



Anuario da Facultade de Dereito da Universidade da Coruña

Vol. 24 (2020), pp. 213-221

ISSNe: 2530-6324 || ISSN: 1138-039X

DOI: <https://doi.org/10.17979/afdudc.2020.24.0.7496>

LA “GAMIFICACIÓN” EN EL APRENDIZAJE DEL DERECHO: EL PROYECTO WEB “LUDOTECA JURÍDICA”¹

THE “GAMIFICATION” IN THE LEARNING OF LAW: THE WEB PROJECT “LUDOTECA JURÍDICA”

VÍCTOR BASTANTE GRANELL

*Prof. Ayudante Doctor de Derecho Civil
(Acreditado a Prof. Contratado Doctor)*

Universidad de Almería

<https://orcid.org/0000-0002-2483-5294>

LUCÍA MORENO GARCÍA

*Prof.^a Ayudante Doctora de Derecho Procesal
Universidad de Almería*

<https://orcid.org/0000-0002-6522-5257>

Recibido: 22/05/2020

Aceptado: 08/06/2020

Resumen: La “gamificación” o “ludificación” es una metodología docente de escaso uso en el ámbito de las ciencias jurídicas. Por tal razón, se pretenden destacar los beneficios del empleo de las técnicas propias de los juegos en el ámbito educativo. Dichos beneficios han justificado la creación de la plataforma digital “Ludoteca Jurídica”, que nace en el afán de fomentar el uso de juegos educativos en el ámbito del Derecho.

Palabras clave: Gamificación, Ludificación, Derecho, Educación superior, Innovación docente.

¹ La materia del presente trabajo se ha tratado con mayor profundidad en el siguiente documento: BASTANTE GRANELL, V. y MORENO GARCÍA, L., “Plataforma digital «ludoteca jurídica»: una apuesta por la «gamificación» en Derecho”, *Revista Jurídica de Investigación e Innovación Educativa (REJIE Nueva Época)*, nº 21, 2020, pp. 25-44.

Abstract: Gamification is a disused teaching methodology in the field of Legal Sciences. For this reason, the aim is to highlight the benefits of the use of gaming techniques in the educational field. These benefits have justified the creation of the “Ludoteca Jurídica” digital platform, which was created in an effort to promote the use of educational games in the field of Law.

Keywords: Gamification, Law, Higher education, Teaching innovation.

Sumario: I. GAMIFICACIÓN Y DERECHO: CONCEPTO, ELEMENTOS Y BENEFICIOS. II. PLATAFORMA DIGITAL “LUDOTECA JURÍDICA”: JUEGOS PARA ENSEÑAR DERECHO. III. RECURSOS DIGITALES PARA LA GAMIFICACIÓN. IV. CONCLUSIÓN. V. BIBLIOGRAFÍA.

* * *

I. GAMIFICACIÓN Y DERECHO: CONCEPTO, ELEMENTOS Y BENEFICIOS

El término “gamificación” –del inglés, *gamification*– comienza a escucharse en la enseñanza del Derecho. Dicho término puede ser definido como la aplicación de elementos propios de los juegos en contextos no lúdicos². En los últimos años, estamos siendo testigos del empleo –cada vez más creciente– de los elementos o técnicas lúdicas –como metodología docente– en el ámbito educativo. La finalidad que se persigue es activar –y en algunos casos, aumentar– la motivación y atención de los estudiantes por el aprendizaje, al presentarse la actividad con una apariencia más atractiva³.

Antes de comentar los elementos del juego que se emplean con dicha técnica docente, resulta necesario distinguir el término “gamificación” de otros conceptos, como “ludificación” o “serious games”. De forma coloquial se utiliza el término “ludificación” como equivalente del término inglés *gamification*. Sin embargo, algunos autores consideran que “gamificación” y “ludificación” son términos con significados distintos. Así, mientras que “gamificación” alude a una metodología consistente en aplicar elementos de los juegos en ámbitos no lúdicos, “ludificación” es un término genérico que refleja el hecho de hacer una actividad más divertida⁴. Atendida esta diferencia, en el ámbito educativo parece más conveniente la utilización del vocablo “gamificación” para referirnos a esta nueva metodología docente motivacional. Respecto de los *serious games* o “juegos serios”, mientras la “gamificación” alude al empleo de técnicas o mecánicas propias de los juegos en contextos no lúdicos –como es el educativo–, aquellos son juegos en sí mismos, que pueden ser utilizados en otros ámbitos para mejorar el aprendizaje sobre aspectos

² Sobre el concepto de “gamificación, v., entre otros, HUNTER, D. y WERBACH, K., *Gamificación. Revoluciona tu negocio con las técnicas de los juegos*, Madrid, 2014, p. 28.

³ Cfr. BORRÁS GENÉ, O., *Fundamentos de la gamificación*, Gabinete de Tele-Educación de la Universidad Politécnica de Madrid, Madrid, 2015, p. 5.

⁴ Al respecto, v. SÁNCHEZ APARICIO, J. C., “Gamificación, gamification, ludificación... ¿cómo me llamo?”, en el blog ‘El diario de Snackson’, entrada de 30 de junio de 2015; disponible en www.snackson.com (fecha de consulta: 13/05/2020).

específicos⁵. Como se infiere de lo expuesto, ambos términos están conectados. Tan es así que, como señalan los especialistas en la materia, los *serious games* constituyen supuestos específicos de “gamificación”, pues suponen emplear elementos de los juegos en ámbitos no lúdicos. La peculiaridad reside en que en los “juegos serios” llega a crearse un juego propiamente dicho⁶.

Si un docente en Derecho decide aplicar dicha metodología de enseñanza –que aúna las técnicas de “gamificación” en general–, deberá hacer uso de los elementos de los juegos. Con mayor frecuencia, suelen utilizarse los siguientes⁷:

- *Sistemas de puntos*: se trata de la representación numérica que se obtiene al realizar una actividad de forma correcta. El uso de los puntos permite al participante obtener información sobre su progreso dentro del sistema gamificado⁸.
- *Niveles*: muestran los avances o etapas superadas por el jugador. Al igual que el sistema de puntos, los niveles reflejan la progresión del participante dentro del juego o sistema gamificado⁹.
- *Tablas de clasificación*: permite al participante conocer la posición que ocupa dentro del juego y compararse con el resto de jugadores.
- *Medallas o insignias*: se utilizan para representar de forma visual el logro alcanzado por el jugador en la actividad gamificada¹⁰.
- *Premios*: son las recompensas que recibe el participante por realizar de forma satisfactoria una actividad o alcanzar un logro dentro del sistema gamificado.
- Entre otros muchos, como la formación de equipos, los retos y desafíos, el uso de turnos, los combates o los avatares¹¹.

Con su aplicación, el aprendizaje del Derecho puede ofrecerse de una forma distinta, pudiendo enseñar múltiples materias con el uso de puntos, niveles de superación, tablas de clasificación, premios, retos, turnos u otros elementos propios del juego. De esta forma, se posibilita la adquisición de conocimientos jurídicos en el alumnado, pero variando el proceso de aprendizaje, que sería mucho más dinámico y lúdico, sin alterar el propósito principal, que es aprender.

Ciertamente, el uso de la “gamificación” como metodología docente tiene un escaso uso en el ámbito de las ciencias jurídicas. De hecho, hay profesorado disconforme o

⁵ En este sentido, v. GARCÍA JIMÉNEZ, A., “Serious games y gamificación, ¿en qué se diferencian?”, en El Blog de Gestación, entrada de 13 de noviembre de 2017; disponible en <https://blog.gestacion.com/> (fecha de consulta: 13/05/2020); y RODRÍGUEZ, F. y SANTIAGO, R., *Gamificación: cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula*, Madrid, 2015, p. 12.

⁶ Así lo señalan HUNTER, D. y WERBACH, K., *Gamificación*, cit., p. 36.

⁷ Una relación más detallada de los distintos elementos de los juegos puede verse en BASTANTE GRANELL, V. y MORENO GARCÍA, L., “Plataforma digital «ludoteca jurídica»: una apuesta por la «gamificación» en Derecho”, cit., pp. 28-30.

⁸ Cfr. HUNTER, D. y WERBACH, K., *Gamificación*, cit., p. 84, y BORRÁS GENÉ, O., *Fundamentos de la gamificación*, cit., p. 17.

⁹ V. HUNTER, D. y WERBACH, K., cit., p. 84, y BORRÁS GENÉ, O., cit., p. 18.

¹⁰ Cfr. BORRÁS GENÉ, O., *Fundamentos de la gamificación*, cit., p. 17.

¹¹ Sobre los distintos elementos de los juegos, v. HUNTER, D. y WERBACH, K., *Gamificación. Revoluciona tu negocio con las técnicas de los juegos*, cit., p. 83.

escéptico en cuanto a su utilización¹², aunque hay otros que son favorables¹³. Ahora bien, dicha técnica docente debe acogerse paulatinamente por sus múltiples beneficios. No se trata de “jugar” sin más, como si se tratara de una mera actividad de entretenimiento, sino de usar las técnicas de los juegos para la adquisición de competencias y el desarrollo de capacidades dentro de nuestro alumnado. De hecho, la propia RAE, cuando define la palabra “jugar”, alude a una determinada acción que “permite desarrollar determinadas capacidades”. En el ámbito educativo, el uso de la “gamificación” permite: a) potenciar la motivación¹⁴, compromiso y atención del alumno (cuanta mayor sea la implicación mayor será el aprendizaje); b) reforzar su conducta y ánimo de superación para obtener objetivos, c) activar su aprendizaje y participación, d) facilitar y reforzar la interiorización de conocimientos, e) mejorar habilidades y competencias (transformar conocimientos en competencias), f) estimular la competencia sana y la conexión social, g) obtener la fidelización del alumno con el contenido que trabaja, h) optimizar y recompensar al alumno, i) enseñar a trabajar en equipo, resolver problemas o respetar las opiniones ajenas (según el juego aplicado). Las ventajas son múltiples, si bien, la dificultad aparece al crear o aplicar un juego en clase. Piénsese que el equilibrio entre lo lúdico y lo formativo es muy difícil de obtener. Por tal motivo, si la actividad pierde su carácter formativo, la “gamificación” sería infructífera en la enseñanza del Derecho. El docente, al crear o aplicar un juego en Derecho, no puede obviar que tal actividad debe ser capaz de desarrollar competencias y habilidades. Como señalan ciertos autores, “la gamificación es el instrumento, no el fin”¹⁵. Viendo tales beneficios, resulta oportuna y coherente una frase célebre de Albert Einstein: “el juego es la forma más elevada de la investigación”. Siendo así, puede que sea el momento de potenciar el rol de “gamificador”.

II. PLATAFORMA DIGITAL “LUDOTECA JURÍDICA”: JUEGOS PARA ENSEÑAR DERECHO

Con el objeto de fomentar la “gamificación” en Derecho nació la plataforma digital “Ludoteca Jurídica”¹⁶, un espacio web abierto y gratuito, dirigido tanto a profesores

¹² Como señalan ciertos autores, “existen muchos/as docentes escépticos/as, ya sea por desconocimiento, miedo al cambio, las dificultades del mismo o falsas creencias sobre incompatibilidades con el sistema”. BARBOSA GONZÁLEZ, A., RAPOSO RIVAS, M. y MARTÍNEZ FIGUEIRA, E. “Recursos para analizar el diseño y puesta en práctica de la gamificación en el aula”, en VV. AA. (López-Meneses, Cobos-Sanchiz, Martín-Padilla, Molina-García y Jaén-Martínez, eds.), *Experiencias pedagógicas e innovación educativa: Aportaciones desde la praxis docente e investigadora*, Barcelona, 2018, p. 850.

¹³ RUDA GONZÁLEZ, A. y YOLDI ALTAMIRANO, C. “Aprender jugando. Experiencias de aprendizaje mediante juegos en la Facultad de Derecho de la UdG”, *Revista CIDUI*, nº 2, 2014, pp. 4 y ss.

¹⁴ “La aproximación desde la gamificación puede ejercer una gran influencia en el desarrollo de las competencias requeridas en las titulaciones universitarias, ya que incrementa la participación y la motivación de los sujetos a través de un contexto de juego que facilita el aprendizaje implícito. El estudio gamificado presenta unos objetivos secuenciados y claros destinados a proponer retos alcanzables a corto plazo que dan continuidad al sentido de progresión de los jugadores, proporcionando recompensas que actúan como motivadores externos”. GUTIÉRREZ-ARTACHO, J. y OLVERA LOBO, M. D., “Gamificación para la adquisición de competencias en la educación superior: el caso de la traducción e interpretación”, en VV. AA. (Padilla Castillo, dir.), *Aulas virtuales, fórmulas y prácticas*, Madrid, 2017, p. 203.

¹⁵ GUTIÉRREZ-ARTACHO, J. y OLVERA LOBO, M. D. “Gamificación para la adquisición de competencias en la educación superior: el caso de la traducción e interpretación”, cit., p. 203.

¹⁶ Puede acceder a la plataforma digital a través del siguiente enlace web: <https://ludotecajuridica.es/> (fecha de consulta: 15/05/2020).

como a estudiantes. Su creación¹⁷ constituye una firme apuesta por la “ludificación” en la enseñanza de las ciencias jurídicas. Aunque la plataforma dispone –y dispondrá– de mayor contenido (test *online*, casos prácticos, etc.), pretende convertirse en un espacio –inspirado por la actual filosofía de la Educación P2P o compartida– donde se puedan compartir fichas de juegos educativos, creadas y desarrolladas por profesores de diferentes ramas del Derecho, que puedan ser aplicadas en las clases con los alumnos. De esta forma, cualquier profesor interesado puede acceder a la plataforma digital, observar los juegos educativos existentes, y proceder a su posible aplicación en el aula. Tras su implementación, podrán observar la viabilidad del uso de las técnicas de los juegos en el aprendizaje de las ciencias jurídicas. Se trata, por consiguiente, de un espacio *online* que persigue impulsar la enseñanza del Derecho, así como la innovación docente, a través del uso de la “gamificación” como una metodología de aprendizaje complementario.

Actualmente la plataforma dispone de diversos juegos (en la pestaña de “contenido” de la “Ludoteca Jurídica”¹⁸). Algunos están destinados a la enseñanza de una concreta disciplina jurídica, aunque otros tienen carácter interdisciplinar. Dentro de las fichas existentes podemos encontrar juegos educativos como *Sigue la pista*, *Conceptúa*, *Gametest*, *Letra de cambio*, *El Adivinador*, *Olimpiada procesal*, *Contratlón*, *Best Adviser*, *TestLex*, *S.A.BUESOS*, *El trovador*, *Con “C” de concurso*, *Find the Partner*, *Empresa Loca*, *Triatlón Fiscal*, *Lûdus-Lex*, *Search of Courts*, *Proceso express*, etc. El profesor puede visualizarlas en la pantalla o proceder a su descarga en PDF. Las fichas disponen de una misma estructura con la finalidad de exponer, de forma clara y sencilla, los diferentes aspectos del juego educativo, para que pueda ser interiorizado y aplicado en las aulas de Derecho. En particular, presenta el siguiente contenido: 1) Título del juego, 2) autor del juego, 3) resumen, 4) tipo de juego (individual, por parejas, por grupos, competitivo, colaborativo, dirigido, interior, exterior, etc.); 5) fases para su desarrollo en clase (elaboración de materiales, fichas, formación de equipos, etc.), 6) materiales necesarios para su aplicación en clase, 7) reglas del juego, 8) ilustración de la “dinámica” del juego, 9) tiempo de duración, 10) competencias y habilidades que se trabajan con el juego educativo¹⁹, 11) formas de valoración/evaluación de los resultados, 12) y, finalmente, una frase que recoge la experiencia del docente que creó y diseñó el juego. Si un profesor decide aplicar el juego en clase, posteriormente puede invitar a los estudiantes a que desarrollen una encuesta de satisfacción, con la finalidad de introducir luego las mejoras o cambios oportunos²⁰. Al mismo tiempo, los datos obtenidos permiten examinar la viabilidad de la “gamificación” en la educación superior, concretamente en Derecho.

¹⁷ En cuanto a su origen, la “Ludoteca Jurídica” es fruto de un proyecto de innovación docente titulado “Juegos educativos para aprender Derecho”, concedido en la Convocatoria para la Creación de Grupos de Innovación y Buenas Prácticas Docentes en la Universidad de Almería (Bienio 2018 y 2019), de la Universidad de Almería; y coordinado por el Prof. Víctor Bastante Granell. Dicho proyecto pudo materializarse gracias a la voluntad e ilusión de profesores de diferentes disciplinas jurídicas, algunos de los cuales conforman el equipo de la “Ludoteca Jurídica”.

¹⁸ Disponible en: <https://ludotecajuridica.es/contenido/> (fecha de consulta: 15/05/2020).

¹⁹ Son competencias extraídas de las titulaciones oficiales del Grado de Derecho. A modo de ejemplo, poseer y comprender conocimientos, aplicación de conocimientos, capacidad de emitir juicios, capacidad de comunicar y aptitud social, habilidad para el aprendizaje, capacidad para resolver problemas, comunicación oral en la propia lengua, capacidad de crítica y autocrítica o trabajo en equipo.

²⁰ En la encuesta se preguntan cuestiones relativas al nivel de satisfacción; al interés en aprender Derecho mediante la “gamificación”; al grado de motivación de los estudiantes; al deseo de que se aplique un

A modo de ejemplo, después de aplicar el juego titulado *Sigue la pista*²¹ –de carácter interdisciplinar–, creado por la Prof.^a Marina Aguilar Rubio, tras una encuesta con más de 60 alumnos, el nivel de satisfacción (de notable o sobresaliente) ha sido del 89%. Al 90% de los estudiantes le ha parecido interesante aprender Derecho a través de un juego educativo y, además, consideran que puede ser útil para mejorar la motivación en clases. Respecto a su deseo de que se haga un mayor uso de juegos en la enseñanza del Derecho, el 100% se manifiesta de forma favorable. Para finalizar, el 90% señala que los profesores de Derecho no emplean –o lo hacen de forma muy escasa– la técnica de la “gamificación”. Los resultados muestran un nivel de satisfacción bastante alto y, lo más importante, que dicha técnica se encuentra bastante ausente en la educación de las ciencias jurídicas.

Observando tales resultados, y siguiendo la esencia básica de la Educación P2P, la plataforma *online*, dentro de la pestaña “Colabora”²², invita a los profesores de Derecho a crear y desarrollar sus propios juegos educativos, compartiéndolos para su posterior uso por otros profesores. En particular, existen dos formas de colaboración. Por un lado, se encuentra la colaboración individual. Cualquier docente, atendiendo a los pasos que aparecen en la página web, podrá remitir su juego (o varios juegos) para su revisión, aceptación y publicación en la plataforma digital. Por otro lado, se encuentra la colaboración a través de proyectos. El docente que lo desee puede solicitar un proyecto de innovación docente o de materiales didácticos en su Universidad sobre “gamificación en Derecho”, contando con compañeros de su Facultad (proyecto intrauniversitario) e, incluso, con profesores de otras universidades (proyecto interuniversitario) y publicar los resultados –o parte de ellos– en la plataforma educativa²³. De esta forma, se fomenta la colaboración y la innovación docente entre Universidades, poco frecuente en la práctica. Actualmente, existen profesores de otras Universidades que han publicado su juego en la plataforma *online* e, igualmente, colabora un Proyecto de innovación docente titulado “Gamificación en la enseñanza de las ciencias jurídicas” (2019/2020), perteneciente a la Universidad de Salamanca, coordinado por la Prof.^a Felisa María Corvo López. Nuestra intención es crear una “Red nacional de proyectos sobre gamificación del Derecho”. La revolución de los juegos ha llegado a Derecho, debiendo observar su efectividad y constatar si dicha metodología ha llegado para quedarse.

III. RECURSOS DIGITALES PARA LA GAMIFICACIÓN

mayor número de juegos educativos; sobre su nivel de uso por docentes; defectos o mejoras necesarias; y, por último, respecto a habilidades y competencias adquiridas.

²¹ Su título obedece a que se persigue intentar descifrar un concepto de Derecho Financiero y Tributario siguiendo las pistas que proporciona el profesor. En concreto, los alumnos, a través de una competición por equipos y el uso de un timbre digital (mediante dispositivo móvil), intentarán dar la respuesta correcta utilizando el menor número de pistas posible, resultando ganador del juego aquel equipo que antes consiga adivinar el concepto que se pide.

²² Disponible en el siguiente enlace web: <https://ludotecajuridica.es/colabora/> (fecha de consulta: 15/05/2020).

²³ En tal caso, el equipo de la “Ludoteca Jurídica” estará a disposición –prestando ayuda y consejos– de los docentes para solicitar un proyecto de carácter interuniversitario.

Además del uso de los elementos de los juegos en el ámbito educativo, pueden incorporarse a los sistemas gamificados las herramientas y recursos digitales que nos brindan las nuevas tecnologías. Algunos de estos recursos son: *Kahoot!*²⁴, *Socrative*²⁵, *Quizizz*²⁶ o *Plickers*²⁷. Estas herramientas digitales permiten al profesorado crear cuestionarios de evaluación, que los estudiantes podrán realizar de forma sincrónica en el aula. Para la realización de estos cuestionarios los estudiantes solo necesitarán tener acceso a Internet y un dispositivo electrónico –o una tarjeta con código QR, en el caso de *Socrative*–. Estos recursos digitales pueden utilizarse con distintas finalidades formativas. Así, por ejemplo, pueden emplearse para evaluar los conocimientos del alumnado sobre temas o bloques finalizados; realizar *feedbacks* tras impartir una sesión en una jornada, seminario o curso a fin de constatar el grado de atención de los asistentes o, incluso, como herramienta para realizar un juego educativo en el aula.

La plataforma “Ludoteca Jurídica” promueve el uso de estas herramientas digitales en la enseñanza de las disciplinas jurídicas. Por ello, en la pestaña “Contenido” de esta plataforma se encuentra información sobre los recursos digitales educativos a los que hemos hecho referencia²⁸. Además de ello, algunos de los juegos educativos disponibles en la “Ludoteca Jurídica” incorporan el uso de estas herramientas digitales (así, los titulados *Find the partner*²⁹ de la Prof.^a M.^a Angustias Martos y *Gametest*³⁰ de la Prof.^a María Luisa Roca).

IV. CONCLUSIÓN

La “gamificación” o “ludificación” constituye una metodología docente de escaso uso en la enseñanza del Derecho, si bien, dicha forma de aprendizaje presenta múltiples ventajas –como la mejora de la motivación, atención y participación del alumnado o, en su caso, la adquisición de competencias y habilidades–, las cuales animan a incentivar el uso de dicha metodología de forma complementaria a la enseñanza tradicional, que caracteriza la educación en ciencias jurídicas. La plataforma digital “Ludoteca Jurídica” permite observar su viabilidad en la educación superior y, además, muestra resultados positivos, dado el excelente grado de satisfacción de los estudiantes tras aplicar juegos educativos. Con tales beneficios, puede que sea el momento, como señala Tom Peters, de “ponerse la

²⁴ <https://kahoot.com/>.

²⁵ <https://socrative.com/>.

²⁶ <https://quizizz.com/>.

²⁷ <https://get.plickers.com/>.

²⁸ <https://ludotecajuridica.es/categoria/educacion-3-0/> (fecha de consulta: 12/05/2020).

²⁹ Dicho juego, de carácter interdisciplinar, tiene como objetivo reafirmar los conocimientos adquiridos sobre ciertos términos jurídicos. A través de la competición por equipos los estudiantes deben emparejar los términos jurídicos con su significado, con la institución a la que pertenece o con el artículo donde se regula. Cuantas más parejas se unan, más puntos conseguirá el equipo.

³⁰ Se trata de una forma de iniciar al estudiante a realizar pruebas de conocimiento tipo test mediante la competición con otros equipos de compañeros en clase. Mediante un tiempo máximo de respuesta establecido y saltando al equipo siguiente en caso de error, se va puntuando a cada grupo, ganando aquel que obtenga más puntos. Los test versarán sobre leyes objeto de estudio dentro de la asignatura.

camiseta de gamificador”³¹, pero, esta vez, en el ámbito de la enseñanza del Derecho, no en el ámbito empresarial, en interés de nuestro alumnado.

BIBLIOGRAFÍA

BARBOSA GONZÁLEZ, A., RAPOSO RIVAS, M. y MARTÍNEZ FIGUEIRA, E. “Recursos para analizar el diseño y puesta en práctica de la gamificación en el aula”, en VV. AA. (López-Meneses, Cobos-Sanchiz, Martín-Padilla, Molina-García y Jaén-Martínez, eds.), *Experiencias pedagógicas e innovación educativa: Aportaciones desde la praxis docente e investigadora*, Barcelona, 2018, pp. 843-852, disponible en: <https://rio.upo.es/xmlui/handle/10433/6411>.

BASTANTE GRANELL, V. y MORENO GARCÍA, L., “Plataforma digital «ludoteca jurídica»: una apuesta por la «gamificación» en Derecho”, *Revista Jurídica de Investigación e Innovación Educativa (REJIE Nueva Época)*, nº 21, 2020, pp. 25-44, disponible en: <http://www.revistas.uma.es/index.php/rejienuevaepoca/article/view/7531>.

BORRÁS GENÉ, O., *Fundamentos de la gamificación*, Gabinete de Tele-Educación de la Universidad Politécnica de Madrid, Madrid, 2015.

GARCÍA JIMÉNEZ, A., “Serious games y gamificación, ¿en qué se diferencian?”, en El Blog de Gestación, entrada de 13 de noviembre de 2017; disponible en <https://blog.gestazion.com/>.

GUTIÉRREZ-ARTACHO, J. y OLVERA LOBO, M. D., “Gamificación para la adquisición de competencias en la educación superior: el caso de la traducción e interpretación”, en VV. AA. (Padilla Castillo, dir.), *Aulas virtuales, fórmulas y prácticas*, Madrid, 2017, pp. 199-216, disponible en: <https://digibug.ugr.es/handle/10481/48382>.

HUNTER, D. y WERBACH, K., *Gamificación. Revoluciona tu negocio con las técnicas de los juegos*, Madrid, 2014.

RODRÍGUEZ, F. y SANTIAGO, R., *Gamificación: cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula*, Madrid, 2015.

RUDA GONZÁLEZ, A. y YOLDI ALTAMIRANO, C. “Aprender jugando. Experiencias de aprendizaje mediante juegos en la Facultad de Derecho de la UdG”, *Revista CIDUI*, nº 2, 2014, pp. 1-11, disponible en: <https://www.cidui.org/revistacidui/index.php/cidui/article/view/567>.

³¹ Frase citada en RODRÍGUEZ, F. y SANTIAGO, R., *Gamificación: cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula*, cit., p. 5.

SÁNCHEZ APARICIO, J. C., “Gamificación, gamification, ludificación... ¿cómo me llamo?”, en el blog ‘El diario de Snackson’, entrada de 30 de junio de 2015; disponible en www.snackson.com.