



## MODELOS FLEXIBLES DE FORMACIÓN: UNA RESPUESTA A LAS NECESIDADES ACTUALES

---

### APRENDER JUGANDO

#### Experiencias de aprendizaje mediante juegos en la Facultad de Derecho de la UdG

- Ruda González, Albert  
Universitat de Girona  
Departamento de Derecho privado, Facultat de Dret  
C/ de la Universitat de Girona, 12, 17071 Girona, España  
[ruda@elaw.udg.edu](mailto:ruda@elaw.udg.edu)

- Yoldi Altamirano, Claudio  
Universitat de Girona  
Departamento de Derecho privado, Facultat de Dret  
C/ de la Universitat de Girona, 12, 17071 Girona, España  
[claudio.yoldi@udg.edu](mailto:claudio.yoldi@udg.edu)

1. **RESUMEN:** Se exponen los inicios de la gamificación de asignaturas en la Facultad de Derecho de la Universitat de Girona. El empleo de juegos como herramienta de aprendizaje ha comenzado como prueba piloto en diversas asignaturas, generalmente con contenidos históricos. A partir de ahí, la Facultad ha creado una ludoteca con el propósito de potenciar la utilización de ese tipo de juegos en un mayor número de materias.
2. **ABSTRACT:** The beginnings of the gamification of courses in the Faculty of Law of the University of Girona are exposed. The use of games as a learning tool began as a pilot in various subjects, usually with historical content. From there, the School has created a playroom for the purpose of enhancing the use of such games in a larger number of subjects.
3. **PALABRAS CLAVE:** gamificación, ludificación, aprendizaje mediante juegos, juegos serios, Derecho / **KEYWORDS:** game-based learning (GBK), ludification, serious games, gamification, Law



## MODELOS FLEXIBLES DE FORMACIÓN: UNA RESPUESTA A LAS NECESIDADES ACTUALES

---

### 4. DESARROLLO:

#### a) Objetivos

La presente comunicación se propone explicar la experiencia de introducir los juegos como herramienta educativa en la Facultad de Derecho de la Universitat de Girona (UdG). A tal efecto se propone:

- 1) Exponer brevemente la utilidad de los juegos como herramienta educativa en la enseñanza superior en general, y en las ciencias sociales y jurídicas en particular.
- 2) Describir de modo sucinto cómo se han planteado actividades lúdicas con contenido educativo en dicha Facultad.
- 3) Explicar cómo ha sido el proceso de creación y organización de una ludoteca en una Facultad de Derecho.
- 4) Presentar cómo se va a potenciar el empleo de este recurso educativo en las enseñanzas impartidas en la Facultad.

#### b) Descripción del trabajo

Como es bien sabido, los juegos constituyen una herramienta educativa hasta hace poco tiempo relativamente dejada de lado en la enseñanza superior. Sin embargo, en los últimos años la llamada gamificación (o ludificación, o juegoización) de los aprendizajes en este ámbito ha llamado la atención del mundo educativo. Qué duda cabe de que los niños aprenden jugando. También los adultos juegan, aunque a menudo con fines puramente de entretenimiento u ocio. Sin embargo, el juego es un proceso de aprendizaje natural, que no tiene por qué interrumpirse al alcanzar los alumnos la enseñanza universitaria.

En la Facultad de Derecho de la UdG se han llevado a cabo algunas experiencias relativamente pioneras en ese sentido. Para empezar, cabe señalar que las Facultades de Derecho en general constituyen lugares en los que la tradición académica tiene un peso considerable. A grandes rasgos, la enseñanza del Derecho ha seguido haciéndose del mismo



## MODELOS FLEXIBLES DE FORMACIÓN: UNA RESPUESTA A LAS NECESIDADES ACTUALES

---

modo durante siglos, y la clase magistral ha ocupado, como sucede en otros ámbitos, el lugar central. A menudo, el protagonismo de la lección magistral ha eclipsado por completo otras modalidades de enseñanza o aprendizaje. Como es lógico, la implantación del Espacio Europeo de Educación Superior ha cambiado ese estado de cosas. En ese nuevo escenario, la lección magistral coexiste con una plétora de metodologías docentes distintas. El método del caso, el comentario del texto, o el aprendizaje cooperativo, son algunas de las muchas que se han puesto en práctica en dicha Facultad en estos últimos años.

No obstante, a lo anterior cabe añadir una propuesta probablemente menos extendida, pero no por ello menos digna de atención. Se trata del empleo de los juegos como forma de aprendizaje por parte de los estudiantes.

Sucintamente, la introducción del juego como actividad docente se ha llevado a cabo en general en relación con materias que tenían carácter histórico. En ese sentido, el papel pionero lo ha desarrollado el Área de Historia del Derecho. En el marco de la misma, el empleo de juegos de contenido histórico ha permitido trabajar temas relacionados con el contenido de las asignaturas. Además, se han trabajado aspectos no estrictamente teóricos, pero no por ello menos valiosos, como son la participación en clase o la autonomía del estudiante. A modo de ejemplo, puede hacerse referencia a la utilización de un juego de estrategia llamado *Maquiavelli*, ambientado en la Italia renacentista, en el cual se plantean aspectos económicos, militares, o diplomáticos, entre otros. O bien la utilización de otro juego (*Timeline*) con el propósito de trabajar cronologías históricas, en la asignatura de Historia de la política en el estudio de Ciencias Políticas y de la Administración (CPA).

Conviene precisar que la utilización de juegos como forma de aprendizaje (lo que en lengua inglesa suele llamarse “aprendizaje basado en el juego” o *game-based learning*) no debe confundirse con el juego puramente lúdico. Este último también tiene lugar en la Facultad, en la cual, por ejemplo, tienen lugar campeonatos de juegos (los llamados *University tours*). En el aprendizaje mediante juegos el profesor propone una actividad de aprendizaje mediante el juego, y por tanto no se trata de jugar por jugar y nada más. La gamificación, o



## MODELOS FLEXIBLES DE FORMACIÓN: UNA RESPUESTA A LAS NECESIDADES ACTUALES

---

convertir una actividad en un juego, permite, entre otras ventajas, premiar el esfuerzo, penalizar el desinterés, y proponer vías para la mejora del rendimiento (CORTIZO *ET AL.*, 2011). Estrictamente hablando, la gamificación permitiría aplicar a la realidad los premios y castigos propios de todo juego (GONZÁLEZ TARDÓN, 2013), mientras que en el aprendizaje mediante juegos se utilizan más bien juegos preexistentes o creados al efecto. Propiamente hablando, lo que se ha llevado a cabo en la Facultad es una experiencia de *game-based-learning*, aunque a veces se hable de gamificación como macro-concepto que comprende la adaptación de la docencia de una asignatura para incluir la actividad de los llamados “juegos serios” (*serious games*).

Como han señalado múltiples autores, los juegos serios contribuyen a que los estudiantes desarrollen la aptitud relacional, capacidad de atención múltiple, alta motivación al logro, mayor tolerancia a la frustración, capacidad para tomar riesgos, resolver problemas y tomar decisiones, aprendizaje de la reflexión estratégica, creatividad, cooperación, y sentido de la innovación, entre otras ventajas, todo lo cual es crucial en los tiempos actuales (por todos, ROMERO/TURPO, 2012). En particular, cabe subrayar el hecho de que los juegos forman parte del entorno cultural de los jóvenes que mayoritariamente nutren las aulas universitarias. Su motivación intrínseca por los juegos contrasta con la usual falta de interés por los contenidos curriculares. En ese sentido, los juegos contribuyen a hacer que las materias sean más centradas en los estudiantes, más fáciles, más basadas en problemas, potencian la activación del conocimiento previo, proporcionan *feedback* o retroacción inmediatos, etc. (entre otros, PAPASTERGIOU, 2009 O CRUZ-LARA *ET AL.*, 2013).

Las experiencias anteriores han llevado a la iniciativa de crear una ludoteca en la Facultad de Derecho. Se trata de un espacio situado en un despacho de uso compartido. En dicho espacio la ludoteca dispone de un armario para guardar los juegos y material complementario. Se trata de la primera ludoteca creada en la UdG. La “UdGLudoteca”, como se ha dado en llamar, se propone ser un proyecto de innovación docente que pretende incidir en tres aspectos fundamentales: la socialización, la innovación en materia docente, y el desarrollo de la empatía. El aspecto emocional es fundamental, ya que los juegos



## MODELOS FLEXIBLES DE FORMACIÓN: UNA RESPUESTA A LAS NECESIDADES ACTUALES

---

permiten trabajar facetas como la frustración (ante la derrota) e incluso transformarla en emociones positivas (LEE y HAMMER, 2011).

El objetivo último de la UdGLudoteca es doble: motivar a los estudiantes a una mayor implicación en las asignaturas, y dar más herramientas al profesorado para potenciar mejoras en el aprendizaje y la empatía hacia los contenidos de las materias que componen el *curriculum* académico. Con ello se espera que se logre una mayor complicidad entre estudiantes y profesor, que se puede traducir en la creación de un mayor número de sinergias entre ellos.

La ludoteca pretende ser:

- El epicentro de una programación de actividades pensadas para reforzar parte del programa académico de los diferentes grados que se imparten en la Facultad. Dichas actividades que se propongan durante el curso (excepto en época de exámenes).
- Un centro de asesoramiento para los profesores que decidan llevar a cabo procesos de gamificación de sus asignaturas.
- Un espacio para poder llevar a cabo las prácticas de las asignaturas siguiendo la metodología de la gamificación educativa propuesta.
- Un espacio de sociabilización en donde se encuentren los miembros de los diferentes sectores de la comunidad universitaria y puedan compartir experiencias mediante un partida de algún juego temático.
- Un espacio multidisciplinar donde profesores y estudiantes puedan participar en sus instalaciones gracias a los diferentes juegos temáticos.
- Un foco de transferencia del conocimiento abierto a la sociedad.

A tal efecto, la ludoteca quiere ser un espacio donde:



## MODELOS FLEXIBLES DE FORMACIÓN: UNA RESPUESTA A LAS NECESIDADES ACTUALES

---

- a. Debatar y reflexionar sobre las nuevas aportaciones que se están llevando a cabo a nivel educativo en el mundo: *edupunk*, Waldorf, escuela viva, gamificación, etc.
- b. Formar al personal académico que quiere probar, revisar, transformar o incorporar nuevas herramientas educativas en sus asignaturas.
- c. Facilitar que los alumnos experimenten y opinen sobre la educación que reciben.
- d. Llevar a cabo actividades que complementen y refuercen su educación.
- e. Realizar seminarios y encuentros para sentar las bases de la gamificación educativa.
- f. Hacer una serie de actividades que potencien la vida social de la ludoteca y el encuentro de los diferentes miembros de la comunidad universitaria con el objetivo de que surjan sinergias, alianzas y proyectos.
- g. Fomentar el espíritu emprendedor e innovador.
- h. Promover una verdadera transferencia del conocimiento hacia la sociedad.

Como se ha apuntado, desde el mes de enero de 2014 la ludoteca disfruta de un espacio físico en la Facultad de Derecho, gracias a que el Decanato, el Área de Historia del Derecho y las Instituciones y el Instituto de Ciencias de la Educación Josep Pallach han dado su apoyo a la iniciativa. La gestión del proyecto la llevan a cabo voluntarios (estudiantes de los Grados de CPA y Derecho), supervisados por un profesor que hace de coordinador.

En realidad el equipo que hace posible la ludoteca es extenso y complejo. El proyecto está construido y asesorado por un grupo de profesores, no todos de la UdG, que aportan ideas y la base científica al proyecto. Sus aportaciones son llevadas a cabo de forma práctica por el equipo que gestiona y trabaja en la ludoteca. Algunas de esas personas también participan de forma práctica en las propuestas que la ludoteca desarrolla. En dicho equipo asesor se integran personas de diversas partes de la universidad y de diferentes áreas del conocimiento, así como miembros de otros centros académicos: el vicerrector de investigación de la UdG, la decana de la Facultad de Derecho, el vicedecano de



## **MODELOS FLEXIBLES DE FORMACIÓN: UNA RESPUESTA A LAS NECESIDADES ACTUALES**

---

comunicación digital (que es uno de los coautores de esta comunicación), varios profesores e investigadores de la UdG y miembros de varias universidades: UB, UAB, U- TAD, Oxford University y UPM. Algunos profesores de secundaria y de primaria también forman parte del grupo de asesores. También hay que añadir el asesoramiento de personas del mundo empresarial: editoriales de juegos, especialistas en gamificación, creadores, etc.

Como en parte se ha dicho, la metodología de la ludoteca se centra en el uso de juegos de mesa temáticos y de simulación. Estos juegos se proponen crear experiencias entre los usuarios que les permitan adquirir nuevos conocimientos en diversas áreas del saber y reforzar los contenidos adquiridos durante la carrera.

La UdGLudoteca fue inaugurada el pasado 11 de febrero 2014. Las expectativas que generó fueron muy grandes. La prensa local se hizo eco de ello y dentro de la propia comunidad universitaria fue muy bien acogida. También ha sido visitada miembros de otras universidad y por ciudadanos de a pie que han querido conocer el proyecto en acción. Actualmente, miembros de la UB, UAB, UPF, UPC, UPM y U- TAD se han interesado por el proyecto y la ludoteca mantiene comunicación fluida con ellas con el objetivo de motivar la creación de espacio similares en estos centros. Con algunos de los miembros de esas instituciones se está proyectando la creación de una red que permita la creación de sinergias y colaboraciones, así como la consolidación de los diferentes proyectos.

La ludoteca también ha empezado a colaborar con otros departamentos y grupos de investigación de la UdG como UdiGital, UdG2.0, UdGSaludable, el Consejo de Estudiantes, el Departamento de comunicación digital y divulgación científica, Los pequeños científicos, el Grupo de Investigación sobre Realidad Aumentada, o el grupo de profesores de Filosofía Política.

Además del apoyo de la Facultad de Derecho y de la UdG, la ludoteca ha recibido el apoyo diversas editoriales de juegos que han donado material al fondo de la ludoteca. Actualmente se compone de una veintena de juegos de mesa sobre temática histórica, política, gestión de recursos y química.



## MODELOS FLEXIBLES DE FORMACIÓN: UNA RESPUESTA A LAS NECESIDADES ACTUALES

---

El espacio está situado en la Facultad de Derecho, como se ha dicho, en el corazón del Campus de Montilivi (donde se encuentran también las Facultades de Ciencias y Economía, así como la Escuela Politécnica Superior). Cuenta con el material necesario para llevar a cabo actividades, prácticas y reuniones. En concreto dispone de mesas y sillas con capacidad para veinte personas, además de un armario para guardar el material y otro armario de mapas, que se utiliza para guardar los mostradores con las partidas desplegadas. De ese modo se pueden guardar las partidas largas sin que el usuario tenga que reiniciar el juego.

Aunque el proyecto está en un estado inicial y no se dispone aún de datos suficientes para poder evaluar adecuadamente el impacto en la comunidad universitaria, la formación del alumnado y la docencia, parece que sí que se puede afirmar que ha generado un valor positivo:

- a. Ha motivado que el Consejo de Estudiantes, asesorado por un profesor y dos empresas del sector del juego, haya creado los llamados *University tours*. Se trata de un proyecto itinerante que va rotando por las diferentes facultades y escuelas de la Universidad. Se dedica al encuentro de los tres sectores de la comunidad universitaria en torno a actividades lúdicas y así poder compartir un rato de conocimiento en un ambiente diferente al habitual.
- b. Hay que notar también la gamificación de algunas asignaturas y eventos académicos como, por ejemplo, las Jornadas de Historia Política y un ciclo de conferencias organizado por la coordinación de estudios del grado de Ciencias Políticas y de la Administración de la UdG.
- c. También señalar la programación de actividades de la UdGLudoteca, que ha incluido la presentación e iniciación a juegos temáticos, la visita de creadores de juegos y torneos.



## MODELOS FLEXIBLES DE FORMACIÓN: UNA RESPUESTA A LAS NECESIDADES ACTUALES

---

- d. La participación en eventos de la UdG (Jornada de Puertas Abiertas, Fiesta Mayor de la UdG, etc.) y de la ciudad de Girona (Ludivers, Festival de las Culturas de la Imaginación) para publicitar el proyecto y dar a conocer la trabajo que se hace.
- e. La creación del primer juego por parte de alumnos, un *Timeline* dedicado a la 2<sup>a</sup> República y la Guerra Civil. Fue presentado en la Feria Jugar x Jugar de Granollers y está disponible en la ludoteca.

Para el próximo curso ya se está preparando el calendario de la UdGLudoteca y mejorando su gestión e impacto mediático. La ludoteca tiene previsto participar en el Salón de la enseñanza, creará la Red de Gamificación Educativa, preparará un simposio sobre gamificación educativa, firmará un convenio con el Museo de historia de la ciudad de Girona y participará en el llamado Corredor lúdico (un proyecto lúdico-educativo transfronterizo entre Girona y Toulouse).

Como algunos retos de futuro pueden plantearse los siguientes:

- 1) Dar el salto del espacio de ludoteca a las aulas. Para ello haría falta que los juegos se integrasen más en los currículos. También los espacios deben estar adaptados a este tipo de actividad (por ejemplo la distribución de las mesas y sillas). La experiencia de este año supone una primera toma de contacto en ese sentido.
- 2) Mayor reconocimiento institucional: integración de los juegos como una actividad más dentro de las evaluaciones continuas de las asignaturas. Explorar la posibilidad de que un peso importante de la evaluación de la asignatura pivote sobre el juego. Que el juego sea reconocido en las llamadas “fichas de las asignaturas” como una actividad académica más (junto con los exámenes, clases expositivas, clases prácticas, trabajos, etc.).

### **c) Resultados y/o conclusiones**

- La utilización educativa de juegos en la Facultad de Derecho ha despertado un interés creciente.



## MODELOS FLEXIBLES DE FORMACIÓN: UNA RESPUESTA A LAS NECESIDADES ACTUALES

---

- La creación de una ludoteca de la UdG, situada en la Facultad de Derecho (en el corazón de uno de los campus más importantes) potenciará previsiblemente el empleo de este método de aprendizaje.
- Los juegos permiten trabajar en el aula aspectos usualmente olvidados por el tradicional enfoque docente, imperante en la mayoría de Facultades de este país. La Facultad de Derecho de la UdG está llevando a cabo un esfuerzo de aplicación de metodologías activas de aprendizaje, dentro del cual la ludoteca supone un paso más.

### 5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CORTIZO PÉREZ, José Carlos, *et al.* (2011) “Gamificación y Docencia: Lo que la Universidad tiene que aprender de los Videojuegos”, VIII Jornadas Internacionales de Innovación Universitaria. Retos y oportunidades del desarrollo de los nuevos títulos en educación superior (<http://www.josek.net/publicaciones/JIU2011-Preprint.pdf>) (acceso: 2.2.2014)

CRUZ-LARA, L. / FERNÁNDEZ-MANJON, B. / VAZ DE CARVALHO, C. (2013), “Enfoques Innovadores en Juegos Serios”, *IEEE VAEP RITA* 1, 19-21 (<http://hal.inria.fr/docs/00/82/03/50/PDF/VAEP-RITA.2013.V1.N1.A4.pdf>) (acceso: 15.5.2014)

LEE, J. J. / HAMMER, J. (2011). “Gamification in Education: What, How, Why Bother?”, *Academic Exchange Quarterly*, 15(2) (<http://www.josek.net/publicaciones/JIU2011-Preprint.pdf>) (acceso: 2.2.2014)

GONZÁLEZ TARDÓN, Carlos (2013), “Los beneficios ocultos de la gamificación”, *BSP reviews Magazine*, julio 2013, p. 48 ([https://www.academia.edu/4150897/Gonzalez\\_Tardon\\_C.\\_2013\\_.Los\\_beneficios\\_ocultos\\_de\\_la\\_gamificacion.\\_En\\_BSP\\_Reviews](https://www.academia.edu/4150897/Gonzalez_Tardon_C._2013_.Los_beneficios_ocultos_de_la_gamificacion._En_BSP_Reviews)) (acceso: 15.5.2014)



## MODELOS FLEXIBLES DE FORMACIÓN: UNA RESPUESTA A LAS NECESIDADES ACTUALES

---

PAPASTERGIOU, M. (2009), “Digital Game-Based Learning in high school Computer Science education: Impact on educational effectiveness and student motivation”, *Computers & Education*, 52, 1-12 ([https://www.cs.auckland.ac.nz/courses/compsci747s2c/lectures/paul/GameBasedLearning\\_CSEducation.pdf](https://www.cs.auckland.ac.nz/courses/compsci747s2c/lectures/paul/GameBasedLearning_CSEducation.pdf)) (acceso: 15.5.2014)

ROMERO, M. / TURPO GEBERA, O. (2012), “Serious Games para el desarrollo de las competencias del siglo XXI”, *Revista de Educación a Distancia*, 34, p. 1-22 ([http://www.um.es/ead/red/34/romero\\_turpo.pdf](http://www.um.es/ead/red/34/romero_turpo.pdf)) (acceso: 15.5.2014)