

REDES DE INVESTIGACIÓN
E INNOVACIÓN EN
DOCENCIA UNIVERSITARIA

VOLUMEN
2020

XARXES D'INVESTIGACIÓ I
INNOVACIÓ EN DOCÈNCIA
UNIVERSITÀRIA

VOLUM 2020

Roig Vila, Rosabel (Coordinación)

Antolí Martínez, Jordi M.

Díez Ros, Rocío

Pellín Buades, Neus (Eds.)

UA

UNIVERSITAT D'ALACANT
UNIVERSIDAD DE ALICANTE

ICE

Institut de Ciències de l'Educació
Instituto de Ciencias de la Educación



Redes de Investigación e Innovación en Docencia Universitaria. Volumen 2020

ROSABEL ROIG-VILA (COORD.),
JORDI M. ANTOLÍ MARTÍNEZ, ROCÍO DÍEZ ROS & NEUS PELLÍN BUADES
(Eds.)

Redes de Investigación e Innovación en Docencia Universitaria. Volumen 2020

Edició / Edición: Rosabel Roig-Vila (Coord.), Jordi M. Antolí Martínez, Rocío Díez Ros & Neus Pellín Buades (Eds.)

Comité editorial internacional:

Prof. Dr. Julio Cabero Almenara, Universidad de Sevilla

Prof. Dr. Antonio Cortijo Ocaña, University of California at Santa Barbara

Profa. Dra. Floriana Falcinelli, Università degli Studi di Perugia

Profa. Dra. Carolina Flores Lueg, Universidad del Bío-Bío

Profa. Dra. Chiara Maria Gemma, Università degli studi di Bari Aldo Moro

Profa. Dra. Mariana Gonzalez Boluda, Universidad de Birmingham

Prof. Manuel León Urrutia, University of Southampton

Prof. Dr. Alexander López Padrón, Universidad Técnica de Manabí

Profa. Dra. Victoria I. Marín, Universidad de Oldenburgo

Prof. Dr. Enric Mallorquí-Ruscalleda, Indiana University-Purdue University, Indianapolis

Prof. Dr. Santiago Mengual Andrés, Universitat de València

Prof. Dr. Fabrizio Manuel Sirignano, Università degli Studi Suor Orsola Benincasa di Napoli

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

Revisora tècnica/ Revisora técnica: Neus Pellín Buades

Primera edició: octubre 2020

© De l'edició/ De la edición: Rosabel Roig-Vila, Jordi M. Antolí Martínez, Rocío Díez Ros & 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: 978-84-09-20703-9

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. Dirijase 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

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

73. Las ruletas de palabras en el aprendizaje del Derecho civil en el Grado en Turismo

Extremera Fernández, Beatriz¹; Berenguer Albaladejo, Cristina²; Cabedo Serna, Llanos³; Molina Martínez, Lucía⁴; Ribera Blanes, Begoña⁵; Vera Vargas, Rosa María⁶.

¹Universidad de Alicante, *beatriz.extremera@ua.es*

²Universidad de Alicante, *c.berenguer@ua.es*

³Universidad de Alicante, *llanos.cabedo@ua.es*

⁴Universidad de Alicante, *lmm111@alu.ua.es*

⁵Universidad de Alicante, *bribera@ua.es*

⁶Universidad de Alicante, *rm.vera@ua.es*

RESUMEN

La ruleta de palabras ha sido una prueba popularizada a través de un conocido concurso televisivo. Consiste en que el concursante debe acertar, en un tiempo limitado, el mayor número de palabras en atención a la definición proporcionada, teniendo como pista que dicho concepto empieza o contiene una letra determinada del abecedario. En la actualidad, las TIC han permitido trasladar este juego a nuestras aulas a través de plataformas como *Educaplay*. La implementación de esta experiencia de innovación educativa nos ha permitido alcanzar un doble objetivo: por un lado, facilitar al alumnado la asimilación de conceptos técnico-jurídicos en titulaciones no jurídicas; y, por otro lado, proporcionar al profesorado una herramienta para comprobar la adquisición de tales conocimientos. Esta técnica de aprendizaje ha tenido gran aceptación por los discentes puesto que al 96% del alumnado encuestado le ha gustado su aplicación en la materia y recomendaría su uso en el resto de asignaturas. Por ello, concluimos que gamificar la enseñanza del Derecho mediante las ruletas de palabras es una excelente forma de motivar al alumnado para alcanzar uno de los principales resultados de aprendizaje de la asignatura, cual es la asimilación de los conceptos básicos de las instituciones analizadas.

PALABRAS CLAVE: Derecho civil, Educaplay, Gamificación, Ruleta de palabras, Turismo.

1. INTRODUCCIÓN

La realidad diaria de nuestras instituciones educativas en cualquiera de sus niveles de enseñanza (primaria, secundaria y superior) demuestra que la mayor parte del profesorado sigue usando recursos educativos tradicionales en las sesiones de aprendizaje y se sirve poco de recursos digitales, limitándose dicho uso, en la mayoría de los casos, a vídeos o presentaciones *power point*. Todo ello implica la mínima aplicación del uso de las capacidades de la competencia TIC en las diversas sesiones de aprendizaje debido a varios factores, entre los que se encuentran el escaso conocimiento en el uso de los recursos tecnológicos, en la elaboración de materiales digitales y en el propio empleo de diversos medios o herramientas informáticos. Ante esta situación es necesario promover que el profesorado desarrolle las competencias necesarias para que se convierta en un colectivo productor de recursos digitales mediante el trabajo colaborativo y el empleo de plataformas virtuales educativas (Romero, 2019).

Diversos estudios ponen de manifiesto la necesidad de impulsar 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. A estos efectos, debe tenerse en cuenta, en primer lugar, que los estudiantes que se encuentran en nuestras aulas pueden considerarse «nativos digitales», por lo que están acostumbrados a interactuar con dispositivos tecnológicos tales como smartphones y tabletas y esperan que estos mismos medios puedan intervenir en su propio proceso de aprendizaje, haciéndolo más gratificante y significativo y, en segundo lugar, que es la primera vez que estos mismos estudiantes se aproximan a una asignatura del ámbito jurídico, con lo que van a tener que aprender y retener muchos conceptos hasta entonces desconocidos para ellos. A estos efectos, 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). Con el objetivo de aplicar la ludificación en el aula y de utilizar herramientas que provoquen el acercamiento a la terminología jurídica, hemos elegido la ruleta de palabras, aplicación que se incluye en la plataforma virtual *Educaplay*.

La ruleta de palabras es una aplicación de la plataforma virtual gratuita *Educaplay* que, inspirada en un conocido concurso televisivo, ofrece la posibilidad al jugador (en nuestro caso, al alumno) de poder acertar en un tiempo limitado el mayor número posible de palabras que componen la ruleta con la definición de cada concepto que se le proporciona y teniendo en cuenta que la palabra empieza o contiene una letra determinada del abecedario. 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.

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, Donovan & Cullen, 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 particular, emplear las ruletas de palabras en las sesiones formativas que transcurren dentro del aula y tener que ser éstas resueltas por grupos en un tiempo determinado provoca que los alumnos se vuelvan más participativos, que interactúen de una forma más dinámica entre ellos y con el profesor y que se impliquen y comprometan más activamente en su propio proceso de adquisición de conocimientos.

En lo que respecta a las investigaciones realizadas sobre el empleo de esta herramienta en los diferentes niveles educativos puede observarse que se trata de un recurso muy utilizado tanto en los últimos cursos de primaria (Melchor, 2012) y secundaria (Morote, González, Fernández & Miguel, 2010; Muñoz, 2010), como en la educación superior (Ortega, 2015). De estos estudios se obtiene que la aplicación de la herramienta en el ámbito universitario se ha producido con éxito en diferentes estudios de Grado, como es el caso de Geografía (Acebes, 2014), Farmacia y Nutrición Humana y Dietética (Aparicio, Rodríguez, Anta, Navia & Andrés, 2015), Geología (Fernández-Lozano, Bonachea, Morellón, & Remondo, 2018), Psicología (Infante, 2018) y Derecho (Solanes, 2019). Resulta llamativa la inexistencia de ejemplos documentados sobre la utilización de las ruletas de palabras en otras titulaciones que, no dedicándose al estudio exclusivo de materias jurídicas, sin embargo, contengan algunas asignaturas que sí lo sean, como sería el caso del grado de Turismo, pues es en esos entornos de aprendizaje donde se precisa potenciar que el alumno, normalmente de primer curso, pero que no ha tenido contacto previo con la terminología jurídica, 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).

Con esta finalidad, la presente red de innovación educativa se basa en la utilización de la aplicación de la ruleta de palabras, integrada en la plataforma educativa *Educaplay*, para motivar el autoaprendizaje y la autoevaluación del alumnado del Grado de Turismo.

2. MÉTODO

2.1. Descripción del contexto y de los participantes

La herramienta docente analizada en el presente trabajo se ha implementado en la asignatura “Regulación jurídico-civil del Turismo” (código 23510) de la Universidad de Alicante, que se imparte en el primer cuatrimestre tanto del Grado en Turismo como del doble grado en Turismo y ADE

(TADE), si bien se ha limitado su implementación al Grado en Turismo. Los destinatarios de la actividad docente han sido los estudiantes del grupo 2 (con 17 alumnos matriculados), grupo 3 (63 alumnos) y grupo 4 (63 alumnos). Se trata de grupos que reciben docencia en el primer cuatrimestre del primer curso, de manera que la experiencia docente se ha realizado con estudiantado con poca experiencia de aprendizaje en el contexto universitario. A esto se añade que son estudiantes desconocedores de la terminología y conceptos jurídicos, debido a que en la enseñanza secundaria no se imparten contenidos relacionados con el Derecho.

El último día de clase se realizó una encuesta en todos los grupos, si bien no fue cumplimentada por todos los alumnos (14 en el grupo 2, 43 en el grupo 3 y 47 en el grupo 4).

2.2. Instrumentos

El recurso docente empleado ha sido la “ruleta de palabras”, que es una actividad disponible para los profesionales de la enseñanza en la plataforma on line *Educaplay* (es.educaplay.com). *Educaplay* es una plataforma que permite crear actividades educativas multimedia caracterizadas por el método de la gamificación. Si bien no contempla el nivel educativo universitario, ya que está fundamentalmente pensada para los niveles educativos inferiores, se trata de una herramienta que ofrece múltiples recursos docentes adecuados para la enseñanza universitaria. 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.

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 “no establecido” ya que la plataforma no contempla el nivel de educación universitario. Por último, deben proporcionarse tres “etiquetas” o tags para poder publicarla.

De entre las distintas funcionalidades que *Educaplay* ofrece para la actividad de ruleta de palabras, 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

Como hemos advertido previamente, la experiencia de innovación educativa ha consistido en la aplicación de la plataforma digital *Educaplay*, en concreto, en la ruleta de palabras en aras de aplicar la gamificación en el aula permitiendo al docente, a su vez, la comprobación de los conocimientos del alumnado.

En nuestra experiencia, el profesorado ha creado una ruleta de palabras por cada tres temas estudiados para que, de este modo, se permita la agrupación de diversos conceptos y la comprobación de la asimilación de los mismos. Asimismo, se ha establecido una definición que permita al estudiante adivinar la palabra que empiece o contenga una letra determinada y hemos determinado, en el supuesto de ser necesario, diversas soluciones para aumentar las posibilidades de acierto del alumnado y para evitar confusiones, por ejemplo, entre singular y plural o por el fenómeno de la sinonimia.

Imagen 1. Ejemplo de creación de ruleta de palabras con *Educaplay* para el grupo 4 del grado en Turismo.

Letra	Opción	Respuestas	Definición
A	Empieza	Acreedor,Activo	Quien tiene el poder de exigir el cumplimiento de la obligación
B	Empieza	Bilateral	Tipo de obligación en la que las personas que intervienen ocupan la posición activa y pasiva, de forma que son acreedores y deudores recíprocos el uno del otro.
C	Empieza	Culpa	Omisión de aquella diligencia que exija la naturaleza de la obligación y corresponda a las circunstancias de las personas, del tiempo y del lugar, aunque no se haya establecido expresamente en la obligación
D	Empieza	Dolo	Incumplimiento realizado de una forma consciente y deliberadamente de una obligación por parte del deudor, sabiendo que causará un perjuicio al acreedor
E	Empieza	Ejecución,Ejecutiva	Tipo de acción en la que se solicita que se realice la prestación forzosa una vez que el deudor haya sido condenado y no haya cumplido voluntariamente
F	Empieza	Fuerza Mayor	Acontecimiento que, aunque se hubiera previsto, no se hubiera podido evitar el daño o incumplimiento, como un terremoto
G	Empieza	Garantía genérica,Genérica	El principio de responsabilidad patrimonial universal del deudor se trata de una garantía...
H	Empieza	Hipoteca	Tipo de derecho real que recae sobre un bien inmueble pero la posesión la conserva el propietario del bien
I	Empieza	Incumplimiento	Falta de cumplimiento de la prestación debida en los exactos términos en que la misma sea exigible, que tiene como consecuencia la lesión del interés del acreedor que se produce porque el deudor no ha realizado la prestación, la ha realizado pero de forma defectuosa o se ha retrasado en el cumplimiento de la obligación de forma culpable.

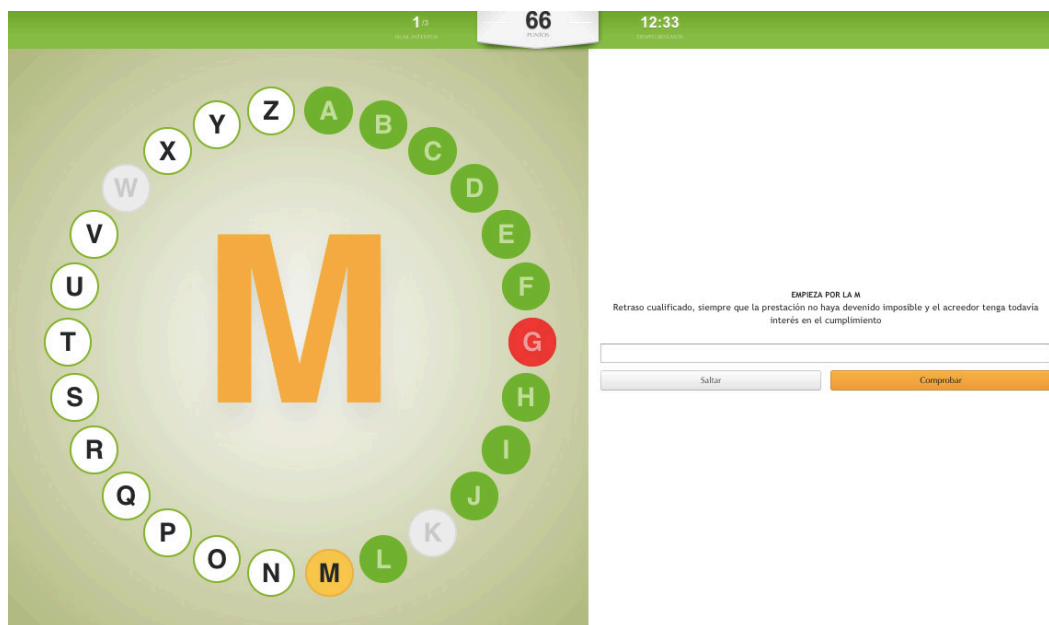
Posteriormente, el profesorado ha configurado la actividad por lo que se refiere al tiempo del que dispone el estudiante para realizar el ejercicio y el número de intentos para realizar la actividad, esto se refiere al número de errores máximo permitido durante el ejercicio, en nuestra experiencia establecimos que el estudiantado debía resolver la ruleta de palabras en 900 segundos y con el límite máximo de 5 fallos. También es posible establecer si la respuesta proporcionada debe ser sensible a las mayúsculas/minúsculas y a los acentos que, en nuestro caso, descartamos tal posibilidad para aumentar las posibilidades de acierto de los discentes.

En el momento de realización de la ruleta de palabras en el aula, el discente puede acceder a la plataforma a través de un ordenador, tableta o teléfono móvil, sin necesidad de registro previo,

aunque es recomendable. Para que los discentes puedan acceder a la ruleta de palabras en particular, aunque existen diferentes medios para hacerlo, los/las docentes optamos por la posibilidad de “crear grupos” por dos razones. En primer lugar, esta posibilidad ofrece la ventaja de un acceso sencillo para los estudiantes, que consiste en entrar en la plataforma mediante su correo electrónico y pinchar, en la barra de herramientas de la parte superior, en un desplegable que permite elegir la opción “grupos”, tecleando a continuación el nombre dado al grupo por el discente. En segundo lugar, esta forma de proceder permite que los alumnos accedan a las ruletas tantas veces como quieran, ya que se encuentran siempre disponibles en el grupo creado. Una vez que el discente ha creado la actividad, queda publicada en “mis actividades”. Accediendo a la misma desde “mis actividades”, se puede elegir “guardar” en el grupo ya creado. Por su parte, los estudiantes, una vez que han accedido al grupo que les corresponde, deben pinchar en “Colecciones” para poder ver todas las ruletas publicadas. No obstante, también podría ser compartida dicha actividad a través de un enlace URL sin necesidad de un registro previo.

Así pues, el alumnado fue organizado en grupos de entre 4 y 5 personas en aras de favorecer el trabajo en equipo y de compartir los conocimientos adquiridos. De este modo, tras la lectura de la definición proporcionada por el docente, el alumnado decidía la respuesta y la introducía en la plataforma, que será marcada en verde si es correcta y en rojo si es incorrecta. En el caso de que prefieran no contestar en dicho momento, puede saltar dicha letra y recuperarla posteriormente.

Imagen 2. Ejemplo de ruleta de palabras con *Educaplay* en el que existen respuestas correctas y erróneas en el grupo 4 del grado en Turismo.



Al finalizar la prueba, al estudiante le aparecerá el listado de respuestas contestadas y correctas.

En definitiva, la herramienta utilizada permite la comprobación de los conocimientos adquiridos por los alumnos a través de la ludificación en el aula de una forma divertida, de modo que el estudiante aprende jugando, favoreciendo, así, el aprendizaje de conceptos jurídicos.

3. RESULTADOS

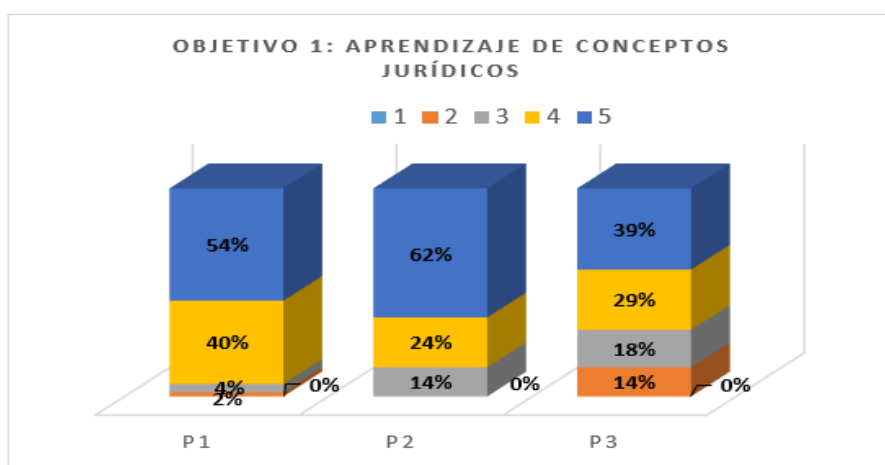
En líneas generales, la puesta en práctica de este método educativo en el aula ha arrojado unos resultados muy positivos. Tratándose de alumnado de Turismo que, además, cursa en su primer año de carrera esta asignatura, es común que el mismo se enfrente a ella con miedos e inseguridades, sin embargo, el uso de la plataforma ha despertado, desde el primer día, el interés por el aprendizaje de esta materia y, a su vez, ha facilitado al profesorado la transferencia de los conocimientos previstos en el Plan Docente de una manera más atractiva y dinámica.

La aplicación de este método se ha llevado a cabo en tres grupos distintos (Grupo 2, Grupo 3 y Grupo 4), obteniéndose en cada uno de ellos una amplia participación, sin que se perciban diferencias de un grupo a otro. Observamos que la participación del alumnado en la actividad propuesta comprende la totalidad de las/los asistentes en la mayoría de las sesiones, y ello porque el acceso a la plataforma es sencillo (se les proporciona un enlace) y no plantea problemas de conexión. Por otro lado, el empleo de la dinámica de grupos ha contribuido a la colaboración y puesta en común de ideas, facilitando que las/los estudiantes resuelvan muchas de las dudas que les surgían a lo largo del juego con el resto de componentes del grupo al que pertenecían.

La encuesta de valoración de esta experiencia de innovación docente ha sido contestada por 104 estudiantes de los 143 que se habían matriculado en la asignatura, lo que supone una participación en la encuesta del 72,73%.

El alumnado ha tenido que puntuar desde 1 (totalmente en desacuerdo) a 5 (totalmente de acuerdo) preguntas relacionadas con el aprendizaje de conceptos jurídicos por medio de las ruletas de palabras (preguntas 1 a 3), así como la facilidad para la autoevaluación de los conocimientos adquiridos a través del sistema de corrección de esta plataforma (pregunta 4), realizando finalmente una valoración general de la experiencia educativa (preguntas 5 y 6), y contando con la posibilidad de hacer observaciones y propuestas de mejora sobre la actividad en cuestión (pregunta 7). En los siguientes gráficos se presentan los resultados de las mismas:

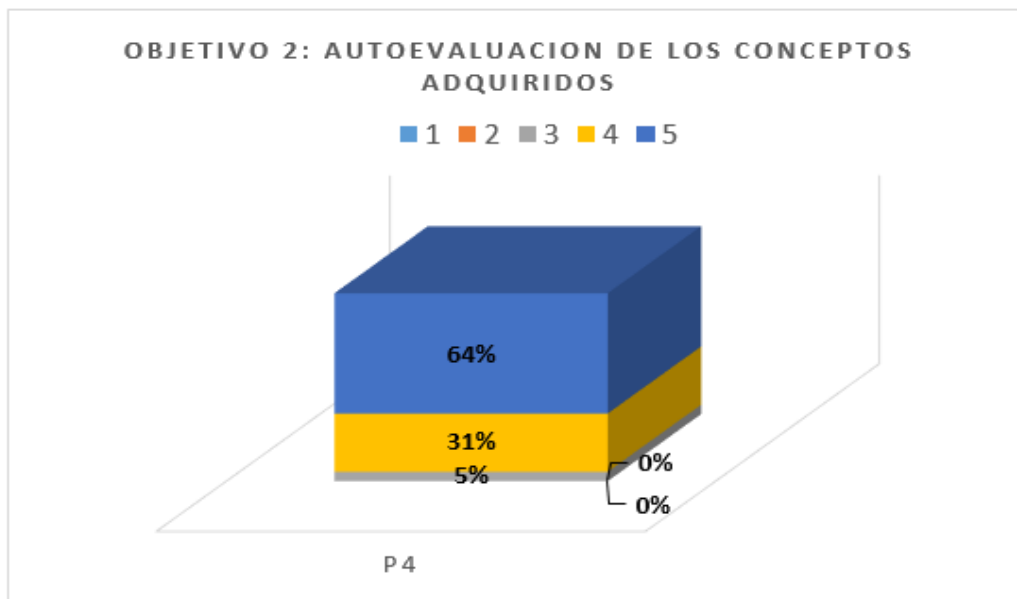
Gráfico 1: Resultado de la encuesta en cuanto al objetivo 1



El Gráfico 1 recoge el primer bloque de preguntas formuladas al alumnado, donde P1 se corresponde con “La realización de las ruletas de palabras me ha ayudado a comprender mejor los conceptos estudiados en clase”; P2 con “La realización de la actividad me ha ayudado a identificar los conceptos más importantes”, y P3 con “La realización de la prueba me ha ayudado a afrontar con más seguridad el tipo test del examen”.

Con carácter general, el alumnado considera que esta herramienta le ha sido de utilidad para aprender conceptos jurídicos, pues el 94% de ellas/os le otorga a P1 una puntuación de 4 o 5. En cuanto a la identificación de los conceptos más importantes, el 86% de las/los estudiantes considera haber alcanzado dicho objetivo, valorando P2 nuevamente con una puntuación alta, esto es, 4 o 5. Por último, la peor puntuación de este bloque se obtiene en P3, cuando se le pregunta al alumnado acerca de la seguridad que esta herramienta le aporta para afrontar el examen. En este caso, el 68% de las/los encuestadas/os otorga una puntuación de 4 o 5, lo que tampoco puede considerarse un resultado negativo, teniendo en cuenta que hay un porcentaje bastante alto de estudiantes que perciben que serán capaces de resolver satisfactoriamente el examen, a pesar de la incertidumbre sobre la dificultad del mismo, elemento que podría sesgar sus respuestas.

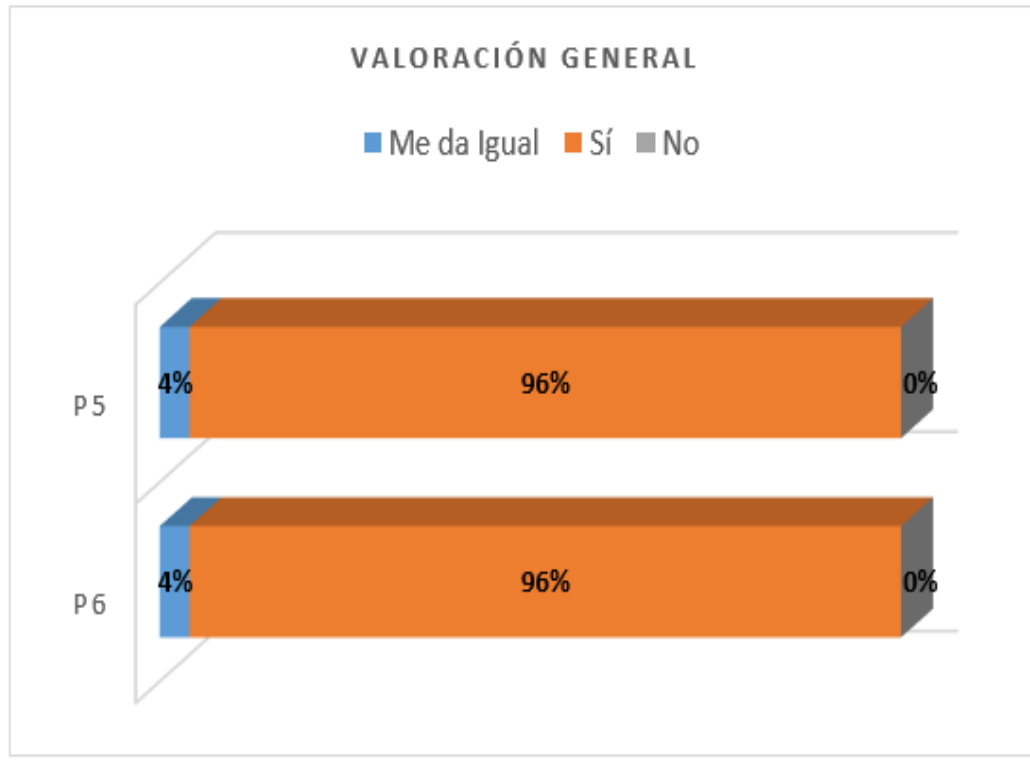
Gráfico 2: Resultado de la encuesta en cuanto al objetivo 2



El Gráfico 2 muestra los resultados obtenidos con respecto a la autoevaluación del alumnado, donde P4 se corresponde con “La corrección en la plataforma me ha ayudado a identificar los conceptos que mejor y peor me sabía”.

En este caso, podemos concluir que el sistema de corrección de la plataforma ha facilitado al alumnado la autoevaluación e identificación de aquella parte del temario sobre la que tenía que trabajar para afrontar con éxito el examen, pues así lo manifiesta el 95% de estudiantes puntuando P4 con 4 y 5 puntos.

Gráfico 3: Resultado de la encuesta en cuanto a la valoración general



Por último, en el Gráfico 3 se recogen los resultados de la valoración general que el alumnado realiza sobre esta herramienta de innovación docente. La percepción por parte de las/los estudiantes sobre la misma es muy positiva, pues el 96% de las/los encuestadas/os manifiesta que le ha gustado el uso de esta herramienta en clase (P5), así como que le gustaría que se utilizara esta plataforma en otras asignaturas (P6).

Entre las observaciones que las/los estudiantes realizan en el apartado creado al efecto, en líneas generales, se trata de comentarios positivos sobre la actividad, incidiendo en que la ruleta de palabras les ha permitido aprender de forma más dinámica, así como que la misma ha cumplido con sus expectativas. A pesar de ello, algunas/os estudiantes consideran que las preguntas formuladas eran, en ocasiones, muy largas, lo que dificultaba la respuesta en el tiempo otorgado. Dicha sugerencia será tomada en cuenta a la hora de poner en práctica en otros grupos esta experiencia de innovación docente.

4. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Para el aprendizaje de las asignaturas es esencial la adquisición previa de los conceptos básicos que la componen (Infante, 2018). Para ello, es interesante la introducción de mecanismos de juego atractivos que permitan la mejora del aprendizaje. Así pues, la aplicación de *Educaplay*, en concreto, las ruletas de palabras, posibilita la gamificación en el aula consiguiendo, de este modo, que los/las discentes tengan un mayor interés por la asignatura.

A pesar de que existen experiencias similares de la aplicación de ruletas de palabras en el ámbito universitario (Acebes, 2014; Aparicio, Rodríguez, Anta, Navia & Andrés, 2015; Fernández-Lozano, Bonachea, Morellón, & Remondo, 2018 e Infante, 2018) son escasas las experiencias aplicadas en el ámbito jurídico. En este sentido, encontramos la utilización de las ruletas de palabras en una asignatura jurídica en el ejemplo de Solanes (Solanes, 2019), sin embargo, la presente experiencia se ha aplicado en una asignatura jurídica del grado en Turismo cuyo alumnado es de primero y, además de su inexperiencia en el ámbito universitario, se enfrenta por primera vez a una asignatura jurídica de la que desconocen aquellos conceptos técnicos básicos.

En atención a los resultados obtenidos y los datos extraídos de las encuestas, entendemos que la red de innovación docente ha presentado unos resultados positivos y es que la aplicación de las ruletas de palabras ha permitido que los/las estudiantes sean más participativos, interactúen de forma más dinámica entre ellos/as y el profesorado y que se impliquen en el aula, permitiendo, a su vez una mayor facilidad en la adquisición de conocimientos (83%). Cabe destacar que la aplicación de las ruletas de palabras ha obtenido una amplia aceptación por parte del estudiantado puesto que al 96% del alumnado encuestado le ha gustado su aplicación en el aula, así como recomendaría su aplicación en otras asignaturas.

Por su parte, esta experiencia también ha reportado grandes beneficios en el profesorado. Así pues, la plataforma, a través de su sistema de revisión ha permitido identificar al docente aquellos conceptos que resultaban más difíciles al conjunto de discentes a los efectos de reforzar la explicación de los mismos.

En conclusión, la gamificación en el aula reporta unos resultados muy positivos para los/las estudiantes constatando la gran aplicabilidad de esta metodología para aquellas titulaciones que, sin ser jurídicas, se imparten asignaturas que sí lo son.

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, 35-46. Recuperado de: 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*. Recuperado de <https://eprints.ucm.es/28112/1/MEMORIA-PIMCD256.pdf>
- 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. 870

209-218). Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/326423243_LUDIFICACION_EN_EL_AULA_DE_CIENCIAS_CREACION_DE_UN_PASAPALABRA_PARA_EL_APRENDIZAJE_BILINGUE_DE_CONCEPTOS_GEOLOGICOS

- 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. Recuperado de: <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.
- 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.
- Melchor, E. (2012). Gamificación y e-Learning: un ejemplo con el juego del pasapalabra. *EFQUEL Innovation Forum*, 137-144. Recuperado de 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*. Recuperado de https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/13237/1/Actividades_lúdicascompetencialingüística.pdf
- Ortega, R.M (2015). Eficacia del concurso “pasapalabra” como herramienta de aprendizaje activo, *XII Jornadas Internacionales de Innovación Universitaria. Educar para transformar: Aprendizaje experiencial*. Recuperado de <https://pdfs.semanticscholar.org/a0dd/8e0d9022065dc-8f83ea062c2fa41166bdf02.pdf>
- Posada, F. (2017). Gamifica tu aula: experiencia de gamificación TIC para el aula. *Actas del V Congreso Internacional de Videojuegos y Educación (CIVE” 17)*. Recuperado de <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). Recuperado de www.anglisticum.org.mk/index.php/IJL-LIS/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*. Recuperado de <http://repositorio.ucv.edu.pe/bit->

stream/handle/UCV/37026/ROMERO_MO.pdf?sequence=1&isAllowed=y

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). Recuperado de: <https://aflabor.files.wordpress.com/2019/09/2019-la-docencia-del-derecho-en-la-sociedad-digital.pdf>

6. ANEXOS

Encuesta realizada por el alumnado:

Las ruletas de palabras en la asignatura Regulación Jurídico-Civil del Turismo Curso 2019/20

Valora el uso de las ruletas de palabras en el aprendizaje de la asignatura en función de tu experiencia personal

:

1. La realización de las ruletas de palabras me ha ayudado a comprender mejor los conceptos estudiados en clase:
 1 2 3 4 5
2. La realización de la actividad me ha ayudado a identificar los conceptos más importantes:
 1 2 3 4 5
3. La realización de la prueba me ha ayudado a afrontar con más seguridad el tipo test del examen:
 1 2 3 4 5
4. La corrección en la plataforma me ha ayudado a identificar los conceptos que mejor y peor me sabía:
 1 2 3 4 5

Valoración general

5. Me ha gustado el uso de esta herramienta en clase:
 Sí Me da igual No
6. Me gustaría que se utilizara esta plataforma en otras asignaturas:
 Sí Me da igual No
7. Considero que se podrían mejorar los siguientes aspectos (rellena con las observaciones que te parezcan pertinentes):
- 8.