

ENSEÑANZA E INNOVACIÓN EDUCATIVA EN EL ÁMBITO UNIVERSITARIO

Coordinadoras

CARMEN LLORENTE-CEJUDO

RAQUEL BARRAGÁN-SÁNCHEZ

NOELIA PÉREZ-RODRÍGUEZ

LORENA MARTÍN-PÁRRAGA

Dykinson, S.L.

“Enseñanza e innovación educativa en el ámbito universitario”

Coordinadoras

M^a del Carmen Llorente Cejudo

Raquel Barragán Sánchez

Noelia Pérez Rodríguez

Lorena Martín Párraga

Universidad de Sevilla

Dykinson, S.L.

© Los autores
Madrid, 2024

Editorial DYKINSON, S.L.
Meléndez Valdés, 61 - 28015 Madrid
Teléfono (+34) 915442846 - (+34) 915442869
e-mail: info@dykinson.com
<http://www.dykinson.es>
<http://www.dykinson.com>

ISBN: 978-84-1070-018-5

Preimpresión:
Besing Servicios Gráficos, S.L.
besingsg@gmail.com

ÍNDICE

INNOVACIÓN PARA LA METODOLOGÍA DIDÁCTICA DEL GRADO UNIVERSITARIO EN EDUCACIÓN PRIMARIA DESDE LAS ASIGNATURAS DE EDUCACIÓN DE LAS ARTES VISUALES Y PLÁSTICAS Y EDUCACIÓN MUSICAL

Belén Abad de los Santos; José Ignacio Cansino González28

FAQ EN CONTABILIDAD Y AUDITORÍA: EL USO DE VIDEOPODCASTS COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA

Cristina Abad-Navarro; Francisco Bravo-Urquiza; María D. Alcaide-Ruiz39

IDENTIFICACIÓN DE CONDICIONES NECESARIAS EN EL ALUMNADO PARA LA IMPLANTACIÓN DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN EL ÁMBITO DE LA CONTABILIDAD Y AUDITORÍA

María A. Agustí Pérez.....49

CARACTERÍSTICAS DE LAS UNIVERSIDADES QUE USAN MOOC EN MÉXICO

Exciani Aduy Alarcón Santamaría; Ricardo Javier Mercado del Collado59

APRENDE, ENSEÑA Y CONECTA CON LOS TITULARES DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN. UNA METODOLOGÍA ACTIVA PARA DISMINUIR LA TASA DE ABANDONO

Rosario Álvarez; Julia Morales; Carolina Sousa; Arturo Sousa.....71

EL USO DE ELEMENTOS DE LA VIDA REAL EN LA ENSEÑANZA DE LA GEOMETRÍA EN EDUCACIÓN INFANTIL

Anabel Amodeo Lucenilla; José Mariano Bajo Benito81

LAS ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN COMO HERRAMIENTA DE EVALUACIÓN DEL PROFESORADO UNIVERSITARIO EN EL TÍTULO DEL GRADO EN DERECHO

Adriana Antúnez Sánchez89

PROPUESTA DE SIMULACIÓN DE UN LABORATORIO VIRTUAL: TÉCNICAS DE EXTRACCIÓN AVANZADAS

Marina Arenas; Laura Martín-Pozo; Julia Martín; Carmen Mejías 100

MICRO CONCIERTOS: LA COMBINACIÓN DE PEDAGOGÍAS DE LA PRÁCTICA Y PRÁCTICAS GENERATIVAS PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA DE COLABORACIÓN EN ESTUDIANTES

Shirley Arias-Rivera..... 112

| | |
|---|------|
| María Sheila Velo Ramírez; Vanesa Salado Navarro; María Victoria Villegas Navas; José Antonio Matías García | 1999 |
| ESTRATEGIAS ANTIRRACISTAS EN LAS AULAS: EL DEBATE Y ANÁLISIS AUDIOVISUAL COMO HERRAMIENTAS PARA EL DESARROLLO DE PENSAMIENTO CRÍTICO | |
| Blanca Vera Moreno | 2010 |
| KAHOOT! COMO HERRAMIENTA DE INTEGRACIÓN DE CONTENIDOS EN LA ASIGNATURA DE “CRÍMENES II” EN EL DERECHO PENAL INTERNACIONAL | |
| Silvia Verdugo Guzmán | 2025 |
| PROPUESTA DE UN PROYECTO DE INNOVACIÓN PARA TRABAJAR LA DIDÁCTICA DE LA EXPRESIÓN MUSICAL, PLÁSTICA Y CORPORAL EN EL GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA | |
| Gracia Cristina Villodres; Juan Miguel Corpas..... | 2037 |
| EDUCACIÓN INTELIGENTE BASADA EN INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN LA ENSEÑANZA DE ESPAÑOL EN UNIVERSIDADES CHINAS | |
| Xinyi Zhao | 2050 |
| IKASLAB. UNA ADAPTACIÓN AUTONÓMICA DEL AULA DEL FUTURO A PARTIR DE UN ANÁLISIS SISTEMÁTICO | |
| Aitor Yañez Perea; Naiara Bilbao Quintana | 2059 |
| METODOLOGÍA PARA LA TUTORIZACIÓN DE TRABAJOS FIN DE ESTUDIO MEDIANTE LA UTILIZACIÓN DE ENTORNOS VIRTUALES DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE. UNA PROPUESTA PARA LA INTERNACIONALIZACIÓN DE LAS ENSEÑANZAS | |
| Francisco Zamora-Polo; Ana de las Heras; Amalia Luque-Sendra; Antonio Ferramosca | 2069 |
| TELEGRAM COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA EN EDUCACIÓN SUPERIOR: UN ANÁLISIS SOBRE LA PERCEPCIÓN DE LOS ESTUDIANTES DEL GRADO DE ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS | |
| Rocio Hernández Garrido; Jaime Orts Cardador; Cinta Pérez Calañas y David Perea | 2080 |

KAHOOT! COMO HERRAMIENTA DE INTEGRACIÓN DE CONTENIDOS EN LA ASIGNATURA DE “CRÍMENES II” EN EL DERECHO PENAL INTERNACIONAL

Silvia Verdugo Guzmán

Profesora de Derecho Penal. Universidad Internacional de La Rioja. silvia.verdugo@unir.net

1. INTRODUCCIÓN

Si bien actualmente sigue siendo imprescindible que un jurista consulte “fuentes de papel” como los Códigos y libros jurídicos para un estudiante del Derecho, no se puede negar que hoy en día está absolutamente presente la digitalización en todas las esferas sociales, y también en las ciencias jurídicas. Así sucede con las fuentes jurídicas digitalizadas y disponibles para ser visualizadas en pantallas y dispositivos electrónicos diversos. Lo suyo ha sucedido en la educación universitaria. En el marco del Espacio Europeo de Educación Superior la finalidad de las enseñanzas gira en torno al uso de métodos de aprendizaje atractivos y orientados a los estudiantes. En este sentido, la autora de este Capítulo, es profesora en la Facultad de Derecho de la Universidad Internacional de La Rioja, que se caracteriza por su enseñanza 100% online, donde cada profesor tiene habilitada un aula virtual para realizar su docencia, que en este caso utiliza el programa de Adobe Connect⁴².

Gracias al uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), encontramos la existencia de distintos métodos de innovación docente, que, especialmente debido al uso masivo de Internet, han permitido la creación de diversas herramientas que ayudan en el desarrollo de las actividades docentes a lo largo del curso académico. En este sentido destaca la gamificación, palabra que deriva del término anglosajón *game* (juego), y se resume en el uso de juegos como un área de gran potencial en la enseñanza universitaria

⁴² Es un *software*, que sirve para comunicarse telemáticamente y ayuda a realizar sesiones virtuales en directo con las personas que se conecten mediante reuniones confiables, personalizadas y de alta calidad. Así, permite crear diseños utilizando *pod*s de tamaño variable, cuyo diseño se puede personalizar con contenido y funcionalidades para un segmento concreto, en AdobeConnect.com. Disponible en: https://www.adobe.com/products/adobeconnect.html?s_iid=70114000002ChdJAAS Última consulta: 17.10.2023.

actual. *Kahoot!*, (que se encuentra disponible en forma gratuita en el sitio web: kahoot.it), según Rodríguez Fernández (2017, p. 181), como herramienta de gamificación en la metodología docente ha dado lugar a nuevas posibilidades para alumnos y profesores, pues se perfila como un sistema de juego que permite la gamificación y la inclusión del *smartphone* en el aula.

En torno a las dificultades de enseñanza propias del Derecho Penal, es que atrevernos a recurrir a recursos extraordinarios es sumamente complejo. Ríos Corbacho (2011), señala “El Diccionario de la Real Academia Española indica que “terror” es un “*miedo muy intenso*”; para los representantes de las disciplinas jurídicas, el “terror” es todo aquello que significa “el hecho de enfrentarse a las nuevas tecnologías”. Y es que a día de hoy sigue habiendo terror por parte de quienes enseñan las ciencias jurídico-penales la motivación para utilizar recursos que no sean la clásica pizarra con su tiza y con Código Penal en mano. Por suerte los tiempos han cambiado y ya somos cada vez más los docentes que nos atrevemos a utilizar herramientas digitales para transmitir el Derecho Penal, especialmente con *Kahoot!*. En este sentido, “(...) el uso de *Kahoot!* como herramienta informática de apoyo al desarrollo de las lecciones magistrales impartidas por el profesorado universitario experto en la materia, únicamente nos permitirá obtener múltiples e importantes beneficios pretendidos a través de su empleo, cuando precisamente éste último tenga lugar de forma correcta”, en López Picó (2020, p. 244).

Por lo anterior, el presente trabajo busca explicar el uso de la herramienta digital llamada *Kahoot!*, que, según Llorent-Vaquero (2018, p. 2693), destaca su utilidad como herramienta de evaluación interactiva inmediata, así como el elemento de motivación que supone para el alumnado, quedando evidenciado con la óptima acogida que recibe por parte de los estudiantes.

Entonces, nos atrevemos a señalar que el juego, su dinámica y posibilidad de aplicación en el mundo de la docencia de posgrado han permitido su atrevido uso a nivel de la universidad, en este caso, enfocados en el aprendizaje del Derecho Penal, de manera virtual. Será entonces descrita la experiencia docente durante un curso académico 2022/2023, de cara a destacar los aspectos positivos y negativos de su utilización en el contexto de la asignatura de Crímenes y Derecho Penal Internacional⁴³, que se imparte en el Primer cuatrimestre.

La dinámica en la utilización de *Kahoot!* en el aula virtual de la profesora que utiliza Adobe Connect, se torna de lo más útil en estos tiempos que corren. Una vez que son explicados los contenidos del temario correspondiente a los alumnos, se utiliza *Kahoot!* de

⁴³ Sin ánimo de profundizar, resumidamente podemos señalar que se trata del área jurídica que podría referirse a un derecho penal supranacional, esto es, regulaciones por medio de las cuales se tutelan bien jurídicos colectivos y también normativización de la responsabilidad penal por la comisión de crímenes a nivel internacional.

cara a realizar un refuerzo de lo aprendido mediante el uso de esta herramienta digital. En este Capítulo, se expondrán diversos planteamientos y situaciones que permiten a la docente detectar las ventajas y desventajas por el uso de *Kahoot!* como método de innovación docente. La experiencia en primera persona ha sido fundamental para dar este paso.

Por último, se describe una experiencia docente de gamificación de un tema de la asignatura, basada en el uso de *Kahoot!* utilizado para la enseñanza del Derecho Penal Internacional, en el contexto del Máster Universitario en Derecho Penal Internacional y Transnacional, de la Universidad Internacional de La Rioja. Así, luego de los resultados plasmados se presentan algunas conclusiones respecto a la experiencia docente.

2. EL USO DE HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN

Hoy en día nos encontramos por lo general frente a estudiantes que han nacido como nativos digitales, los llamados generación zeta (entre los años 1995 y los 2000), por lo que se torna cada vez más difícil captar su atención por mucho tiempo. Entonces, el uso de las TIC nos lleva a la búsqueda de nuevos métodos de enseñanza. En este sentido, confirma Álvarez Martínez (2021, p. 878), “(l)a implementación de la gamificación en el ámbito del Derecho, ha venido abriéndose espacio en la metodología docente de carácter tradicional - especialmente en la última década- y se perfila como herramienta en las disciplinas jurídicas que integran el grado de Derecho y los estudios de Máster”.

Inmersos en el campo de la enseñanza del Derecho, su vínculo con “(l)as mecánicas de juego son una serie de reglas que intentan generar juegos que se puedan disfrutar, que generen una cierta adicción y compromiso por parte de los usuarios, al aportarles retos y un camino por el que discurrir, ya bien sea en un videojuego, o en cualquier tipo de aplicación”, según Cortizo Pérez et. al. (2017).

Conviene confirmar que mediante el uso de la gamificación debe estar clara una triple finalidad, siguiendo a Wisner Glusko (2020, p. 83), “(...) promover la interacción entre los alumnos, medir el grado de conocimiento sobre los contenidos y las competencias adquiridas el pasado curso académico y motivar a los estudiantes haciendo más atractiva la enseñanza de esta materia”.

Con la finalidad de alcanzar los objetivos propuestos en el programa de la asignatura de Crímenes II, dentro del Derecho Penal Internacional, pero a la vez, con la intención de poner en marcha un proceso que incremente la motivación de los estudiantes que se refleje en una actitud comprometida con su formación, dentro de la metodología de gamificación, se ha optado por la aplicación de la herramienta *Kahoot!*.

3. METODOLOGÍA Y FUNCIONAMIENTO DE *KAHOOT!*

Se trata de un juego inmersivo, cuyo objetivo es contestar unas preguntas cortas que son elaboradas previamente por el profesor, quien debe crearse una cuenta gratuita mediante un *email* para poder hacer uso de la herramienta. Una vez dentro del programa, debe crear un juego *-create a new kahoot-*, que permite varias opciones: creación de preguntas con selección múltiple, verdadero o falso, puzzle, etc. Escogida la modalidad, el profesor crea las preguntas que considere oportunas y a su vez va marcando cuál es la correcta; se define el tiempo máximo que tiene el alumno para responder, y también es posible colocar ciertos diseños predeterminados e incluso sonido. Nuestra experiencia ha sido con la modalidad de preguntas de verdadero o falso, con 30 segundos de tiempo para responder.

Creado el juego, cuando el profesor abre la sesión en que participarán los alumnos asistentes se muestra una pantalla de inicio que tiene un “PIN”, que los alumnos deben ingresar para poder incluirse en el juego mediante un teléfono móvil u ordenador. Una vez estén todos incorporados en el juego, serán mostradas las preguntas creadas previamente por el profesor en la pantalla de su aula virtual en Adobe Connect, a los alumnos que asisten en directo a la clase. Estas van circulando por una cantidad breve de tiempo (30 segundos), y los participantes deben presionar un botón con la alternativa “verdadero” o “falso” al estar conectados en el juego correspondiente. A continuación, se muestra cómo sería la pantalla que visualizan los alumnos:

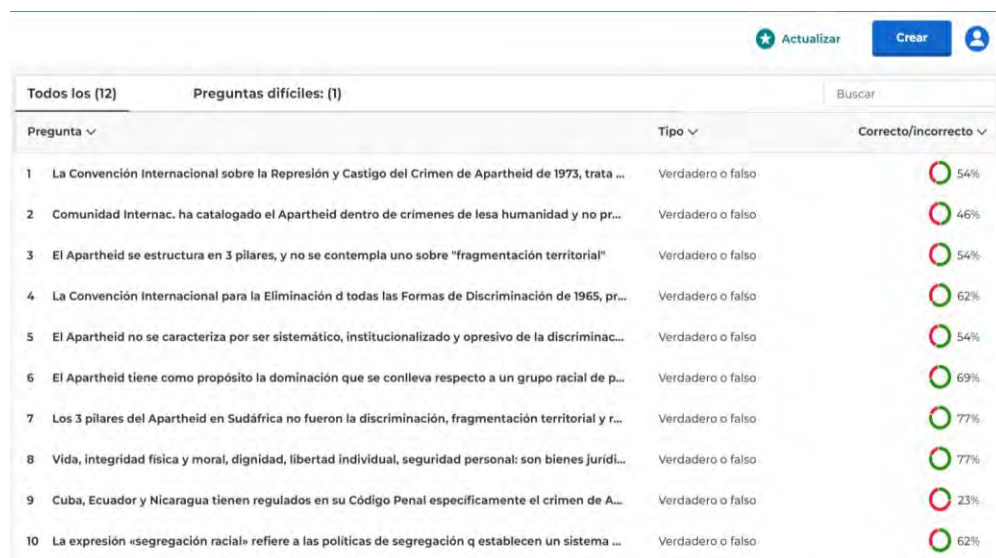


Figura 1. Exposición juego en directo de *Kahoot!* de Derecho Penal Internacional

Fuente: elaboración propia

Después de terminados los 30 segundos, saldrá en la pantalla un listado con los alumnos participantes en el juego y mostrando la cantidad que puntos que lleva cada uno e indicando el lugar del *ranking* en que se encuentran. Posteriormente saldrá otra pregunta y así sucesivamente, hasta completar todas las que hay en ese juego, para mostrar al alumno campeón de esa competición académica con un listado de los 10 primeros lugares. En nuestro caso particular, se ha procedido a estimular la participación de los alumnos con asignación de puntos o valoraciones positivas aplicadas a las calificaciones finales.

A continuación, se aprecia el resulta de 10 preguntas que fueron elaboradas en el marco de uno de los temas que contiene el Programa de la asignatura de Crímenes II, y a la derecha se muestra el porcentaje de alumnos que acertaron a la respuesta correcta:



| Pregunta | Tipo | Correcto/incorrecto |
|--|-------------------|---------------------|
| 1 La Convención Internacional sobre la Represión y Castigo del Crimen de Apartheid de 1973, trata ... | Verdadero o falso | 54% |
| 2 Comunidad Internac. ha catalogado el Apartheid dentro de crímenes de lesa humanidad y no pr... | Verdadero o falso | 46% |
| 3 El Apartheid se estructura en 3 pilares, y no se contempla uno sobre "fragmentación territorial" | Verdadero o falso | 54% |
| 4 La Convención Internacional para la Eliminación d todas las Formas de Discriminación de 1965, pr... | Verdadero o falso | 62% |
| 5 El Apartheid no se caracteriza por ser sistemático, institucionalizado y opresivo de la discriminac... | Verdadero o falso | 54% |
| 6 El Apartheid tiene como propósito la dominación que se conlleva respecto a un grupo racial de p... | Verdadero o falso | 69% |
| 7 Los 3 pilares del Apartheid en Sudafrica no fueron la discriminación, fragmentación territorial y r... | Verdadero o falso | 77% |
| 8 Vida, integridad física y moral, dignidad, libertad individual, seguridad personal: son bienes juridi... | Verdadero o falso | 77% |
| 9 Cuba, Ecuador y Nicaragua tienen regulados en su Código Penal específicamente el crimen de A... | Verdadero o falso | 23% |
| 10 La expresión «segregación racial» refiere a las políticas de segregación q establecen un sistema ... | Verdadero o falso | 62% |

Figura 2. Exposición preguntas correctas de alumnado en juego *Kahoot!*

Fuente: elaboración propia

Al acabar la ronda de preguntas y obtener al campeón, se debe comprobar si ha sido atractivo para los alumnos, si han aprendido y si se ha fomentado un clima positivo de competitividad. En nuestro caso, ha sido así, por lo que como herramienta de gamificación se considera oportuna. Además, corroborado con Wisner Glusko (2020), quien, utilizando

otros medios de gamificación, ha podido constatar cómo el empleo del juego y del pensamiento crítico, ha contribuido al desarrollo de competencias esenciales en el marco del Espacio Europeo de Educación Superior tales como: el aprendizaje colaborativo, el trabajo en equipo, la toma de decisiones, la aplicación de los conocimientos a la resolución de problemas y la creatividad.

Se debe señalar además que en nuestro caso se procedió a utilizar el *Kaboot!* con motivo del refuerzo en la exposición de contenidos de la asignatura impartida. La idea principal ha sido que los estudiantes descubrieran y confirmaran por sí mismos en qué estado de aprendizaje se encuentran con los temas principales que conforman el programa de estudio de la asignatura, todo ello teniendo en cuenta el poder educativo del juego, la necesidad de contar con un alto grado de implicación de los estudiantes y la consecución de los objetivos propuestos.



4. RESULTADOS OBTENIDOS

4.1. Comprobación de los resultados

De cara a comprobar si el uso de *Kaboot!* era o no efectivo en los resultados de aprendizaje, se incluyeron en el examen final ciertas preguntas que fueron resueltas por los estudiantes en juegos que se realizaron durante el curso. Con ello se pudo comprobar que efectivamente gran parte del alumnado que participó en sesiones del juego que se realizaron en clases, había acertado en las respuestas de su examen final, por lo que ha sido valorado positivamente su inclusión en el contexto de la asignatura. A continuación, se expone el listado de alumnos que participó en una de las sesiones y la cantidad de respuestas correctas que obtuvo cada uno, más su puntaje final:

Actualizar

Crear



| Todos los (10) | | Necesito ayuda (1) | | No terminaron: (4) | | Buscar | |
|----------------|---------------|-----------------------------|---------------|--------------------|--|--------|--|
| Nombre | Clasificación | Respuestas correctas | Sin respuesta | Puntuación final | | | |
| JOHANNA | 1 | <div><div></div>100 %</div> | — | 8 946 | | | |
| Hugo | 2 | <div><div></div>80 %</div> | — | 7 148 | | | |
| BRYAN | 3 | <div><div></div>80 %</div> | — | 6 881 | | | |
| Hermes | 4 | <div><div></div>80 %</div> | — | 6 624 | | | |
| EDITH | 5 | <div><div></div>70 %</div> | — | 5 795 | | | |
| Gisela | 6 | <div><div></div>70 %</div> | 1 | 5 557 | | | |
| José | 7 | <div><div></div>60 %</div> | 4 | 5 184 | | | |
| Israel | 8 | <div><div></div>50 %</div> | — | 4 774 | | | |
| Ximena | 9 | <div><div></div>40 %</div> | 1 | 3 323 | | | |
| marcelo | 10 | <div><div></div>0 %</div> | 10 | 0 | | | |

Figura 3. Exposición respuestas correctas juego *Kaboot!*

Fuente: elaboración propia

4.2. Evaluación de los participantes

Es primordial medir el éxito de cualquier actividad de innovación docente para valorar la consecución de los objetivos propuestos. Al finalizar la experiencia de gamificación con *Kaboot!*, se realizó una encuesta de satisfacción entre los alumnos participantes. La misma recogía 10 preguntas, con respuesta de sí/no para las vinculadas a experiencias anteriores de los alumnos sobre gamificación y, con una escala de puntuación de 1 a 5 (siendo 5 “sí, mucho” y 1 “no, nada”) para valorar la propia experiencia en el aula de la profesora de la asignatura.

Para la totalidad de los alumnos encuestados, el juego les ha ayudado a participar en clases que se realizan en directo. El 80% ha valorado la experiencia de gamificación con la mejor calificación (5); y más del 80% ha valorado con 4 y 5 que la realización del juego los ha motivado para afrontar la nueva asignatura con mayor entusiasmo. Para el 90% de los encuestados la realización de este juego les ha ayudado a recordar y aplicar conceptos del año anterior. En cuanto a algunos resultados obtenidos, se muestra el siguiente gráfico:



Figura 4. Resultados de encuesta alumnado participantes en *Kahoot!*

Fuente: elaboración propia.

4.3. Valoración de los resultados

Con estos resultados se obtuvo un panorama general por parte de la profesora respecto al nivel de aprendizaje del alumnado, así como también respecto a ellos mismos: sus impresiones respecto al repaso de conceptos fundamentales de los temas enseñados en la asignatura. Además, fueron demostrados rotundamente con las altas calificaciones que tuvieron los alumnos que participaron con el juego, pues quedó reflejado el resultado en sus exámenes de final de curso.

De cara a comparaciones con otros docentes, se podría considerar importante destacar la experiencia de Manzano León et al. (2019, p. 10), en la aplicación de otra herramienta de gamificación (*Breakout Edu*), “(l)a modalidad online ha favorecido el anonimato como forma de expresión, lo que ha permitido que el alumnado pueda manifestarse sin limitaciones ni miedos. Esta experiencia de contar en un espacio atemporal ha creado un nuevo marco de evaluación del programa que ha permitido comprender y conocer cuáles han sido sus

dificultades y motivaciones con la puesta en marcha de este innovador proceso de aprendizaje en el aula”. Y es que, con razón, en nuestro caso, al tratarse de una Universidad que funciona online al 100%, donde es bastante difícil captar imágenes o sentimientos de los alumnos, con el uso de *Kaboot!* al menos una idea de cómo es el alumno participando en estas iniciativas.

La propuesta de su implementación a nivel general como método de refuerzo en las enseñanzas del Derecho es indiscutible. La profesora ha seguido utilizando la herramienta para repasar los conceptos fundamentales de sus asignaturas vinculadas al Derecho Penal Internacional, explicación de crímenes, delitos y otros problemas que afectan a la sociedad en general desde la perspectiva jurídico - penal. Y, se confirma, siguiendo a Pérez-Segura et al. (2018, p. 2267), que, “de este modo de ganancias como el desarrollo de capacidades reflexivas y el fomento del personamiento crítico son resultados patentes de aplicación de metodologías innovadoras en el plano universitario”.

Además, cabe apuntar, como un detalle no menor, que la profesora ha recibido excelentes evaluaciones por parte del alumnado (en las encuestas del profesorado que se realizan cada curso por la Universidad), ya que muestran su satisfacción por todo lo aprendido en el aula y en los comentarios generales, la mayoría manifiesta su satisfacción por la metodología utilizada para realizar los refuerzos de los contenidos aprendidos. La conclusión final es que se va a seguir utilizando en las próximas asignaturas que imparte la profesora.



INFORME ACREDITACIÓN DE LA ACTIVIDAD DOCENTE DEL PROFESORADO
Curso 2022-2023

PROFESOR: SILVIA IRENE VERDUGO GUZMAN

TITULACIÓN: Máster Universitario en Derecho Penal Internacional y Transnacional (Plan 2020)

ASIGNATURA: Crímenes Internacionales II

CURSO/CUATRIMESTRE: 1º / Primer cuatrimestre

FECHA ENCUESTA: febrero de 2023

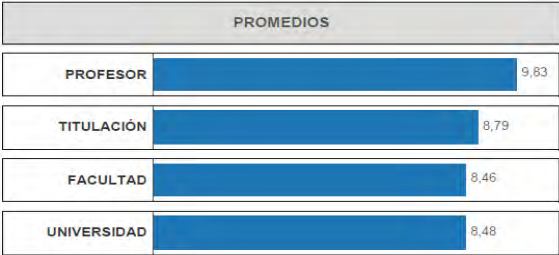


Figura 5. Encuesta evaluación docente Universidad Internacional de La Rioja

5. CONCLUSIONES

Desarrollar y aplicar las dinámicas propias de gamificación en las asignaturas de Derecho penal han sido más que positivos para los objetivos propuestos. Esto supone una motivación importante para la utilización de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las asignaturas que se imparten en línea. En este sentido, se confirma que es posible utilizar herramientas de gamificación para la enseñanza del Derecho Penal y es especialmente positivo aplicar herramientas como *Kahoot!*, como método de refuerzo en su aprendizaje.

La dinámica del profesor que realiza su clase en directo y con los alumnos que se encuentren presentes es fundamental para que todo se lleve a cabo de buena forma. Así, se intenta que ellos puedan visualizar el juego y también al profesor, quien va narrando una serie de preguntas sobre uno de los temas en concreto de los que se hayan aprendido en clases anteriores, gracias a lo cual es ideal que se genere un ambiente positivo y a la vez competitivo entre los asistentes, que también da la oportunidad para matizar la rigurosidad académica que posee la esencia del Derecho penal con la cercanía del profesor de cara a sus explicaciones y comentarios prácticos hacia los alumnos.

Los resultados obtenidos de las encuestas del alumnado avalan el logro de los objetivos planteados. Ha quedado demostrado, *por un lado*, que la gamificación promueve la participación de los alumnos y su deseo de aprender y, *por otro*, que es muy importante reforzar el trabajo en equipo y de forma colaborativa desde el primer día de clase. Además, los resultados de los alumnos que participaron de los diversos juegos a lo largo del curso se reflejan en sus calificaciones finales.

6. REFERENCIAS

Álvarez Martínez, G. (2021). Una manifestación de la gamificación en derecho: La utilización de Kahoot! como epílogo en el aprendizaje del derecho: la utilización de Kahoot! Como epílogo en el aprendizaje de Derecho Mercantil II. En *Innovación en la docencia e investigación de las ciencias jurídicas, económicas y empresariales*, Editorial Dykinson, Madrid, España.

Cortizo-Pérez, J., Carrero-García, F., Monsalve-Piqueras, B., Velasco-Collado, A., Díaz del Dedo, L. & Pérez-Martín, J. (2011). Gamificación y docencia: Lo que la Universidad tiene que aprender de los Videojuegos. En *VIII Jornadas Internacionales de Innovación Universitaria*

Retos y oportunidades del desarrollo de los nuevos títulos en educación superior.
https://abacus.universidadeuropea.es/bitstream/handle/11268/1750/46_Gamificacion.pdf

Haldón Contreras, P. (2021). La gamificación en el aprendizaje del Derecho Privado Romano. En *Actas del III Congreso Internacional de Innovación Docente e Investigación en Educación Superior*. Editorial Asociación Universitaria de Educación y Psicología, Madrid, España.

Llorent-Vaquero, M. (2018). Gamificación y evaluación interactiva inmediata mediada por TIC. En *Experiencias pedagógicas e innovación educativa. Aportaciones desde la praxis docente e investigadora*. Ediciones OCTAEDRO, Barcelona, España.
<file:///C:/Users/sverdugo/Downloads/Libro%20Experiencias%20pedag%C3%B3gic a%20e%20innovaci%C3%B3n%20educativa.pdf>

López Picó, R. (2020). Kahoot!: Una herramienta informática para la mejora de la enseñanza y el aprendizaje del Derecho Procesal. En *Anuario da Facultade de Dereito da Universidade da Coruña*, vol. 24, Coruña, España, pp. 242-245.
<https://revistas.udc.es/index.php/afd/article/view/afdudc.2020.24.0.7499>

Manzano-León, A., Sánchez-Sánchez, M., Trigueros-Ramos, R., Álvarez-Hernández, J., & Aguilar-Parra, J.M. (2020). Gamificación y *Breakout*. Edu en Formación Profesional. El programa «Grey Place» en Integración Social. EDMETIC, *Revista de Educación Mediática y TIC*, 9(1), 1-20. <https://doi.org/10.21071/edmetic.v9i1.12067>

Pérez Segura, J., Sáez-Sánchez, M., Gil-Madrona, P. (2018). Iniciación a la investigación cualitativa: una experiencia universitaria de postgrado. En *Experiencias pedagógicas e innovación educativa. Aportaciones desde la praxis docente e investigadora*. Ediciones OCTAEDRO, Barcelona, España.
<file:///C:/Users/sverdugo/Downloads/Libro%20Experiencias%20pedag%C3%B3gic a%20e%20innovaci%C3%B3n%20educativa.pdf>

Ríos Corbacho, J. (2011). Innovación docente del Derecho Penal de la Empresa a través de técnicas colaborativas y entornos virtuales de aprendizaje en el Espacio Europeo de Educación Superior. En *Revista Jurídica de Investigación e Innovación Educativa*, núm. 3, enero 2011, Barcelona, España, pp. 67-80.
<https://revistas.uma.es/index.php/rejenuevaepoca/article/view/7916/7381>

Rodríguez Fernández, L. (2017). Smartphones y aprendizaje: el uso de Kahoot en el aula universitaria. En *Revista Mediterránea de Comunicación*, Universitat d'Alicant, 8 (1), 181-190, Alicante, España. <https://doi.org/10.14198/MEDCOM2017.8.1.13>

Wisner Glusko, C. (2020). Gamificación aplicada al Desarrollo del interés del alumnado por el contenido de una asignatura del grado en derecho. En *Revista de Investigación Educativa del Centro de Estudios Universitarios Cardenal Spínola CEU*, núm. 23, Sevilla, España, 2020. <https://ea.ceuandalucia.es/index.php/EA/article/view/261>