



COLECCIÓN CONOCIMIENTO CONTEMPORÁNEO

Educación en valores y normas: innovación docente y transferencia de conocimiento en cuestiones de equidad y derecho



Coords.

Caterina Cucinotta

Cecilio Molina Hernández

Blanca Sáenz de Santa María Gómez-Mampaso

Dykinson, S.L.



COLECCIÓN CONOCIMIENTO CONTEMPORÁNEO

EDUCACIÓN EN VALORES Y NORMAS:
INNOVACIÓN DOCENTE Y TRANSFERENCIA
DE CONOCIMIENTO EN CUESTIONES
DE EQUIDAD Y DERECHO

Coords.

CATERINA CUCINOTTA
CECILIO MOLINA HERNÁNDEZ
BLANCA SÁENZ DE SANTA MARÍA GÓMEZ-MAMPASO

Dykinson, S.L.

2023

EDUCANDO EN VALORES Y NORMAS: INNOVACIÓN DOCENTE Y TRANSFERENCIA DE
CONOCIMIENTO EN CUESTIONES DE EQUIDAD Y DERECHO

Diseño de cubierta y maquetación: Francisco Anaya Benítez

© de los textos: los autores

© de la presente edición: Dykinson S.L.

Madrid - 2023

N.º 134 de la colección Conocimiento Contemporáneo

1ª edición, 2023

ISBN: 978-84-1170-300-0

NOTA EDITORIAL: Los puntos de vista, opiniones y contenidos expresados en esta obra son de exclusiva responsabilidad de sus respectivos autores. Dichas posturas y contenidos no reflejan necesariamente los puntos de vista de Dykinson S.L., ni de los editores o coordinadores de la obra.

Los autores asumen la responsabilidad total y absoluta de garantizar que todo el contenido que aportan a la obra es original, no ha sido plagiado y no infringe los derechos de autor de terceros. Es responsabilidad de los autores obtener los permisos adecuados para incluir material previamente publicado en otro lugar. Dykinson S.L. no asume ninguna responsabilidad por posibles infracciones a los derechos de autor, actos de plagio u otras formas de responsabilidad relacionadas con los contenidos de la obra. En caso de disputas legales que surjan debido a dichas infracciones, los autores serán los únicos responsables.

CAPÍTULO 58. GAMIFICACIÓN EN LA ASIGNATURA DE
RESOLUCIÓN ALTERNATIVA DE CONFLICTOS MEDIANTE LA
REALIZACIÓN DE UN MODELO INMERSIVO DE ARBITRAJE..... 1022

ELISABET CUETO SANTA EUGENIA

CAPÍTULO 59. EL PODER DEL JUEGO: LA GAMIFICACIÓN
COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA EN LA ENSEÑANZA DEL
DERECHO TRIBUTARIO 1035

ESTEFANÍA HARANA SUANO

CAPÍTULO 60. DERECHO TRIBUTARIO APLICADO: DOCENCIA
MEDIANTE EL MÉTODO DEL CASO EN EL GRADO EN RELACIONES
LABORALES Y RECURSOS HUMANOS 1060

TERESA PONTÓN ARICHA

CAPÍTULO 61. INCORPORACIÓN DEL *COMPLIANCE TRIBUTARIO* EN
LA FORMACIÓN UNIVERSITARIA: UNA PERSPECTIVA DESDE EL
APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS (ABP)..... 1074

ESTEFANÍA HARANA SUANO

CAPÍTULO 62. LA GLOBALIZACIÓN Y LA ERA DIGITAL EN EL
DERECHO: LA ENSEÑANZA DEL DERECHO..... 1074

MARINA GALVÍN

GAMIFICACIÓN EN LA ASIGNATURA DE RESOLUCIÓN ALTERNATIVA DE CONFLICTOS MEDIANTE LA REALIZACIÓN DE UN MODELO INMERSIVO DE ARBITRAJE

ELISABET CUETO SANTA EUGENIA
Universidad Pontificia Comillas, Facultad de Derecho (ICADE)

1. INTRODUCCIÓN

La gamificación es una técnica que consiste en aplicar elementos y mecánicas de los juegos en el aprendizaje o la enseñanza de una materia. En concreto, en el ámbito jurídico esta técnica puede utilizarse con el objetivo de mejorar la experiencia de los alumnos y con la intención de promover su participación en las clases, de cara a que fijen mejor los conocimientos y aprendan de un modo más práctico.

El concepto de “gamificación” se trata de un anglicismo que tiene como origen la palabra “*game*” o juego, haciendo alusión directa al empleo de técnicas lúdicas en un ambiente que no acostumbra a ser lúdico¹⁸⁷.

La gamificación presenta una serie de ventajas para el aprendizaje que han sido ampliamente estudiadas, tales como aumentar la motivación del alumnado y lograr que el alumno retenga mejor los conceptos, debido al impacto que presentan las actividades por el modo en que son presentadas (es decir, que el hecho de que les resulten más atractivas por venir en forma de juego afecta de forma directa a su retención en la memoria)¹⁸⁸. El alumnado a menudo percibe este tipo de prácticas como

¹⁸⁷ Para profundizar en el concepto de gamificación, *vid.* Hunter, D. y Werbach, K., (2014), *Gamificación. Revoluciona tu negocio con las técnicas de los juegos*. Ed. Pearson, pp. 28 y ss.

¹⁸⁸ Bastante Granell, V. (2020). Plataforma Digital «Ludoteca Jurídica»: Una apuesta por la «gamificación» en derecho. *Revista Jurídica de Investigación en Innovación Educativa*, 21, pp. 27.