

APRENDER JUGANDO

MORENO BLESA, Lidia ⁽¹⁾; ALBA FERRÉ, Esther ⁽²⁾

Departamento de Derecho, Facultad de Ciencias Sociales, Universidad Europea de Madrid
Madrid. España

⁽¹⁾ lidia.moreno@uem.es

⁽²⁾ esther.alba@uem.es

Resumen

El Proyecto de Investigación acción de la Universidad Europea de Madrid “La creación de una aula activa a través de la metodología de Flipped Classroom” ha permitido a los profesores-investigadores fomentar el aprendizaje autónomo de sus alumnos a través del “aula invertida”. Al aula universitaria se la califica de invertida porque pretende dar un enfoque práctico a la enseñanza desarrollada en clase y fomentar un aprendizaje por nuestros alumnos de la teoría de las asignaturas fuera de ese espacio tradicional. Esta metodología se ha aplicado tanto en la enseñanza presencial como en la enseñanza on line, demostrando que los alumnos de las asignaturas a distancia están más acostumbrados a un aprendizaje individual y a una lectura comprensiva de los materiales. El hecho de utilizar el Flipped Classroom ha supuesto para el profesorado el estudio de una serie de dinámicas y herramientas virtuales que facilitan el conocimiento teórico y práctico de las materias. Entre todas ellas, los profesores investigadores han podido conocer los beneficios de la Gamificación en una enseñanza tan tradicional como el Derecho. Se describirán una serie de juegos jurídicos (crucigramas, sopas de letras, familias semánticas o trivial jurídico) que fomentan el aprendizaje de una manera más lúdica generando el Learning by playing. Así mismo, se dará a conocer dos de las herramientas virtuales y de acceso gratuito (el Screencast y el Kahhot) que han tenido más acogimiento por el alumnado.

Palabras clave: Investigación acción, Flipped Classroom, Gamificación, Crucigrama, Sopas de letras, Familias semánticas, Trivial, Screencast, Kahoot.

Abstract

Learning by playing

Keywords: Action research, Flipped Classroom, Gamificación, Crossword, Word searches, Semantic families, Trivial, Screencast, Kahoot.

1. Introducción: la investigación acción

Un grupo de profesores de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Europea de Madrid llevan varios cursos académicos realizando Investigación acción en las aulas¹. La finalidad de dicha investigación es mejorar la docencia mediante la reflexión conjunta de la implantación de innovación en el aula. En relación a la metodología de investigación, se ha utilizado el modelo de Kemmis por ser un método con pasos cíclicos que consta de cuatro fases (plan de acción, acción, observación y reflexión) y partiendo siempre de una situación de mejora o problemática como objeto o tema de investigación. Estas cuatro fases se pueden ver reflejadas en la siguiente gráfica:

¹ Vid. BLANDEZ, J., La investigación-acción. Un reto para el profesorado. Barcelona, INDE, 1996.



Fig.1. Grafica de elaboración propia

Durante el curso académico 2013-2014 dichos profesores formaron parte de un proyecto interno de investigación acción “La creación de una aula activa a través de la metodología de Flipped Classroom”. Esta investigación ha permitido fomentar el aprendizaje autónomo de sus alumnos a través del “aula invertida”, analizar su implementación e incidir en los procesos de mejora. En la fase de acción, los profesores investigadores de la Universidad Europea de Madrid no sólo aplicaron esta metodología en el aula, sino también en la enseñanza online. Entre los objetivos secundarios, la investigación pretendía conocer cuáles eran las herramientas virtuales más adecuadas para fomentar el aprendizaje fuera o dentro del aula y para profundizar los contenidos prácticos de las materias.

2. Flipped Classroom o Aula Invertida

El origen de *Flipped Classroom* se encuentra en varias experiencias realizadas a principios del siglo XXI². En 2004, Salman Khan grabó vídeos de clases para que los alumnos pudieran revisar las partes más complicadas. A partir de su experiencia creó en 2006 la Khan Academy³, una página web sin ánimo de lucro, con vídeos de asignaturas variadas.

En 2006 Tenneson y McGlasson realizan una presentación (“The classroom flip”) acerca de los distintos enfoques que se pueden utilizar para mejorar el proceso de enseñanza a partir de la metodología de *Flipped Classroom*.

Una experiencia que tuvo mucha repercusión mediática fue la de los profesores de química de Woodland Park High School, Jonathan Bergmann y Aaron Sams, en 2007.

Detectaron que algunos alumnos no podían acudir a sus clases y ellos tenían que explicar de nuevo las lecciones para que se pudieran reenganchar. Además, los alumnos encontraban dificultades para resolver las tareas en casa. De esta forma, decidieron grabar sus explicaciones y ponerlas a disposición de los alumnos y realizar las tareas en el aula que es cuando vieron que el profesor era realmente necesario para resolver sus dudas. Como mejoraron los resultados de sus alumnos, dieron a conocer su actividad y así nació esta metodología⁴.

A partir de estas experiencias, cada vez más centros de enseñanza aplican el *Flipped Classroom*. Por ejemplo en 2011 se crearon dos centros dedicados a este tipo de aprendizaje en la universidad de Wisconsin-Madison. Ante el auge que esta metodología está tomando a nivel internacional, la Universidad Europea ha fomentado su uso entre sus profesores.

Esta metodología consiste en invertir el método de enseñanza tradicional, de manera que los alumnos preparen la teoría fuera del aula y realicen la aplicación práctica de la misma dentro del aula,

² Siguiendo el marco teórico planteado en el informe final del proyecto interno de investigación acción.

³ La página web de Khan Academy (<https://es.khanacademy.org/>) (fecha de consulta: 12/12/2014).

⁴ Vid. BERGMANN, J., & SAMS, A., *Flip your classroom: reach every student in every class every day*. International Society for Tchnology in Education, 2012.

de modo que se desarrollen las competencias propias de las asignaturas. En el siguiente gráfico se observa la comparación del aula tradicional y el aula invertida, y el antes y el después en relación a la posición de los alumnos y el profesor:

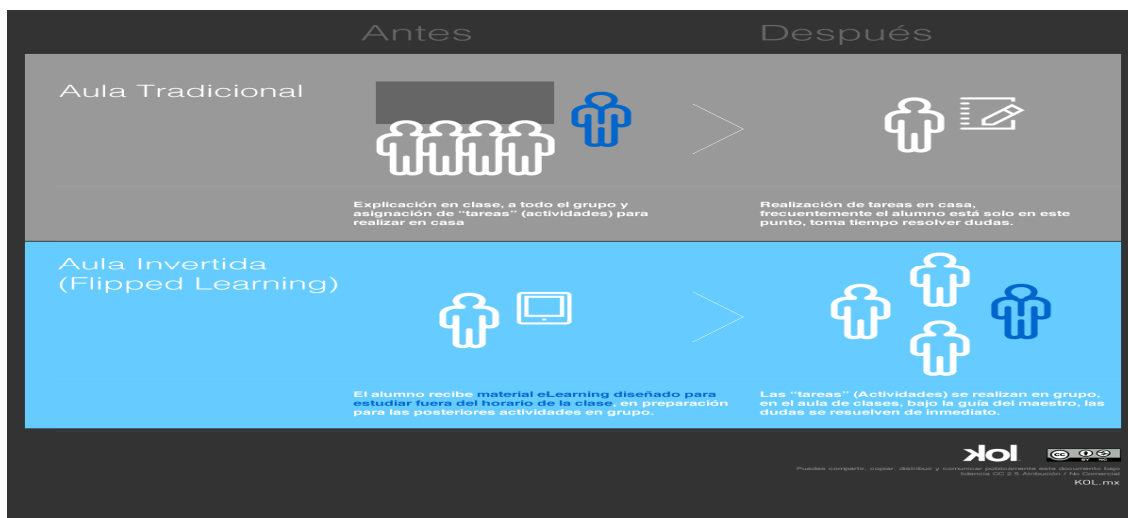


Fig.2. Aula tradicional vs Aula Invertida (Flipped classroom) - kol.mx JORGE OCAMPO, socio fundador- Creative Director at <http://kol.mx>

Al invertir el sistema de enseñanza es importante que los estudiantes asimilen los conceptos fuera del aula, para luego desarrollar correctamente las actividades prácticas en el aula. El profesor debe poner a disposición de los alumnos el material (vídeos, documentos, bibliografía, podcasts,...) que deben leer antes de acudir a clase. El aula se convierte en un lugar de verdadera interacción práctica entre los compañeros y el profesor.

Pero para potenciar la creación de un aula activa hay que combinar nuevas actividades prácticas y herramientas virtuales que fomenten motivación en el alumno y le ayuden a preparar la asignatura. La Gamificación puede ser una de estas metodologías que combinadas con el *Flipped Classroom* consigan desarrollar el aprendizaje autónomo.

3. Gamificación Jurídica

Desde 2010 el proyecto *Game Marketing* acerca la Gamificación "... a empresas, instituciones y organizaciones para conseguir que clientes, usuarios y empleados participen como nunca antes se ha conseguido gracias a la utilización de mecánicas de juego"⁵ y destaca que en España esta técnica se ha empezado a desarrollar en el 2011 con el objetivo de "... hacer cualquier actividad más atractiva y emocionante, mediante el desarrollo de comportamientos deseados"⁶.

Aunque la Gamificación se suele utilizar en el ámbito empresarial como estrategia de motivación de los trabajadores, ya es tradicional su uso en otros sectores, como el de la Educación.

En una enseñanza tan tradicional como el Derecho se combinan las clases magistrales con metodologías activas (el método del caso o el aprendizaje basado en problemas). Dando un paso más innovador y con el objetivo de crear un aula activa, los profesores de Derecho del grupo de investigación antes citado, en la aplicación del *Flipped Classroom* en sus aulas, han utilizado técnicas de juego combinadas con las nuevas tecnologías.

Se tratará de describir una serie de juegos jurídicos que han tenido gran aceptación por el alumno y que han logrado el objetivo docente de desarrollo de la motivación y del aprendizaje autónomo:

⁵ Vid. <http://www.gamkt.com> donde se encuentra el informe final "Estudio 2012 Gamificación expectativas y grado de adaptación en España", p. 3 (fecha de consulta 9/11/2014).

⁶ Ibidem, p. 6.

- **SOPAS DE LETRAS O CRUCIGRAMAS.** Los alumnos a través de estos juegos han aprendido los conceptos esenciales de las asignaturas al poder seleccionar correctamente las palabras escondidas en la sopa de letras o completar el crucigrama. Se recomiendan para la creación de estos juegos herramientas gratuitas que facilitan al docente su elaboración.
- **FAMILIAS SEMÁNTICAS.** El profesor deberá seleccionar una serie de palabras claves que incluirá en un recuadro e indicará que estas palabras deberán ser relacionadas con los conceptos insertos en una tabla. Dicha tabla consta de tres columnas: conceptos, palabras claves y justificación. De esta forma el alumno al completar la tabla relaciona los conceptos con las palabras claves, justificando dicha relación.
- **TRIVIAL JURÍDICO** es una adaptación del juego clásico “Trivial Pursuit” pero otorgando a las preguntas un carácter jurídico, incluyendo actividades prácticas y de desarrollo de competencias. Así mismo se adapta el tablero y las tarjetas al ámbito jurídico. El juego se puede realizar en formato on line y presencial. Es importante ajustar el juego al nivel del alumnado, siendo recomendado ir complicando el grado de exigencia en función del curso de aplicación.

La combinación de *Flipped Classroom* con el uso de nuevas tecnologías ha conllevado la utilización de dos herramientas virtuales de acceso gratuito y fácil funcionamiento:

- **SCREENCAST⁷** es una herramienta que combina una grabación de video con el audio. Se ha utilizado para que los alumnos on line presentasen los resultados de sus actividades prácticas. Ha permitido al profesor garantizar las autorías de estas actividades y potenciar el desarrollo de habilidades comunicativas de los alumnos.
- **KAHOOT⁸** permite realizar un test de conocimiento a través de los dispositivos móviles. Los alumnos van contestando y visualizando con un ranking de puntos los aciertos y quienes son los ganadores. Gracias al temporizador, los alumnos se ven motivados a contestar en tiempo y reciben automáticamente el feedback del profesor.

4. Conclusiones

Para lograr un aula activa invertida, la Gamificación jurídica combinada con una serie de herramientas virtuales ha logrado un mayor entusiasmo de los alumnos en el aprendizaje. Además las técnicas del juego se han adaptado perfectamente a la rigurosidad necesaria en el estudio del Derecho.

En general, los alumnos universitarios se encuentran acostumbrados a un sistema de enseñanza pasivo. Sin embargo, el Espacio Europeo de Educación Superior requiere de un alto grado de autonomía de aprendizaje y de actuaciones grupales en el aula, utilizando metodologías activas, entre las que se considera apropiadas, el Flipped Classroom.

5. Bibliografía y páginas web de interés

5.1. Referencias bibliográficas:

[1] BERGMANN, J., & SAMS, A., *Flip your classroom: reach every student in every class every day*. International Society for Technology in Education, 2012.

[2] BLANDEZ, J.: *La investigación-acción. Un reto para el profesorado*. Barcelona: INDE, 1996.

5.2. Páginas web de interés (fecha de consulta: noviembre y diciembre 2014):

[3] <https://es.khanacademy.org/>

⁷ Vid. en relación al Screencast <http://www.screencast-o-matic.com> (fecha de consulta 12/12/2014).

⁸ En cuanto a la creación del Kahoot, el docente deberá acceder a <http://getkahoot.com/> (fecha de consulta 12/12/2014) y sin embargo, el alumno deberá acceder a kahoot.it con las claves que le proporcionar el profesor.

- [4] <http://kol.mx>
- [5] <http://www.gamkt.com>
- [6] <http://www.screencast-o-matic.com>
- [7] <http://getkahoot.com/>