

Experiencia de “gamificación” en Derecho Financiero y Tributario. La integración de dinámicas propias de juego y sus resultados: el efecto Kahoot!

Experience of "gamification" in Financial and Tax Law. The integration of game dynamics and their results: the Kahoot! effect

Antoni Bergas Forteza

Profesor asociado de Derecho Financiero y Tributario

Departamento de Derecho Público

Universitat de les Illes Balears (España)

E-mail: antoni.bergas@uib.es

Resumen: El presente trabajo muestra la experiencia docente que ha supuesto la utilización de técnicas de “gamificación” en la asignatura de «Fundamentos de Derecho Financiero y Tributario para Relaciones Laborales» del primer curso del Grado en Relaciones Laborales impartida durante el curso 2019 - 2020, en concreto la utilización de la plataforma educativa Kahoot!. Así, el uso de tal herramienta digital supone una motivación extra para el alumnado, tanto en su asimilación del contenido propio de la asignatura, como en el logro de los objetivos académicos propuestos. En consecuencia, la introducción puntual de tales dinámicas de juego ha conseguido hacer frente a la tradicional desmotivación y ha promovido un proceso de aprendizaje continuo y autónomo por parte del estudiante.

Palabras clave: Gamificación, ludificación, Kahoot!, aprendizaje, dinámicas de juego.

Abstract: This work shows the teaching experience that the use of "gamification" techniques in a university classroom has entailed, specifically the use of the Kahoot! educational platform. Thus, the use of said digital tool supposes an extra motivation for the students, both in their assimilation of the content of the subject, and in the achievement of the proposed academic objectives. Consequently, the punctual introduction of game dynamics has managed to deal with the traditional demotivation and has promoted a continuous and autonomous learning process of the student.

Keywords: Gamification, playful activities, Kahoot!, learning, game dynamics.

Sumario: 1. Introducción: la necesidad de “enganchar” al alumnado mediante dinámicas de juego y su participación dentro del aprendizaje. 2. Kahoot! en el aula: experiencia educativa, resultados y reflexiones. 2.1. Primera aproximación y contacto con la plataforma educativa Kahoot! 2.2. La experiencia Kahoot! en el aula: desarrollo de la dinámica y resultados. 2.3. Covid-19 y docencia online: Kahoot! en los tiempos del Covid. 3. Conclusiones

1. Introducción: la necesidad de “enganchar” al alumnado mediante dinámicas de juego y su participación dentro del aprendizaje

La realidad actual de la docencia del Derecho nos muestra la continua necesidad de combatir la clásica desmotivación del alumnado, promover la participación y crear dinámicas que incentiven un aprendizaje más continuo y cercano. Atrás quedan las clases estrictamente magistrales, dando paso a experiencias educativas que fomenten un aprendizaje basado en el alumno, su implicación y motivación constantes.

La experiencia educativa que se propone en el presente trabajo viene referida a la asignatura de «Fundamentos de Derecho Financiero y Tributario para Relaciones Laborales» del primer curso del Grado en Relaciones Laborales impartida durante el curso

2019 – 2020. De esta manera, se presenta, en primer lugar, un Derecho Financiero y Tributario general, donde se busca que el alumnado aprenda y resuelva conceptos y problemáticas de tipo o parte general. A su vez, es necesario tener en consideración que pese corresponder el grado a la Facultad de Derecho, su marco general engloba un panorama más genérico y no tan centrado en el estudio del Derecho en sí.

A su vez, como punto de partida de la experiencia educativa, debe tenerse en consideración el hecho de que la asignatura se sitúa en el primer curso del grado en Relaciones Laborales, comportando ello una falta de conocimientos en según que aspectos básicos del Derecho, además de la no posesión o adquisición todavía de según que lenguaje técnico.

Todo ello comporta una mayor necesidad de “enganchar” al alumno, motivarlo y fomentar su aprendizaje participativo. Usar dinámicas que permitan centrarse en los aspectos y conceptos básicos de la asignatura para así posteriormente hacer determinados énfasis en otros puntos del temario y relacionar el contenido teórico con la práctica o panorama habitual y diario del alumnado. Una herramienta que permite tal aprendizaje dinámico, planteamiento de casos prácticos y motivación es la plataforma educativa Kahoot!, pasando a describir la experiencia educativa que ha comportado la utilización de tal herramienta en la asignatura y sus consecuencias respecto al alumnado y su formación.

2. Kahoot! en el aula: experiencia educativa, resultados y reflexiones

2.1. Primera aproximación y contacto con la plataforma educativa Kahoot!

Antes de iniciarse la asignatura, desde el campus virtual, se envió un pequeño cuestionario al alumnado para saber algunos aspectos del mismo (conocimientos previos de Derecho Financiero y Tributario, situación laboral, etc), en el que se incluía la cuestión de si se conocía ya la plataforma Kahoot!. La mayoría de los estudiantes conocía o había oído hablar de esta herramienta educativa, lo que supuso una mayor facilidad a la hora de implementar tal dinámica de juego en el aula.

Si bien, se observó a grandes rasgos que los alumnos que conocían de mejor forma la plataforma eran alumnos procedentes de bachillerato y que habían realizado selectividad, frente a los que procedían de titulaciones de técnico superior de formación profesional o demás perfiles de acceso (acceso para mayores de 25 años). Así, la primera apreciación personal que puede darse es la de que el uso de la herramienta Kahoot! está presente de mayor manera en la educación secundaria postobligatoria, etapa educativa con una carga teórica más elevada que la formación profesional, donde se pretende que los alumnos adquieran una formación más práctica.

2.2. La experiencia Kahoot! en el aula: desarrollo de la dinámica y resultados

En primer lugar, y pese a la apreciación apuntada anteriormente, comentar que la herramienta educativa Kahoot! permite contemplar supuestos prácticos, trasladar hechos reales relacionados con el Derecho Tributario, siempre utilizando un formato tipo test. Debe advertirse, sin embargo, que la limitación en cuanto a la extensión de la pregunta y respuesta puede ser en algunos momentos un impedimento al buen planteamiento de un supuesto práctico. Pese a ello, tal limitación en el número de palabras busca un juego dinámico, constante y una respuesta rápida.

Durante las distintas sesiones se planteó una estructura de clase basada en la presentación del tema mediante diapositivas, comentarios a noticias o supuestos prácticos relacionados con la teoría planteada y, finalmente, la puesta a prueba de los conocimientos adquiridos con el correspondiente Kahoot! En la primera sesión de la asignatura no se advirtió de la “prueba” que supondría el Kahoot! al final de la clase, es decir, pedir al alumnado que contestase indicando la primera letra de su nombre y apellido y tener un registro en formato Excel de las respuestas dadas por el alumnado. Si se comentó, una vez planteada la propuesta educativa, que tal evaluación no tendría un peso específico en la nota final, hecho que los tranquilizó un poco más al alumnado.

Con ello, la primera prueba Kahoot! mostró un porcentaje de aprobados bastante bajo, optándose, ante el gran número de respuestas erróneas dadas, por repasar cada pregunta

con el fin de que cada concepto expuesto quedase lo más claro posible, siendo tal metodología la seguida en las clases posteriores. De esta forma, encontramos dos resultados, una primera retroalimentación propia por parte del alumno al observar cómo no ha adquirido o no le ha quedado claro el concepto estudiado durante la clase y su posterior corrección, y una segunda retroalimentación en la persona del profesor ante la puesta en conocimiento de que un determinado concepto no ha quedado claro y necesita ser explicado de mejor y mayor forma.

Así, los primeros Kahoot! sirvieron para repasar un contenido más teórico, los conceptos básicos de la asignatura, observando que en las siguientes clases, y ante el ya conocimiento del uso de la herramienta educativa al final de cada clase, predominó una mayor atención en las explicaciones dadas, una mayor participación y unos mejores resultados en los Kahoot!. De esta forma, cabe contemplar la plataforma educativa Kahoot! como una herramienta espléndida no solo para repasar los contenidos vistos durante la sesión, sino también para motivar al alumnado mediante tal dinámica de juego o “gamificación”. Además, el hecho de aprender con tales dinámicas de juego y el nacimiento de cierta competitividad hace que el alumno se implique más tanto en la explicación del profesor como en la corrección que sigue a la contestación planteada por la plataforma. Se busca por parte del alumno entender mejor los conceptos explicados por el profesor con el propósito de obtener un mejor resultado en el Kahoot! que sigue al final de la exposición del tema.

En conjunto, se logra: primero, resaltar los puntos más importantes del tema explicado a partir de las cuestiones planteadas; segundo, implicar en mayor grado a los estudiantes mediante tal prueba y la voluntad de acierto, comportando una mayor y mejor participación, adquisición de conocimientos y planteamiento de dudas y profundización; y, tercero, un repaso dinámico del contenido visto que logre reflejar aspectos tanto teóricos como prácticos y una retroalimentación inmediata.

2.3. Covid-19 y docencia online: Kahoot! en los tiempos del Covid

La crisis sanitaria provocada por el coronavirus y la necesidad de implementar la docencia universitaria de forma telemática u online han provocado la aparición de nuevos retos y desafíos en la educación universitaria actual.

En lo que se refiere al uso de Kahoot! en la asignatura y materia contemplada hasta el momento, tal docencia online ha supuesto modificar la metodología usada en clase, pasar del uso de Kahoot! al final de la clase como repaso y motivación durante toda la sesión a servir de complemento de estudio de forma no presencial y autónoma.

Así pues, durante el confinamiento y su necesidad de realizar las clases y estudio de la materia de forma no presencial, la plataforma Kahoot! fue usada como material complementario a los apuntes. Con ello, el alumnado podía disponer de un cuestionario online en cualquier momento como repaso de la materia estudiada previamente, obteniendo una retroalimentación instantánea que le permitía conocer en qué medida tenía asumido el temario. Igualmente, la misma herramienta educativa iba realizando un ranking de los resultados obtenidos por el alumnado, aspecto que mejoraba en cierto modo la competitividad entre ellos y la motivación por ir asimilando la materia adecuadamente. En consecuencia, a medida que íbamos viendo distintos temas, se observó cómo los estudiantes realizaban un estudio autónomo previo antes de realizar el correspondiente Kahoot!, aspecto que demuestra la voluntad de tener los conocimientos asimilados previamente a la realización de la actividad y, de esta forma, obtener una mejor puntuación y posición en el ranking de clase.

Igualmente, los distintos Kahoot! sirvieron como repaso a las pruebas de evaluación que siguieron durante el confinamiento. En conjunto, y como ya se ha apuntado, una herramienta educativa que sirve tanto para repasar los conceptos y temarios vistos, como motivar al alumnado en su trabajo y estudio autónomos. La “gamificación” de la materia propia de la asignatura como elemento de estimulación de un buen estudio y tarea

continua, que permite que el alumnado mediante su trabajo autónomo logre asumir los objetivos marcados por la asignatura.

3. Conclusiones

Con todo, y basándonos en lo anteriormente expuesto, cabe concluir que el uso de dinámicas propias del juego ayuda no solo a combatir la clásica desmotivación del alumnado, sino que además de comportar un estímulo al aprendizaje y estudio continuo supone una retroalimentación importante en la figura del profesor. Las técnicas de “gamificación” y, en concreto, la plataforma educativa “Kahoot!” conlleva que el docente tenga un conocimiento real del grado de asimilación de la materia por parte del alumnado, así como proponer experiencias docentes y dinámicas de aula de mayor interés para los estudiantes.

En conjunto, la herramienta Kahoot! resulta ser un complemento docente de gran utilidad práctica tanto dentro como fuera del aula, favoreciendo un mayor estudio, constancia y trabajo autónomo.

4. Referencias bibliográficas

ARÉVALO CHUQUÍN, M. A.; NARVAEZ PAGUAY, J. A.; ORELLANA MORA, S. X. (2020). “Impact of the Digital Didactic Material on Students’ Reading and Grammar Acquisition” *Universitas Tarraconensis: Revista de ciències de l'educació*, núm. 1, pp. 22-36.

BASTANTE GRANELL, V.; MORENO GARCÍA, L. (2020). “Plataforma digital «ludoteca jurídica»: una apuesta por la «gamificación» en Derecho” *REJIE: Revista Jurídica de Investigación e Innovación Educativa*, núm. 21, pp. 25-44.

COLLADO VÁZQUEZ, S.; GÓMEZ CALERO, C.; CARRILLO ESTEBAN, J. M. (2019). “Repasar con kahoot! en fisioterapia y terapia ocupación” en *Evaluación de la calidad de la investigación y de la educación superior: XVI FECIES*, p. 415.

GIMÉNEZ LEAL, G.; DE CASTRO VILA, R. (2020). “Dispositivos móviles en educación superior: La experiencia con kahoot!” *Dirección y organización: Revista de dirección, organización y administración de empresas*, núm. 70, pp. 5-15.

GONZÁLEZ MORENO, S.; CORTÉS MONTALVO, J. A.; LUGO RODRÍGUEZ, N. (2019). “Percepciones de docentes universitarios en el uso de plataformas tecnológicas gamificadas. Experiencias en un taller de formación” *Innovación Educativa*, vol. 90, núm. 80, pp. 33-55

JIMÉNEZ CARDONA, N. (2020). “Reflexiones acerca de una experiencia de “gamificación” en Derecho mercantil dentro del grado de ADE de la Universitat de Barcelona” *Revista de educación y derecho -Education and law review*, núm. 21. Disponible en: <https://revistes.ub.edu/index.php/RED/article/view/31219/31286>

MARTÍNEZ JIMÉNEZ, R.; RUIZ JIMÉNEZ, C.; GARCÍA MARTÍ, E.; PEDROSA ORTEGA, C.; LICERÁN GUTIÉRREZ, A. (2019). “Mejora del rendimiento de los estudiantes mediante el uso de la gamificación con kahoot” en *Evaluación de la calidad de la investigación y de la educación superior: XVI FECIES*, p. 441.

MARTÍNEZ NAVARRO, G. (2017). “Tecnologías y nuevas tendencias en educación: Aprender jugando. El caso de Kahoot”, *Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, 83, pp. 252-277.

MONTALBÁN MARTÍNEZ, N. (2019). “Gamificación y Aula invertida. Una experiencia motivadora para el estudio de las unidades fraseológicas” *Paremia*, núm. 28, pp. 67-77.

PELEGRÍN BORONDO, J.; SIERRA MURILLO, Y.; OLARTE PASCUAL, C.; GARCÍA MILON, A. (2020). “Juego de tronos en el aula. Efecto de la gamificación en la amotivación y en la calidad percibida” *Journal of Management and Business Education*, vol. 3, núm. 1, pp. 72-89.

PRIETO ANDREU, J. M. (2020). “Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios” *Teoría de la educación*, vol. 32, núm. 1, pp. 73-99.

ROMERO CLAUDIO, C.; ÁLVAREZ RAMOS, E. (2020). “Kahoot! como recurso para (co)evaluar contenidos literarios en el aula de manera compartida” *Revista DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*, núm. 38. Disponible en: <https://www.raco.cat/index.php/DIM/article/view/371647>