



Universitat d'Alacant
Universidad de Alicante

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

**Memòries del Programa
de Xarxes-I3CE de qualitat,
innovació i investigació
en docència universitària**

Convocatoria
2020-21

Convocatòria
2020-21



Satorre Cuerda, Rosana (Coordinación)
Menargues Marcilla, María Asunción; Díez Ros, Rocío; Pellín Buades, Neus (Eds.)

UA

UNIVERSITAT D'ALACANT
UNIVERSIDAD DE ALICANTE

Vicerectorat de Transformació Digital
Vicerrectorado de Transformación Digital
Institut de Ciències de l'Educació
Instituto de Ciencias de la Educación

Memorias del Programa de Redes-I3CE de calidad, innovación e investigación en docencia universitaria. Convocatoria 2020-21 / Memòries del Programa de Xarxes-I3CE de qualitat, innovació i investigació en docència universitària. Convocatòria 2020-21

Organització: Institut de Ciències de l'Educació (Vicerectorat de Transformació Digital) de la Universitat d'Alacant/ *Organización: Instituto de Ciencias de la Educación (Vicerrectorado de Transformación Digital) de la Universidad de Alicante*

Edició / *Edición*: Rosana Satorre Cuerda (Coord.), Asunción Menargues Marcillas, Rocío Díez Ros, Neus Pellin Buades

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

Primera edició / *Primera edición*: desembre 2021/ diciembre 2021

© De l'edició/ *De la edición*: Rosana Satorre Cuerda, Asunción Menargues Marcillas, Rocío Díez Ros & Neus Pellin Buades

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

© D'aquesta edició: Universitat d'Alacant / *De esta edición: Universidad de Alicante*

ice@ua.es

Memorias del Programa de Redes-I3CE de calidad, innovación e investigación en docencia universitaria. Convocatoria 2020-21 / Memòries del Programa de Xarxes-I3CE de qualitat, innovació i investigació en docència universitària. Convocatòria 2020-21 © 2021 by Universitat d'Alacant / Universidad de Alicante is licensed under [CC BY-NC-ND 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/) 

ISBN: 978-84-09-34941-8

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) 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) 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*

Aquesta publicació s'ha fet seguint les directrius d'accessibilitat UNE-EN 301549:2020 / Esta publicación se ha hecho siguiendo las directrices de accesibilidad UNE-EN 301549:2020.

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

83.La gamificación en la docencia dual a través de la plataforma *Educaplay*

B. Extremera Fernández¹; E. Algarra Prats²; Ll. Cabedo Serna³; P. J. Femenía López⁴; N. Martínez Martínez⁵; V. Múrtula Lafuente⁶; Á. Ramos Maestre⁷; B. Ribera Blanes⁸; R. M. Vera Vargas⁹

¹beatriz.extremera@ua.es; ²e.algarra@ua.es; ³llanos.cabedo@ua.es;

⁴femenia@ua.es; ⁵n.martinez@ua.es; ⁶vmurtula@ua.es; ⁷a.ramos@ua.es;

⁸bribera@ua.es; ⁹rm.vera@ua.es

Departamento de Derecho Civil

Universidad de Alicante

Resumen (Abstract)

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 a través de Moodle. Para valorar la consecución de los objetivos planteados, los discentes han respondido a una encuesta de cuyos resultados se extrae que la experiencia ha introducido una nueva plataforma en la enseñanza del Derecho, así como que esta ha ayudado en el proceso de aprendizaje de la mayoría de los alumnos (59,8%). Sin embargo, únicamente el

30% de los discentes ha utilizado la plataforma como método de autocorrección y 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. Introducció

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. 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 propósito de alcanzar los objetivos que se plantean, hemos elegido la plataforma virtual *Educaplay*.

2. Objetivos

1. Diseñar una experiencia educativa innovadora consistente en la aplicación de la herramienta *Educaplay* en la enseñanza del Derecho civil (Objetivo 1).
2. Facilitar el aprendizaje de conceptos jurídicos a través de ruletas de palabras (Objetivo 2).
3. Que a través del sistema de corrección de la plataforma exista una autoevaluación del alumno (Objetivo 3).
4. Implementar las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje del Derecho civil (Objetivo 4).

3. Método

3.1. Descripción del contexto y de los participantes

La presente experiencia de innovación educativa se ha implementado en los grupos 1 (52 matriculados) y 3 (28 matriculados) del Grado en Derecho, el Grupo 51 (52 matriculados) del doble Grado en Derecho y Administración y Dirección de Empresas (DADE), el Grupo 21 (39 matriculados) del doble Grado en Derecho y Criminología (DECRIM) y en el Grupo 72 (58 matriculados) del doble Grado en Derecho y Relaciones Internacionales (DERRII) de la asignatura de Introducción al Derecho Civil y de la Persona (IDCDP) (19005).

Asimismo, en los grupos 1 (60 matriculados), 2 (59 matriculados), 3 (39 matriculados), 10 (30 matriculados) del Grado en Derecho y el Grupo 51 (45 matriculados) de DADE de la asignatura de Derecho de Obligaciones y Contratos (DOYC) (19011).

Y, por último, en el grupo 10 (26 matriculados) del Grado en Derecho, el Grupo 51 (45 matriculados) de DADE y el Grupo 21 (73 matriculados) de DECRIM de la asignatura de Derecho de Familia y Sucesiones (DFYS) (19018).

Lo expuesto supone que la experiencia de innovación docente se ha aplicado en casi 600 estudiantes de la Facultad de Derecho de la Universidad de Alicante. La diferencia más destacable entre los discentes de las diferentes asignaturas es que se cursan en cursos distintos, si bien no parece que ello conlleve consecuencia alguna.

3.2. Instrumento utilizado para evaluar la experiencia educativa

El instrumento utilizado para evaluar la experiencia educativa han sido las encuestas, elaboradas por el profesorado a través de la aplicación “Cuestionarios” de UACloud y de los Formularios de Google. Tras la obtención de los resultados, se ha procedido a la valoración de la consecución de los objetivos propuestos por parte de los miembros de la Red de Innovación Docente.

3.3. Descripción de la experiencia

En nuestra experiencia, el profesorado ha creado una actividad por tema o conjunto de temas estudiados que, posteriormente, eran compartidas a través de Moodle. Más tarde, tras la explicación correspondiente, el alumnado accedía durante el horario lectivo y resolvía las actividades con el fin de comprobar el conocimiento adquirido.

4. Resultados

Aunque en esta experiencia de innovación docente han participado un total de 586 alumnos y alumnas, la encuesta de valoración, llevada a cabo a través de la herramienta “Cuestionarios” de UACloud, fue contestada por un total de 234 estudiantes, es decir, solo el 40% de los participantes en la actividad. A continuación, se muestran los resultados y gráficos resultantes de la resolución de la encuesta:

Gráfico 1. Resultado del Objetivo 4



Gráfico 2. Resultado del Objetivo 2

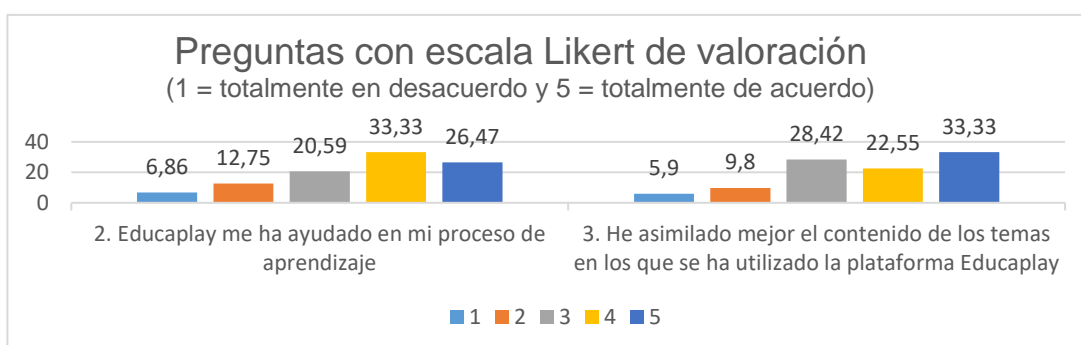
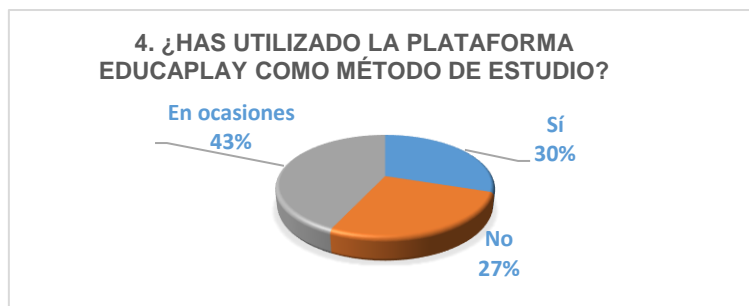


Gráfico 3. Resultado del Objetivo 3



De los presentes gráficos se desprende que la herramienta *Educaplay* era mayoritariamente desconocida por parte del alumnado, así como que la mayoría de los discentes (59,8% y 55,88%) considera que el uso de *Educaplay* le ha facilitado el aprendizaje de conceptos jurídicos. Por el contrario, únicamente el 30% de los estudiantes han utilizado *Educaplay* como método de autoevaluación y aprendizaje.

5. Conclusiones

La presente experiencia educativa se ha basado en la aplicación de la plataforma virtual *Educaplay*, dado que presentaba diversas ventajas frente a otras herramientas: porque permitía la creación de actividades de diferente tipología a la vez que el estudiantado podía acceder a las actividades con independencia de su ubicación. Ahora bien, también hemos encontrado limitaciones: por un lado, si el alumnado accedía a la plataforma a través de los canales propios de la Universidad, esta no registraba tal seguimiento; por el otro, 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.

Por lo que se refiere a la consecución de los objetivos planteados, 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 (59,8%) y que han asimilado mejor aquellos temas en los que se ha utilizado la plataforma (55,88%), la mayoría de los alumnos utilizan *Educaplay* como método de aprendizaje esporádico (43%).

De lo expuesto, podemos concluir que *Educaplay* es una herramienta que facilita el aprendizaje del Derecho civil. Sin embargo, esta plataforma no puede ser utilizada como único método de aprendizaje, sino que debe combinarse con otras herramientas docentes adecuadas.

6. Tareas desarrolladas en la red

Participante de la red	Tareas que desarrolla
Extremera Fernández, Beatriz	Coordinación de la Red; diseño de la Red en la asignatura IDCDP; procesos de evaluación; coautora en la publicación; comunicación oral en las Jornadas de Redes
Algarra Prats, Esther	Participación en los procesos de evaluación de la experiencia
Cabedo Serna, Llanos	Diseño de la Red en la asignatura DOYC; procesos de evaluación; coautora en la publicación; comunicación oral en las Jornadas de Redes
Femenía López, Pedro José	Diseño de la Red en la asignatura IDCDP; procesos de evaluación; coautor en la publicación; comunicación oral en las Jornadas de Redes
Martínez Martínez, Nuria	Diseño de la Red en la asignatura DOYC; procesos de evaluación; coautora en la publicación; comunicación oral en las Jornadas de Redes

Múrtula Lafuente, Virginia	Diseño de la Red en la asignatura DOYC e IDC DP; procesos de evaluación; coautora en la publicación; comunicación oral en las Jornadas de Redes
Ramos Maestre, Áurea	Diseño de la Red en la asignatura DFYS e IDC DP; procesos de evaluación de la experiencia; coautora en la publicación; comunicación oral en las Jornadas de Redes
Ribera Blanes, Begoña	Diseño de la Red en la asignatura DFYS e IDC DP; procesos de evaluación; coautora en la publicación; comunicación oral en las Jornadas de Redes
Vera Vargas, Rosa María	Sistematización de los datos obtenidos del cuestionario de valoración; procesos de evaluación; coautora en la publicación; comunicación oral en las Jornadas de Redes

7. Referencias bibliográficas

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.

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

8. Referencia bibliográfica de la publicación científica de miembros de la red publicada o en prensa que complementa esta memoria

Extremera, B., Cabedo, Ll., Femenía, P.J., Martínez, N., Múrtula, V., Ribera Blanes, B., Vera Vargas, R. M. (2021): Cómo aprender Derecho civil mediante la gamificación: la experiencia con Educaplay. En R. Satorre Cuerda (Coord.) *Redes de Investigación e Innovación en Docencia Universitaria* (pp. 651-662). Alicante: Instituto de Ciencias de la Educación (ICE) de la Universidad de Alicante.