



ANIVERSARIO

ISSN: 0798-1171 e-ISSN: 2477-9598

Depósito legal pp. 197402ZU34

Esta publicación científica en formato digital  
es continuidad de la revista impresa



# REVISTA DE FILOSOFÍA

Centro de Estudios Filosóficos  
"Adolfo García Díaz"  
Facultad de Humanidades y Educación  
Universidad del Zulia  
Maracaibo - Venezuela

**EDICIÓN  
ESPECIAL  
Nº2 - 2022**

**Revista de Filosofía**

Vol. 39, Edición Especial N°2, 2022, pp. 510-523

Universidad del Zulia. Maracaibo-Venezuela

ISSN: 0798-1171 / e-ISSN: 2477-9598

**Gamificación e innovación en la educación superior: Aplicabilidad a la investigación jurídica**

*Gamification and Innovation in Higher Education: Applicability to Legal Research*

**Guillermo Alexander Quezada Castro**

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4868-1664>

Universidad Señor de Sipán – Perú

**María del Pilar Castro Arellano**

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6661-9928>

Universidad Tecnológica del Perú - Perú

**María del Pilar Quezada Castro**

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1012-570X>

Universidad Tecnológica del Perú – Perú

**Yaninna Jannet Inoñan-Mujica**

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0918-0274>

Universidad Señor de Sipán - Perú

DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.7315649>

**Resumen**

La forma tradicional de transmitir conocimiento es la diferencia en el ejercicio profesional. El desarrollo de habilidades y competencias deriva de la interacción con los docentes universitarios. La revisión de la literatura expresa que la gamificación sí motiva a los estudiantes y promueve adquirir competencias digitales. Se concluyó que la gamificación es un mecanismo innovador que permite transmitir contenido jurídico, es un elemento motivador pasible de ser utilizado por el docente, genera dinamismo en la interacción con los entornos virtuales de aprendizaje y contribuye a reducir la brecha digital.

**Palabras clave:** Gamificación; investigación jurídica; innovación educativa; juegos.

Recibido 04-08-2022 – Aceptado 22-10-2022

**Abstract**

The traditional way of transmitting knowledge is the difference in professional practice. The development of skills and competences derives from the interaction with university teachers. The literature review shows that gamification does motivate students

and promotes the acquisition of digital competences. It was concluded that gamification is an innovative mechanism that allows legal content to be transmitted, is a motivating element that can be used by teachers, generates dynamism in the interaction with virtual learning environments and contributes to reducing the digital divide.

**Keywords:** Gamification; legal research; educational innovation; games.

## Introducción

Los docentes y estudiantes son los protagonistas del proceso de enseñanza universitaria. El servicio educativo requiere la implementación de estrategias acorde al contexto vigente; para lograrlo, es fundamental desarrollar competencias y no permitir que la improvisación sea el sustento en la educación superior<sup>1</sup>.

La actual pandemia modificó la perspectiva de la población estableciendo diferencias significativas que podrían considerar que, a pesar del uso de la tecnología, se continúa con la enseñanza tradicional en las Facultades de Derecho. Lo que no se modificó fue la necesidad de incluir la formación para dar respuestas jurídicas en beneficio de la comunidad<sup>2</sup>, en tal sentido, si la sociedad se transforma, el Derecho también deberá adaptarse, por ejemplo, con la enseñanza virtual<sup>3</sup>.

Los docentes asumen el rol protagónico que permite la continuidad del servicio educativo y con el transcurrir de los días fortalecen sus habilidades en los encuentros sincrónicos y asincrónicos con los estudiantes<sup>4</sup>; sin embargo, aún existe incertidumbre respecto a la transmisión del contenido temático en la Facultad de Derecho, el mismo que se consolidó presencialmente con la promoción de las capacidades relacionadas con el análisis, interpretación y aplicación de las normas jurídicas<sup>5</sup>.

La enseñanza del Derecho en las nuevas generaciones incluirá la innovación, a través de las nuevas tecnologías, entretenimiento e información digital<sup>6</sup>, siendo responsabilidad de las universidades la calidad educativa, investigación, desarrollo e innovación<sup>7</sup>; para lograrlo, es necesario implementar el pensamiento reflexivo y crítico, a través de la Filosofía de la

---

<sup>1</sup> FLORES-BUENO, D.; LIMAYMANTA, C.; URIBE-TIRADO, A. (2021). "La gamificación en el desarrollo de la alfabetización informacional desde la perspectiva de los estudiantes universitarios". *Revista Interamericana de Bibliotecología*, 44(2), pp. 1-13. <https://doi.org/10.17533/udea.rib.v44n2e342687>

<sup>2</sup> CANGAS, L.X.; IGLESIAS, J.; HERNÁNDEZ, E.L. (2022). "Papel de la enseñanza del derecho indígena en la formación de los futuros abogados". *Revista Universidad y Sociedad*, 14(3), 555-565.

<sup>3</sup> PÁUCAR, D.A.; RIMAC, E. (2022). "Gestión del conocimiento en la enseñanza del derecho en tiempos del COVID-19". *Revista Venezolana de Gerencia*, 27(97), 44-57. <https://doi.org/10.52080/rvgluz.27.97.4>

<sup>4</sup> CICERO, K. (2021). "Ejes para pensar la virtualidad en la enseñanza del Derecho en Latinoamérica". *Revista de Educación y Derecho*, 23, pp. 1-26. 10.1344/REYD2021.23.33851

<sup>5</sup> CAMILLONI, A. (2019). "La enseñanza del derecho orientada al desarrollo de la creatividad". *Revista Pedagogía universitaria y didáctica del Derecho*, 6(1), pp. 5-22. 10.5354/0719-5885.2019.53743

<sup>6</sup> MUÑOZ, E. (2018). "Narrativas en la enseñanza del derecho: un estudio de caso". *Revista de Lengua i Dret, Journal of Language and Law*, 69, pp. 210-223. DOI: 10.2436/rld.i69.2018.3021.

<sup>7</sup> CHANG, R. (2020). "Universities as a fundamental component of innovation systems". *European Public & Social Innovation Review*, 5(1), pp. 1-9. 10.31637/epsir.20-1.1

Educación<sup>8</sup>, que se caracteriza por el debe ser<sup>9</sup> y el modelo pedagógico sustentado en la experiencia en el aula<sup>10</sup>.

La implementación de la gamificación en la educación superior es un reto hacia la creatividad y motivación en la relación docente-estudiante<sup>11</sup>, siendo que el objetivo del presente estudio es determinar cómo la gamificación contribuye con la investigación jurídica.

## I. Comprendiendo la acción de jugar en la relación enseñanza-aprendizaje

El término gamificación deriva del inglés game, significa juego, consiste en el uso de mecánicas, elementos y técnicas en un contexto de jugadores, objetos, metas, reglas, condiciones y retos, logrando una experiencia digital motivante<sup>12</sup>. Adicionalmente, la gamificación es definida como la incorporación del diseño y experiencia de los juegos en el proceso de aprendizaje<sup>13</sup>, por lo tanto, la referida combinación es posible en la medida que el compromiso se adhiera de forma práctica<sup>14</sup> en el aprendizaje de los estudiantes<sup>15</sup>.

La gamificación es un tema relativamente nuevo con respecto a la educación<sup>16</sup>, en la universidad representa una herramienta de carácter incipiente<sup>17</sup> que podría mejorar la calidad educativa y el rendimiento académico a partir de la participación activa del

---

<sup>8</sup> LEMA, R.; ESPINOZA, C.; ROMERO, A.; ARÉVALO, C. (2020). "Filosofía de la educación en la formación docente inicial. Universidad técnica de Machala". *Revista Publicaciones*, 50(2), pp. 87-101. doi:10.30827/publicaciones.v50i2.13946

<sup>9</sup> ALONSO-SAINZ, T.; GIL, F. (2019). "El papel de la filosofía de la educación en la formación inicial del docente". *Revista Utopía y Praxis Latinoamericana*, 24(87), pp. 27-42.

<sup>10</sup> RUIZ, J. (2022). "El papel de la experiencia y la formación de profesorado en la Filosofía de la Educación de John Dewey y Matthew Lipman". *HASER. Revista Internacional de Filosofía Aplicada*, 13, pp. 81-103. <https://doi.org/10.12795/HASER/2022.i13.03>

<sup>11</sup> SANTAMARÍA, A.; ALCALDE, E. (2020). "Una experiencia universitaria de gamificación en línea o en el aula presencial: ¿es este recurso de aprendizaje posible en ambos entornos?" *Revista Brasileira de Linguística Aplicada*, 20(4), 761-786. 10.1590/1984-6398202016390

<sup>12</sup> FLORES-SILVA, S.; CORNEJO-APARICIO, V. (2021). "La gamificación y geolocalización como elementos que promuevan la motivación para el uso del software educativo". *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Informação*, E47, pp. 326-338.

<sup>13</sup> MORÁN-BARRIOS, J.; RUIZ, P.; RUIZ, P.M.; CALVO, R. (2020). "Metodologías complementarias de aprendizaje para la adquisición de competencias en la formación de especialistas y actividades profesionales confiables". *Revista Educación Médica*, 21(5), 328-337. <https://doi.org/10.1016/j.edumed.2020.02.001>

<sup>14</sup> CARRILLO, D.A.; GAVILANES, E.P. (2021). "La gamificación como herramienta adicional en la experiencia del viajero". *Revista Universidad y Sociedad*, 13(S3), 369-373.

<sup>15</sup> PRIETO, J. (2022). "Revisión sistemática sobre la evaluación de propuestas de gamificación en siete disciplinas educativas". *Teoría de la Educación. Revista Interuniversitaria*, 34(1), pp. 189-214. <https://doi.org/10.14201/teri.27153>

<sup>16</sup> CALDERÓN, M.; FLORES, G. M.; RUIZ, A.; CASTILLO, S. (2022). "Gamificación en la comprensión lectora de los estudiantes en tiempos de pandemia en Perú". *Revista de Ciencias Sociales*, XXVIII(Especial 5), pp. 63-74.

<sup>17</sup> GONZÁLEZ-LIMÓN, M.; RODRÍGUEZ-RAMOS, A.; PADILLA-CARMONA, M.T. (2022). "La gamificación como estrategia metodológica en la Universidad. El caso de BugaMAP: percepciones y valoraciones de los estudiantes". *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 63, pp. 293-324. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.90394>

estudiante<sup>18</sup>. El uso de los juegos y la tecnología la consolidan como una metodología que contribuye a la psicología y pedagogía<sup>19</sup>.

La relación de la gamificación con la docencia del Derecho se expresa en la permanente lucha contra la desmotivación del estudiante<sup>20</sup> y la necesidad de implementar estrategias didácticas de corte transversal en el proceso educativo<sup>21</sup> que mejore la percepción que se tiene sobre la enseñanza-aprendizaje<sup>22</sup> y contribuya a la participación sin temor a la equivocación<sup>23</sup>.

La gamificación intentará modificar los esquemas convencionales de aprendizaje<sup>24</sup> e incorporará elementos del juego para captar la curiosidad y atención en el aula<sup>25</sup>; es decir, se diseñará el escenario ideal para que el estudiante aprenda por descubrimiento los contenidos temáticos de una determinada asignatura<sup>26</sup>, por lo tanto, está asociada a la acción de jugar y obtener recompensas por haber superado los retos planteados en el proceso educativo<sup>27</sup>.

De la revisión de la literatura se aprecia que la gamificación también se utilizó para recordar información<sup>28</sup>, obtener productos atractivos y prácticos<sup>29</sup>, generar diversión en los

---

<sup>18</sup> PRIETO-ANDREU, J.M.; GÓMEZ-ESCALONILLA-TORRIJOS, J.D.; SAID-HUNG, E. (2021). "Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática". *Revista Electrónica Educare*, 26(1), pp. 1-23. <http://doi.org/10.15359/ree.26-1.14>

<sup>19</sup> RAFFO, G.A.; YANGALI, J.S. (2021). "Gamificación como estrategia de fortalecimiento de competencias en estudiantes del posgrado". *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Informação*, 44, pp. 21-37.

<sup>20</sup> BERGAS, A. (2021). "Experiencia de gamificación en Derecho Financiero y Tributario. La integración de dinámicas propias de juego y sus resultados: el efecto Kahoot!". *Revista de Educación y Derecho*, 24, pp. 1-9. 10.1344/REYD2021.24.36299

<sup>21</sup> PEGALAJAR, M.C. (2021). "Implicaciones de la gamificación en Educación Superior: una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante". *Revista de Investigación Educativa*, 39(1), 169- 188. <http://dx.doi.org/10.6018/rie>.

<sup>22</sup> BOLESINA, I.; GERVASONI, T. (2021). "Gamificação no ensino jurídico: Elementos estruturantes aplicados em uma experiência". *Revista Pedagogia Universitaria y Didáctica del Derecho*, 8(2), 241-262. DOI 10.5354/0719-5885.2021.57144

<sup>23</sup> CRUZ-GARCÍA, I.; MARTÍN-GARCÍA, J.A.; PÉREZ-MARÍN, D.; PIZARRO, C. (2021). "A Proposal of Programming Didactics in Primary Education following a Gamified Approach with Educational Videogames". *Education in the Knowledge Society*, pp. 22, 1-14. <https://doi.org/10.14201/eks.26130> | e26130

<sup>24</sup> OSUNA, J.M.; SÁNCHEZ, M.; JARA, J.Y.; VILLALBA, J.; QUIROGA, D. (2020). "La gamificación como un aliado pedagógico en los procesos académicos de los programas universitarios". *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Informação*, E39, 257-267

<sup>25</sup> CRUZ-PICHARDO, I.M.; CABERO-ALMENARA, J. (2020). "Una experiencia gamificada en el aprendizaje de los triángulos en geometría: grado de aceptación de la tecnología". *Revista Prisma Social*, 30, pp. 65-87.

<sup>26</sup> PARRA-GONZÁLEZ, M.E.; ROMERO-GARCÍA, C. (2020). Análisis del pensamiento creativo y niveles de activación del alumno tras una experiencia de gamificación. *Revista Educar*, 56(2), pp. 475-489. 10.5565/REV/EDUCAR.1104

<sup>27</sup> GÓMEZ-BAYONA, L.; MORENO-LÓPEZ, G.; MACHUCA-VILLEGAS, L. (2020). "La gamificación en mercadeo educativo como estrategia de gestión en las universidades acreditadas". *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Informação*, 34, pp. 336-349. <https://bit.ly/3wPd4Po>

<sup>28</sup> KAUPPINEN, A.; IFTIKHAR, A. (2021). "Gamification in entrepreneurship education: A concrete application of Kahoot!". *The International Journal of Management Education*, 19 (3), pp. 1-14. <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2021.100563>

<sup>29</sup> YIN, S.; CAI, X.; WANG, Z.; ZHANG, Y.; LUO, S.; MA, J. (2022). "Impact of gamification elements on user satisfaction in health and fitness applications: A comprehensive approach based on the Kano model". *Computers in Human Behavior*, 128, pp. 1-16. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.107106>

participantes<sup>30</sup> y medir el comportamiento de compra de los consumidores<sup>31</sup>, todo ello es posible porque se sustenta en el aprendizaje basado en juegos, lo cual permite mejorar las habilidades del estudiante vinculadas con la comunicación, pensamiento crítico, colaboración y resolución de problemas<sup>32</sup>.

En tal sentido, se aprecia que la relación enseñanza-aprendizaje se debe caracterizar por la motivación, la misma que se aplica para el docente y estudiante. En el caso de la gamificación se encontró evidencia que acredita que sí contiene motivación y mejora las calificaciones a partir del reconocimiento de la acción de jugar, la misma que es diferente al término conocido como juego<sup>33</sup>, situación que incrementó el interés en el equipo investigador, específicamente, en su incorporación al sector educativo.

Al respecto, es preciso recordar que la actual pandemia modificó la concepción tradicional de la enseñanza; sin embargo, fue necesario conservar el proceso evaluativo, por ejemplo, con el uso del e-learning, toda vez que permitía garantizar la calidad del aprendizaje<sup>34</sup>.

## II. El rol del docente universitario y su papel en la transmisión de conocimiento jurídico

La función del Derecho es solucionar las controversias que se plantean en la sociedad<sup>35</sup>, para ello es importante ejercitar en el estudiante la resolución de casos prácticos<sup>36</sup>, aunado al conjunto de conocimientos, habilidades, destrezas, actitudes, valores y disposiciones que deberá desarrollar para desempeñarse a nivel profesional o académico<sup>37</sup>.

En la actualidad, la transmisión del conocimiento jurídico permite el aprendizaje a través del juego<sup>38</sup>, es decir, se adquiere conocimiento mediante la motivación lúdica, estos elementos se consolidan en el contexto de la enseñanza virtual.

---

<sup>30</sup> YILDIZ, I; TOPÇU, E.; KAYMAKCI, S. (2021). "The effect of gamification on motivation in the education of pre-service social studies teachers". *Thinking Skills and Creativity*, 42, pp. 1-14. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2021.100907>

<sup>31</sup> ZHANG, L.; SHAO, Z.; LI, X.; FENG, Y. (2021). "Gamification and online impulse buying: The moderating effect of gender and age". *International Journal of Information Management*, 61, pp. 1-18. 10.1016/j.ijinfomgt.2020.102267

<sup>32</sup> BILIKALLAHALLI, M.; NAMBIAR, V.; ARAVINDAKSHAN, R. (2022). "Learning out of the box: Fostering intellectual curiosity and learning skills among the medical students through gamification". *Journal of Education and Health Promotion*, 11(1), pp. 1-6. 10.4103/jehp.jehp\_683\_21

<sup>33</sup> SANTAMARÍA, A.; ALCALDE, E. (2020). "Una experiencia universitaria de gamificación en línea o en el aula presencial: ¿es este recurso de aprendizaje posible en ambos entornos?". *Revista Brasileira de Lingüística Aplicada*, 20(4), pp. 761-786. <https://doi.org/10.1590/1984-6398202016390>

<sup>34</sup> OLIVEIRA, R.P.; DE SOUZA, C.G.; REIS, A.D.C.; DE SOUZA, W.M. (2021). "Gamification in e-learning and sustainability: A theoretical framework". *Sustainability*, 13(21), pp. 1-20. 10.3390/su132111945

<sup>35</sup> VERDERA, B. (2014). "El aprendizaje y desarrollo del pensamiento jurídico a través de la jurisprudencia". *Revista de Educación y Derecho*, 10, pp. 1-23.

<sup>36</sup> LÓPEZ-RENDO, C.; AZAUSTRE, M.J.; RODRÍGUEZ, E.M. (2021). "Simulación de juicios, bases de datos y gamificación en Derecho Romano". *RIDROM. Revista Internacional de Derecho Romano*, 26, pp. 575-638.

<sup>37</sup> MONTERO, P. (2007). "Desafíos para la profesionalización del nuevo rol del docente universitario". *Revista Ensaio*, 15(56), pp. 341-350. 10.1590/s0104-40362007000300003

<sup>38</sup> NAVARRO, J.; RAMÓN, F. (2020). "GAME ODS: La gamificación a través del diseño de una actividad lúdica aplicable en el ámbito jurídico para la concienciación social". *Revista de Educación y Derecho*, 23, pp. 1-34. 10.1344/REYD2021.23.33857

Sin embargo, lo descrito es posible porque la filosofía del Derecho centra su atención en la formación del jurista y del conocimiento que adquirirá entorno a la función social<sup>39</sup>, para lograrlo deberá recurrir a la sistematización de conceptos<sup>40</sup>.

La gamificación se presenta como una nueva metodología expresada en la simplicidad y en la atracción hacia el estudiante<sup>41</sup>, lo cual podría ser incorporado en aquellas asignaturas que por su naturaleza o la forma que los docentes la imparten son teóricas, situación que incrementa su necesidad al interactuar por los entornos virtuales de aprendizaje, siendo imprescindible adoptar la mejor decisión<sup>42</sup>.

Para lograr la excelencia, la universidad deberá impulsar el crecimiento científico-humanístico de la región<sup>43</sup>, siendo ello así, se reconocerá que la esencia del profesorado de Derecho es la investigación<sup>44</sup>, por lo tanto, es imprescindible desarrollar las herramientas que permitan la consolidación del binomio gamificación e investigación.

En ese orden de ideas, se tiene que el principal reto del docente consiste en captar la atención del estudiante y mejorar su predisposición para adquirir conocimientos, por ejemplo, a través de las metodologías activas. La gamificación se relaciona con lo descrito y se caracteriza por la sólida presencia de las Tecnologías de Información y Comunicación. Socrative, Kahoot y Quizziz, como ejemplo, se enfocan en el intercambio de roles y el reconocimiento de relaciones humanas<sup>45</sup>, las cuales son optimizadas por la gamificación, implementación que permite la mejora de actitudes y compromiso académico en el estudiante<sup>46</sup>; de esta forma, se potencia la participación y protagonismo del estudiante<sup>47</sup>.

Por otra parte, el docente comprende que para fortalecer el escenario tecnológico se requiere la adaptación a las competencias digitales. Los estudiantes utilizarán la

---

<sup>39</sup> ANSUÁTEGUI, F.J. (2018). "Filosofía del Derecho, Pluralismo y conflictos prácticos". *Revista Ética & Política*, XX(3), pp. 355-381. 10.13137/1825-5167/22600

<sup>40</sup> VEGA, J. (2018). "La filosofía del Derecho como filosofía práctica". *Revus*, 34. 10.4000/revus.3990

<sup>41</sup> JAWAD, H.M.; TOUT, S. (2021). "Gamifying computer science education for z generation". *Information*, 12(11), pp. 1-18. 10.3390/info12110453

<sup>42</sup> ARDILA-MUÑOZ, J. (2019). "Supuestos teóricos para la gamificación de la educación superior". *Revista Magis*, 12(24), pp. 71-84, <https://doi.org/10.11144/Javeriana.m12-24.stge>

<sup>43</sup> TORRES, P.C.; COBO, J.K. (2022). "Educación superior e investigación: El papel de la universidad en la transformación social". *Revista de Filosofía*, 39(101), pp. 494-505. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6789232>

<sup>44</sup> PALMA, E.; SOTO, F. (2022). "Renovando la cultura de investigación: El caso de la Facultad de Derecho de la Universidad de Chile (2009-2021)". *Revista Pedagogía Universitaria y Didáctica del Derecho*, 9(1), pp. 133-154. 10.5354/0719-2584.2022.64667

<sup>45</sup> PEGALAJAR, M. (2021). "Implicaciones de la gamificación en Educación Superior: una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante". *Revista de Investigación Educativa*, 39(1), pp. 169-188. <https://doi.org/10.6018/rie.419481>

<sup>46</sup> CHANS, G.M.; PORTUGEZ CASTRO, M. (2021). "Gamification as a Strategy to Increase Motivation and Engagement in Higher Education Chemistry Students". *Computers*, 10(10), pp. 1-24.10.3390/computers10100132

<sup>47</sup> GOMES, F.P.; BRITO, P.F.D.; FAGUNDES, F.; ACCO, H.; DIAS, E. (2020). "Application and evaluation of the framework for gamification of educational systems using behavioral analysis". *International Conference on Pervasive Computing Technologies for Healthcare*, pp. 1-8. 10.1145/3411564.3411658

gamificación siempre y cuando sea incluida en todas las asignaturas<sup>48</sup>, aspecto que es necesario comprobar en toda su magnitud. La visión temática podría traspasar las fronteras de los países e identificar futuras redes de comunicación e interconexión. En tal sentido, se tiene evidencia del uso de la gamificación y la promoción del pensamiento crítico como eje central de la educación superior<sup>49</sup>.

A mayor abundamiento, investigadores afirman que la gamificación se aplica a las diferentes actividades cotidianas y en cuanto al ámbito jurídico, aunque ya se utilizó el humor y ficción para resolver casos desde una perspectiva dinámica en el salón de clases<sup>50</sup>; a consecuencia de la actual pandemia, es interesante el potencial para incorporar el concepto lúdico a la disciplina jurídica<sup>51</sup>, toda vez que la gamificación permite interiorizar el lenguaje legal de manera eficiente, contribuyendo a la formación del estudiante de Derecho<sup>52</sup>, ante lo cual, se afirma que la gamificación podría contribuir con la formación en competencia jurídica<sup>53</sup>.

### III. La importancia de la gamificación para la investigación jurídica

La investigación científica en las universidades adquiere diferentes denominaciones, el proceso de elaboración o diseño de la misma es una falencia en el servicio educativo<sup>54</sup>, por lo tanto, es conveniente centrar la atención en la enseñanza a nivel superior.

En el caso de las Facultades de Derecho es necesario que la enseñanza tradicional se adhiera a la investigación científica para consolidar a los nuevos juristas con la metodología sistematizada e innovadora que el contexto actual exige<sup>55</sup>.

La gamificación contribuye al dinamismo en la relación enseñanza-aprendizaje, de tal manera que el beneficio se expresa en los estudiantes, quienes la reconocen como una alternativa para adquirir conocimientos. En la revisión de la literatura, resalta el uso de

---

<sup>48</sup> JUAN-LÁZARO, O.; AREA-MOREIRA, M. (2021). "Gamificación superficial en e-learning: evidencias sobre motivación y autorregulación". *Pixel-Bit, Revista de Medios y Educación*, 62, pp. 146-181. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.82427>

<sup>49</sup> NAVARRO, J.; RAMÓN, F. (2020). "GAME ODS: La gamificación a través del diseño de una actividad lúdica aplicable en el ámbito jurídico para la concienciación social". *Revista de Educación y Derecho*, 23, pp. 1-34. <https://doi.org/10.1344/REYD2021.23.34445>

<sup>50</sup> MELO-SOLARTE, D.; DÍAZ, P. (2018). "El Aprendizaje Afectivo y la Gamificación en Escenarios de Educación Virtual". *Revista Información Tecnológica*, 29(3), pp. 237-248. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07642018000300237>

<sup>51</sup> NAVARRO, J.; RAMÓN, F. (2020). *Ibidem*.

<sup>52</sup> BOUKI, V.; ECONOMOU, D.; KATHRANI, P. (2014). "Gamification and legal education: A game based application for teaching university law students". *International Conference on Interactive Mobile Communication Technologies and Learning*, pp. 213 -216. 10.1109/IMCTL.2014.7011134

<sup>53</sup> NAGOVITSYN, R.S.; BEREZKNYKH, E.A.; POPOVIC, A.E.; SREBRODOLSKY, O. V. (2021). "Formation of Legal Competence of Future Bachelors of Psychological and Pedagogical Education". *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 16(1), pp. 188-204. <https://doi.org/10.3991/ijet.v16i01.17591>

<sup>54</sup> ESPINOZA, E. E.; KOVAČEVIĆ, B. (2021). "Percepción de los estudiantes sobre la enseñanza de la metodología científica". *Revista Universidad y Sociedad*, 13(6), pp. 331-343. <https://bit.ly/3PMG69G>

<sup>55</sup> EL FALIH, F.; GONZÁLEZ, J. E. (2019). "Propuesta de sistematización de los elementos de la investigación jurídica. Resultados de una experiencia". *Revista Pedagogía Universitaria y Didáctica del Derecho*, 6(2), pp. 97-122. <https://doi.org/10.5354/0719-5885.2019.55298>



Kahoot como una herramienta pasible de ser incorporada en la educación superior <sup>56</sup>; en la misma línea, se aprecia la experiencia en la asignatura de Derecho Mercantil, la misma que se caracterizó por priorizar el aprendizaje teórico-práctico<sup>57</sup>, con lo cual se visualiza la importancia del presente estudio.

#### IV. Algunas investigaciones sobre Gamificación

Las teorías existentes relacionadas con la gamificación son: Instrucción intrínsecamente motivadora y desarrollo social. La primera se caracteriza porque coexisten tres factores: el desafío, la fantasía y curiosidad. La segunda considera que se aprende de forma colaborativa a partir de la interacción social. Esta concepción fue desarrollada en una investigación cuyo instrumento se aplicó a 135 estudiantes a quienes se les preguntó sobre 5 puntos plenamente identificados: i) Diversión y disfrute, ii) Motivación y competitividad, iii) Interacción y compromiso, iv) Atención y enfoque, v) Aprendizaje y asimilación del conocimiento. En esta investigación se concluyó que la percepción de los estudiantes de posgrado en relación al uso de Kahoot es positivo y tiene impacto en la motivación, compromiso y dinamización<sup>58</sup>.

Por otra parte, se registra como siguiente investigación aquella que consideró como punto de partida que a nivel universitario el uso de la gamificación es incipiente. Se aplicó un cuestionario a 142 estudiantes de las Facultades de Ciencias del Trabajo y Matemáticas, el mismo que se diseñó a partir de 3 dimensiones: i) Características del juego y contribución a la docencia universitaria, ii) Trabajo en equipo y competencias, y, iii) Satisfacción global. Se concluyó que los estudiantes al interactuar con la simulación del juego BugaMAP aprendieron conceptos empresariales, información que será de utilidad en su inserción laboral<sup>59</sup>.

Las dos investigaciones reflejan que la gamificación es una estrategia que beneficia positivamente y que contiene posibilidades para mejorar la calidad educativa a través de su influencia sobre la motivación y sobre el rendimiento académico<sup>60</sup>.

En el caso del Derecho se aprecian iniciativas curriculares que intentaron incluir a la gamificación como parte de la necesidad de priorizar en los estudiantes la educación legal

---

<sup>56</sup> ORTIZ-MARTÍNEZ, E.; SANTOS-JAÉN, J-M.; PALACIOS-MANZANO, M. (2022). "Games in the classroom? Analysis of their effects on financial accounting marks in higher education". *The International Journal of Management Education*, 20, pp. 1-8. <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2021.100584>

<sup>57</sup> Jiménez, N. (2021). "Reflexiones acerca de una experiencia de "gamificación" en Derecho mercantil dentro del grado de ADE de la Universitat de Barcelona". *Revista de Educación y Derecho*, 21, pp. 1-13. <https://doi.org/10.1344/REYD2020.21.31286>

<sup>58</sup> MAGADÁN-DÍAZ, M.; RIVAS-GARCÍA, J. (2022). "Gamificación del aula en la enseñanza superior online: el uso de Kahoot". *Campus Virtuales*, 11 (1), pp. 137-152. <https://doi.org/10.54988/cv.2022.1.978>

<sup>59</sup> GONZÁLEZ-LIMÓN, M.; RODRÍGUEZ-RAMOS, A.; PADILLA-CARMONA, M. (2022). "La gamificación como estrategia metodológica en la Universidad. El caso de BugaMAP: percepciones y valoraciones de los estudiantes". *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 63, pp. 293-324. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.90394>.

<sup>60</sup> PRIETO-ANDREU, J.; GÓMEZ-ESCALONILLA-TORRIJOS, J.; SAID-HUNG, E. (2022). "Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática". *Revista Electrónica Educare*, 26 (1), pp. 1-23. <https://doi.org/10.15359/ree.26-1.14>.

en la formación académica y profesional<sup>61</sup>, siendo que la misma debe estar acompañada de formación tecnológica destinada a transmitir y adquirir conocimiento<sup>62</sup>.

En esa misma línea, se registra la investigación cuya esencia consistió en demostrar que el juego contribuye a disminuir la desmotivación del estudiante y viabiliza la retroalimentación inmediata con el profesor<sup>63</sup>, a partir del compromiso y concentración que experimenta el estudiante<sup>64</sup>; por lo tanto, la gamificación debe ser considerada como una estrategia de enseñanza en la formación universitaria<sup>65</sup>.

## **Gamificación, universidad e investigación jurídica**

Al llegar a este punto, es preciso reconocer que la gamificación es una estrategia incorporada por los docentes como parte de su metodología<sup>66</sup>, por lo tanto, podría formar parte del rol protagónico que exige la educación superior en la actualidad. No se trata de reemplazar conceptos, es necesario que la transmisión del conocimiento sea clara, precisa y dinámica. La pasión por enseñar, entre sus múltiples concepciones, es una habilidad y como tal es factible adaptarse a los requerimientos que exige su incorporación a la vida universitaria, máxime si han transcurrido dos años y la sociedad aún conserva los temores o limitaciones derivadas de las políticas sanitarias de la COVID-19.

Sin embargo, es necesario tener presente que existen mitos vinculados con la enseñanza tradicional del estudiante de derecho, los cuales no pasarán desapercibidos. El primer mito se relaciona con la acción de jugar y su incorporación en los contenidos jurídicos. En la actualidad, los estudiantes requieren de la innovación en la educación superior, sostener lo contrario, significaría priorizar el memorismo, situación que aparentemente se superó con el transcurrir de los años. El segundo mito se relaciona con la habilidad para tomar decisiones a partir de la interpretación jurídica y el reconocimiento de los argumentos sólidos. El tercer mito se relaciona con la aceptación del intercambio de roles como mecanismo diferenciador para transmitir contenidos especializados, es decir, el estudiante también está facultado para generar conocimiento. El cuarto mito se relaciona con el uso de la tecnología en el desarrollo de las actividades cotidianas y su importancia de incursionar a nivel jurídico, por ejemplo, a través de la inteligencia artificial.

Asimismo, corresponde mencionar que el estudiante universitario percibe en la gamificación una oportunidad para crear un buen clima en el aula y de forma no tradicional

---

<sup>61</sup> DENVIR, C. (2019). "Modernising legal education". *Cambridge University Press*, pp. 1-262. 10.1017/9781108663311

<sup>62</sup> ISUPOVA, N.; PEREVOZCHIKOVA, M.; MASHAROVA, T.; ZENKINA, S. (2022). "Formation of teamwork skills among future teachers in the development of didactic games with traditional and digital components". *Perspektivy Nauki i Obrazovania*, 55(1), pp. 130-146. 10.32744/pse.2022.1.8

<sup>63</sup> BERGAS, A. (2021). "Experiencia de gamificación en Derecho Financiero y Tributario. La integración de dinámicas propias de juego y sus resultados: el efecto Kahoot". *Revista de Educación y Derecho*, 24, pp. 1-9.

<sup>64</sup> KHUZZAN, S.; HARUN, N.; HANID, M.; HABIB, S. (2021). "Students' perceptions towards the use of gamification". *Central Asia and the Caucasus*, 22, pp. 509-523. 10.37178/ca-c.21.5.045

<sup>65</sup> MARELL-OLSSON, E. (2021). "Using gamification as an online teaching strategy to develop students' 21 st century skills". *Interaction Design and Architecture*, 47, pp. 69 – 93.

<sup>66</sup> HERNÁNDEZ-PRADOS, M.A.; BELMONTE, M.L.; MANZANARES-RUIZ, J.C. (2021). "How to Run Your Own Online Business: A Gamification Experience in ESL". *Education Sciences*, 11(11), pp. 1-16. 10.3390/educsci11110697

adquirir conocimientos, probablemente con mejores resultados en el aprendizaje o en la aplicación del conocimiento en las actividades cotidianas, esto es posible a partir de la acepción extraordinaria que se tiene del término jugar, el mismo que de ninguna manera estará asociado al ocio o pérdida de tiempo<sup>67</sup>; en ese orden de ideas, resulta una oportunidad su incorporación destinada a fortalecer la relación enseñanza-aprendizaje.

La educación tradicional no está configurada para comprender la importancia del juego, lo que significa que los docentes no lo incorporen como mecanismo dinamizador, cuando ello ocurre existe la disruptiva asociación entre la modernización y el aprendizaje, situación que contiene la ausencia de la adaptación, lo cual podría afectar el desarrollo de la pedagogía universitaria<sup>68</sup>. Es notoria la diferencia que al interactuar con abogados cuyo proceso de formación no se caracterizó por la escucha activa o incluso la habilidad de adaptarse a los cambios fue aprendida durante el ejercicio profesional, por tal motivo, se observa un vacío en cuanto a la aplicación o incorporación de la gamificación en la formación de profesionales del ámbito de las ciencias jurídicas, que representa un reto en el docente y podría contribuir a reducir la brecha digital en la educación superior.

En cuanto a la brecha digital es función del Estado evitar la vulneración de los derechos y proteger la igualdad en el sector educativo<sup>69</sup>; existen investigaciones que demuestran que la diferencia es del 30% entre la población urbana y rural, es decir, aquel lugar donde existe mayor uso y acceso a las tecnologías de información y comunicación siempre será beneficiado con sus efectos, específicamente, el conocimiento<sup>70</sup>. Con la actual pandemia, se requiere la actuación de las autoridades para evitar el incremento de la brecha digital y con ello se perjudique la calidad de vida de los ciudadanos<sup>71</sup>.

De la revisión de la literatura, se deja constancia que no existe evidencia en artículos científicos de revistas de alto impacto en español respecto al uso de la gamificación en diferentes asignaturas de la carrera profesional de Derecho.

Por otra parte, se aprecia la predisposición de los estudiantes por aceptar la gamificación en la carrera profesional de Derecho. Al mismo tiempo se advierte que adquirir competencias digitales es un requisito para promover el uso de gamificación a nivel superior, por lo tanto, surge la oportunidad para reducir la brecha digital a través de acciones

---

<sup>67</sup> PÉREZ-LÓPEZ, I.; RIVERA, E. (2017). "Formar docentes, formar personas: análisis de los aprendizajes logrados por estudiantes universitarios desde una experiencia de gamificación". *Revista Signo y Pensamiento*, XXXVI(70), pp.112-129. 10.11144/Javeriana.syp36-70.fdfp

<sup>68</sup> HUANG, V.G.; LIU, T. (2022). "Gamifying Contentious Politics: Gaming Capital and Playful Resistance". *Games and Culture*, 17(1), pp. 26-46, 10.1177/15554120211014143

<sup>69</sup> MONTENEGRO, S.; RAYA, E.; NAVARIDAS, F. (2020). "Percepciones Docentes sobre los Efectos de la Brecha Digital en la Educación Básica durante el Covid-19". *Revista Internacional de Educación para la Justicia Social*, 9(3e), pp. 317-333. <https://doi.org/10.15366/riejs2020.9.3.017>

<sup>70</sup> ÁLVAREZ-ÁLVAREZ, C.; GARCÍA-PRIETO, F.J. (2021). "Brecha digital y nuevas formas académicas en la escuela rural española durante el confinamiento". *Revista Educar*, 57(2), pp. 397-411. <https://doi.org/10.5565/rev/educar.1250>

<sup>71</sup> DÍAZ, J.R.; ORÉ, L.E.; ORÉ, J.D.; CUEVA-RÍOS, M.A.; MEZA-ORUE, L.L., ZORILLA-TRARAZONA, E.; GARCÍA, G. (2022). "Brecha digital y tecnologías de comunicación e información en un telecentro de la Amazonía Peruana: Hacia el control de la pandemia COVID-19 2021". *Boletín de Malariología y Salud Ambiental*, LXII, pp. 343-351. 10.52808/BMSA.7E6.622.027

orientadas por la inclusión social, la generación de redes de comunicación y la formación del estudiante como beneficiario de la innovación docente.

Desde la perspectiva estudiantil la gamificación comprende tres dimensiones: motivación, experiencia y adaptación, siendo que de la revisión de la literatura solo se encontró evidencia en las áreas del conocimiento como Marketing, Ingeniería o Gestión de Personas; estas investigaciones se diseñaron en el nivel explicativo y tenían como enunciado principal la identificación de las relaciones sociales y su preferencia por el uso del juego<sup>72</sup>, es decir, que en el nivel universitario existe evidencia de su aplicación, pero ello no incluye la formación del estudiante de derecho.

En tal sentido, se tiene que los estudiantes reconocen la utilidad de la gamificación y que su incorporación contribuiría en la interacción con los entornos virtuales de aprendizaje. Al respecto, es preciso recordar que las políticas sanitarias implementadas para contrarrestar los efectos de la COVID-19 ocasionó diferencias en el acceso al servicio de internet, siendo que no todos continuaron con sus trabajos o estudios. En el presente, lo descrito no fue la excepción, siendo necesario continuar desarrollando habilidades que permitan al estudiante consolidar sus conocimientos jurídicos desde una perspectiva innovadora.

Es pertinente considerar que el uso adecuado de la tecnología podría originar beneficios concretos y el mal uso de la misma se deriva en la simple actuación distractora y asociada al ocio, por lo tanto, si no se brinda la debida orientación para interactuar por internet, será complicado incursionar en la gamificación, toda vez que ambos términos están relacionados y no son una versión intuitiva es decir, surge la necesidad de comprender anticipadamente las ventajas o desventajas que ello representa, máxime si internet y la gamificación se consolidan con la globalización. En el caso del internet al combinarse con la educación superior permitió la diversificación en el acceso y difusión de contenidos. La gamificación incentivó al docente a expresar su conocimiento a través de nuevas metodologías cuya característica está encaminada hacia la mejora continua del servicio educativo.

La formación académica es vital para el sostenimiento y solidez del futuro abogado. Comprender un grupo de conceptos y aplicarlos tradicionalmente es el común denominador; sin embargo, la realidad es cambiante y el Derecho, como ciencia, no puede ser ajeno a ello, por lo tanto, la innovación es útil para los futuros profesionales en esta carrera, la misma que se caracteriza por la sencillez y precisión en la explicación del contenido jurídico, siendo necesario implementar la gamificación en la Investigación Científica, la misma que de forma transversal se complementará con las competencias y habilidades inherentes a la malla curricular.

La innovación referida anteriormente encuentra su razón de ser en el reconocimiento del uso y manejo de los entornos virtuales de aprendizaje, lo cual originó en el docente y estudiante una nueva forma de continuar con la transmisión o adquisición del conocimiento.

---

<sup>72</sup> FERNÁNDEZ-ARIAS, P.; ORDÓÑEZ-OLMEDO, E.; VERGARA-RODRÍGUEZ, D.; GÓMEZ-VALLECILLO, A. (2020). "La gamificación como técnica de adquisición de competencias sociales". *Revista Prisma Social*, 31, pp. 388-409, <https://bit.ly/3Nz7bLK>

Esto se complementa, en el marco del desarrollo de la actual pandemia, siendo que, en Perú desde marzo de 2020, se establecieron medidas sanitarias que promovieron el aislamiento social obligatorio y las actividades del ser humano fueron influenciadas. En el caso del servicio educativo, la adaptación representó la diferencia entre continuar trabajando o estudiando.

De igual forma, es pertinente recordar que la actual pandemia fue la prueba concreta de adaptación del ser humano frente a los cambios, siendo uno de ellos, la necesidad de incorporar el internet en la vida cotidiana. Por ejemplo, en el caso del internet permitió el incremento de operaciones virtuales o digitales, cuyos efectos perdurarán a pesar que se reduzcan los efectos de la pandemia, por lo tanto, es recomendable continuar aprendiendo de la interacción en internet para beneficio de futuras generaciones.

De lo anteriormente consignado se afirma que el presente estudio refleja la predisposición del estudiante para aprender. Esta idea contiene la responsabilidad intrínseca del docente universitario para transmitir pasión por el conocimiento; no se trata de imponer argumentos o de prohibir la expresión del estudiante. En los tiempos actuales, se necesita concientizar al estudiante para que desarrolle la imaginación, creatividad y superación, esta combinación es el primer paso para que conjuntamente con las autoridades universitarias promuevan la reducción de la brecha digital tanto al interior como exterior del recinto universitario.

En tal sentido, el párrafo anterior se relaciona con el primer mito expresado en el presente estudio y se consolida la percepción del estudiante sobre la utilidad de la gamificación y su diferencia con el juego. La actuación del docente se fortalece con la implementación de estrategias prácticas y dinámicas que tendrán la misión de trascender el espacio físico o virtual destinado a la adquisición de conocimiento, máxime si existe la oportunidad del aprendizaje recíproco por parte de los protagonistas de la relación enseñanza-aprendizaje.

Es pertinente destacar que los estudiantes reconocen que la gamificación es una metodología innovadora y que se complementa con las horas prácticas de las mallas curriculares<sup>73</sup>, lo que se trasluce en un beneficio directo hacia la comunidad universitaria.

Lo afirmado en los párrafos anteriores, permite evidenciar que la actuación del abogado se enfoca en obtener los mismos resultados en el menor tiempo posible. La búsqueda de información permite utilizar la tecnología para reducir las horas de trabajo y organizar sus tareas en cada jornada. Es importante superar las limitaciones presupuestales en la educación superior, de tal manera que, a corto plazo, se reconozca la inclusión de la inteligencia artificial y nuevas tecnologías en la formación del estudiante de derecho.

En ese orden de ideas, se deja constancia que existe vinculación entre la formación académica y el ejercicio profesional, siendo que ambos términos consideran como centro de atención al estudiante universitario. Sin embargo, se aprecia la disminución para seleccionar

---

<sup>73</sup> ROMAN, P.; RUIZ-GONZALEZ, C.; RODRIGUEZ-ARRASTIA, M.; GRANERO-MOLINA, J.; FERNÁNDEZ-SOLA, C.; HERNÁNDEZ-PADILLA, J. (2022). "A serious game for online-based objective structured clinical examination in nursing: A qualitative study". *Nurse Education Today*, 109, pp. 1-8. 10.1016 / j.nedt.2021.105246

la tesis al egresar de la licenciatura, por lo tanto, se desvanece la idea de aceptar la investigación como parte de la vida, situación que origina desventaja en el campo laboral.

En el caso de la gamificación también se registra su utilidad en el campo laboral para motivar a los trabajadores a crear conocimiento<sup>74</sup>. La formación y adaptación ante circunstancias adversas también serán incluidas en las decisiones de quienes lideran la organización, de tal forma, que lo aprendido en la educación superior se viabilice con notoriedad en el ejercicio profesional del abogado

En cuanto a las dimensiones claridad y ejemplificación, se aprecia que los participantes optan por despejar las dudas mínimas en cuanto al desarrollo del método científico. Toda duda es razonablemente compleja hasta que no se prueba lo contrario y la acumulación de las mismas puede originar el desinterés o desgano por la Investigación Científica, la cual es fundamental para el desarrollo de la sociedad.

Por otra parte, en cuanto a la dimensión denominada retroalimentación, se aprecia que en la Investigación Científica no es recomendable la monotonía derivada del típico dictado de clase. Al contrario, se recomienda comprender que los aspectos teóricos son buenos, pero su utilidad no se percibe de manera inmediata; para ello es necesario complementar la actuación docente con aspectos prácticos derivados de la explicación clara y precisa, siendo a partir de ello, el estudiante percibirá la utilidad en su formación universitaria. Al respecto, es pertinente señalar que es necesario que el docente a cargo comprenda y aplique la escucha activa para que los estudiantes visualicen un avance concreto capaz de ser perfeccionado con el paso del tiempo. El presente estudio coincide con la investigación que se enfoca en la relación enseñanza-aprendizaje a nivel superior, es decir, se protege la formación del futuro profesional desde las aulas universitarias. La teoría y práctica deben ser reconocibles en el dictado de la asignatura de Metodología de la Investigación Científica<sup>75</sup>.

De igual manera, se deja constancia que la gamificación es importante a partir del reconocimiento y uso del internet, el mismo que al ser un servicio público se requiere del respectivo pago mensual que será asumido por los ciudadanos.

Finalmente, se destaca que el internet, la investigación y la gamificación existían antes de la pandemia, lo que corresponde en la actualidad es la adaptación de los docentes y estudiantes a partir de la innovación en la enseñanza virtual, siendo un reto que incluye a las autoridades universitarias promover la formación de los futuros abogados que requiere la sociedad.

## Conclusiones

A nivel universitario, la gamificación se relaciona con la innovación metodológica y pedagógica incorporada por los docentes a través de la enseñanza virtual, se caracteriza por el proceso de adaptación a las tecnologías de información y comunicación en beneficio del servicio educativo.

---

<sup>74</sup> ENDRAMANTO, V.; WHANG, G.; TJHIN, V.U. (2021). "The use of gamification to improve knowledge sharing process in an utility company by using ARCS model: Case study in an utility company". *Journal of Theoretical and Applied Information Technology*, 99(21), pp. 5146 – 5157. <https://bit.ly/3LKmLml>

<sup>75</sup> LOZADA, C.; BETANCUR, S. (2017). "La gamificación en la educación superior: una revisión sistemática". *Revista Ingenierías Universidad de Medellín*, 16(31), pp. 97-124. 10.22395/rium.v16n31a5

En las Facultades de Derecho sí es posible incorporar la gamificación como una herramienta de transmisión del contenido jurídico que promoverá la investigación científica a partir de la escucha activa y fortalecerá la relación enseñanza-aprendizaje.

La gamificación no es sinónimo de juego, pero sí utiliza la acción de jugar que se materializa en recompensas, retos y puntajes que generarán motivación y dinamismo en la interacción docente-estudiante.

Las decisiones de las autoridades universitarias contribuyen con la reducción de la brecha digital y la consolidación de la investigación científica que será de utilidad en la formación del estudiante y en el ejercicio profesional del futuro abogado.



---

**REVISTA DE FILOSOFÍA - EDICIÓN ESPECIAL N°2 - 2022**

*Esta revista fue editada en formato digital y publicada en noviembre de 2022 por el Fondo Editorial Serbiluz, Universidad del Zulia. Maracaibo-Venezuela*

**[www.luz.edu.ve](http://www.luz.edu.ve) [www.serbi.luz.edu.ve](http://www.serbi.luz.edu.ve)  
[www.produccioncientificaluz.org](http://www.produccioncientificaluz.org)**