



UNIVERSIDAD
COMPLUTENSE
MADRID

Proyecto de Innovación

Convocatoria 2024/2025

Nº de proyecto 312

La enseñanza de las ciencias jurídicas por medio de plataformas de gamificación

Responsable del proyecto: Juan Gil Plana

Facultad de Derecho

Departamento de Derecho del Trabajo y de la Seguridad Social

1. Objetivos propuestos en la presentación del proyecto

El objetivo principal del presente proyecto se basa en la introducción de la gamificación como herramienta al servicio del docente y del estudiante. Por un lado como elemento de apoyo para la explicación de las lecciones teórico-prácticas, por medio de una presentación diferente de los contenidos, apoyada de un feedback continuo de información sobre la asimilación de los contenidos por parte de los estudiantes, así como en un clima de participación activa, interacción y diálogo continuo. Por otro lado, como una herramienta al servicio del docente, que sirva a efectos de construir un sistema de evaluación continuada tecnológicamente puntero, ameno, accesible, atractivo, funcional y ajustado a los estándares previstos por el EEES.

El primero de los objetivos específicos se basa en la búsqueda de la presentación de las lecciones teóricas de una manera diferente, sin perder la rigurosidad en relación con las materias impartidas. Ello por medio de las plataformas de gamificación puede conseguirse fácilmente, estas permiten intercalar explicaciones teóricas, acompañadas de elementos audiovisuales, que pueden ayudar a entender y asimilar la materia que se está explicando, con pequeñas mecánicas de juego como cuestionarios, preguntas abiertas, lluvias de ideas, cronogramas, entre otros. Esto, por un lado, permite una mejor comprensión y asimilación de los contenidos impartidos y por otro una recopilación de información individualizada y colectiva de los estudiantes que resultará útil al docente al habilitarlo para realizar un seguimiento individualizado y de conjunto de los estudiantes. Este objetivo se persigue tomando en cuenta la percepción del estudiantado, con carácter general, en relación con las metodologías docentes tradicionales, así como los objetivos previstos en el marco de la unión europea en relación con la educación superior.

El segundo de los objetivos específicos se enfoca en la creación de un sistema de evaluación continuada gamificada que resulte sencillo, ágil, ameno y atractivo para los estudiantes y docentes, que permita aprovechar los beneficios de la gamificación así como de los sistemas de evaluación continua.

En adición al objetivo general, el tercero de los objetivos específicos pretende que la implementación de la gamificación permita desarrollar o fortalecer competencias y habilidades de los estudiantes de grado. Tomando en cuenta la relevancia que asigna el EEES a la adquisición de competencias por parte de los estudiantes y la exigencia de una sociedad cambiante, altamente competitiva y tecnológicamente actualizada. En este sentido, la propuesta pretende trabajar una serie de habilidades blandas especialmente necesarias para la inserción de los estudiantes en el mercado de trabajo. En primer lugar la propuesta pretende trabajar con la motivación de los estudiantes, ello tomando en cuenta la percepción negativa de las metodologías clásicas y los elevados niveles de absentismo detectados en las últimas décadas en las aulas universitarias. Siendo la gamificación especialmente atractiva por integrar elementos de juego e implicar activamente a los estudiantes, este objetivo puede alcanzarse, siempre y cuando se transmita adecuadamente la metodología a implementar por parte de los docentes al estudiantado. Las características de los sistemas de gamificación permiten también entrenar la concentración de los estudiantes, permitiéndoles focalizar su atención en las actividades y tareas a desarrollar.

Por otro lado, la implementación de una metodología gamificada permite entrenar la resolución de problemas. Las ciencias sociales y jurídicas, por su especial apego a la realidad permiten integrar de manera sencilla la práctica en las aulas. En este sentido, las diferentes plataformas de gamificación permiten presentar casos, supuestos o problemas que los alumnos deban resolver. Ello, bien diseñado, permite a su vez entrenar otras soft skills como el trabajo en equipo y la colaboración si se presenta una dinámica en la que los estudiantes deban cooperar para resolver problemas. Por otro lado la creatividad, si se

presentan enunciados que permitan respuestas diversas y elaboradas. También el manejo del tiempo si se quiere ajustar un tiempo limitado para la resolución de las tareas encomendadas. Todo ello, debe ir necesariamente de la mano de una explicación adecuada por parte del docente porque, no siendo así pueden presentarse problemas como la no comprensión de los objetivos, frustración por los estudiantes y en última instancia rechazo de una metodología que precisamente pretende resultar atractiva. La integración de las plataformas de gamificación permite abrir canales de comunicación e interacción entre estudiantes y profesor, lo que resultará en un aumento del interés del estudiante en la materia y una mejora en sus resultados académicos. En última instancia, la implementación de los sistemas de gamificación como sistemas de evaluación, con obtención de resultados inmediatos permite trabajar la resiliencia. Ello porque los estudiantes con estos sistemas se verán obligados a lidiar con los resultados obtenidos, responsabilizándose de estos y centrándose en la mejora continua.

El cuarto de los objetivos específicos se basa en la creación de entornos de comunicación, cooperación e intercambio de información. Que propicien un clima de aprendizaje mutuo donde el estudiante se implique activamente expresando sus opiniones, presentando sus dudas, inquietudes e intereses en relación con la materia. En este sentido las plataformas de gamificación nos permiten no solo presentar información de manera tradicional sino permitir que los estudiantes construyan a partir de la información aportada, que éstos mismos aporten información o expresen su opinión. Ello propicia en espíritu crítico por parte del estudiante que resulta imprescindible tanto en las ciencias sociales y jurídicas como en cualquier otra disciplina.

En relación con la creación de un clima de comunicación, cooperación e intercambio de información, se pretende, como quinto objetivo, propiciar el autoaprendizaje del estudiante, por medio de sistemas gamificados que puedan seguir los estudiantes a su ritmo, requiriendo para su puesta en práctica de la búsqueda de información. Ello potencia el aprendizaje autónomo, que es acorde con los objetivos previstos por el EEES.

La propuesta basada en plataformas de gamificación aporta un valor significativo al entorno educativo al integrar de manera estratégica la dinámica y el atractivo de las mecánicas de juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje redefiniendo y ajustándolo a los objetivos del EEES así como a las necesidades de la sociedad y del mercado de trabajo. Este enfoque revoluciona la presentación de lecciones teóricas, ofreciendo una experiencia de aprendizaje activa, dinámica y participativa que no solo promueve una mejor comprensión y asimilación de los contenidos, sino que también proporciona a los docentes una valiosa retroalimentación sobre el desempeño individual y colectivo de los estudiantes. Además, la implementación de un sistema de evaluación continuada gamificado ofrece un método ágil y atractivo para medir el progreso, fomentando el compromiso y la motivación de los estudiantes.

2. Objetivos alcanzados

La implementación de metodologías gamificadas en la enseñanza de las ciencias jurídicas ha permitido alcanzar, en términos generales, los objetivos definidos en el marco del proyecto. A continuación, se exponen los principales logros obtenidos en relación con los objetivos planteados, sobre la base de la experiencia acumulada en diversas asignaturas del área de Derecho del Trabajo y de la Seguridad Social.

En primer lugar, se ha conseguido una presentación innovadora, atractiva y comprensible de los contenidos teórico-prácticos de las diversas asignaturas en las que se ha implantado la metodología. El uso de las plataformas digitales como Kahoot, la creación de casos prácticos diseñados por el propio alumnado o la integración de entornos narrativos ha permitido contextualizar los conocimientos, facilitando su comprensión y retención. Estas dinámicas, combinadas con recursos audiovisuales y mecanismos de retroalimentación, han superado el esquema tradicional de clase magistral, ofreciendo una experiencia formativa más rica y significativa. Con una percepción positiva por parte de los estudiantes

y del profesorado.

En adición a lo anterior, desde el primer momento se ha apreciado un aumento del interés y motivación del alumnado, demostrando una mayor implicación en relación con las asignaturas. Ello ha quedado patente en las encuestas iniciales realizadas en algunos grupos, que muestran una percepción positiva sobre la metodología, valorando su dinamismo, accesibilidad y utilidad para el aprendizaje. En la práctica, esto se ha traducido en elevados niveles de participación, tanto en actividades presenciales como en plataformas virtuales, así como en una mayor concentración durante el desarrollo de las sesiones. Las dinámicas con componente competitivo, las simulaciones prácticas y el protagonismo del estudiante en la construcción del conocimiento han sido factores clave para mantener la atención sostenida a lo largo del curso.

En tercer lugar, el sistema de gamificación se ha incorporado de forma estructurada y coherente en los diferentes sistemas de evaluación continua de las asignaturas, cuidado su adecuación a los planes docentes. Esta integración ha requerido, en algunos casos, ajustes en los criterios de calificación y en la programación de las asignaturas, pero ha supuesto un perfeccionamiento de los sistemas de evaluación al permitir una evaluación constante y personalizadas del alumnado. En algunos casos se han adoptado medidas correctivas para garantizar la equidad del sistema, como pruebas alternativas en caso de ausencias justificadas.

En relación con el desarrollo y fortalecimiento de habilidades y competencias, este ha sido uno de los mayores logros de la propuesta. Las actividades propuestas han contribuido al desarrollo de habilidades como la resolución de problemas, la toma de decisiones bajo presión, el trabajo en equipo, la argumentación jurídica, la creatividad y el uso responsable de tecnologías. Estas habilidades han sido trabajadas de forma transversal a través de diversas dinámicas teórico-prácticas, donde la gamificación ha sido el eje central.

En quinto lugar, las diferentes dinámicas gamificadas implementadas han favorecido la creación de un clima de trabajo participativo, en el que el alumnado asume un papel activo. La construcción colaborativa del conocimiento, el intercambio de ideas, el desarrollo de tareas en grupo y la interacción constante entre docentes y estudiantes han contribuido a generar un entorno de aprendizaje más inclusivo y cooperativo. La transformación del aula en un espacio de experimentación y participación ha permitido trabajar también la comunicación efectiva, el pensamiento crítico y la implicación con la materia.

En último lugar, todo lo anterior ha sido refrendado por datos que avalan una correlación positiva entre la implementación de los sistemas gamificados y la mejora del rendimiento académico. En grupos con distintos perfiles y niveles de partida, se observa una progresión favorable tras los primeros hitos evaluativos. Asimismo, los cuestionarios finales, realizados por algunos docentes, reflejan un alto grado de satisfacción por parte del alumnado, que considera la metodología útil, motivadora y eficaz para el aprendizaje del Derecho. Las sugerencias aportadas han servido también como elemento de mejora continua del sistema.

3. Metodología empleada en el proyecto

La metodología empleada en el desarrollo del presente proyecto parte de los principios definidos en la propuesta inicial, la integración de las plataformas de gamificación con una clara vocación innovadora orientada a la transformación del proceso de enseñanza-aprendizaje en el ámbito del Derecho. En este sentido, se ha apostado por una metodología activa, participativa y centrada en el estudiante, en la que la gamificación ha funcionado como eje vertebrador de las distintas acciones pedagógicas.

Desde el inicio, se concibió el diseño metodológico como un proceso abierto y adaptable, que permitiera responder a la diversidad de asignaturas, niveles formativos y perfiles del

alumnado. En este sentido, se establecieron tres pilares básicos de actuación: El primero, rediseño de la presentación de los contenidos teóricos mediante estrategias gamificadas, el segundo, la integración de la gamificación en los sistemas de evaluación continua, y el tercero, el desarrollo de competencias transversales a través de actividades prácticas y colaborativas.

El trabajo comenzó con una fase de planificación y coordinación entre los miembros del equipo docente, en la que se consensuaron los objetivos comunes, se eligieron las plataformas tecnológicas a utilizar (Kahoot, Wooclap, AhaSlides, Socrative, entre otras), y se compartieron modelos de buenas prácticas para su adaptación a distintos contextos universitarios. En paralelo, cada docente realizó un diagnóstico del grupo de estudiantes al que iba dirigida la intervención, identificando sus características, intereses y necesidades pedagógicas, con el fin de ajustar las dinámicas a su realidad concreta.

A partir de esta base, se diseñaron diversas actividades que incorporaban mecánicas propias del juego, tales como puntuaciones, rankings, retos, historias narrativas o presión temporal, entre otras. Estas se aplicaron con distintas finalidades: desde la introducción y refuerzo de contenidos hasta la evaluación continua o el trabajo de competencias específicas. En muchas asignaturas se optó por integrar estas dinámicas dentro de una narrativa global o una lógica de simulación profesional, como fue el caso de la creación de una empresa ficticia en Derecho del Trabajo II o la resolución de casos diseñados por los propios estudiantes en Derecho Sancionador del Trabajo. Estos enfoques permitieron recrear situaciones cercanas al ejercicio profesional, favoreciendo el aprendizaje significativo.

En el plano evaluativo, la metodología se articuló en torno a un sistema de evaluación continuada, que integraba los resultados de las actividades gamificadas como parte del rendimiento académico del estudiantado. Se cuidó especialmente la adecuación a los planes docentes y la coherencia con los criterios establecidos para cada asignatura, incorporando mecanismos de compensación cuando fue necesario para garantizar la equidad. La obtención inmediata de resultados, en el caso de los cuestionarios gamificados, permitió reforzar la responsabilidad y la mejora continua por parte del alumnado.

Asimismo, el proyecto ha incorporado una dimensión de evaluación interna del propio proceso, a través de la recogida sistemática de datos tanto cuantitativos (resultados académicos, niveles de participación) como cualitativos (percepciones del alumnado mediante encuestas iniciales y finales). Esta información ha sido clave para ajustar las dinámicas en función de la respuesta obtenida, consolidando un enfoque metodológico basado en la mejora continua.

La metodología utilizada ha demostrado su solidez y su capacidad para responder a los objetivos planteados en el proyecto. Ha permitido no solo renovar la forma en que se imparten los contenidos teóricos en el aula, sino también reforzar el papel activo del estudiantado, fomentar su motivación y desarrollar competencias clave para su formación integral, en un marco de aprendizaje más dinámico, inclusivo y adaptado a las exigencias actuales de la educación superior.

4. Recursos Humanos

La ejecución del proyecto se ha ajustado a los recursos propuestos. Se ha contado con un equipo docente interdisciplinar, con amplia experiencia en innovación educativa y en el ámbito específico de la enseñanza del Derecho. El personal implicado ha desempeñado sus funciones con un alto grado de compromiso, permitiendo que la metodología propuesta se aplicara de manera eficaz en distintos contextos universitarios.

El núcleo del equipo está compuesto por profesorado que ha participado activamente en

proyectos previos de innovación docente, tanto en la Universidad Complutense de Madrid como en otras instituciones de prestigio, como las universidades de Valencia, Cantabria, Murcia, Málaga o Cádiz. Esta trayectoria ha sido clave para el diseño e implementación de dinámicas adaptadas a los perfiles del estudiantado y a los objetivos pedagógicos establecidos.

Cabe destacar que varios integrantes del equipo han recibido evaluaciones docentes positivas en los programas de evaluación docente, lo que evidencia su competencia en metodologías activas y su capacidad de adaptación a entornos educativos cambiantes. Asimismo, algunos miembros han estado involucrados en proyectos de aprendizaje-servicio, como la clínica jurídica de la Facultad de Derecho, consolidando así su experiencia en metodologías basadas en la participación activa del alumnado.

En conjunto, los recursos humanos movilizados han constituido un factor esencial para la ejecución del proyecto, aportando experiencia, rigor metodológico y una clara orientación hacia la mejora continua de la docencia en el ámbito jurídico.

5. Desarrollo de actividades

El desarrollo de actividades en el marco del proyecto se ha llevado a cabo de forma progresiva, estructurada y coherente con los objetivos planteados, permitiendo adaptar la metodología gamificada a diversos contextos docentes del área de Derecho del Trabajo y de la Seguridad Social. Se ha trabajado sobre una doble línea: por un lado, la planificación conjunta del equipo docente, y por otro, la aplicación flexible de las actividades en cada asignatura según las necesidades y características del estudiantado.

En una primera fase, se celebraron reuniones entre los miembros del equipo con el fin de establecer objetivos comunes, definir las herramientas tecnológicas a utilizar (Kahoot, Woodlap, AhaSlides, Socrative, entre otras) y consensuar pautas metodológicas. Esta fase fue crucial para consolidar un enfoque compartido y garantizar la coherencia del proyecto, respetando al mismo tiempo la autonomía de cada docente. Durante estas reuniones, se compartieron experiencias previas, buenas prácticas y se discutieron los mecanismos más eficaces para integrar la gamificación en el desarrollo curricular.

A continuación, cada docente llevó a cabo un análisis de su grupo de estudiantes, teniendo en cuenta el nivel académico, la motivación inicial, la experiencia previa con metodologías activas y el contexto de la asignatura. Este diagnóstico sirvió como base para ajustar el diseño de las actividades, dosificar la carga gamificada y seleccionar aquellas dinámicas más adecuadas para cada caso. Se consideraron aspectos como el tamaño del grupo, la modalidad de impartición (presencial o semipresencial), y la complejidad de los contenidos a tratar.

A partir de este trabajo previo, se desarrollaron distintos tipos de actividades, que pueden agruparse en cinco bloques principales:

1. Cuestionarios gamificados grupales e individuales: Se aplicaron tanto en formato presencial como virtual, con distintos fines: repaso de contenidos, comprobación del nivel de asimilación o como parte del sistema de evaluación. Estas actividades se caracterizaron por su carácter dinámico, competitivo y accesible. En algunos casos se emplearon como herramienta de evaluación formativa, mientras que en otros se integraron en la evaluación continua, con puntuación parcial. El feedback inmediato fue valorado positivamente por el alumnado y favoreció la autorregulación del aprendizaje.

2. Narrativas gamificadas y simulaciones: En algunas asignaturas, como Derecho del Trabajo II, se construyó una narrativa global basada en una empresa ficticia con su propio convenio colectivo. Esta estructura permitió contextualizar los contenidos, generar un entorno inmersivo y trabajar transversalmente competencias como la resolución de

problemas, el análisis normativo, la toma de decisiones y la argumentación jurídica. Las actividades se desarrollaron en forma de misiones o retos que los estudiantes debían superar, con una lógica interna que conectaba los contenidos con situaciones reales del mundo laboral.

3. Diseño e intercambio de casos prácticos por parte del alumnado: Especialmente relevante en Derecho Sancionador del Trabajo, esta práctica consistió en que los propios estudiantes elaboraran casos o supuestos prácticos, que luego se resolvían en grupo o se intercambiaban entre equipos. Esta metodología permitió trabajar la creatividad, el pensamiento crítico y la aplicación de conocimientos teóricos a situaciones reales. Además, fomentó la colaboración entre estudiantes y la reflexión metacognitiva sobre la construcción del conocimiento.

4. Dinámicas interactivas y participativas: Se promovieron actividades como lluvias de ideas, preguntas abiertas, retos con presión temporal o discusiones guiadas. Estas dinámicas se utilizaron tanto al inicio como al cierre de sesiones para activar conocimientos previos, generar debate o consolidar aprendizajes. Se favoreció así el desarrollo de habilidades comunicativas, la escucha activa, el trabajo en equipo y la participación en entornos de respeto y cooperación.

5. Actividades de autoaprendizaje gamificado: Se diseñaron tareas individuales que el alumnado podía realizar de forma autónoma, vinculadas a los contenidos de la asignatura, con posibilidad de recibir retroalimentación automática o diferida. Estas actividades han permitido trabajar el aprendizaje autorregulado, la organización del tiempo y la responsabilidad personal, aspectos clave del modelo educativo del EEES.

Todas estas actividades se integraron en el sistema de evaluación continua de cada asignatura, con respeto a los planes docentes y flexibilidad para adaptar su peso en la calificación. En casos puntuales, se ofrecieron alternativas a estudiantes que no pudieron participar en actividades presenciales, con el fin de garantizar la equidad del sistema. La evaluación de las dinámicas se basó en criterios previamente comunicados al alumnado y orientados a medir tanto el dominio conceptual como la participación y el compromiso.

Asimismo, varios docentes llevaron a cabo encuestas iniciales y finales para conocer la percepción del estudiantado respecto a las metodologías empleadas. Los resultados mostraron una valoración positiva de las actividades gamificadas, destacando su carácter motivador, accesible, interactivo y útil para el aprendizaje. También se recogieron sugerencias y propuestas de mejora, que permitieron ajustar algunas dinámicas a lo largo del curso y consolidar un enfoque de mejora continua.

El intercambio continuo entre los miembros del equipo docente ha sido otro de los pilares clave en el desarrollo del proyecto. A través de espacios de coordinación informal, así como mediante la puesta en común de resultados y estrategias, se ha fortalecido el enfoque compartido, permitiendo adaptar las herramientas utilizadas según los contextos particulares y perfeccionar las dinámicas con base en la experiencia acumulada.