



**VNiVERSIDAD  
D SALAMANCA**

**PROYECTO DE INNOVACIÓN DOCENTE ID2022/113**

**LA GAMIFICACIÓN O MECÁNICA DE LOS JUEGOS EN EL DESARROLLO  
DE HABILIDADES PROFESIONALES EN DISCIPLINAS JURÍDICAS:  
BÚSQUEDA Y UTILIZACIÓN DE DOCUMENTOS EN UN ENTORNO  
VIRTUAL Y DE LA e-ADMINISTRACIÓN**

**MEMORIA FINAL**

**Autores:**

Prof. Dr. José Antonio Chamorro y Zarza (Coordinador)

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. María Cristina Polo Sánchez

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Purificación Morgado Panadero

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. María José Calvo San José

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Ana María Delgado García

Prof. Dr. Rafael Oliver Cuello

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. María Consolación Arranz De Andrés

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Rosa María Cárdenas Ortiz

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Ana María López Pérez

**PROYECTO:  
ID2022/113 LA GAMIFICACIÓN O MECÁNICA DE LOS JUEGOS EN EL  
DESARROLLO DE HABILIDADES PROFESIONALES EN DISCIPLINAS  
JURÍDICAS: BÚSQUDA Y UTILIZACIÓN DE DOCUMENTOS EN UN ENTORNO  
VIRTUAL Y DE LA e-ADMINISTRACIÓN**

## **1. INTRODUCCIÓN**

El proyecto titulado «La *gamificación* o mecánica de los juegos en el desarrollo de habilidades profesionales en disciplinas jurídicas: búsqueda y utilización de documentos en un entorno virtual y de la e-Administración», se presentó a la *Convocatoria de Ayudas a Proyectos de Innovación Docente (PID) Curso 2022-2023* realizada por los Vicerrectorados de Calidad y Enseñanzas de Grado y de Postgrado y Enseñanzas Propias de la Universidad de Salamanca.

La propuesta contenida en este Proyecto de Innovación Docente ha partido del estudio de diferentes instrumentos de la mecánica de los juegos disponibles para la enseñanza universitaria y, particularmente, de los más adecuados, aunque no muy habituales, en el ámbito de la docencia de disciplinas jurídicas.

Analizados estos medios, se ha llevado a cabo una adaptación a las circunstancias particulares de las diferentes asignaturas en las que se ha implantado esta experiencia haciendo un uso heterodoxo, pero muy satisfactorio para los fines pretendidos, de la mecánica de los juegos.

Han de subrayarse, en fin, dos aspectos muy importantes de este proyecto: por un lado, la participación en el mismo de profesores pertenecientes a seis Universidades, con el positivo y enriquecedor intercambio de experiencias y la proyección que conlleva; y, por otro lado, la aplicación a nueve asignaturas diferentes, siendo susceptible de extender la experiencia a otras disciplinas del ámbito jurídico.

## **2. OBJETIVOS DE LA ACCIÓN PROPUESTA**

El proyecto que se presenta tiene por objeto comprobar el posible empleo de la mecánica de los juegos en una serie de materias del campo jurídico. Así, se tomarán como referencia las asignaturas de cuya docencia se encargan los miembros del equipo, pero la naturaleza similar de la mayor parte de las disciplinas del ámbito del Derecho hace posible la extrapolación de esta experiencia a otras materias de este

campo. En este sentido, la propuesta cuenta con un objetivo general y una serie de objetivos específicos que se reseñan a continuación.

### **2.1. OBJETIVO GENERAL**

Como objetivo general se plantea la utilización de la mecánica de los juegos (*gamificación*) para desarrollar habilidades profesionales en los estudiantes de disciplinas jurídicas, centrándose en las asignaturas impartidas por los miembros del equipo: *Derecho Financiero y Tributario, Derecho del Trabajo, Derecho de la Seguridad Social, Derecho Civil*. Se pretende así que los alumnos efectúen la búsqueda y utilización de documentos en el entorno virtual de la e-Administración. Las diferentes disciplinas jurídicas son, en esencia, similares, lo que permite establecer un patrón común en el uso de este instrumento que puede ser extensible a otras materias jurídicas.

La consecución de este objetivo general implica la obtención de una serie de objetivos específicos que se reseñan a continuación.

### **2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

Al margen del objetivo general indicado, el proyecto plantea una serie de objetivos específicos señalados seguidamente:

- ✓ Establecer los elementos de gamificación más adecuados para el objetivo general pretendido
- ✓ Evaluar la accesibilidad de los instrumentos virtuales ofrecidos a los ciudadanos por las Administraciones públicas
- ✓ Proponer a los alumnos objetivos concretos de búsqueda documental en red a través de los medios virtuales de las Administraciones públicas
- ✓ Diseñar los factores necesarios para que los alumnos empleen, en un entorno de profesionalización, los recursos de la e-Administración con el fin de obtener habilidades profesionales
- ✓ Elaborar un modelo de evaluación de los resultados del proyecto y del grado de satisfacción de los alumnos con la actividad propuesta

### **3. PLAN DE TRABAJO**

El plan de trabajo para el desarrollo de esta experiencia se diseña con base en la disposición cronológica de la ejecución de los objetivos planteados, teniendo en cuenta los dos semestres del curso académico. Estaría integrado por las siguientes fases y de acuerdo al cronograma facilitado en la solicitud:

**1ª fase:** Se recabará y revisará la bibliografía más destacada referida a la gamificación o mecánica de los juegos y su aplicación en un entorno de docencia universitaria de disciplinas jurídicas. En esta fase participarán todos los miembros del equipo y su desarrollo se llevará a cabo en los meses de septiembre y octubre de 2022.

**2ª fase:** Cada uno de los miembros del equipo seleccionará aquellos medios de la mecánica de los juegos que sean más adecuados a los fines pretendidos en cada una de las materias en las que tiene asignada la responsabilidad docente. Una vez seleccionados, se realizará una puesta en común con el fin de establecer criterios homogéneos en su empleo y, en especial, teniendo presente el objetivo principal: la búsqueda y utilización de documentos en un entorno virtual y de la e-Administración. Las tareas previstas en esta fase se efectuarán los meses de noviembre y diciembre de 2022.

**3ª fase:** Determinación de los medios de la mecánica de los juegos más adecuados para que los alumnos efectúen la búsqueda de documentos en el campo virtual de las Administraciones públicas para su posterior utilización en un entorno práctico. En esta fase habrán de fijarse de forma concreta las Administraciones a las deberán acceder, así como los elementos definitorios para la búsqueda y empleo de la documentación en el medio virtual. Asimismo, se establecerán los criterios comunes para evaluar, de forma no determinante, los conocimientos y habilidades adquiridos por los alumnos con esta experiencia. En el desarrollo de esta fase participarán los miembros del equipo en su conjunto, todos ellos con experiencia en el campo virtual, aunque teniendo presentes las opiniones relevantes de los profesores que imparten de forma ordinaria su docencia en una modalidad en línea y cuyas

aportaciones serán, sin duda, de gran interés. El desarrollo de esta fase se llevará a cabo durante los meses de enero y febrero de 2023.

**4ª fase:** Esta última etapa coincidirá con el segundo semestre, en el que se imparten la mayor parte de las asignaturas que pueden beneficiarse del proyecto. En ella se informará a los alumnos de la experiencia, los objetivos pretendidos y los elementos necesarios para poner en práctica, en un medio estrictamente virtual, la búsqueda de la información requerida y la utilización de los recursos ofrecidos por las Administraciones públicas a través de la Administración electrónica (e-Administración). De igual modo, se facilitará a los alumnos un cuestionario en el que podrán expresar, tanto el grado de satisfacción con esta experiencia, como los aspectos que, en su opinión, son susceptibles de modificación o mejora. Finalizará esta fase con la puesta en común de los resultados obtenidos y que integrarán la memoria del proyecto.

## **4. EJECUCIÓN DEL PROYECTO**

El proyecto se ha realizado de acuerdo con la planificación propuesta, siempre con las adaptaciones convenientes a medida que se progresaba en su desarrollo. Los aspectos esenciales de su ejecución son los que se indican a continuación.

### **4.1. DATOS GENERALES**

Conforme a la propuesta efectuada en la solicitud del proyecto, éste se ha llevado a cabo en varias asignaturas del campo jurídico correspondientes a distintos grados impartidos en seis Universidades, con la lógica prevalencia de los grados de la Universidad de Salamanca. En este sentido, debe hacerse notar que la experiencia se ha integrado en el marco de la planificación docente efectuada por las Facultades intervinientes, teniendo en cuenta las directrices establecidas por los órganos de Gobierno de las distintas Universidades.

Con relación a las disciplinas afectadas por el proyecto, son las que se indican más adelante. A este respecto, es preciso apuntar que las asignaturas objeto de la experiencia son nueve, todas ellas del campo jurídico, integradas en los planes de estudio de cuatro Grados universitarios, un Doble Grado y un Máster de seis

Universidades diferentes y con un predominio de las disciplinas vinculadas al ámbito del Derecho Financiero y Tributario (seis asignaturas).

Los datos relativos a las asignaturas objeto de la actividad son los siguientes:

#### **Universidad de Salamanca**

- **“Fiscalidad en la empresa”**. Asignatura obligatoria de segundo curso del Grado en Gestión de Pequeñas y Medianas Empresas, de **6 ECTS**. Facultad de Economía y Empresa. Impartida en el segundo semestre. Número de alumnos matriculados: **103**.
- **“Parte General del Derecho Civil-Derecho de la Persona”**. Asignatura básica-obligatoria de primer curso del Grado en Derecho, de **6 ECTS**. Facultad de Derecho. Impartida en el segundo semestre. Número de alumnos matriculados: **230**.
- **“Prácticas de Empresa”**. Asignatura obligatoria de cuarto curso del Grado en Relaciones Laborales y Recursos Humanos, de **12 ECTS**. Facultad de Ciencias Sociales. Impartida en el segundo semestre. Número de alumnos matriculados: **80**.
- **“Problemas del sistema de protección social”**. Asignatura obligatoria del Master Universitario Oficial en Derecho del Trabajo y Relaciones Laborales, de **6 ECTS**. Facultad de Derecho. Impartida en el segundo semestre. Número de alumnos matriculados: **15**.

#### **Universidad de Cantabria**

- **“Derecho Financiero”**. Asignatura obligatoria de tercer curso del Grado en Derecho y del Doble Grado en Derecho y Administración y Dirección de Empresas, de **6 ECTS**. Facultad de Derecho. Impartida en el segundo semestre. Número de alumnos matriculados: **110**.

#### **Universidad de Jaén**

- **“Derecho Financiero y Tributario. Parte General”**. Asignatura obligatoria de segundo curso del Grado en Derecho, de **7.5 ECTS**. Facultad de Ciencias Sociales y Jurídicas. Impartida en el segundo semestre. Número de alumnos matriculados: **70**.

### **Universitat Oberta de Catalunya**

- **“Derecho Financiero y Tributario II”**. Asignatura obligatoria de tercer curso del Grado en Derecho, de **6 ECTS**. Facultad de Derecho. Impartida en el segundo semestre. Número de alumnos matriculados: **110**

### **Universidad de Vic – Universidad Central de Cataluña**

- **“Derecho Financiero y Tributario II”**. Asignatura obligatoria de tercer curso del Grado en Derecho, de **6 ECTS**. ESERP Business & Law School- Facultad de Derecho. Impartida en el segundo semestre. Número de alumnos matriculados: **38**.

### **Florida Universitaria (Centro adscrito a la Universidad de Valencia)**

- **“Fiscalidad de la empresa”**. Asignatura obligatoria de tercer curso del Grado en Administración y Dirección de Empresas, de **4.5 ECTS**. Florida Universitaria. Impartida en el segundo semestre. Número de alumnos matriculados: **25**.

## **4.2. DESARROLLO DEL PLAN DE TRABAJO**

El plan de trabajo, integrado por las cuatro fases descritas con anterioridad, se ha realizado en los términos y periodos programados, tal como constaba en la propuesta. La participación de profesores de seis Universidades ha hecho necesario efectuar de forma virtual las reuniones programadas a través de la plataforma Google Meet. El desarrollo del Plan de Trabajo se ha llevado a efecto del modo que se indica a continuación.

### **1ª fase.**

En la primera fase del proyecto se efectuaron aportaciones y se revisaron recursos bibliográficos relevantes sobre la mecánica de los juegos o *gamificación*, con la participación de todos los miembros del equipo,. La selección se efectuó atendiendo al empleo de esta técnica didáctica en el contexto de la enseñanza universitaria y, de forma particular, cuando ha sido posible, en el ámbito jurídico,. Así, a título de ejemplo, pueden mencionarse las siguientes obras:

- Bastante Granell, V. y Moreno García, L. “La “gamificación” en el aprendizaje del Derecho: el proyecto web “ludoteca jurídica””. *Anuario da Facultade de Dereito da Universidade da Coruña*. Vol. 24 (2020), pp 213-221.
- Calatayud Estrada, M.L. y Morales de Francisco, J.M. “Gamificación en el entorno universitario: ejemplos prácticos”. *Actas de las V Jornadas Iberoamericanas de Innovación Educativa en el ámbito de las TIC y las TAC. Las Palmas de Gran Canaria, 15 y 16 de noviembre de 2018*, pp. 185-190
- Hernández Ramos, J.P. y Belmonte Almagro, M.L. “Evaluación del empleo de Kahoot! en la enseñanza superior presencial y no presencial”. *Education in the knowledge society (EKS)* N°. 21 (2020)
- Hernández Ramos, J.P., Martín Cilleros, M.V. y Sánchez Gómez, M.C. “Valoración del empleo de Kahoot! en la docencia universitaria en base a las consideraciones de los estudiantes”. *RISTI: Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Informação* N°. 37 (2020), pp. 16-30
- Pertegal Felices, M.L. y Lorenzo Lledó, G. “Gamificación en el aula”. *INFAD Revista de Psicología*. N° 1-Monográfico 2 (2019), pp. 553-562
- Prieto Andreu, J. M. “Gamificación del aprendizaje y motivación en universitarios. Elaboración de una historia interactiva”. *EduTec: Revista electrónica de tecnología educativa*. N°. 66 (2018), pp. 77-92
- Prieto Andreu, J. M. “Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios”. *Teoría de la Educación*. Vol. 32. N° 1 (2020), pp. 73-99
- Prieto Martín, A., Díaz Martín, D., Monserrat Sanz, J. y Reyes Martín, E. “Experiencias de aplicación de estrategias de gamificación a entornos de aprendizaje universitario”. *ReVisión* Vol. 7. N°. 2 (2014), pp. 27-43

### **2ª fase.**

En esta etapa, también han intervenido todos los profesores integrantes del proyecto. La tarea consistió en la discusión de las oportunidades que presenta la dinámica de los juegos adaptada a las varias disciplinas jurídicas en las que cabría su aplicación, todo ello, partiendo de las conclusiones extraídas del estudio de las diferentes experiencias en este campo.

En este sentido, dentro de las múltiples posibilidades que ofrece este recurso educativo, el equipo acordó adaptarlo mediante la propuesta al alumnado de la realización de las tareas representativas de un papel activo en un entorno de diferentes desarrollos profesionales. En otras palabras, se optó por plantear a los alumnos la ejecución de funciones asumiendo el papel que sería propio de una hipotética actividad profesional y conforme al perfil de cada una de las disciplinas en las que se aplicó el proyecto. Ciertamente se trata de una interpretación heterodoxa de la gamificación, pero partiendo de una concepción que puede resultar mucho más atractiva a estudiantes de este perfil, que exigen una proyección real de estas experiencias.

### **3ª fase.**

En este periodo, con la natural intervención de todos los miembros del equipo, se han seleccionado elementos de la mecánica de los juegos adaptándolos a las particularidades de las asignaturas; de igual modo, se ha diseñado, de forma individual y con plena autonomía, cada una de las actividades propuestas para realizar por los alumnos, dando cuenta de las mismas en la reunión mantenida con este objetivo. Por otra parte, también se debatió la conveniencia de reconocer la participación de los estudiantes en el proyecto otorgando algún valor en la calificación final de la asignatura; a este respecto, se acordó que cada uno de los profesores pudiera adoptar libremente la decisión más adecuada a la configuración de la evaluación de su disciplina. Además, se perfiló la encuesta de satisfacción con la actividad que deberán rellenar los estudiantes (documento 1), encargándose el coordinador de realizar la ficha de la actividad (documento 2) que deberá rellenar cada profesor. Ambos documentos se aportan en el anexo de esta memoria.

### **4ª fase.**

En esta última fase, los alumnos fueron informados de todos los aspectos relativos a la actividad propuesta. Así, entre otras cosas, recibieron información sobre los siguientes puntos:

- naturaleza de la actividad (proyecto de innovación docente)

- objetivos planteados
- carácter voluntario de la participación
- papel que han de desempeñar en la actividad
- información a recabar en la Administración propuesta
- periodo en el que han de efectuar sus tareas
- valor de la actividad sobre la calificación final de la asignatura (cuando proceda)

Una vez realizada la actividad, los miembros del equipo han compartido la información recabada y las conclusiones obtenidas de la experiencia.

Por último, es sustancial aportar otros datos de la ejecución del proyecto necesarios para completar la información facilitada y que se ofrecen desglosados por Universidad y asignaturas. Se facilitan a continuación.

## Universidad de Salamanca

Tipo de docencia ordinaria: **presencial**.

- **“Fiscalidad en la empresa”**. Asignatura obligatoria de segundo curso del Grado en Gestión de Pequeñas y Medianas Empresas, de 6 ECTS. Facultad de Economía y Empresa. Impartida en el segundo semestre. Número de alumnos matriculados: **103**. Porcentaje de alumnos que han participado en la actividad: **56%**. Valoración de la participación en la calificación final de la asignatura (si procede): **4%**

**Tipo de actividad efectuada:** *Localización en la página web de la Agencia Estatal de Administración Tributaria de los siguientes documentos: normativa referida al Impuesto sobre Sociedades y documento de solicitud de aplazamiento de deudas hasta 50.000 euros. El alumno deberá indicar la ruta de acceso y el grado de dificultad.*

- **“Parte General del Derecho Civil-Derecho de la Persona”**. Asignatura básica-obligatoria de primer curso del Grado en Derecho, de 6 ECTS. Facultad de Derecho. Impartida en el segundo semestre. Número de alumnos matriculados: **230**. Porcentaje de alumnos que han participado en la actividad: **73%**. Valoración de la participación en la calificación final de la asignatura (si procede): **10%**

**Tipo de actividad efectuada:** *Búsqueda, en las principales bases de datos disponibles en la USAL, de materiales didácticos relacionados con “la persona jurídica”, que les sirvan de fundamento para resolver una actividad de identificación de conceptos como verdaderos o falsos*

- **“Prácticas de Empresa”.** Asignatura obligatoria de cuarto curso del Grado en Relaciones Laborales y Recursos Humanos, de 12 ECTS. Facultad de Ciencias Sociales. Impartida en el segundo semestre. Número de alumnos matriculados: **80**. Porcentaje de alumnos que han participado en la actividad: **30%**. Valoración de la participación en la calificación final de la asignatura (si procede): -

**Tipo de actividad efectuada:** *Localizar en las páginas del Servicio Público de Empleo, Seguridad Social y Ministerio de Trabajo de distintos formularios de acceso a prestaciones, altas y bajas, y cotización de trabajadores, así como de distintos modelos de contratos de trabajo*

- **“Problemas del sistema de protección social”.** Asignatura obligatoria del Master Universitario Oficial en Derecho del Trabajo y Relaciones Laborales, de 6 ECTS. Facultad de Derecho. Impartida en el segundo semestre. Número de alumnos matriculados: **15**. Porcentaje de alumnos que han participado en la actividad: **33%**. Valoración de la participación en la calificación final de la asignatura (si procede): -

**Tipo de actividad efectuada:** *Verificar el grado de complejidad en la solicitud de cinco prestaciones del sistema de Seguridad Social que libremente habrán elegido los alumnos. Deben hacer un seguimiento de todos los trámites que una persona solicitante debe cumplir para obtener finalmente una determinada prestación*

## Universidad de Cantabria

Tipo de docencia ordinaria: **presencial**.

- **“Derecho Financiero”.** Asignatura obligatoria de tercer curso del Grado en Derecho y del Doble Grado en Derecho y Administración y Dirección de Empresas, de 6 ECTS. Facultad de Derecho. Impartida en el segundo semestre. Número de alumnos matriculados: **110**. Porcentaje de alumnos

que han participado en la actividad: **31%**. Valoración de la participación en la calificación final de la asignatura (si procede): -

**Tipo de actividad efectuada:** *Búsqueda en la web del Ministerio de Hacienda y Función Pública de información sobre los Presupuestos Generales del Estado de 2023, accediendo tanto a la Ley por la que se aprobaron dichos Presupuestos, como a los anexos y resto de documentación complementaria*

## Universidad de Jaén

Tipo de docencia ordinaria: *presencial*.

- **“Derecho Financiero y Tributario. Parte General”**. Asignatura obligatoria de segundo curso del Grado en Derecho, de 7.5 ECTS. Facultad de Ciencias Sociales y Jurídicas. Impartida en el segundo semestre. Número de alumnos matriculados: **70**. Porcentaje de alumnos que han participado en la actividad: **57%**. Valoración de la participación en la calificación final de la asignatura (si procede): **10%**

**Tipo de actividad efectuada:** *Búsqueda, en un entorno virtual y de la e-administración, de modelos relacionados con la Tasación Pericial Contradictoria como procedimiento específico que puede surgir en el procedimiento de comprobación de valores*

## Universitat Oberta de Catalunya

Tipo de docencia ordinaria: *virtual*.

- **“Derecho Financiero y Tributario II”**. Asignatura obligatoria de tercer curso del Grado en Derecho, de 6 ECTS. Facultad de Derecho. Impartida en el segundo semestre. Número de alumnos matriculados: **110**. Porcentaje de alumnos que han participado en la actividad: **85%**. Valoración de la participación en la calificación final de la asignatura (si procede): **25%**

**Tipo de actividad efectuada:** *Utilización de la sede electrónica de la Agencia Estatal de Administración Tributaria para la búsqueda y visualización de videos explicativos sobre la presentación de la autoliquidación del Impuesto sobre la Renta de las Personas Físicas (cómo obtener la firma electrónica,*

*funcionamiento de la herramienta renta web, obtención de datos fiscales y borrador de la declaración, y simulador de renta)*

#### **Universidad de Vic – Universidad Central de Cataluña**

Tipo de docencia ordinaria: *presencial*.

- **“Derecho Financiero y Tributario II”**. Asignatura obligatoria de tercer curso del Grado en Derecho, de 6 ECTS. ESERP Business & Law School-Facultad de Derecho. Impartida en el segundo semestre. Número de alumnos matriculados: **38**. Porcentaje de alumnos que han participado en la actividad: **90%**. Valoración de la participación en la calificación final de la asignatura (si procede): **5%**

**Tipo de actividad efectuada: *Búsqueda de las ordenanzas fiscales de diversos Ayuntamientos (Madrid, Barcelona, Sevilla, Zaragoza y Salamanca) en las webs correspondientes para poder localizar los elementos esenciales de los impuestos locales y poder resolver un caso práctico relativo a la fiscalidad local***

#### **Florida Universitaria (Centro adscrito a la Universidad de Valencia)**

Tipo de docencia ordinaria: *presencial*.

- **“Fiscalidad de la empresa”**. Asignatura obligatoria de tercer curso del Grado en Administración y Dirección de Empresas, de 4.5 ECTS. Florida Universitaria. Impartida en el segundo semestre. Número de alumnos matriculados: **25**. Porcentaje de alumnos que han participado en la actividad: **84%**. Valoración de la participación en la calificación final de la asignatura (si procede): **10%**

**Tipo de actividad efectuada: *Búsqueda de una resolución del TEAC/TEAR sobre el IVA, IRPF o Impuesto sobre Sociedades, describir la ruta de acceso y redactar un resumen sobre su contenido (Hechos, Fundamentos jurídicos y Fallo)***

### **4.3. OBJETIVOS LOGRADOS**

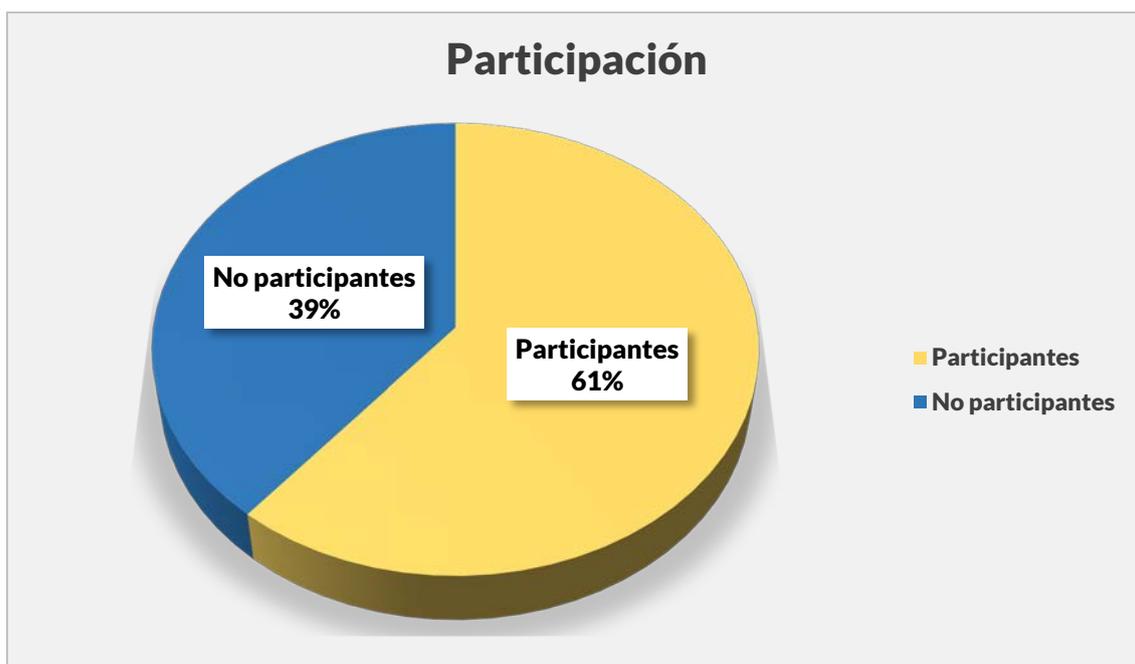
La aplicación del proyecto ha demostrado la factibilidad de implantar la mecánica de los juegos en las asignaturas que se han tomado como referencia. En este

sentido, se han visto cumplidos los objetivos específicos que se pretendían en la propuesta:

- ✓ Se han seleccionado los medios de gamificación más apropiados para el logro del fin pretendido: el empleo de la mecánica de los juegos para el desarrollo de habilidades profesionales en los estudiantes de disciplinas jurídicas
- ✓ Se ha valorado la accesibilidad de los canales virtuales ofrecidos a los ciudadanos por las Administraciones públicas en los diferentes ámbitos objeto de la experiencia
- ✓ Se ha propuesto a los alumnos ciertos objetivos concretos de búsqueda documental en la red a través de los medios de la Administración electrónica en los tres niveles de gobierno
- ✓ Se han diseñado los elementos imprescindibles para que los alumnos empleen los recursos de la e-Administración en entornos de profesionalización para lograr habilidades profesionales
- ✓ Se ha elaborado un modelo de evaluación de los resultados del proyecto y del grado de satisfacción de los alumnos con la actividad realizada

También es preciso subrayar otros dos datos significativos: por un lado, el amplio universo de estudiantes sobre el que se ha realizado la experiencia, pues el número de alumnos matriculados en las diferentes disciplinas asciende a 781; por otro lado, el alto grado de participación de los estudiantes en las actividades propuestas pues, tal como se indica en el punto 4.2, el porcentaje de alumnos que ha colaborado ha superado ampliamente, con alguna excepción, el 50% en todas las asignaturas, una proporción muy estimable, siendo la media global de participación el 61%.

Esta información tiene su reflejo en el gráfico siguiente:



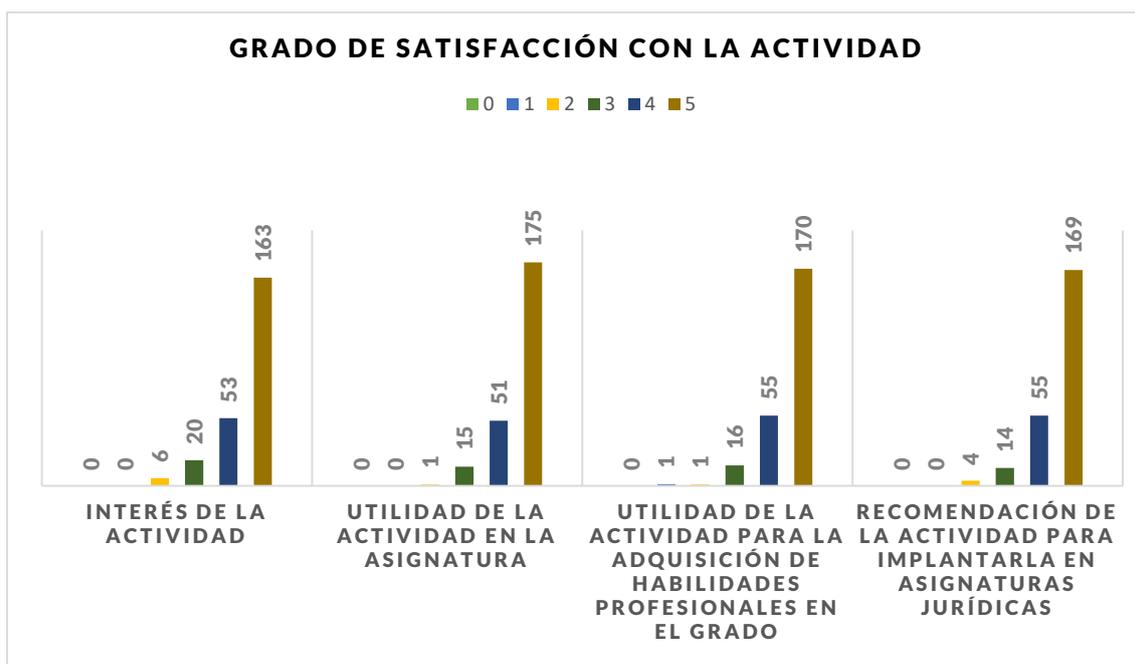
**Gráfico 1. Participación:** Porcentaje de alumnos que han participado en la actividad sobre el total de estudiantes matriculados en todas las asignaturas de referencia.

#### 4.4. EVALUACIÓN DE RESULTADOS

Los resultados de la aplicación de la propuesta contenida en el proyecto de innovación docente deben calificarse de muy positivos, especialmente por la percepción positiva que se extrae de la opinión de los estudiantes al manifestar su grado de satisfacción con las actividades propuestas.

Un aspecto a subrayar es la evidencia de una apreciable aceptación por los estudiantes de la experiencia propuesta, con unos porcentajes de participación muy destacados que quedaban perfectamente definidos en el gráfico 1.

Por otro lado, tal como se ha señalado, el grado de conformidad de los alumnos con las diferentes actividades propuestas por los profesores que integran el equipo del proyecto de innovación, se muestra en unos datos que ponen de manifiesto unos niveles de satisfacción muy altos, tal como refleja el gráfico 2:



**Gráfico 2. Grado de satisfacción de los alumnos con la actividad:** Se indica el número total de alumnos que ha seleccionado cada puntuación en las cuatro preguntas efectuadas. La puntuación se establece en una escala de 0 (nada interesante/nada útil/no recomendable) a 5 (muy interesante/muy útil/muy recomendable)

Así, pueden extraerse las siguientes conclusiones de las respuestas dadas por los estudiantes:

- pregunta 1: el 75,5% considera *bastante* o *muy interesante* la actividad
- pregunta 2: el 78,6% considera *bastante* o *muy útil* la actividad en la asignatura
- pregunta 3: el 78,6% considera *bastante* o *muy útil* la actividad para la adquisición de habilidades profesionales en el Grado
- pregunta 4: el 78,3% considera *bastante* o *muy recomendable* la implantación de estas actividades en asignaturas jurídicas

Es de destacar que ninguno de los alumnos participantes ha calificado la actividad como *nada interesante*, *nada útil* o *no recomendable*.

De igual modo, es necesario precisar que los porcentajes señalados se han calculado sobre un total de 286 estudiantes, aunque los que han respondido a la encuesta han sido la totalidad de los que han colaborado en la experiencia (476). La razón de esta aparente discrepancia tiene su razón de ser: los porcentajes señalados se han calculado con base en criterios homogéneos empleados en la realización de las encuestas; en dos casos, el grado de satisfacción se ha calculado

sobre la totalidad de las seis puntuaciones posibles, facilitando la media obtenida que, en cualquier caso, coincide también con los datos ofrecidos, de manera que no distorsiona el resultado final.

Por último, en los comentarios libres, la mayoría de los alumnos no ha manifestado ninguna opinión adicional aunque, aquellos que sí han mostrado su parecer, lo han hecho con entusiasmo y en términos muy positivos, resaltando la necesidad de incorporar esta clase de actividades a la docencia habitual de las asignaturas, pues entienden que han sido de gran utilidad para su formación, ésta es más amena y las dota de un elemento más cercano a la realidad.

En definitiva, la experiencia es altamente satisfactoria pues ha promovido el interés de los estudiantes por las distintas disciplinas y, en especial, por la dimensión de su proyección profesional.

## **5. REFLEXIÓN CRÍTICA**

En términos generales, cabe remitirse a lo indicado en el apartado precedente de esta memoria. La evaluación de los resultados permite ser optimistas con la implantación de elementos de la teoría de los juegos en disciplinas jurídicas. La introducción de esta clase de actividades ha sido muy bien acogida por los alumnos, y cabría plantearse su establecimiento permanente en las asignaturas que han participado en esta experiencia. Ciertamente, su integración en la docencia ordinaria tendría un carácter complementario pero, en nuestra opinión, tienen unos efectos incentivadores del interés de los alumnos por las materias que cursan. Una experiencia que puede ser perfectamente trasladable a otras disciplinas del ámbito jurídico.

El resultado positivo logrado, tal como se ha expresado, no obsta para que, debamos reconocer que la participación de los alumnos es mayor en las asignaturas en las cuales se ha introducido un incentivo, otorgando algún valor en la calificación final de la asignatura. Una circunstancia que, en modo alguno, puede obviar los resultados objetivos alcanzados y que son muy satisfactorios.

Finalmente, no carece de importancia otro aspecto de este proyecto, como es la aplicación de experiencias obtenidas en anteriores proyectos de innovación docente en los que han participado la mayor parte de los miembros del presente

equipo y que supone una consolidación como grupo de trabajo interuniversitario en estas materias.

### **MEMORIA ECONÓMICA**

No procede.

## ANEXO I

### PROYECTO INNOVACIÓN DOCENTE UNIVERSIDAD DE SALAMANCA

#### **LA GAMIFICACIÓN O MECÁNICA DE LOS JUEGOS EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES PROFESIONALES EN DISCIPLINAS JURÍDICAS: BÚSQUEDA Y UTILIZACIÓN DE DOCUMENTOS EN UN ENTORNO VIRTUAL Y DE LA E-ADMINISTRACIÓN [ID2022/113]**

#### DATOS DEL INVESTIGADOR

Nombre	Escriba su nombre
Apellidos	Escriba sus apellidos
Universidad	Elija Universidad.
Categoría profesional	Elija una categoría.
Correo electrónico	Escriba su dirección de correo electrónico.

#### DATOS DE LA TITULACIÓN

Titulación	Elija una titulación.
Denominación del título	Escriba la denominación del título
Centro/Facultad	Escriba la denominación del Centro o Facultad

#### DATOS DE LA ASIGNATURA

Denominación de la asignatura Escriba el nombre de la asignatura.	Nº Créditos ECTS Créditos.
Tipo de asignatura	Elija el tipo de asignatura.
Configuración de la asignatura	Elija la configuración.
Tipo de docencia	Elija tipo de docencia.
Plataforma utilizada	Escriba el nombre de la plataforma de su Universidad.
Periodo de impartición	Elija semestre/cuatrimestre.
Curso en el que se imparte	Elija un curso.
Número de alumnos matriculados	Indique número de alumnos.

#### DATOS DE LA ACTIVIDAD

<b>Juego propuesto</b> (Breve descripción. Máximo cinco líneas)	
<b>Objetivos propuestos</b> (Breve descripción. Máximo cinco líneas)	
Número de alumnos que han participado	Señale % sobre matriculados.

### EVALUACIÓN O CONTROL DE LA PARTICIPACIÓN

¿La participación en la actividad forma parte de la evaluación final de la asignatura?	<input type="radio"/> Sí <input type="radio"/> NO
Valor sobre la calificación final de la asignatura (si procede)	Señale %

### COMENTARIOS

Añada cualquier comentario que considere oportuno.

## ANEXO II

**UNIVERSIDAD DE SALAMANCA. PROYECTO INNOVACIÓN DOCENTE**  
**LA GAMIFICACIÓN O MECÁNICA DE LOS JUEGOS EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES PROFESIONALES EN DISCIPLINAS JURÍDICAS: BÚSQUEDA Y UTILIZACIÓN DE DOCUMENTOS EN UN ENTORNO VIRTUAL Y DE LA E-ADMINISTRACIÓN [ID2022/113]**

### ENCUESTA DE SATISFACCIÓN CON LA ACTIVIDAD

#### DATOS DE LA TITULACIÓN

Titulación	Elija una titulación.
Denominación del título	Escriba la denominación del título
Centro/Facultad	Escriba la denominación del Centro o Facultad
Universidad	Elija Universidad.

#### DATOS DE LA ASIGNATURA

Denominación de la asignatura Escriba el nombre de la asignatura.	Nº Créditos ECTS Créditos.
Tipo de asignatura	Elija el tipo de asignatura.
Configuración de la asignatura	Elija la configuración.
Tipo de docencia	Elija tipo de docencia.
Plataforma utilizada	Escriba el nombre de la plataforma de su Universidad.
Periodo de impartición	Elija semestre/cuatrimestre.
Curso en el que se imparte	Elija un curso.
Número de alumnos matriculados	Indique número de alumnos.

#### GRADO DE SATISFACCIÓN CON LA ACTIVIDAD

<p><b>Interés de la actividad</b></p> <p><b>Puntúa de 0 a 5 el grado de interés que te ha causado la actividad.</b> (Se considera 0 <i>nada interesante</i> y 5 <i>muy interesante</i>)</p> <p><input type="radio"/> 0   <input type="radio"/> 1   <input type="radio"/> 2   <input type="radio"/> 3   <input type="radio"/> 4   <input type="radio"/> 5</p>
--

<p><b>Utilidad de la actividad en la asignatura</b></p> <p><b>Puntúa de 0 a 5 el grado de utilidad de la actividad en la asignatura.</b> (Se considera 0 <i>nada útil</i> y 5 <i>muy útil</i>)</p> <p><input type="radio"/> 0   <input type="radio"/> 1   <input type="radio"/> 2   <input type="radio"/> 3   <input type="radio"/> 4   <input type="radio"/> 5</p>
---

<p><b>Utilidad de la actividad para la adquisición de habilidades profesionales en el Grado</b></p> <p><b>Puntúa de 0 a 5 el grado de utilidad de la actividad para la adquisición de habilidades profesionales.</b> (Se considera 0 <i>nada útil</i> y 5 <i>muy útil</i>)</p> <p><input type="radio"/> 0   <input type="radio"/> 1   <input type="radio"/> 2   <input type="radio"/> 3   <input type="radio"/> 4   <input type="radio"/> 5</p>
---

Recomendación de la actividad para implantarla en asignaturas similares
<p><b>Puntúa de 0 a 5 el grado de recomendación de la actividad para implantarla en asignaturas similares. (Se considera 0 <i>no recomendable</i> y 5 <i>muy recomendable</i>)</b></p> <p><input type="radio"/> 0   <input type="radio"/> 1   <input type="radio"/> 2   <input type="radio"/> 3   <input type="radio"/> 4   <input type="radio"/> 5</p>

#### COMENTARIOS

Añada cualquier comentario que considere oportuno.