



Memòries del Programa de XARXES-I<sup>3</sup>CE de qualitat,  
innovació i investigació en docència universitària.  
Convocatòria 2018-19

Memorias del Programa de REDES-I<sup>3</sup>CE de calidad,  
innovación e investigación en docencia universitaria.  
Convocatoria 2018-19

Rosabel Roig-Vila (Coord.)  
Jordi M. Antolí Martínez, Asunción Lledó  
Carreres, Neus Pellín Buades (Eds.)



Memòries del Programa de Xarxes-I3CE  
de qualitat, innovació i investigació en  
docència universitària.  
Convocatòria 2018-19

*Memorias del Programa de Redes-I3CE  
de calidad, innovación e investigación  
en docencia universitaria.  
Convocatoria 2018-19*

Rosabel Roig-Vila (Coord.), Jordi M. Antolí Martínez, Asunción  
Lledó Carreres, Neus Pellín Buades (Eds.)

Memòries de les xarxes d'investigació en docència universitària pertanyent al Programa Xarxes-I3CE d'Investigació en docència universitària del curs 2018-19 / *Memorias de las redes de investigación en docencia universitatira que pertenece al Programa Redes -I3CE de investigación en docencia universitaria del curso 2018-19*

Organització: Institut de Ciències de l'Educació (Vicerectorat de Qualitat i Innovació Educativa) de la Universitat d'Alacant/ *Organización: Instituto de Ciencias de la Educación (Vicerrectorado de Calidad e Innovación Educativa) de la Universidad de Alicante*

Edició / *Edición*: Rosabel Roig-Vila (Coord.), Jordi M. Antolí Martínez, Asunción Lledó Carreres, Neus Pellín Buades (Eds.)

Comité tècnic / *Comité técnico*: Neus Pellín Buades

Revisió i maquetació: ICE de la Universitat d'Alacant/ *Revisión y maquetación*: ICE de la Universidad de Alicante

Primera edició: / *Primera edición*: Novembre 2019

© De l'edició/ *De la edición*: Rosabel Roig-Vila , Jordi M. Antolí Martínez, Asunción Lledó Carreres & Neus Pellín Buades.

© Del text: les autores i autors / *Del texto: las autoras y autores*

© D'aquesta edició: Institut de Ciències de l'Educació (ICE) de la Universitat d'Alacant / *De esta edición: Instituto de Ciencias de la Educación (ICE) de la Universidad de Alicante*

ice@ua.es

ISBN: 978-84-09-15746-4

Qualsevol forma de reproducció, distribució, comunicació pública o transformació d'aquesta obra només pot ser realitzada amb l'autorització dels seus titulars, llevat de les excepcions previstes per la llei. Adreceu-vos a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, [www.cedro.org](http://www.cedro.org)) si necessiteu fotocopiar o escanejar algun fragment d'aquesta obra. / *Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra sólo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, [www.cedro.org](http://www.cedro.org)) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.*

Producció: Institut de Ciències de l'Educació (ICE) de la Universitat d'Alacant / *Producción: Instituto de Ciencias de la Educación (ICE) de la Universidad de Alicante*

EDITORIAL: Les opinions i continguts dels resums publicats en aquesta obra són de responsabilitat exclusiva dels autors. / *Las opiniones y contenidos de los resúmenes publicados en esta obra son de responsabilidad exclusiva de los autores.*

## **173. El aprendizaje del Derecho por medio de la gamificación: el kahoot! como herramienta docente.**

*Basterra Hernández, Miguel<sup>1</sup>; Arrabal Platero, Paloma<sup>2</sup>; BonsignoreFouquet, Dyango<sup>3</sup>; Castro Liñares, David<sup>4</sup>; García Martínez, Andrea<sup>5</sup>; Gimeno Bevia, Jose Vicente<sup>6</sup>; Gutiérrez Pérez, Elena<sup>7</sup>; Rabasa Martínez, Ignacio<sup>8</sup>; y Vázquez Esteban, Marina<sup>9</sup>.*

<sup>1</sup> *Universidad de Alicante, m.basterra@ua.es*

<sup>2</sup> *Universidad Miguel Hernández, p.arrabal@umh.es*

<sup>3</sup> *Universidad de Alicante, d.bonsignore@ua.es*

<sup>4</sup> *Universidad de Alicante, [david.castro@ua.es](mailto:david.castro@ua.es)*

<sup>5</sup> *Universidad de Alicante, agarciamartinez@ua.es*

<sup>6</sup> *Universidad de Alicante, vicente.gimeno@ua.es*

<sup>7</sup> *Universidad de Alicante, elena.gutierrez@ua.es*

<sup>8</sup> *Universidad de Alicante, ignacio.rabasa@ua.es*

<sup>9</sup> *Universidad de Alicante, marina.vazquez@ua.es*

### **RESUMEN**

La presente Red-ICE versa sobre los retos, ventajas y oportunidades de la conocida app *kahoot!* en el contexto de las enseñanzas jurídicas presenciales en las universidades de los participantes: la Universidad de Alicante y la Universidad Miguel Hernández de Elche. El objetivo principal de esta experiencia educativa no es otro que el de llevar al terreno un proceso de “gamificación” del Derecho a través de esta herramienta digital. En fin, aquí se da buena cuenta de cuáles son las pautas que, a nuestro juicio, ha de considerar cualquier docente que decida enriquecer las enseñanzas jurídicas universitarias a través de esta *app*, así como de cuáles son, también, las principales oportunidades que pueden esperarse de la utilización de la misma; todo ello a la luz de nuestra propia experiencia y de las investigaciones precedentes sobre la materia.

**Palabras clave:** kahoot, gamificación, Derecho.

## 1. INTRODUCCIÓN

La formación jurídica se ha mostrado reticente frente a las nuevas tendencias en el ámbito de la gamificación, dado el fuerte arraigo de los métodos docentes tradicionales en las Facultades de Derecho. Ello no obstante, es cierto que los estudiantes de Derecho en la actualidad son nativos digitales (Prensky, 2001). El auge y asentamiento de la gamificación, en este sentido, no debe de interpretarse como un impedimento en las labores docentes, sino que incluye en la preparación de las clases la digitalización de la adquisición de conocimientos así como contribuye a incrementar la motivación de los alumnos (Hamari, Koivisto & Sarsa, 2014).

En este sentido, y más concretamente, la presente contribución se centrará en abordar el estudio de las ventajas y oportunidades que presenta la conocida app Kahoot! (Guzmán Duque, Mendoza Paredes & Tavera Castillo, 2018). Así, a partir de esta herramienta, el docente puede conocer el nivel del aula y adecuar las explicaciones posteriores, pero con toda una serie de ventajas añadidas. Además, debe apreciarse que la utilización de este tipo de prácticas y cuestionarios interactivos con una herramienta como kahoot! resulta especialmente oportuna en el contexto docente resultante del conocido Plan Bolonia, en la medida en que permite un fácil seguimiento de la evaluación continua (Álvarez-Rosa, Velasco Marcos, Nevot Navarro, Marcet Rodríguez, & Castrillo de la Mata, 2018).

Por todo lo anterior, parece más que oportuno detenerse a estudiar los problemas aplicativos y las ventajas constatadas de la utilización efectiva y real de esta herramienta en las enseñanzas jurídicas, en esta Red de Investigación en Docencia Universitaria de la convocatoria 2018-2019 del Vicerrectorado de Calidad e Innovación Educativa de la UA y cuyos principales resultados se han condensado y expuesto en nuestra contribución a las III Workshop Internacional de Innovación en Enseñanza Superior y TIC- INNOVAESTIC 2019 de la propia UA y su posterior publicación en el correspondiente libro colectivo de ISBN: 978-84-09-07186-9.

## 2. OBJETIVOS

### *Objetivos relativos a la herramienta*

- Acercar las tecnologías de la información y de la comunicación a la docencia presencial.
- Determinar la utilidad de la plataforma digital Kahoot! en las enseñanzas jurídicas.
- Comprobar la adecuación docente de Kahoot! en las diferentes ramas del Derecho.
- La obtención de feedback en tiempo real.

### *Objetivos relativos a la experiencia educativa*

- Potenciar el papel del profesor o profesora como orientador y guía del aprendizaje.
- Fomentar la motivación de los estudiantes a través de metodologías interactivas.
- Contribuir a la mejora de la participación del estudiante fomentando una relación positiva entre el grupo de estudiantes y el profesor o profesora.
- Estimular el aprendizaje, motivar la atención y la participación de los estudiantes.

## **3. DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA**

### 3.1. Descripción del contexto y de los participantes

Nuestra propuesta parte de la idea de adaptar las nuevas tendencias en el aprendizaje electrónico y la ejecución de los juegos instructivos a las enseñanzas jurídicas, para así hacer más atractiva la materia y motivar la participación de los estudiantes durante lecciones académicas. Aunque hay muchos juegos (como Socrative, Quizziz...), hemos elegido Kahoot porque es el programa con el que ya veníamos trabajando la mayoría de integrantes de este proyecto, en nuestras universidades (UA y UMH). Kahoot tiene más de 30 millones usuarios en todo el mundo y su objetivo principal son los estudiantes de educación superior, por lo que encaja perfectamente para los estudiantes universitarios.

### 3.2. Instrumento

Esta popular herramienta se basa en un sistema de preguntas y respuestas. Los usuarios de la plataforma pueden crear cuestionarios, discusiones o encuestas, que se denominan Kahoots, que también pueden tener imágenes y videos que complementan el contenido académico.

### 3.3. Procedimiento

Una vez que el profesor o profesora ha creado su Kahoot, lo proyecta en el aula y luego los estudiantes se unen a la plataforma fácilmente desde su dispositivo electrónico personal - ordenador, tableta o incluso smartphones- y comienzan a "jugar" en tiempo real frente a sus compañeros. La plataforma ofrece diferentes opciones como encuestas, o discusiones interactivas.

Una vez abierto el cuestionario, el profesor o profesora tiene que elegir un título. El siguiente paso es preparar el cuestionario con tantas preguntas como se desee. Una vez que el cuestionario está listo, el profesor o profesora configurará los últimos aspectos del juego.

#### 4. RESULTADOS

Por nuestra experiencia, queda patente que Kahoot incrementa muy notablemente el interés y la motivación del alumnado hacia la asignatura, su aprendizaje e interiorización. Además, esta herramienta permite al profesorado conducir de forma ágil y dinámica la asignatura, poniendo el foco de atención en puntos del programa docente que conforman cada uno de los cuestionarios. Y los alumnos, por su parte, le aportan al propio profesor un *feedback* en tiempo real que deviene fundamental para acompasar el nivel de exigencia con el avance paulatino de los estudiantes a través de los objetivos y competencias docentes que componen la asignatura. Por último, es evidente que también facilita el proceso de evaluación continua.

#### 5. CONCLUSIONES

Por todo cuanto se ha expuesto, queda demostrado que Kahoot presente toda una serie de ventajas y oportunidades en el proceso de enseñanza, aprendizaje y evaluación. Además, su facilidad de uso y entorno digital aportan, asimismo, nuevas fortalezas a esta herramienta. De hecho, la conclusión última sería la conveniencia de que kahoot se generalizase como una de las herramientas habituales en la enseñanza universitaria del Derecho.

#### 6. TAREAS DESARROLLADAS EN LA RED

PARTICIPANT DE LA XARXA	TASQUES QUE DESENVOLUPA
Miguel Basterra Hernández	<ul style="list-style-type: none"><li>• Coordinación de la red</li><li>• Aplicación de la experiencia en el aula</li><li>• Sistematización conjunta de resultados.</li></ul>
David Castro Liñares	<ul style="list-style-type: none"><li>• Aplicación de la experiencia en el aula</li><li>• Sistematización de resultados.</li></ul>
Dyango Bonsignore Fouquet	<ul style="list-style-type: none"><li>• Aplicación de la experiencia en el aula</li><li>• Sistematización de resultados.</li></ul>

Paloma Arrabal Platero	<ul style="list-style-type: none"><li>• Aplicación de la experiencia en el aula</li><li>• Sistematización de resultados.</li></ul>
Elena Gutiérrez Pérez	<ul style="list-style-type: none"><li>• Aplicación de la experiencia en el aula</li><li>• Elaboración y desarrollo de kahoots.</li></ul>
Ignacio Rabasa Martínez	<ul style="list-style-type: none"><li>• Aplicación de la experiencia en el aula</li><li>• Elaboración y desarrollo de kahoots.</li></ul>
Andrea García Martínez	<ul style="list-style-type: none"><li>• Aplicación de la experiencia en el aula</li><li>• Búsqueda bibliográfica.</li></ul>
José Vicente Gimeno Beviá	<ul style="list-style-type: none"><li>• Aplicación de la experiencia en el aula</li><li>• Gestión administrativa de la RED.</li></ul>
Marina Vázquez Esteban	<ul style="list-style-type: none"><li>• Aplicación de la experiencia en el aula</li><li>• Gestión administrativa de la RED.</li></ul>

## **7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS (TIMES NEW ROMAN 12, NEGRITA, ALINEADO A LA IZQUIERDA, NUMERADO)**

Álvarez-Rosa, C.V., Velasco Marcos, E., Nevot Navarro, M., Marcet Rodríguez, V. M., y Castrillo de la Mata, I. (2018). La competencia digital en la universidad con la aplicación Kahoot! In REDINE (Ed.), *Innovative strategies for Higher Education in Spain*. (pp. 49-57). Eindhoven, NL: Adaya Press.

Bonet Navarro, J. (2009). Tutoriales para la docencia del Derecho procesal penal. Un ejemplo de introducción de nuevas tecnologías en la docencia”, en *Miradas a la innovación: Experiencias de innovación en la docencia del derecho*, Servei de Formació Permanent · Universitat de València

Fuentes, M. & Guillamón, C. (2006). El uso del foro virtual como herramienta para favorecer



el aprendizaje autónomo y en grupo del estudiante en titulaciones presenciales adaptadas a las directrices del EEEs. En A. Méndez-Vilas et al., *Current Developments in Technology-Assisted Education 2006. Formatex 3, 1, 701-707.*

Guzmán Duque, A., Mendoza Paredes, J., Tavera Castillo, N., (2018). Kahoot!: un mecanismo de innovación para la educación universitaria, en *El compromiso académico y social a través de la investigación e innovación educativas en la Enseñanza Superior*, Rosabel Roig-Vila (Ed.), Octaedro, pp. 633-640

Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does Gamification Work? -- A Literature Review of Empirical Studies on Gamification, *47th Hawaii International Conference on System Sciences*. Disponible en: <https://goo.gl/FmkgX0> <http://dx.doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>

Jaber, J.R., (2016) Empleo de Kahoot como herramienta de gamificación en la docencia universitaria.. *III Jornadas Iberoamericanas de Innovación Educativa en el ámbito de las TIC Las Palmas de Gran Canaria.*

Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon. MCB University Press*, 9(5), 1-6. Disponible en: <https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>

Rodríguez-Fernández, L. (2017). Smartphones y aprendizaje: el uso de Kahoot en el aula universitaria. *Revista Mediterránea de Comunicación/Mediterranean Journal of Communication*, 8(1), 181-190

Scolari, C.A., (2013). *Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamification*. Barcelona. Col·lecció Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius.

Sempere Ferre, F., (2018) Kahoot como herramienta de autoevaluación en la universidad. *Congreso In-Red Universidad Politécnica de Valencia (2018)*. Disponible en: <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/112390/8730-23209-1-PB.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

## **8. REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA DE LA PUBLICACIÓN CIENTÍFICA DE MIEMBROS DE LA RED PUBLICADA O EN PRENSA QUE COMPLEMENTA ESTA MEMORIA**

BASTERRA HERNÁNDEZ, M., et. al. (2019). La gamificación de las enseñanzas jurídicas: Kahoot!”, en A.A.V.V. *Redes de Investigación e Innovación en Docencia Universitaria. Volumen 2019*, ICE (Alicante), 2019. Recuperado en: <http://hdl.handle.net/10045/98732>