

ARTÍCULOS DE INVESTIGACIÓN

Experiencia educativa con Kahoot en la cátedra de Historia del Derecho en Chile en la Universidad de Atacama

*Uma experiência educativa com o Kahoot na disciplina
de História do Direito no Chile, na Universidade de Atacama*

*An educational experience with Kahoot in the subject
History of Law in Chile at University of Atacama*

Pedro Sergio Guillermo Tapia Gallardo 

Universidad de Atacama, Chile

RESUMEN La llegada de la pandemia por covid-19 ha traído consigo modificaciones en todos los ámbitos de la vida, incluido el educativo, en todos sus niveles. La necesidad de la incorporación abrupta de medios tecnológicos a los procesos educacionales pudo haber sido incómoda para un gran grupo de estudiantes y docentes, pero ello conlleva una serie de beneficios que deben ser aprovechados para mejorar el nivel y la calidad educativa. El presente artículo pretende evidenciar técnicas educativas innovadoras que incorporan el juego a los procesos educativos universitarios, de la mano con el uso de las nuevas tecnologías de la comunicación como herramienta. Específicamente, nos referiremos a la incorporación de la plataforma Kahoot en la Universidad de Atacama y la posibilidad de utilizar la técnica conocida como gamificación a través de ella. Se analiza una experiencia pedagógica para estudiantes de primer año en la carrera de Derecho de la Universidad de Atacama, nivel 102, sección A y B, de los cuales respondieron noventa de un total de noventa y cuatro estudiantes.

PALABRAS CLAVES Gamificación, tecnología, pedagogía jurídica, educación legal, plataforma Kahoot.

RESUMO O advento da pandemia de covid-19 trouxe consigo mudanças em todos os domínios da vida, incluindo a educação a todos os níveis. A necessidade de incorporacão abrupta de meios tecnológicos nos processos educativos pode ter sido incómoda para um grande grupo de alunos e professores, mas traz consigo uma série de benefícios que devem ser aproveitados para melhorar o nível e a qualidade da educação. Este artigo tem

como objetivo demostrar técnicas educativas innovadoras que incorporam os jogos nos processos educativos universitários, utilizando como ferramentas as novas tecnologias da comunicação. Especificamente, referimo-nos à incorporação da plataforma Kahoot na Universidade de Atacama e à possibilidade de utilizar a técnica conhecida como gamificação. É analisada uma experiência pedagógica dos alunos do primeiro ano do curso de Direito da Universidade do Atacama, nível 102, seção A e B, a que responderam noventa de um total de noventa e quatro alunos.

PALAVRAS-CHAVE Gamificação, tecnologia, ensino jurídico, pedagogia jurídica, plataforma Kahoot.

ABSTRACT The arrival of the covid-19 pandemic has brought with it changes in all areas of life, including education at all levels. The need for the abrupt incorporation of technological means into educational processes could have been uncomfortable for a large group of students and teachers. However, it contains a series of benefits, which must be taken advantage of in order to improve the level and quality of education. This article aims to demonstrate innovative educational techniques, through the incorporation of games into university educational processes, hand in hand with the use of new communication technologies as tools. Specifically, we will refer to the incorporation of the Institutional Kahoot Platform at the University of Atacama, and the possibility of using the technique known as gamification through it.

KEYWORDS Gamification, technology, legal pedagogy, legal education, Kahoot platform.

Introducción

La Organización para la Cooperación y Desarrollo Económicos (OCDE) ha desarrollado un nuevo enfoque en la educación, denominado enfoque de competencia, mediante el cual se busca que los estudiantes desarrollen tres habilidades básicas: i) saber; ii) saber hacer; iii) querer hacer (Gimeno, 2018). Son habilidades que permitirán a los estudiantes desarrollar competencias adecuadas, a la vez en que incrementan el nivel de compromiso con el aprendizaje (López, Santos y Carreño, 2022: 81), siendo el estudiante partícipe de su propia educación (Hernández y otros, 2018: 32).

Las estrategias didácticas juegan un rol fundamental en los procesos educativos siendo definidas como «todas las ayudas planteadas por el profesor, puestas a disposición para facilitar el procesamiento de la información en profundidad» (Cacheiro y otros, 2015). Mediante ellas, el docente planifica cómo llegar al estudiante, permitiendo dirigir la estrategia, organización y orientación del proceso hacia los objetivos educativos deseados (Abril, 2020).

El aprendizaje formal basado en el uso de manuales o lecturas permite enseñar por vías tradicionales. En cambio, la formulación de preguntas puede desarrollarse mediante

otras vías, no tradicionales, y presentarse bajo la forma del juego (Contreras y otros, 2017). Surgen, entonces, diversas técnicas y métodos para alcanzar las competencias deseadas en los estudiantes. Estas técnicas innovadoras pretenden adaptarse al sistema educativo, sumando métodos alternativos que se adapten a los sucesivos cambios en la sociedad (López, Sánchez y Carreño, 2016: 21).

El 30 de enero de 2020, la Organización Mundial de la Salud (OMS) declaró la emergencia sanitaria respecto del covid-19, situación que afectó a todos los países del mundo. La pandemia trajo modificaciones en diversos aspectos de la vida cotidiana de las personas, las cuales permanecieron durante la duración de la misma, y algunas persistieron luego de que la vacuna contra el covid-19 fuese suministrada, cuando se daba por superada la emergencia sanitaria. El área educativa fue una de las principalmente afectadas, y aceleró los procesos de transformación digital en la mayoría de las instituciones que, necesariamente, debieron adaptarse a los nuevos tiempos y formas para mantener la operatividad del sector.

Entendemos que la pandemia ha venido a acelerar un proceso que hubiese llegado de todos modos, aunque en otro momento, debido al uso masivo de las tecnologías. Pero la realidad ha cambiado y ya no será la misma de antes, al igual que el modo de trabajar y crear valor en las instituciones y en los estudiantes. Todos aquellos usuarios aprovechan los beneficios de las tecnologías como habilitadoras de procesos en un entorno que se encuentra en permanente transición, retando la capacidad de adaptación de las personas.

Esta experiencia educativa se centró en los aspectos necesarios para abordar un conjunto de vivencias y derechos que la sociedad chilena experimenta a lo largo del tiempo, a través de evidencias, involucrando a las y los estudiantes con la identificación, selección y análisis de fuentes de información del pasado para encontrar la alternativa correcta y proponer una interpretación que lo explique y le dé sentido.

La gamificación

Los antecedentes de la gamificación se conjugan desde los ámbitos de la economía, psicología, matemática, educación y sociología. Principalmente, nos referimos como antecedentes a los siguientes: i) diseño centrado en incentivos, creado por los premio Nobel de economía, William Vickrey y James Mirrless, referido a un sistema que vincula la motivación de los clientes con la fidelidad; ii) teoría de los juegos, que se desarrolla ofreciendo soluciones teóricas respecto al comportamiento de dos jugadores; iii) juegos serios, cuyo objetivo no solo es lúdico, sino que busca generar un aprendizaje aplicado en el ámbito de la sanidad, educación o formación laboral, generando simulación de entornos (Contreras y Eguía, 2017).

La gamificación entonces es un anglicismo (Pascuas y otros, 2017: 75) «que proviene del inglés *gamification*, y que tiene que ver con la aplicación de conceptos que encon-

tramos habitualmente en los videojuegos, u otro tipo de actividades lúdicas» (Cortizo y otros, 2011: 1). Lo que se busca es trasladar los elementos positivos de los juegos a las áreas virtuales de aprendizaje educativo, con el fin de aprovechar la disponibilidad psicológica ante el juego de los estudiantes¹.

En otras palabras, se busca vincular la influencia del proceso de aprendizaje aplicando una técnica lúdica, la cual es más llamativa para los estudiantes (Magadán y Rivas, 2022: 138), desarrollando el pensamiento crítico y la interiorización de conocimientos para crear una experiencia positiva (Morales, 2016: 20). La gamificación no solo fomenta las habilidades de aprendizaje, sino que favorece el desarrollo de las habilidades socioemocionales (Coello y Gavilanes, 2019).

La gamificación hace uso de la dinámica de juegos en un contexto no lúdico como es el de la enseñanza. De este modo, se promueven habilidades como el trabajo en equipo, la necesidad de comunicación y la motivación, entre otros (Abril, 2020). Por su parte, autores como Kapp (2012) consideran que la aplicación de las dinámicas de juegos genera una modificación en el comportamiento de las personas, de tal manera, que las motiva a desarrollar actividades para conseguir objetivos. Para ello, la gamificación toma ciertas características de los juegos, tales como la mecánica, dinámicas, tableros de calificación, insignias o barras de nivel o vidas (Hernández y otros, 2018: 32).

Ahora bien, para que un entorno de juego aplicado en un espacio educativo brinde a los usuarios resultados positivos, es menester tener presente dos objetivos principales: por un lado, ofrecer experiencias de juego y, por el otro, apoyar la creación de un valor general (Contreras y Eguía, 2017). En otras palabras, si la experiencia se centra solo en aumentar ciertos comportamientos, pero dejando de lado la experiencia, se corre el riesgo de hacer fracasar el factor educativo. Sumado a ello, el juego debe ser voluntario y motivador, permitiendo que la conducta del sujeto se manifieste por sí sola y no guiándola, de modo que sea una decisión voluntaria (Contreras y Eguía, 2017).

El entorno de juegos permite que los estudiantes experimenten, participen y se equivoquen en un entorno agradable, generando sensaciones diferentes que los mantengan motivados (Morales, 2016: 33). Existen ciertas evidencias respecto al grado en que los estudiantes se involucran mediante técnicas de gamificación, sobre todo en Estados Unidos, donde se aplica esta técnica a estudiantes de primaria. De igual forma, también se aplica en estudiantes de secundaria y enseñanza superior, lo cual repercute en una mejora de las calificaciones (Brull y Finlayson, 2016: 372).

Pese a todos estos beneficios, la técnica de gamificación ha sido criticada, en especial debido a la disociación entre los términos jugar y aprender (Hernández y otros, 2018: 33). Desafortunadamente, pese a la cantidad de estudios al respecto, no existe evidencia empírica contundente que pueda aseverar la eficacia de esta técnica innovadora

1. Fernando Posada, «Gamificación educativa», *Canal TIC*, 11/2/24, disponible en <http://canaltic.com/blog/?p=1733>.

(Rodríguez, 2017: 184). Aunque plataformas como Duolingo aseguran prestar apoyo a más de 10 millones de estudiantes por mes, y el buscador de Google asegura que los artículos publicados con la palabra «gamificación» ha aumentado de tan solo 140, en el año 2010, a 9.570 en el año 2018 (Araya y otros, 2019: 2). En el periodo del año 2022, se consideró a la gamificación como una de las principales tendencias, de acuerdo a un estudio desarrollado en España y Norteamérica, que indica que el 87 % de los profesores destacan la importancia de incorporar la tecnología a las aulas (Epper y Bates, 2004).

Finalmente, son diversas empresas las que han implementado la gamificación entre sus colaboradores, a fin de mantenerlos motivados o para atraer a sus usuarios. A modo de ejemplo, mencionamos el navegador Waze, el gestor de reservas de Booking, Airbnb, el sistema de Uber o la app de Nike+, lo que demuestra que esta técnica no solo es positiva para el ámbito educativo, sino para todos los espacios organizacionales.

El uso de las tecnologías de la comunicación y la información (TIC)

El uso masivo de redes sociales, el avance en la innovación de las TIC, la masificación de los teléfonos inteligentes y las tablets, han incorporado la gamificación como una técnica de aprendizaje. Mediante esta técnica de la gamificación, las TIC se han vuelto una herramienta útil para el sector educativo (Seah, 2020, p. 37), llegando a ser considerado un recurso indispensable (Abril, 2020).

En los últimos años, se ha evidenciado el aumento de la educación a distancia mediante el uso de las tecnologías de la comunicación y la información, modalidad conocida como *educación virtual* o *e-learning*. La misma tiene como fin permitir el desarrollo de los procesos educativos mediante el uso del ciberespacio (Gutiérrez, 2015: 87). Esto ha generado el nacimiento de nuevos retos, entre los cuales destacamos la creación de escenarios ideales que favorecen la efectividad del proceso de aprendizaje (Ormazábal y otros, 2023: 2). Este escenario comprende no solo los requerimientos técnicos y procedimentales, sino también elementos funcionales (Melo y Díaz, 2018: 238).

Pero, muchos de los softwares poseen riesgos propios de toda innovación, como el hecho de que el desconocimiento del usuario devenga en su no utilización. De igual manera, sucede cuando los destinatarios no están cómodos con la plataforma o no se comprometen con su aplicación (Melo y Díaz, 2018: 247). Por este motivo, de la mano de la creación de plataformas para la educación virtual, es menester desarrollar una serie de acciones dirigidas a estudiantes, docentes y personal no docente, orientadas a capacitar sobre el uso de las mismas (Carrión, 2019: 74).

Desarrollo de la experiencia

La presente experiencia refiere al uso de la técnica de gamificación en estudiantes de estudios superiores de la Universidad de Atacama, concretamente de la asignatura

Historia del Derecho, durante el segundo semestre del ciclo lectivo 2023. El docente utilizó con este grupo de estudiantes la plataforma de juegos llamada Kahoot, permitiendo arribar a una serie de conclusiones tras finalizar la jornada escolar, respecto de su incidencia en la fijación de conocimientos, facilidad para utilizarlas, beneficios reportados y dificultades existentes.

Al momento de implementar el uso de la plataforma, el Centro de Mejoramiento Docente (CMD) había realizado una serie de capacitaciones masivas para enseñar sobre su uso. Luego, concretamente en abril de 2020, se distribuyó de manera masiva al personal docente un material de apoyo titulado «Algunas actividades pedagógicas para realizar en plataforma Moodle Institucional», en el cual se abordaban nueve herramientas plausibles de ser utilizadas con los estudiantes. Posteriormente, y a fin de analizar y compartir los resultados de la utilización de la plataforma Moodle, entre abril y noviembre de 2021, se realizó un ciclo de *webinar* en el CMD llamado «Ciclo de *webinar* en pandemia para socializar experiencias pedagógicas en Moodle de los docentes universitarios». En ellas, formaron parte el equipo pedagógico de la facultad, el diseñador, el grupo informático y una evaluadora. El objetivo de las jornadas fue apoyar a los docentes a través de diversas estrategias implementadas, fortaleciendo el aprendizaje integral con calidad.²

Las jornadas brindaron un resultado positivo, ya que, por un lado, se desarrolló un libro que aborda las actividades disponibles en la plataforma Moodle, con una propuesta de siete pasos a seguir para implementarlas; y por otro lado, se compartieron experiencias docentes no solo de diversas facultades de la Universidad de Atacama, sino también de otras instituciones educativas, tanto de nivel nacional como internacional. Pese a ello, podemos detectar una serie de falencias que, de cara a los resultados positivos, deberían ser subsanadas a fin de optimizar el uso de la herramienta, a decir, la velocidad de conexión y el tiempo limitado en la duración de algunos ejercicios.

Es importante señalar que el desarrollo de la presente experiencia pedagógica a analizar se realizó fuera del contexto de pandemia, concretamente durante el segundo semestre del año 2023. La asignatura escogida como muestra fue Historia del Derecho en Chile, para las secciones A y B del nivel 102. Se solicitó a un total de 94 estudiantes completar una encuesta de satisfacción referida al uso de la plataforma Kahoot, la cual fue respondida por noventa de ellos, dentro de los cuales el 100 % pudo ofrecer una respuesta. Este es un porcentaje que consideramos suficiente para considerarla una muestra relevante.

La plataforma Kahoot es de uso gratuito, que permite a los docentes crear cuestionarios de evaluación, a fin de que cada estudiante sea concursante y, con ello, re-

2. Universidad de Atacama, «Centro de mejoramiento docente CMD inicia ciclo de *Webinars* Moodle UDA e invita a docentes a inscribirse», Centro de mejoramiento docente (CMD), 6/5/21, disponible en <http://surl.li/gkggrgs>.

fuercen contenidos o creen aprendizajes a través de la gamificación. La ventaja de esta plataforma es que permite que cualquier persona diseñe el contenido del juego, el cual recompensa a quienes avanzan en los cuestionarios, generando un ranking inmediato entre todos los concursantes³.

Una vez creado el juego, cada concursante debe sumarse con su teléfono móvil introduciendo un PIN, lo que permite que este se convierta en un control remoto y muestre en la pantalla las preguntas y el ranking de jugadores (**figura 1**). Una vez finalizado el juego, la plataforma permite al profesor exportar los datos a un archivo de Excel, lo que posibilita el análisis posterior de los resultados.

Asimismo, es posible encontrar dentro de la misma plataforma juegos creados por otros usuarios, que podrían ser utilizados por el docente, siempre verificando previamente que sus contenidos sean acordes a los abordados en clases y que las respuestas estén correctamente enunciadas y respondidas. Si bien este camino no es el óptimo, se le simplifica al profesor al permitirle utilizar un juego que ya existe (**figura 2**). De este modo, puede usar un juego ya creado y duplicarlo, generando una copia que será utilizada por el nuevo docente, de la cual surgirán datos que podrán ser analizados posteriormente, permitiendo realizar modificaciones en los cuestionarios ya creados si fuese necesario.

En el siguiente apartado analizaremos los resultados arribados respecto a la encuesta de satisfacción del uso de la plataforma, a fin de conocer la experiencia de los estudiantes respecto de esta técnica de gamificación.

Resultados

La mayoría de los estudiantes encuestados refieren haber utilizado de manera frecuente la plataforma Kahoot en la asignatura bajo análisis, durante el periodo indicado, representando al 45,56 % del total (**figura 3**). A continuación, el 40 % indicó que la han utilizado siempre, mientras que el 7,78 % señaló un uso regular. Solo el 3,33 % indicó utilizarla de manera ocasional, y el 3,33 % nunca. En definitiva, más del 80 % aseguró usarla.

Intentando dirimir sobre los motivos de la no utilización de la plataforma, se le consultó a los estudiantes si la plataforma era fácil de utilizar (**figura 4**), frente a lo cual el 93,33 % indicó que es fácil. El restante 6,67 % se mantuvo neutral en su respuesta, siendo el «no» nunca seleccionado. Es decir, podemos concluir que la dificultad en el uso de Kahoot no es motivo suficiente para que la misma no sea utilizada.

En lo que refiere a la experiencia del usuario con el uso de Kahoot, se solicitó a los estudiantes una clasificación del 1 al 5, siendo 1 *muy insatisfecho* y 5 *muy satisfecho* (**figura 5**). Frente a ello, la mayoría representada por el 56,67 % de los estudiantes, señaló

3. Iván Ramírez, «Kahoot!: Qué es, para qué sirve y cómo funciona», *Xataka*, 13/12/24, disponible en <https://n9.cl/d75j>.

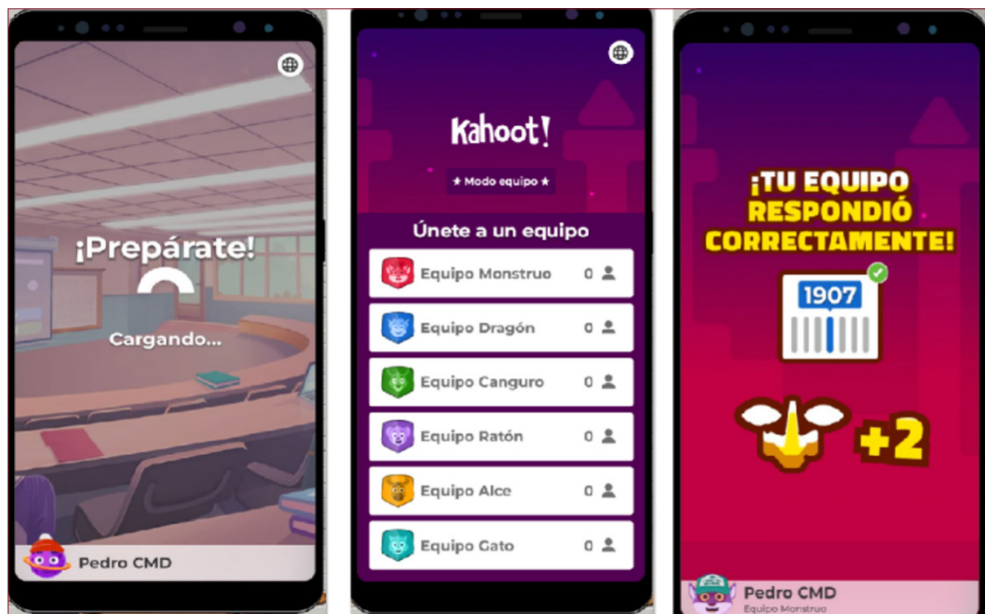


Figura 1. Visualización de Kahoot en el teléfono móvil. Fuente: Kahoot.

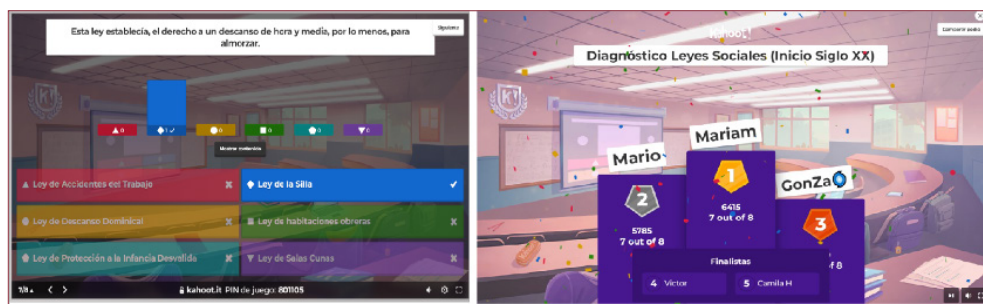


Figura 2. Ejemplo de un juego en la plataforma Kahoot. Fuente: Kahoot.

haber quedado muy satisfecho con la experiencia, seguido por el 28,89 % que indicó estar satisfecho. Luego, el 8,89 % refirió una posición neutral, el 2,22 % insatisfacción y el 3,33 % mucha insatisfacción.

Es decir, podemos afirmar hasta aquí que, si bien la mayoría de los estudiantes se sienten cómodos y han incorporado la plataforma Kahoot como una herramienta de aprendizaje, un cierto grupo minoritario no ha logrado hacerlo. Resulta interesante centrarnos en esta minoría a fin de dilucidar los motivos que generan dicha insatisfacción para subsanarla y lograr adaptar la gamificación a ellos.

Consultados en preguntas abiertas sobre las dificultades en el uso de Kahoot, los estudiantes mencionaron diversas cuestiones, como la conectividad o el uso del

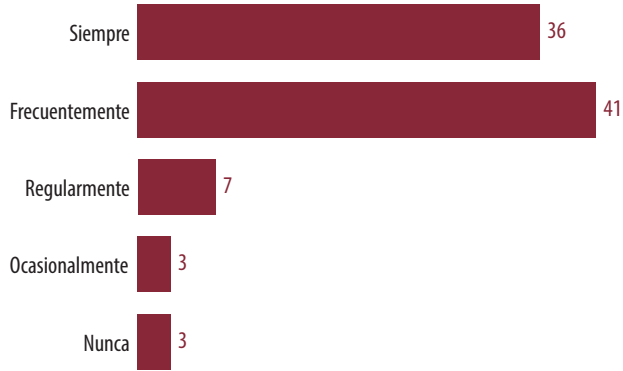


Figura 3. Frecuencia del uso de Kahoot.
Fuente: Elaboración propia con datos de Moodle.



Figura 4. Facilidad del uso de Kahoot.
Fuente: Elaboración propia con datos de Moodle.

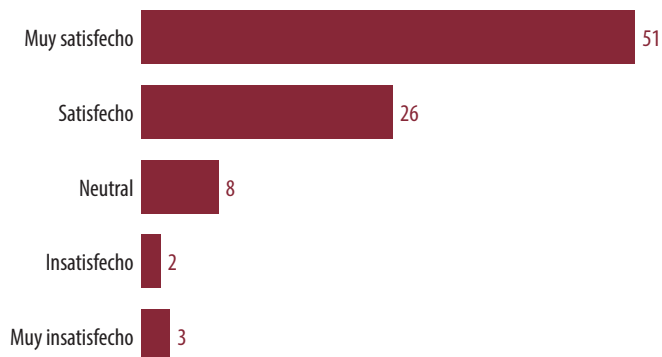


Figura 5. Satisfacción del uso de Kahoot.
Fuente: elaboración propia con datos de Moodle.

teléfono móvil, aunque ninguna fue la respuesta más repetida. Las respuestas se han representado en una nube de palabras (**figura 6**) para facilitar su análisis.

Al adentrarnos en los aportes de la plataforma Kahoot para la enseñanza cotidiana de la asignatura, se consultó a los estudiantes sobre su impacto (**figura 7**). El 52,22 % de los estudiantes indicó que su comprensión de lo estudiado mejoró, mientras que el 37,78 % afirmó que mejoró significativamente. Por otro lado, el 7,78 % señaló que el uso de la plataforma no generó cambios en sus estudios, y el 1,11 % restante corresponde a quienes consideraron que su aprendizaje empeoró. Es este último grupo el que nos interesa analizar en profundidad.

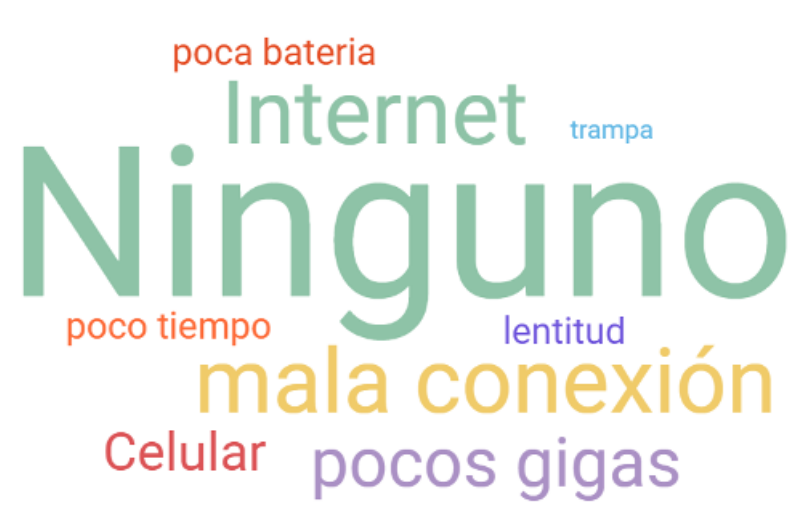


Figura 6. Dificultades en el uso de Kahoot. Fuente: Elaboración propia.

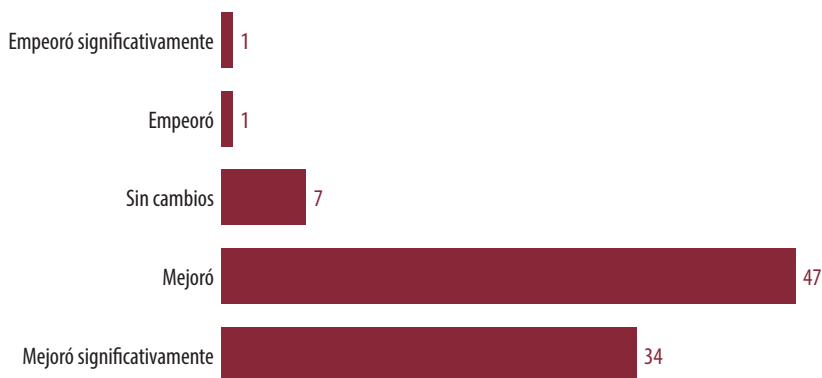


Figura 7. Impacto de Kahoot en la educación. Fuente: Elaboración propia con datos de Moodle.

A continuación, se consultó a los encuestados sobre los elementos que tuvieron mayor impacto en su aprendizaje y en la fijación de contenidos, es decir, qué aspectos de Kahoot fueron considerados óptimos para este propósito. Entre las respuestas encontramos las siguientes (**figura 8**):

Entre todos los elementos mencionados como relevantes a la hora de utilizar la plataforma Kahoot para el aprendizaje de la materia, destacamos la variedad de actividades y las preguntas presentadas (**figura 9**). En relación con estas, se consultó a los estudiantes sobre su eficacia para mantener el interés, obteniendo como respuesta afirmativa un 84,44 %. El resto se dividió entre los que consideraron que no lograron mantener su interés, representando el 4,44 %, y aquellos que adoptaron una posición neutral, con un 10 %.



Figura 8. Beneficios en el uso de Kahoot. Fuente: Elaboración propia.



Figura 9. Preguntas que mantienen el interés del estudiante. Fuente: Elaboración propia con datos de Moodle.

A continuación, se consultó a los estudiantes sobre las diferentes actividades y su preferencia por unas sobre otras (**figura 10**). Dado que la plataforma Kahoot permite hasta once modalidades de juegos, siendo el modo clásico el principal, este fue escogido por el 33,33 % de los usuarios. Luego, Kahoot ofrece una serie de modos diferenciados, caracterizados por diversos aspectos y mencionados con nombres específicos, de los cuales el docente solo ha utilizado cinco: reino de colores (10 %), la torre más alta (11,11 %), cofre del tesoro (4,44 %) y la pirámide perdida (38,89 %). Es decir, aunque todos poseen una buena aceptación, la última modalidad es, evidentemente, la que más atrae a los estudiantes.

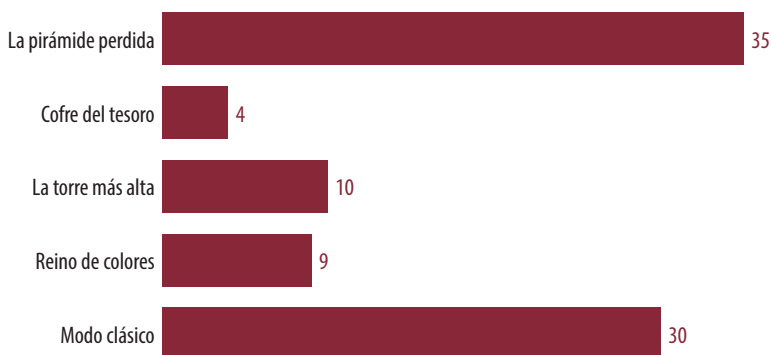


Figura 10. Actividades elegidas por los estudiantes.
Fuente: Elaboración propia con datos de Moodle.

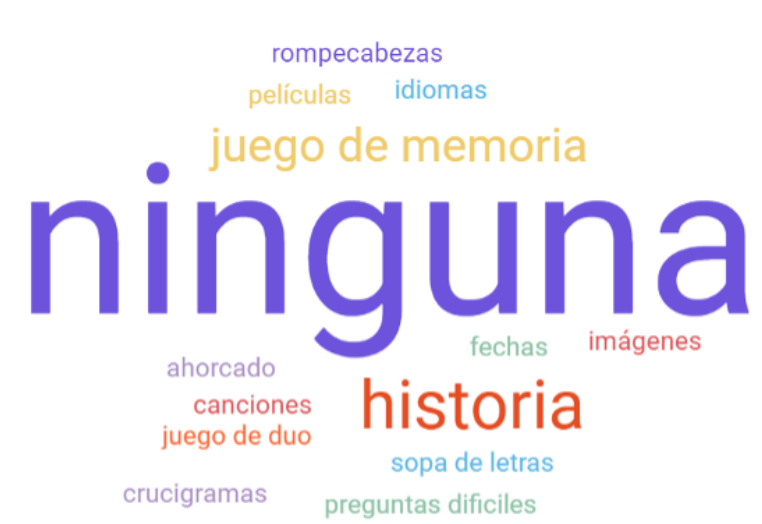


Figura 11. Novedades que sumaría a Kahoot.
Fuente: Elaboración propia.

Para culminar, se permitió que los estudiantes indicaran nuevas posibilidades de preguntas o metodologías que desearían encontrar en la plataforma, a fin de conocer sus expectativas. A continuación, se grafican sus respuestas más relevantes (**figura 11**). Si bien la mayoría de los estudiantes indicó que no era necesario incorporar nuevas actividades, considerando suficientes las que ya estaban disponibles, resulta interesante revisar las propuestas realizadas como extras. Entre ellas se mencionan rompecabezas, sopas de letras o crucigramas, así como recursos novedosos como canciones o imágenes.

En una última instancia, y con el fin de permitir que los estudiantes se expresen sobre los comentarios que consideren pertinentes en torno a la plataforma Kahoot!, se les consultó de manera abierta sobre su experiencia en el uso de la misma o sobre alguna sugerencia a realizar. Entre las respuestas más destacadas como sugerencias, se señalan: i) la necesidad de experimentar más juegos en grupos; ii) la posibilidad de que el tiempo de respuesta no se compute como elemento a la hora de puntuar; iii) su utilización con mayor frecuencia en las clases; iv) su aplicación en otras asignaturas, entre otros. Respecto de la experiencia vivenciada, los estudiantes indican de manera uniforme que se trata de una situación divertida, motivadora y que impulsa a fijar los conocimientos, abogando por continuar con su utilización.

Vale destacar que, durante la investigación, fue grabada una experiencia en particular en la que los estudiantes utilizaron el modo de la pirámide perdida (**figura 12**). Constatado en aquel video, se ve el entusiasmo con el que los estudiantes participan de la actividad, generándose un ambiente totalmente lúdico y de competencia positiva.

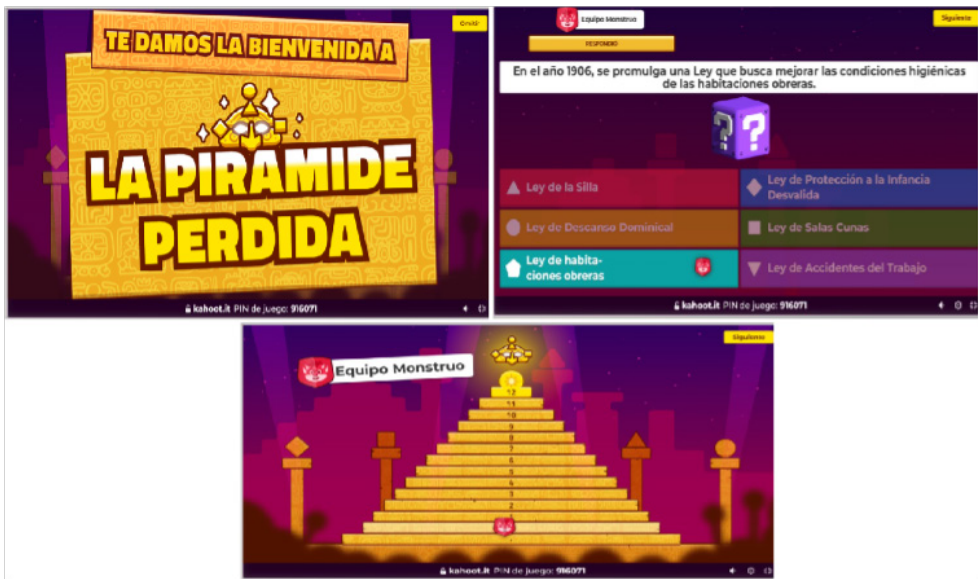


Figura 12. Juego la pirámide perdida. Fuente: Kahoot.

Conclusiones

Luego de presentar los resultados obtenidos en la encuesta de satisfacción sobre el uso de la plataforma Kahoot por parte de los estudiantes de Historia del Derecho en Chile, para las secciones A y B del nivel 102, en el segundo semestre del año 2023, podemos llegar a una serie de conclusiones.

En primera lugar, destacamos la gran aceptación que el uso de la plataforma, como modalidad de gamificación, ha tenido entre los estudiantes. Tanto el modo clásico como las otras variantes son recibidas positivamente por los usuarios, pudiendo atribuirse la mayor aceptación de unas sobre otras a la modalidad de juego. Asimismo, las posibilidades de juegos en grupo, el elemento lúdico, la competencia y el entretenimiento que proporciona la herramienta son los principales aspectos que permiten que los estudiantes permanezcan en esta plataforma. Los resultados positivos, entonces, son evidentes, especialmente en lo que respecta a cuestiones como fijar conocimientos, memorizar fechas o repasar los contenidos aprendidos en las clases.

Sin embargo, nos resulta de especial relevancia poder identificar los motivos que generan que un pequeño grupo de estudiantes no alcance los resultados deseados, considerando a Kahoot como una herramienta poco eficaz, o de nulos aportes para su aprendizaje. La relevancia de esto radica en descubrir los elementos que llevan a estas conclusiones, ya que contrastan de manera crucial con las opiniones del resto de los estudiantes. Entre sus principales motivos, destacamos la rapidez que demanda el juego, situación que, para estudiantes que requieren mayor tiempo de respuesta, puede resultar frustrante, sobre todo si se considera el ranking proporcionado al final del juego, en el cual podrían ocupar los últimos lugares.

Sumado a ello, la mala conexión a internet que pueden llegar a experimentar algunos estudiantes y que genera frustración en cuanto al uso fluido de la plataforma Kahoot. Este elemento, si bien es externo a la herramienta, resulta indispensable para su correcto funcionamiento. Podríamos relacionarlo con las redes utilizadas por los estudiantes, siendo algunas de uso público y otras de uso doméstico, estas últimas usualmente las que tienen mejor conexión. Asimismo, algunos estudiantes cuentan con planes de teléfono que incluyen muchos gigas, mientras que otros no pueden acceder a ellos.

En definitiva, si bien podemos afirmar que hoy en día todos los estudiantes disponen de un teléfono móvil, no todos cuentan con las mismas características de acceso. Las diferencias sociales aún pueden observarse en este aspecto, pero ello podría ser subsanado ofreciendo un buen servicio de conexión a Internet dentro de los espacios del establecimiento educativo.

Salvadas estas cuestiones, nos atrevemos a afirmar que el uso de las TIC en la educación tiene un impacto altamente positivo, motivando a los estudiantes a fijar los conocimientos aprendidos en clases. Asimismo, asegura una mayor participación de los estudiantes en las actividades lúdicas, permitiendo al docente conocer los as-

pectos en los que se presentan mayores deficiencias de conocimiento. Por otro lado, la familiaridad de los estudiantes con las TIC facilita su uso, ya que implica acciones propias de su vida cotidiana.

En definitiva, la experiencia de la gamificación en el ámbito educativo universitario asegura una vivencia novedosa para los estudiantes. Por tal motivo, y en consideración de los resultados positivos a la vista, los docentes deberían implementarlas con mayor frecuencia teniendo siempre en consideración los elementos que podrían dejar a una pequeña minoría por fuera de ellas, como el acceso a Internet, a fin de salvar estas discrepancias y asegurar los beneficios para toda la población educativa.

La presente investigación verifica el uso de herramientas pedagógicas interactivas mediante la implementación de nuevas tecnologías a fin de incentivar el rendimiento académico de los estudiantes, además de facilitar al docente una nueva perspectiva de la aplicación de los TIC's en la educación. De esta forma, se concientiza sobre el valor de los contenidos, brindando a los educadores herramientas efectivas. Al igual que este, todo método de gamificación que se utilice en el aula debe ser primero explicado al docente responsable, quien luego se encargará de dar las pautas de juego e indicaciones sobre el inicio y fin del mismo a su alumnado. No siempre se trata de juegos de tipo competitivo, sino de aquellos cuyo fin es obtener un mayor nivel de conocimiento y destreza.

No queremos concluir sin mencionar que el uso excesivo de las pantallas, sobre todo en personas jóvenes, puede resultar perjudicial para la salud. Por este motivo, el abuso de las TIC no está recomendado, siendo necesario establecer límites tanto dentro como fuera del aula para el uso de estas herramientas. En definitiva, todo tipo de elemento es positivo dentro de ciertos lineamientos, sin ser oportuno sobrepasar su uso. Particularmente, las nuevas tecnologías no deben excluirse de los espacios de enseñanza, pero tampoco ser objeto de abuso.

Referencias

- ABRIL, Mayra (2020). *El uso de la gamificación como estrategia didáctica en los niños con TDAH*. Quito: Universidad Tecnológica Indocamericana. Disponible en <https://n9.cl/19r6dn>.
- ARAYA ROBERTO, Elena Arias, Nicolás Botta y Julian Cristia (2019). «¿Funciona la gamificación en la educación? Evidencia experimental de Chile». *IDB Working Paper Series*, 982: 1-48. DOI: [10.18235/0001777](https://doi.org/10.18235/0001777).
- BRULL, Stacey y Susan Finlayson (2016). «Importance of gamification in increasing learning». *Educational Nursing*, 372-375. DOI: [10.3928/00220124-20160715-09](https://doi.org/10.3928/00220124-20160715-09).
- CACHEIRO MARÍA, Cristina Romero y Jesús González (2015). *Recursos tecnológicos en contextos educativos*. España: Universidad Nacional de Educación a Distancia.


- CARRIÓN, Elena (2019). «El uso del juego y la metodología cooperativa en la educación superior: una alternativa para la enseñanza creativa». *Artseduca, Revista Electrónica de Educación en las Artes*: 70-97. DOI: [10.6035/Artseduca.2019.23.4](https://doi.org/10.6035/Artseduca.2019.23.4).
- COELLO, Luis y Betsabeth Gavilanes (2019). *La gamificación del proceso de enseñanza aprendizaje significativo: Diseño de aplicación lúdica*. Guayaquil. Tesis para optar al grado de Licenciado en Ciencias de la Educación en la Universidad de Guayaquil.
- CONTRERAS, Ruth y José Eguía (2017). *Experiencia de gamificación en las aulas*. Barcelona: Universidad Autónoma de Barcelona.
- CORTIZO, José, Francisco Carrero, Borja Monsalve, Andrés Velasco, Luis Díaz y Joaquín Pérez (2011). *Gamificación y docencia: lo que la universidad tiene que aprender de los videojuegos*. VIII Jornadas Internacionales de Innovación Universitaria. Madrid: 1-8.
- EPPER, Rhonda M. y A. W. Tony Bates (2004): *Enseñar al profesorado cómo utilizar la tecnología. Buenas prácticas de instituciones líderes*. Barcelona: UOC.
- GIMENO, José (2018). *Educar por competencias, ¿qué hay de nuevo?*. Madrid: Morata.
- GUTIÉRREZ, Luz (2015). «Deliberación entorno a la Educación Virtual». *Interconectando Saberes*, 1: 77-89. Disponible en: <https://n9.cl/y9gmr>.
- HERNÁNDEZ, Ingrid, Anderson Monroy y Martha Jiménez (2018). «Aprendizaje mediante Juegos basados en Principios de Gamificación en Instituciones de Educación Superior». *Formación Universitaria*, 11 (5): 31-40. DOI: [10.4067/S0718-50062018000500031](https://doi.org/10.4067/S0718-50062018000500031).
- KAPP, Karl (2012). *La gamificación del aprendizaje y la instrucción: métodos y estrategias basados en juegos para la formación y la educación*. San Francisco: Pfeiffer.
- LÓPEZ, Carmen, Vicente Benedito y María León (2016). «El enfoque de competencias en la formación universitaria y su impacto en la evaluación: La perspectiva de un grupo de profesionales expertos en pedagogía». *Formación Universitaria*, 9 (4): 11-22. DOI: [10.4067/S0718-50062016000400003](https://doi.org/10.4067/S0718-50062016000400003).
- LÓPEZ, Matías, Diana Santos y Jose Carreño (2022). «Experiencia del uso de las TIC con nativos digitales». *Index Comunicación*, 12 (2): 79-97. DOI: [10.33732/ixc/12/02Experi](https://doi.org/10.33732/ixc/12/02Experi).
- MAGADÁN, Marta y Jesús Rivas (2022). «Gamificación del aula en la enseñanza superior online: el uso de Kahoot». *Campus Virtuales*, 137-152. DOI: [10.54988/cv.2022.1.978](https://doi.org/10.54988/cv.2022.1.978).
- MELO, Diego y Paula Díaz (2018). «El aprendizaje efectivo y la gamificación en escenarios de educación virtual». *Información tecnológica*, 29 (3): 237-248. DOI: [10.4067/S0718-07642018000300237](https://doi.org/10.4067/S0718-07642018000300237).
- MORALES, Héctor (2016). «Juris: la lógica de los juegos en la enseñanza del Derecho». *Revista Pedagogía Universitaria y Didáctica del Derecho*, 3 (1): 28-44. DOI: [10.5354/0719-5885.2016.41912](https://doi.org/10.5354/0719-5885.2016.41912).
- ORMAZÁBAL, Valeska, Lilian Hernández y Felipe Zúñiga (2023). «El juego como herramienta de aprendizaje en educación superior». *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 25 (e28): 1-11. DOI: [10.24320/redie.2023.25.e28.4952](https://doi.org/10.24320/redie.2023.25.e28.4952).
- PASCUAS, Yois, Edgar Vargas y Juan Ignacio Muñoz Zapata (2017). «Experiencias motivacionales gamificadas: una revisión sistemática de literatura». *Innovación Educativa*, 17 (75): 63-80.

RODRÍGUEZ, Delia, Roberto Gómez, María Bravo y María Trujol (2019). «Aprendizaje basado en un proyecto de gamificación: Vinculando la educación universitaria con la divulgación de la geomorfología de Chile». *Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias*. Disponible en: <https://n9.cl/isufm>.

RODRÍGUEZ, Leticia (2017). «Smartphones y aprendizaje: El uso de Kahoot en el aula universitaria». *Revista Mediterránea de Comunicación*, 8: 181-189. DOI: [10.14198/MEDCOM2017.8.1.13](https://doi.org/10.14198/MEDCOM2017.8.1.13).

SEAH, Daniel (2020). «Using Kahoot in Law school: Differentiated instruction for working adults with diverse learning abilities». *International Journal of Mobile Learning and Organisation*, 14 (1): 36-48. DOI: [10.1504/ijmlo.2020.103937](https://doi.org/10.1504/ijmlo.2020.103937).

Sobre el autor

PEDRO SERGIO GUILLERMO TAPIA GALLARDO es un profesional con más de dieciocho años de experiencia en el área de la educación en la región de Atacama, ha participado en diferentes procesos como docente de Historia y PSU, apoyo técnico de la Ilustre Municipalidad de Copiapó, Ley SEP y planes de mejoramiento educativo en colegios, liceos científico-humanistas y técnico-profesionales. En la actualidad, es asesor pedagógico en la Facultad Tecnológica, sede Vallenar, y en el Departamento de Educación Básica de la Universidad de Atacama. Es miembro de la mesa de trabajo de interculturalidad y diversidad cultural, además docente de la asignatura Cosmovisión Andina y de reemplazo en las asignaturas Historia del Derecho Occidental e Historia del Derecho en Chile. Su correo electrónico es pedro.tapia@uda.cl.  <https://orcid.org/0009-0002-1763-9161>.

REVISTA DE PEDAGOGÍA UNIVERSITARIA Y DIDÁCTICA DEL DERECHO

La *Revista Pedagogía Universitaria y Didáctica del Derecho* (RPUDD) es una publicación científica semestral que contribuye a la reflexión multidisciplinaria sobre pedagogía universitaria y didáctica del derecho, para la formación y consolidación de esta área de investigación; así como a la difusión de prácticas innovadoras en la enseñanza-aprendizaje del derecho considerando el contexto nacional e internacional. Es una publicación electrónica internacional con una codirección entre Brasil y Chile.

DIRECTORA

María Francisca Elgueta Rosas
Universidad de Chile

DIRECTOR

Renato Duro Dias
Universidad Federal de Rio Grande, Brasil

SITIO WEB

pedagogiaderecho.uchile.cl

CORREO ELECTRÓNICO

rpedagogia@derecho.uchile.cl

LICENCIA DE ESTE ARTÍCULO

Creative Commons Atribución Compartir Igual 4.0 Internacional



La edición de textos, el diseño editorial
y la conversión a formatos electrónicos de este artículo
estuvieron a cargo de Tipografía
(www.tipografica.io)