por sus compañeros.

## **5. Mejoras obtenidas en el aprendizaje de los alumnos.**

Esta técnica favorece una actitud activa por parte de los estudiantes y que presten más atención durante la clase teórica. Además, les permite asimilar mejor los conceptos más importantes de la asignatura. También favorece el aprendizaje cooperativo.

Igualmente, proporciona información al profesor acerca de la evolución de los alumnos, lo que le permite incidir en aquellos aspectos en los que haya detectado la existencia de dudas conceptuales.

## **6. Sostenibilidad y transferibilidad de la actuación.**

Nos encontramos ante una técnica sencilla que puede ponerse en práctica con todo tipo de alumnos, tanto de los primeros cursos como de los últimos. Y es que, una vez comprendida la dinámica de la actividad su seguimiento resulta sencillo para los alumnos.

Además, puede aplicarse a cualquier asignatura del grado en Derecho, pues se trata de una disciplina que se presta fácilmente al debate. Incluso podría aplicarse de forma transversal a diferentes actividades jurídicas. Y creemos que también puede resultar muy útil también en otras titulaciones.

## **7. Conclusiones obtenidas en todo el proceso.**

La aplicación de las dinámicas propias del juego en la enseñanza del Derecho civil se ha revelado como especialmente positiva para alcanzar los objetivos propuestos. Puede señalarse que el juego del suplantador infiltrado es una buena forma de complementar las clases tradicionales con técnicas de aprendizaje activo que permiten una mayor implicación del alumno en el propio proceso de aprendizaje, convirtiéndole en protagonista del mismo. Por tanto, la aplicación de la gamificación en la enseñanza universitaria, constituye una metodología docente que puede prosperar, especialmente en la enseñanza del Derecho.