EL SALVA-EXÁMENES

POR SEBASTIÁN LÓPEZ MAZA

LUDOTECA JURIDICA
Juegos para aprender Derecho

RESUMEN

“EL SALVA-EXÁMENES” constituye una dinámica de gamificación muy útil en aquellas asignaturas de Derecho que se imparten en Grados que no son Derecho. En particular, en el marco de asignaturas con una evaluación continua semanal, donde se persigue que una materia tan densa como el Derecho puedan repasarla y estudiarla poco a poco y hacerla atractiva. La asignatura debe tener, al menos, dos sesiones semanales con una duración mínima de hora y media cada una. De esta manera, dos horas se destinan a la explicación del tema correspondiente y una hora a la dinámica de gamificación. Se articulan una serie de juegos para conseguir que uno de los estudiantes salve a sus compañeros de realizar el examen semanal, adjudicándoles la máxima puntuación.

TIPO DE JUEGO

01 JUEGO INDIVIDUAL O GRUPAL

02 JUEGO DE MEMORIA, VERBAL Y COGNITIVO

03 JUEGO COMPETITIVO Y COLABORATIVO

04 JUEGO DIRIGIDO

05 JUEGO INTERIOR

1ª FASE

EXPLICACIÓN DEL TEMA

Explicación del tema correspondiente a esa semana. Si cada semana se explica un tema del programa, la aplicación de esta dinámica resulta muy efectiva.

2ª FASE

REPASO DEL TEMA

Los estudiantes repasan el tema explicado a través de la aplicación *Quizlet*. Esta herramienta permite crear fichas con preguntas y respuestas (por una cara, se escribe la pregunta y, por la otra cara, la respuesta).

El enlace que permite el acceso a las fichas se cuelga en *Moodle* para que los estudiantes puedan repasar los contenidos no sólo durante la sesión de gamificación, sino en cualquier momento (ej.: con carácter previo al examen final).

FASES 01

3ª FASE

CUESTIONARIO KAHOOT/WOOCLAP

Realización de un cuestionario *Kahoot/Wooclap* con 10 preguntas tipo test sobre el contenido repasado en la fase anterior. El estudiante con mejor puntuación será el que pase a la siguiente fase. Se limitará el tiempo de respuesta.

4ª FASE

QUIÉN QUIERE SER MILLONARIO

Realización del juego "Quién quiere ser millonario", consistente en 10 preguntas al estilo del famoso programa de televisión. La plantilla está disponible en la plataforma *Genially*. Se incluirá un temporizador para limitar el tiempo para contestar a cada pregunta (10 segundos).

El profesor, en función de la importancia del tema, puede modular la dificultad de las preguntas para abocar a los estudiantes al examen semanal o "liberarlos".

FASES

01

02

MATERIALES

¿QUE NECESITO?

- **Ordenador** con conexión a Internet.
- Acceso a las **aplicaciones** *Quizlet*, *Kahoot/Wooclap* y *Genially*. (Ver Anexo I).
- **Proyector**.

03 REGLAS DEL JUEGO

1

La **gamificación** se desarrollará mediante **tres dinámicas**: 1) Juego Quizlet, 2) Juego *Kahoot* y 3) Juego “Quien quiere ser millonario”.

Todos los juegos irán acompañados de su correspondiente **retroalimentación**, en unos casos automática, como ocurre con las fichas de Quizlet, y en otros casos realizada por el propio profesor al hilo de cada pregunta. Sólo así los estudiantes consiguen ser conscientes del porqué de sus fallos.

03 REGLAS DEL JUEGO

2

PRIMER JUEGO (Juego con *Quizlet*): los estudiantes contestan mentalmente la pregunta y hacen clic en la ficha para darle la vuelta y comprobar la respuesta. El repaso lo pueden hacer de manera individual o por parejas, haciéndose mutuamente las preguntas.

03 REGLAS DEL JUEGO

3

SEGUNDO JUEGO (Juego con *Kahoot*, *Wooclap* o *Genially*): los estudiantes contestan individualmente a las preguntas a través de sus dispositivos (smartphones, tablets u ordenadores). El tiempo para contestar a cada pregunta está limitado.

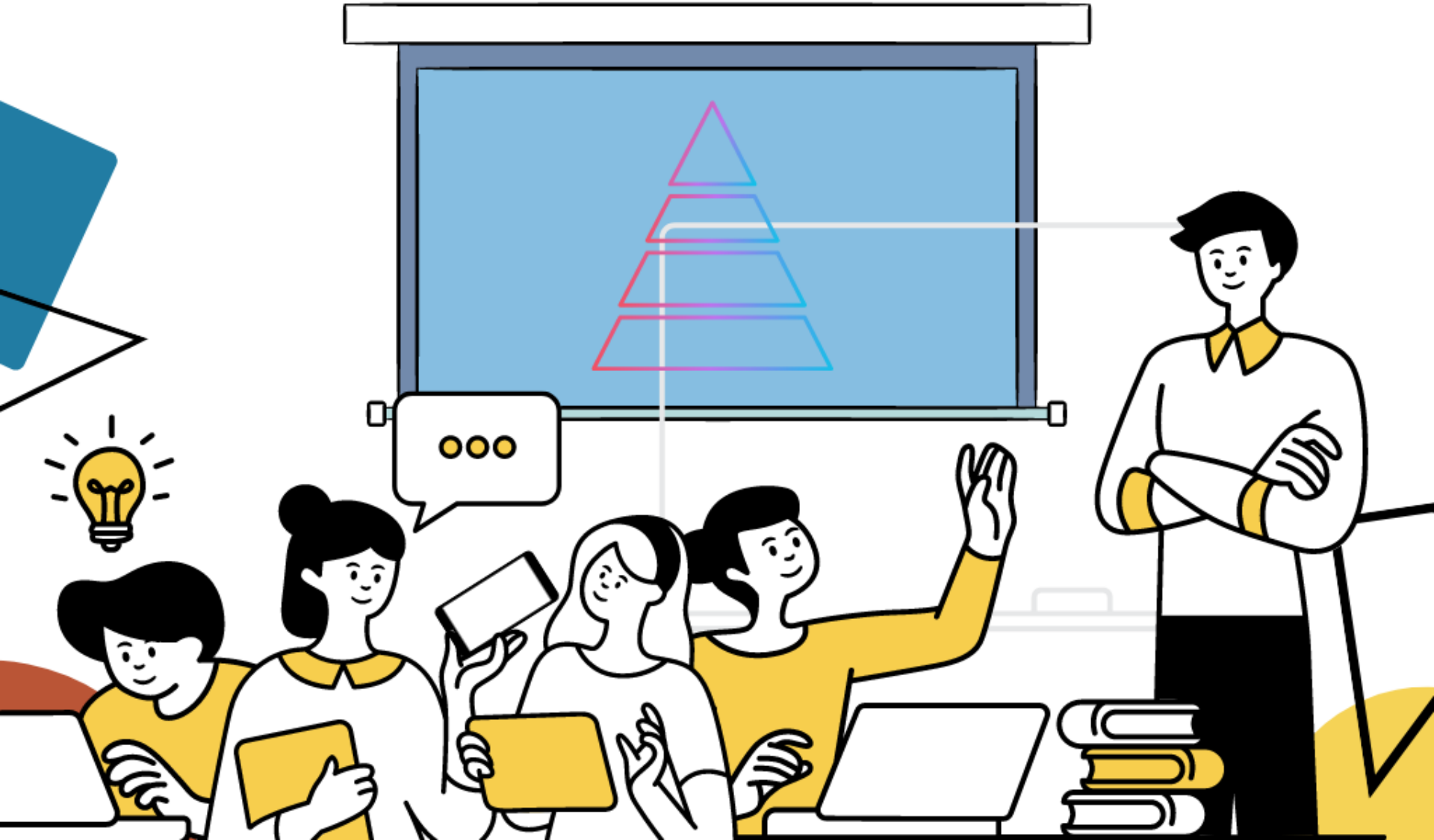
03 REGLAS DEL JUEGO

4

TERCER JUEGO (Juego "Quien quiere ser millonario" con Genially): el estudiante con mejor puntuación en el cuestionario anterior será el que se enfrente al juego de QQSM. Si el estudiante contesta correctamente a todas las preguntas, todos los estudiantes quedarán liberados del examen semanal y obtendrán automáticamente la máxima nota correspondiente al mismo. Si el estudiante falla una o más preguntas, todos los estudiantes deberán realizar, a la semana siguiente, el examen de ese tema.

El estudiante únicamente podrá servirse de un **comodín**: para una única pregunta podrá elegir a un compañero para que le ayude a contestarla.

DINÁMICA



3 H.

La dinámica completa requiere de 3 horas:

- Primera fase (explicación del tema correspondiente): 2 horas.
- Segunda fase (repaso): 30 minutos.
- Tercera fase (Kahoot): 15 minutos.
- Cuarta fase (Gennially): 15 minutos.

Para el profesor, el tiempo necesario para preparar los contenidos es de una hora aproximadamente por cada una de estas actividades y unidades temáticas.

TIEMPO

04

05

COMPETENCIAS

¿PARA QUE SIRVE?

- Facilitar el seguimiento de la asignatura.
- Autoevaluación de los conocimientos.
- Trabajo en equipo para aquellos juegos a realizar por parejas.
- Manejo de la frustración.

06

¿COMO PUEDO VALORAR LOS RESULTADOS?

Se puede valorar como
NOTA PRÁCTICA O TEÓRICA.

Ejemplo: La dinámica se puede poner en marcha como clase práctica. De hecho, resulta muy conveniente redactar las preguntas de los distintos juegos a modo de pequeño caso práctico para que los estudiantes sean conscientes de cómo el contenido teórico se aplica en la realidad. A lo largo del curso se pueden hacer tres encuestas de valoración a los estudiantes:

- *Inicial: para determinar si han utilizado previamente dinámicas de gamificación, si les resultan interesantes y qué peso deberían tener, a su juicio, en su proceso de aprendizaje y de evaluación.*
- *Intermedia: para analizar si cómo están viendo la dinámica y modificar, llegado el caso, lo que no funcione (ej.: tiempo muy justo para responder a las preguntas o desaprovechamiento del tiempo de repaso, entre otros).*
- *Final: para evaluar cómo la dinámica ha influido en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Se trata de determinar si una materia tan compleja como es el Derecho, ha sido aprendida por los estudiantes de una manera lúdica.*

Las calificaciones obtenidas en el examen final de la asignatura también son un indicio del impacto de esta dinámica en el aprendizaje.

MI EXPERIENCIA

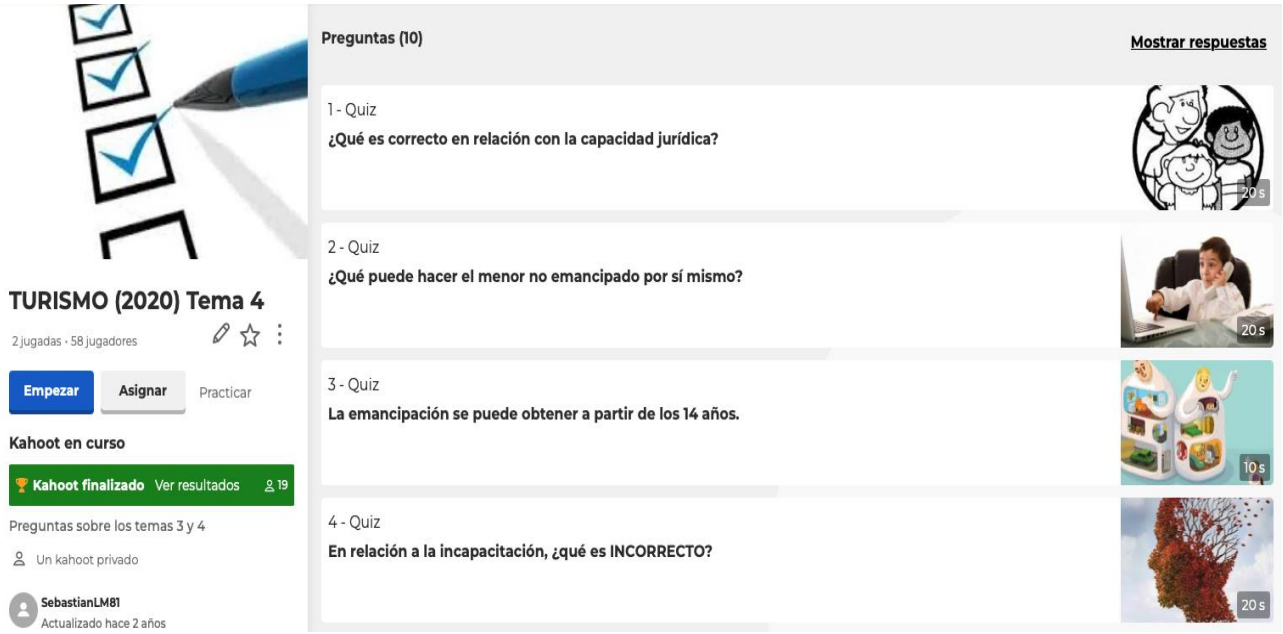
"EL ESPÍRITU COMPETITIVO DE LOS ESTUDIANTES POR SER EL SALVA-EXÁMENES DE SUS COMPAÑEROS DESPIERTA EN ELLOS UN GRAN INTERÉS EN LA MATERIA Y AGUDIZA SU ATENCIÓN".

POR SEBASTIÁN LÓPEZ MAZA

ANEXO I

Juego con *Quizlet*

ANEXO I



Juego con *Kahoot*

ANEXO I

Juego con *Genially*