

UNIVERSITAT D'ALACANT  
UNIVERSIDAD DE ALICANTE



↗ **Redes de Investigación  
e Innovación en Docencia  
Universitaria**

↗ **Xarxes d'investigació  
i Innovació en Docència  
Universitària**

Volumen  
**2021**

Volum  
**2021**

# Redes de Investigación e Innovación en Docencia Universitaria. Volumen 2021

Rosana Satorre Cuerda (Coord.),  
Asunción Menargues Marcilla, Rocío Díez Ros & Neus Pellín Buades(Eds.)

*Redes de Investigación e Innovación en Docencia Universitaria. Volumen 2021*

Organització: Institut de Ciències de l'Educació de la Universitat d'Alacant / Organización: Instituto de Ciencias de la Educación de la Universidad de Alicante

Edició / Edición: Rosana Satorre Cuerda (Coord.), Asunción Menargues Marcilla, Rocío Díez Ros & Neus Pellín Buades(Eds.)

Comité tècnic / Comité técnico:  
Cristina Mansilla Martínez  
Sergio Andrés Mijangos Sánchez  
Neus Pellín Buades

Revisió i maquetació / Revisión y maquetación: Neus Pellín Buades

Primera edició: / Primera edición: octubre 2021

© De l'edició/ De la edición: Rosana Satorre Cuerda (Coord.), Asunción Menargues Marcilla, Rocío Díez Ros & Neus Pellín Buades(Eds.)

© 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](mailto:ice@ua.es)

ISBN: 978-84-09-29261-5

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

*La revisió dels treballs s'ha fet de forma rigorosa, seguint el protocol de revisió per parells / La revisión de los trabajos se ha realizado de forma rigurosa, siguiendo el protocolo de revisión por pares.*

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

## 55. Cómo aprender Derecho civil mediante la gamificación: la experiencia con Educaplay

Extremera Fernández, Beatriz; Cabedo Serna, Llanos; Femenía López, Pedro José; Martínez Martínez, Nuria; Múrtula Lafuente, Virginia; Ramos Maestre, Áurea; Ribera Blanes, Begoña; Vera Vargas, Rosa

María

*Universidad de Alicante*

### RESUMEN

El presente curso académico ha supuesto nuevos retos en la docencia universitaria debido al continuo proceso de adaptación al que se ha visto sometida —en unas ocasiones, híbrida y, en otras, *online*—. Así pues, resulta necesaria la aplicación de herramientas que favorezcan la continuidad de las asignaturas y que faciliten la adquisición de conocimientos jurídicos, a la vez que permitan el entretenimiento de los estudiantes. De tales presupuestos parte la presente experiencia educativa, que incorpora a la docencia del Derecho Civil herramientas TIC, como lo es *Educaplay*. Esta plataforma permite la creación de diversas actividades, que posteriormente han sido compartidas telemáticamente a través de Moodle. Esta experiencia se ha implementado en la asignatura de Derecho de Obligaciones y Contratos, lo que supone la participación de más de 230 estudiantes. Para valorar la consecución de los objetivos planteados, los discentes han respondido a una encuesta de cuyos resultados se extrae que la herramienta utilizada ha ayudado en el proceso de aprendizaje de la mayoría de los alumnos (59,21%), así como a mantener la atención en el sistema de docencia dual (68,42%). Sin embargo, únicamente el 22% de los discentes ha utilizado la plataforma como método de aprendizaje. En definitiva, *Educaplay* es una buena herramienta para el aprendizaje, pero debe usarse junto con otras herramientas educativas.

**PALABRAS CLAVE:** Educaplay, Derecho civil, Gamificación.

### 1. INTRODUCCIÓN

A nadie se le oculta que, en la práctica diaria de nuestros centros educativos, sea cual sea el nivel de enseñanza de que se trate (primaria, secundaria y superior) nos encontramos con que la mayor parte de los docentes siguen empleando recursos educativos tradicionales en sus sesiones presenciales, siendo el uso de instrumentos digitales más bien escaso o, en el mejor de los casos, limitado a presentaciones *PowerPoint* o vídeos. Sin embargo, el presente curso académico marcado por la COVID-19 ha supuesto un proceso de adaptación continua por parte del estudiantado y del profesorado a la docencia universitaria —en unas ocasiones, híbrida y, en otras, *online*—. Así pues, ha devenido necesaria la implementación de las TIC que favorezcan la impartición de la asignatura en ambos tipos de enseñanza y faciliten la adquisición de conocimientos jurídicos, a la vez que permitan el entretenimiento de los y las discentes.

Del mismo modo, también es primordial que se impulse la adquisición de la competencia transversal que pretende fortalecer el empleo de las tecnologías de la información y la comunicación en el proceso de aprendizaje de los estudiantes en todos los niveles educativos. No debe desconocerse que, por un lado, la mayoría de los alumnos que encontramos hoy en día en nuestras aulas, han nacido manejando diferentes tipos de dispositivos tecnológicos (pensemos, por ejemplo, en *tablets*

o *smartphones*), por lo que están más que habituados al uso de las tecnologías (Guevara, 2020), con lo que les puede resultar bastante atractivo que también puedan usar esta tecnología para su propio autoaprendizaje (Manrique & Rios, 2020; Novo 2020); por otro lado, es también cierto que, al iniciar el aprendizaje de cada nueva asignatura de Derecho civil, el alumno se enfrenta a una nueva terminología (la propia de cada asignatura en cuestión) de la que no tiene conocimientos previos, con lo que el empleo de la tecnología puede ayudarle a interiorizar y aprender todos los conceptos con más facilidad. En este contexto, la gamificación, como vector de innovación educativa, nos va a permitir, previamente, identificar el proceso que se quiere incentivar, para posteriormente diseñar la tarea aplicando la mecánica de juego que se considere más adecuada con la intención de incrementar la motivación de nuestro alumnado (Posada, 2017; Rodríguez, 2020; Extremera et al., 2020; Artal, 2019). Con el objetivo de aplicar la ludificación tanto en el aula como fuera de ella y de utilizar herramientas que provoquen el acercamiento a la terminología jurídica, hemos elegido la plataforma virtual *Educaplay*.

*Educaplay* es una plataforma para la creación de actividades educativas multimedia, caracterizadas por sus resultados atractivos y profesionales. Está orientada a crear una comunidad de usuarios con vocación de aprender y enseñar divirtiéndose, con posibilidades variadas para que profesionales de la enseñanza puedan instalar en la plataforma su propio espacio educativo *online*, donde llevar a otro nivel de participación las clases. Se trata de una herramienta para trabajar sobre distintos tipos de aprendizaje y grupos de estudiantes, pudiendo ser empleada antes, durante y al final de las sesiones presenciales en el aula o de forma online (Fernández-Lozano et al., 2020). El uso repetitivo de la aplicación por parte del estudiante facilita el aprendizaje autónomo de los conceptos, la posibilidad de afianzarlos para una retención más duradera, así como poder comprobar por él mismo si el aprendizaje de todos los conceptos que integran las unidades temáticas se ha producido (Extremera et al., 2020).

En este contexto resulta especialmente relevante el uso de sistemas de respuesta de los estudiantes (*students response systems*) desarrollados gracias a las nuevas tecnologías y que se imponen cada vez con más fuerza en la educación superior (Heaslip et al., 2014). De las pruebas realizadas sobre el uso de esta tecnología se obtiene que los sistemas de respuesta constituyen una herramienta muy eficaz para potenciar la participación del alumnado, fomentar las relaciones personales dentro del aula y, en definitiva, mejorar la calidad de las experiencias de aprendizaje (Martínez et al., 2019).

En los diferentes estudios que se han realizado sobre el empleo de esta herramienta en los distintos niveles educativos, puede constatarse que nos encontramos ante un instrumento muy utilizado tanto en los últimos cursos de primaria (Melchor, 2012) y secundaria (Morote et al., 2010; Muñoz, 2010), como en la educación superior (García-Martín & García Martín, 2020). De estas investigaciones se obtiene que la aplicación de la herramienta en el ámbito universitario se ha producido con mucha aceptación por parte del alumnado en diferentes estudios de Grado, como es el caso de Geografía (Acebes, 2014), Farmacia y Nutrición Humana y Dietética (Aparicio et al., 2015), Geología (Fernández-Lozano et al., 2018), Psicología (Infante, 2018), Estomatología (Rosales et al., 2016), Turismo y TADE (Extremera et al., 2020) y Derecho (Solanes, 2019). En la actualidad, existen estudios documentados que demuestran la efectividad de la plataforma *Educaplay* para potenciar que el



alumno de Grado pueda entender, aprender, retener y autoevaluar esos nuevos términos fundamentales para el aprendizaje de la asignatura (Infante, 2018), pero siempre introduciendo mecanismos de juego atractivos y un sistema de recompensas que permita alcanzar tres objetivos: fomentar el trabajo en equipo, introducir metodologías activas en el aula y proporcionar herramientas de autoaprendizaje y autoevaluación (Melchor, 2012).

En definitiva, la presente red de innovación educativa se basa en la utilización de la plataforma educativa *Educaplay*, para motivar el autoaprendizaje de los conceptos jurídicos que integran el Derecho civil y la autoevaluación del alumnado, tanto en el aula como fuera de ella.

## 2. MÉTODO

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

La experiencia de innovación educativa que utiliza la herramienta docente analizada en el presente trabajo se ha implementado en la asignatura Derecho de obligaciones y contratos (código 19011) de la Universidad de Alicante, que se imparte en el primer semestre tanto del Grado en Derecho como del doble Grado en Derecho y Administración y Dirección de Empresas (DADE). Los grupos de Derecho reciben docencia de esta asignatura en el segundo curso, mientras que los grupos de DADE la reciben en el tercer curso. Los destinatarios de la actividad docente han sido los grupos 1 (60 matriculados), 2 (59 matriculados), 3 (39 matriculados), 10 (30 matriculados) y 51 (45 matriculados). La diferencia más destacable entre los/as alumnos/as de una y otra titulación radica en que, como ya se ha expuesto, cursan la asignatura en cursos distintos, si bien no parece que ello conlleve consecuencia alguna ni en el manejo de la herramienta docente ni en los logros conseguidos, puesto que, en ambos casos, son alumnos que cuentan con experiencia universitaria suficiente y se enfrentan por primera vez a la asignatura en cuestión. Por otro lado, ambos grupos cuentan con un bagaje jurídico similar, pues han cursado las mismas asignaturas jurídicas antes de recibir docencia en la asignatura de referencia. Por lo tanto, el estudiantado en general está familiarizado con contenidos, herramientas y terminología propiamente jurídicos con anterioridad.

Para valorar el éxito que había tenido la herramienta docente implementada a lo largo del cuatrimestre se realizó una encuesta en todos los grupos. La encuesta estuvo a disposición de los alumnos un periodo de tiempo de quince días en UACloud (a través de la pestaña de cuestionarios), para que la cumplimentaran cuando ellos consideraran, si bien no fue realizada por todos ellos.

### 2.2. Instrumentos

Los recursos docentes empleados han sido la “ruleta de palabras”, el “crucigrama”, la “sopa de letras”, “relacionar mosaico” y “completar palabras”, actividades todas ellas disponibles en la plataforma *Educaplay*. Aunque la plataforma ofrece la posibilidad de suscripción a funcionalidades extra, se ha usado en su versión gratuita (*licencia free*), para lo cual basta con crear una cuenta usando una dirección de correo electrónico.

Algunas de las actividades propuestas pretenden reforzar el aprendizaje de aquellos conceptos

jurídicos que se explican mediante una definición cerrada. El uso de este tipo de definiciones es muy corriente en la enseñanza de las asignaturas jurídicas y obliga al alumnado a un esfuerzo de memorización, ya que se trata de enunciados cerrados que deben reproducirse en las pruebas de evaluación de forma literal. Por este motivo, se ha querido hacer uso de actividades que ayudaran al alumnado a memorizar tales conceptos de una forma amena. En la red de innovación docente “Las ruletas de palabras en el aprendizaje del Derecho civil en el Grado de Turismo” (Extremera et al., 2020), el uso de la gamificación se centró en una sola actividad (la ruleta de palabras), pero en la Red actual decidimos ampliar el tipo de actividades para que resultara más entretenido para los alumnos y proponerles retos diferentes. Por ello, se han usado la ruleta de palabras y el crucigrama, que se describen a continuación.

La ruleta de palabras es una actividad que consiste en adivinar una palabra por cada letra del abecedario a partir de una pista, que puede consistir en texto, audio o imagen. En el presente caso, se optó por usar solo texto, consistiendo en una definición de un concepto jurídico proporcionada por el docente. Cabe que la palabra a adivinar comience por la letra correspondiente o que dicha letra forme parte de la palabra en cuestión. No es necesario usar todas las letras del abecedario pero, para que la actividad se pueda compartir con los estudiantes, es necesario que haya, al menos, 15 palabras. Se ofrece la posibilidad de establecer el tiempo máximo para realizar la prueba, así como el número máximo de errores para poder superarla. Si bien los estudiantes pueden “saltar” una letra y pasar a la siguiente cuando no conozcan la respuesta, el juego no finaliza hasta que se respondan todas las letras, cometan más de los errores marcados por el docente o se agote el tiempo. Es obligatorio dar un título a la actividad, así como realizar una descripción de la misma y elegir el curso al que va destinada, debiéndose optar por curso “no establecido”, ya que la plataforma no contempla el nivel de educación universitario como ya hemos indicado. Por último, deben proporcionarse tres “etiquetas” o *tags* para poder publicarla.

El crucigrama es un autodefinido multimedia que el alumno debe completar haciendo corresponder una letra en cada casilla. La definición de cada palabra puede venir dada mediante una definición escrita, que es el procedimiento usado en la asignatura, un sonido o una imagen. Esta herramienta permite al alumnado solicitar una “pista” para completar la palabra, ya sea de una letra o de la palabra, aunque se le resta puntuación de forma proporcional.

Además de las dos actividades descritas, se han empleado otras cuya funcionalidad consiste en ayudar a relacionar conceptos jurídicos entre sí, tales como la actividad denominada “relacionar mosaico” y la de “completar palabras”. La primera consiste en relacionar parejas de elementos, que aparecen en dos columnas. Se puede optar por que todos los elementos estén visibles o, por el contrario, se muestren ocultos, lo que añade un mayor esfuerzo de memorización en el juego. La segunda requiere que el alumno añada las palabras que faltan en una frase o en un párrafo, que previamente han sido eliminadas. Se pueden añadir o bien mediante el teclado del ordenador, o bien pulsando sobre las palabras que se encuentran en la parte inferior de la actividad. Se trata de un recurso muy utilizado en los cursos de idiomas, pero también se puede usar para afianzar ideas y definiciones en un contexto jurídico. El nivel de dificultad puede ser modulado por el profesor.

Por último, se ha usado la actividad consistente en una sopa de letras, cuyo fin es encontrar las palabras ocultas entre todas las letras que componen el cuadro. Cabe diseñar la actividad mostrando las palabras que se deben encontrar o, para una mayor dificultad, sin pista alguna. Mediante esta actividad, se ha pretendido comprobar el nivel de familiarización del alumnado con los conceptos jurídicos, cuya definición e interrelación entre ellos se ha trabajado anteriormente por medio de las actividades ya descritas.

Finalmente, cabe señalar que, de entre las distintas funcionalidades que *Educaplay* ofrece, una de las más destacables es la relativa a los “Informes”. Mediante la misma, el docente puede obtener datos relativos al uso de la actividad por parte de los estudiantes, agrupándose dichos datos por actividad, usuarios y grupos.

### 2.3. Procedimiento

En nuestra experiencia, el profesorado ha creado una actividad por tema o conjunto de temas estudiados, según que se quiera trabajar con un mayor o menor número de conceptos jurídicos.

Posteriormente, el profesorado ha configurado la actividad por lo que se refiere al tiempo del que dispone el estudiante para realizar el ejercicio y el número de intentos para realizar la actividad, esto se refiere al número de errores máximo permitido durante el ejercicio. Ambos parámetros permiten establecer el nivel de dificultad en la resolución del recurso propuesto. Asimismo, es posible establecer si la respuesta proporcionada debe ser sensible a las mayúsculas/minúsculas y a los acentos, aunque en nuestro caso descartamos tal posibilidad para aumentar las posibilidades de acierto de los discentes.

En el momento de realización de cualquiera de las actividades en el aula —ya sea de modo presencial o remoto—, tanto el docente como el alumnado puede acceder a la plataforma a través de un ordenador, tableta o teléfono móvil, sin necesidad de registro previo en la plataforma. El registro es recomendable en el caso de querer acceder a la puntuación y a los informes de rendimiento. En la presente Red, hemos optado por compartir las actividades a través de un enlace URL sin necesidad de un registro previo y así compartirlas por Moodle, para que el alumnado pueda disponer de ellas como de cualquier otro material docente. No obstante, también podría ser compartidas a través de la creación de “Grupos” que propone la propia plataforma.

El alumnado realizará la actividad en aras de comprobar los conocimientos adquiridos y la respuesta se marca en verde si es correcta y en rojo si es incorrecta. Al finalizar la prueba, al estudiante le aparecerá el listado de respuestas contestadas y correctas.

En definitiva, las herramientas utilizadas facilitan la consecución de los principales objetivos perseguidos: la comprobación de los conocimientos jurídicos adquiridos por los alumnos a través de la ludificación en el aula de una forma divertida, de modo que aprenden jugando. A través de las diversas actividades propuestas, el alumnado encuentra motivación en el aprendizaje y se convierte en protagonista de su propio proceso de enseñanza-aprendizaje, dejando de ser un mero espectador, lo que permite dotar de dinamismo a la clase. El hecho de que se trate de una plataforma virtual facilita asimismo la implicación del alumnado con la actividad, por ser la Red y los dispositivos electrónicos



la forma más habitual de interacción entre ellos, contribuyendo también a eliminar la imagen de la docencia jurídica como una enseñanza basada exclusivamente en la tradicional clase magistral.

### 3. RESULTADOS

Con carácter general, el alumnado ha conseguido acceder sin problemas a la plataforma, además de por la facilidad para ello ofrecida por la propia página web, porque las actividades fueron incrustadas directamente en el Moodle de la asignatura. Esta circunstancia también ha sido la razón por la que el ordenador portátil ha sido el dispositivo preferiblemente empleado por los estudiantes para participar en los juegos generados en *Educaplay*.

Aunque en esta experiencia de innovación docente han participado un total de 233 alumnos, la encuesta de valoración, llevada a cabo a través de la herramienta “Cuestionarios” de UACloud, fue contestada por un total de 76 estudiantes, es decir, solo el 32,61% de los participantes en la actividad. La encuesta estuvo a disposición de los alumnos durante un periodo de tiempo para que la cumplimentaran cuando ellos consideraran, mientras que los juegos de *Educaplay* se hacían durante la clase a la que asistía la mayoría del estudiantado. En esa circunstancia se encuentra la razón que justifica la disminución de encuestados respecto de participantes en la actividad. Así, aunque la finalidad de mantener a disposición de los alumnos la encuesta durante un periodo era precisamente facilitar su realización, se ha detectado que la participación es mayor cuando aquella se lleva a cabo durante la clase.

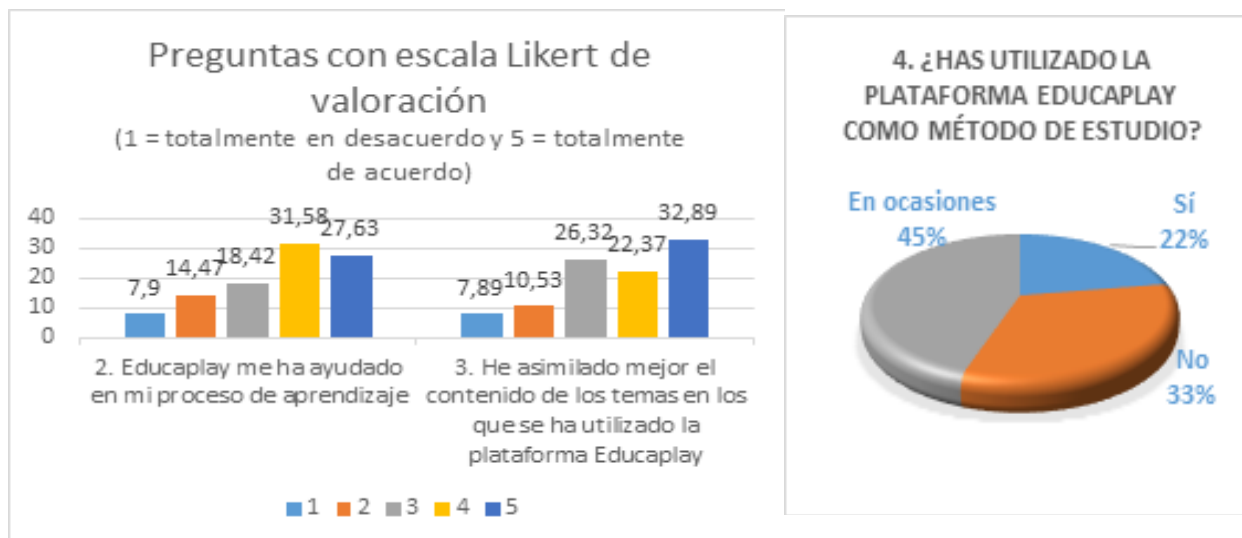
Dicho esto, cabe destacar que el alumnado ha tenido que valorar preguntas relacionadas con la mejora del aprendizaje del Derecho civil, en concreto, de la asignatura de “Derecho de Obligaciones y Contratos”, por medio de la plataforma *Educaplay* (preguntas 2-4) y sobre la dinamización, gamificación y sistema de docencia dual aplicados en esta asignatura (preguntas 5 y 6), realizando finalmente una valoración global de la presente experiencia educativa (preguntas 7 y 8). Como cuestión previa, se ha preguntado al alumnado si había utilizado *Educaplay* anteriormente (pregunta 1). A continuación, se muestran los resultados y gráficos resultantes de la resolución de la encuesta:

Gráfico 1. Resultado de la encuesta de valoración sobre el uso de *Educaplay*



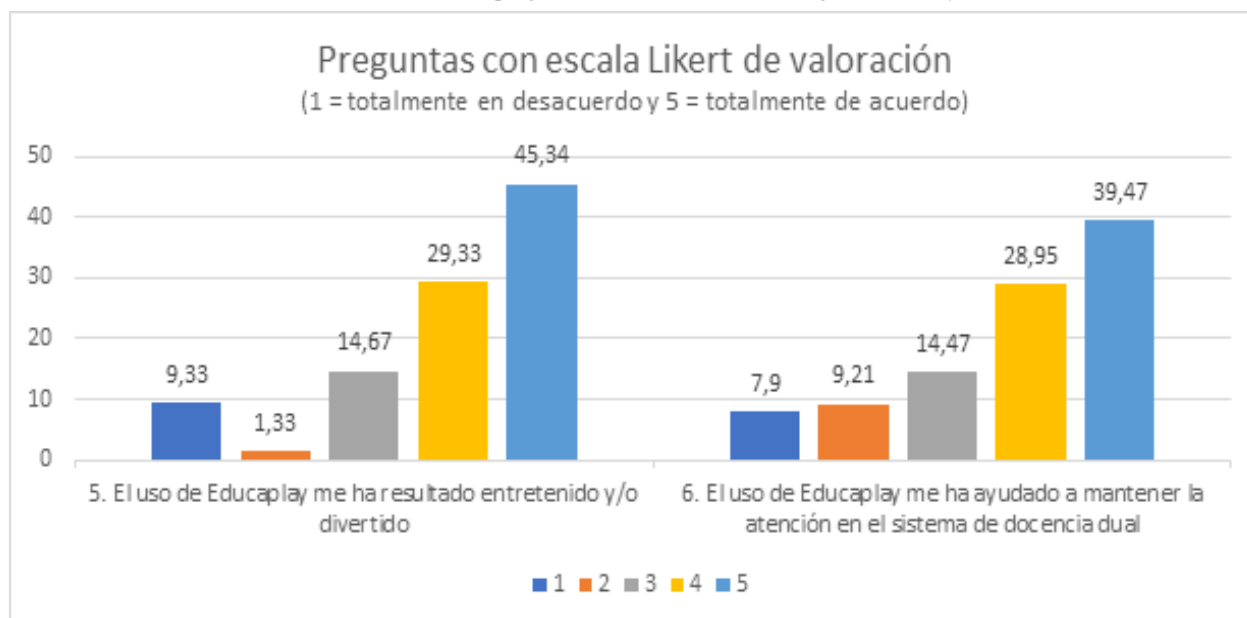
Del presente gráfico se desprende que la herramienta *Educaplay* era mayoritariamente desconocida por parte del alumnado.

Gráfico 2. Resultado de las preguntas sobre la mejora del proceso de aprendizaje por medio de *Educaplay*



En relación con el bloque de preguntas relacionado en el objetivo de la mejora del proceso de aprendizaje, la mayoría de los votos se ha obtenido en las notas más altas (4 y 5) en las preguntas 2 y 3. Concretamente, la cuestión mejor valorada por el alumnado ha sido la segunda (el 59,21% de respuestas se concentra en las valoraciones de 4 y 5), en la que se pregunta específicamente por tal fin. En la pregunta 3, tales puntuaciones alcanzan el 55,26% de las respuestas obtenidas. El uso de *Educaplay* como método de estudio ha sido mayoritariamente esporádico por parte del alumnado (45% de los encuestados).

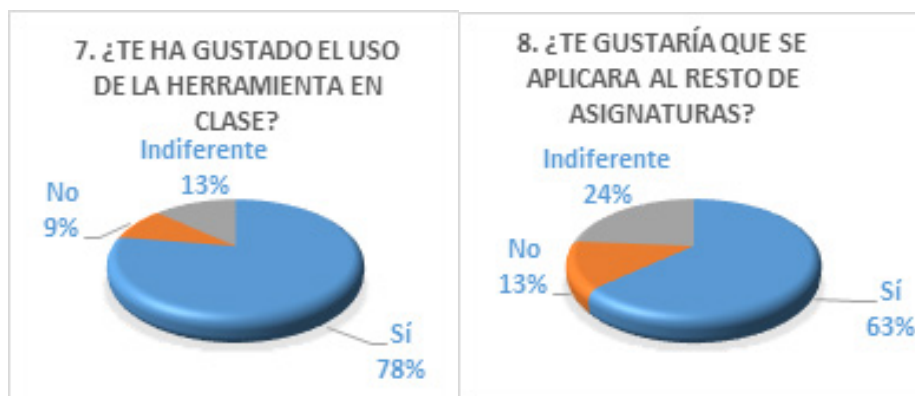
Gráfico 3. Resultado de las preguntas sobre la dinamización, gamificación y docencia dual



En cuanto a las cuestiones relativas a la dinamización y gamificación de la asignatura de Derecho de Obligaciones y Contratos, así como la aplicación de la docencia dual, de nuevo las gráficas nos muestran que las mejores puntuaciones (4 y 5) concentran la mayoría de las respuestas. En este caso, la diversión proporcionada por las actividades de *Educaplay* ha sido valorada con dichos

puntos por el 74,67% de los encuestados, siendo este porcentaje del 68,42% en el caso de la pregunta sobre el mantenimiento de la atención por medio de los juegos en el sistema de docencia dual.

Gráfico 4. Resultado de las preguntas sobre valoración global de la experiencia educativa



Finalmente, la valoración global de la experiencia educativa llevada a cabo por medio de la plataforma *Educaplay* ha sido mayoritariamente positiva, pues al 78% de los encuestados le ha gustado su uso y al 63% le gustaría que se aplicara también en otras asignaturas.

#### 4. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

La innovación educativa de los últimos años ha demostrado que las TIC y la gamificación resultan un instrumento muy útil y que su implementación en la docencia universitaria puede reportar grandes beneficios. En este sentido, diversos estudios han puesto de manifiesto las ventajas de la utilización de las citadas herramientas tanto en los estudiantes como en los docentes, tales como la mejora del rendimiento (Vélez-Osorio, 2016) y del proceso de aprendizaje, la motivación en el estudio de las asignaturas (Martínez et al., 2018) o la adquisición y fortalecimiento de las competencias digitales de los docentes (Romero, 2019).

Pues bien, en este curso académico marcado por la COVID-19, las TIC y la gamificación han adquirido una relevancia aún mayor en la educación superior, puesto que han permitido la superación no solo de los retos habituales de cualquier enseñanza (facilitar el aprendizaje de la asignatura), sino también de los nuevos desafíos derivados del sistema de docencia dual, como lo es la aplicación de herramientas que permitan mantener la atención del estudiantado que por razones de aforo no puede asistir presencialmente al aula, mientras les entretiene.

La presente experiencia educativa partía de tales retos como objetivos y, con la finalidad de superarlos, se ha servido de la plataforma virtual *Educaplay*, dado que presentaba diversas ventajas frente a otras herramientas. En primer lugar, esta no se limita a una única actividad, sino que permite la creación de actividades de diferente tipología, tales como crucigramas, relación de conceptos, ruletas de palabras, etc. Asimismo, *Educaplay* permite al estudiantado el seguimiento de la docencia con independencia de su ubicación —en el aula o en lugar remoto— gracias a la facilidad de acceso a sus actividades a través de Moodle, como si de cualquier otro material de la asignatura se tratase. En consecuencia, el alumnado también puede acceder a las actividades creadas fuera del horario lectivo

como medio para la consolidación de los conocimientos adquiridos.

Ahora bien, también hemos encontrado limitaciones durante la presente experiencia educativa y es que, a pesar de que la plataforma sí que realiza un seguimiento de la realización de la actividad, si el alumnado accede a través de los canales propios de la Universidad, la plataforma no registra tal seguimiento. Asimismo, no se ha podido realizar un análisis comparativo de las calificaciones del estudiantado que ha aplicado *Educaplay* con otros grupos de una misma asignatura que no haya utilizado la citada plataforma, puesto que la diferencia de calificaciones puede deberse a múltiples factores como, por ejemplo, pruebas de evaluación con diferentes cuestiones o la metodología de los distintos profesores. Del mismo modo, tampoco se ha podido comparar con los resultados obtenidos en cursos académicos anteriores de la misma asignatura porque todavía no se había implementado la docencia dual en nuestras aulas como consecuencia de la COVID-19.

Por lo que se refiere a la consecución de los objetivos planteados en la presente actividad, cabe destacar que, si bien es cierto que los discentes han indicado que el uso de *Educaplay* les ha ayudado en su proceso de aprendizaje (59,21%) y que han asimilado mejor aquellos temas en los que se ha utilizado la plataforma (55,26%), la mayoría de los alumnos utilizan *Educaplay* como método de aprendizaje esporádico (45%). En cuanto al segundo de nuestros objetivos, la utilización de *Educaplay* ha resultado divertida para el 74,67% de los alumnos, mientras que el 68,42% reconoce que la utilización de la plataforma en el aula le ha ayudado a mantener la atención en el sistema de docencia dual.

De lo expuesto, podemos concluir que *Educaplay* es una herramienta que facilita el aprendizaje de la asignatura de Derecho de Obligaciones y Contratos en la educación superior y permite aplicar la metodología de la gamificación en la docencia universitaria, a la vez que ayuda a los alumnos a mantener la atención en el sistema de docencia dual. Sin embargo, esta plataforma no puede ser utilizada como único método de aprendizaje, sino que debe combinarse con otras herramientas docentes adecuadas.

## AGRADECIMIENTO

El presente trabajo se enmarca en el seno del Programa Redes-I3CE de Investigación en docencia universitaria del Vicerrectorado de Calidad e Innovación Educativa y del Instituto de Ciencias de la Educación de la Universidad de Alicante (Convocatoria 2020-2021), Ref.: 5144.

## 5. REFERENCIAS

- Acebes, A. (2014). Elaboración de un glosario y pasapalabra de Geografía, “Las formas del relieve”, a través de la plataforma Moodle. Una estrategia didáctica para 1º de E.S.O. En R. Martínez & E. M. Tonda (Eds.) *Nuevas perspectivas conceptuales y metodológicas para la educación geográfica*, 2, (pp. 35-46). [http://didacticageografia.age-geografia.es//docs/Publicaciones/2014\\_Nuevas\\_perspectivas\\_conceptuales2.pdf](http://didacticageografia.age-geografia.es//docs/Publicaciones/2014_Nuevas_perspectivas_conceptuales2.pdf)
- Aparicio, A., Rodríguez, E., Anta, R.M., Navia, B., & Andrés, P. (2015). *Pasapalabra en el Grado de Farmacia y Nutrición Humana y Dietética. Proyecto de Innovación y Mejora de la Calidad*

Docente. <https://eprints.ucm.es/28112/1/MEMORIA-PIMCD256.pdf>

- Artal, J.S. (2019). Educaplay. Una plataforma educativa para integrar la gamificación como estrategia didáctica complementaria. En J.L. Alejandre (Ed.). *Buenas prácticas en la docencia universitaria con apoyo de TIC: experiencias en 2018* (pp. 87-101). Zaragoza: Universidad de Zaragoza.
- Extremera, B., Berenguer, C., Cabedo, Ll., Molina, L., Ribera, B. & Vera, R. (2020). Las ruletas de palabras en el aprendizaje del Derecho civil en el Grado de Turismo. En R. Roig-Vila (Ed.). *Redes de Investigación e Innovación en Docencia Universitaria* (pp. 861-872). Alicante: Instituto de Ciencias de la Educación (ICE) de la Universidad de Alicante.
- Fernández-Lozano, J., Bonachea, J., Morellón, M. & Remondo, J. (2018). Gamification in science: a “password” application for bilingual learning of geologic concepts. En J. Duque-Macías & A. P. Bernal (Eds.) *XX Simposio sobre Enseñanza de la Geología. Libro de Actas* (pp. 209-218). [https://www.researchgate.net/publication/326423243\\_LUDIFICACION\\_EN\\_EL\\_AULA\\_DE\\_CIENCIAS\\_CREACION\\_DE\\_UN\\_PASAPALABRA\\_PARA\\_EL\\_APRENDIZAJE\\_BILINGUE\\_DE\\_CONCEPTOS\\_GEOLOGICOS](https://www.researchgate.net/publication/326423243_LUDIFICACION_EN_EL_AULA_DE_CIENCIAS_CREACION_DE_UN_PASAPALABRA_PARA_EL_APRENDIZAJE_BILINGUE_DE_CONCEPTOS_GEOLOGICOS)
- Fernández-Lozano, J., Bonachea, J., Morellón, M. & Remondo, J. (2020). Un “pasapalabra” para el aprendizaje de conceptos geológicos. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 28, 1, pp. 50-59. <https://www.raco.cat/index.php/ECT/article/view/372924>
- Guevara, C. (2020). *Del aprendizaje aúlico al aprendizaje a distancia*. En E. Colomo (Ed.). *La tecnología como eje del cambio metodológico* (pp. 2033-2037). Málaga: Universidad de Málaga. <https://riuma.uma.es/xmlui/handle/10630/19862>
- García-Martín, S. & García Martín, J. (2020). Innovación docente universitaria: uso y aplicación de Educaplay. En E. López (Ed). *Claves para la innovación pedagógica ante los nuevos retos: respuestas en la vanguardia de la práctica educativa* (pp. 1797-1802).
- Heaslip, G., Donovan, P., & Cullen, J. G. (2014). Student response systems and learner engagement in large classes. *Active Learning in Higher Education*, 15(1), 11-24. <http://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/1469787413514648>.
- Infante, E. (2018). Self-made Psychology of Groups bilingual glossary: A participative computer-based methodology. En A. Rodríguez, I. Castro-Abancéns & C. Foronda-Robles (Eds.) *IX Jornadas de Innovación e Investigación Docente. I International Workshop. Educational Innovation and Research* (pp. 34-40), Sevilla: Universidad de Sevilla.
- Manrique, Y. & Rios, C. (2020). Desempeño del Diseño Multimedia en el Aprendizaje Integral en Educación Primaria. *3C TIC. Cuadernos De Desarrollo Aplicados a Las TIC*, 9(2), 17-39. <https://ojs.3ciencias.com/index.php/3c-tic/article/view/981>
- Martínez, N., Berenguer, C., Bustos, Y., Extremera, B., López, P., López, C., Múrtula, V., Ortiz, M., Ramos, A., & Ribera, B. (2019). La plataforma Brainscape para el autoaprendizaje y la autoevaluación de Regulación jurídico-civil del Turismo: las e-flashcards. En R. Roig-Vila (Ed.). *Redes de Investigación e Innovación en Docencia Universitaria* (pp. 655-668). Alicante: Instituto de Ciencias de la Educación (ICE) de la Universidad de Alicante.



- Martínez, N., Berenguer, C., Cabedo, Ll., Evangelio, R., López, J. & Múrtula, V. (2018). Aprender Derecho jugando: Quizizz y su aplicación a la asignatura Regulación jurídico-civil del Turismo. En R. Roig-Vila (ed.). *El compromiso académico y social a través de la investigación e innovación educativas en la Enseñanza Superior*, (pp. 684-693). Barcelona: Octaedro.
- Melchor, E. (2012). Gamificación y e-Learning: un ejemplo con el juego del pasapalabra. *EFQUEL Innovation Forum*, 137-144. [https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/31208445/EFQUEL-Innovation-FORum-2012-Proceedings\\_FINAL-web.pdf](https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/31208445/EFQUEL-Innovation-FORum-2012-Proceedings_FINAL-web.pdf)
- Morote, E., González, M., Fernández, L., & Miguel, F. (2010). *Actividades lúdicas para el desarrollo de la competencia lingüística en Educación Secundaria: concurso de ortografía y pasapalabra*. <https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/13237/1/Actividadeslúdicascompetencialingüística.pdf>
- Muñoz, J.M. (2010). Juegos educativos. FYQ Pasapalabra. *Mundo Educativo. Revista Digital de Educación*, 38, 18-21.
- Novo, C. (2020). Educaplay. Haz del aprendizaje un juego atractivo. *Aula de innovación educativa*, 299, 61-62.
- Posada, F. (2017). Gamifica tu aula: experiencia de gamificación TIC para el aula. *Actas del V Congreso Internacional de Videojuegos y Educación (CIVE" 17)*. <https://riull.ull.es/xmlui/handle/915/6791>
- Rodríguez, M. S. M. (2020). Gamified experience in semi-attendance education for adults: integrating contents and motivation. *International Journal of ANGLISTICUM Literature, Linguistics & Interdisciplinary Studies*, 9 (3). [www.anglisticum.org.mk/index.php/IJLLIS/article/view/2057](http://www.anglisticum.org.mk/index.php/IJLLIS/article/view/2057)
- Romero, O.R. (2019). *La plataforma educativa educaplay y la competencia TIC en los docentes de la Red 07, UGEL02, Independencia*, 2019. [http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/37026/ROMERO\\_MO.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/37026/ROMERO_MO.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Rosales, M.A., Ruiz, S., Mariel, H., Padrón, L., Garrocho, J.A. (2016) Crucigramas como estrategia de aprendizaje de la anatomía humana para estudiantes de estomatología: reporte preliminar, *Revista de Educación en Ciencias de la Salud*, 13 (1). <http://www2.udec.cl/ofem/recs/>
- Solanes, M.M., (2019). Gamificación con los juegos Pasapalabra, Crucigrama y “Kahoot” para la evaluación del aprendizaje del Derecho en aula inversa. En A. M. Delgado & I. Beltrán De Heredia (Eds.) *La docencia del Derecho en la sociedad digital* (pp. 189-206). <https://aflabor.files.wordpress.com/2019/09/2019-la-docencia-del-derecho-en-la-sociedad-digital.pdf>
- Vélez-Osorio, I. M. (2016). La gamificación en el aprendizaje de los estudiantes universitarios. *Rastros Rostros*, 18(33), 27-38. <https://doi.org/10.16925/ra.v18i33.1683>