GAMIFICACIÓN BASADA EN AVATARES PARA EL APRENDIZAJE DEL DERECHO PENITENCIARIO

GRUPO DE INNOVACIÓN DOCENTE CONSOLIDADO AGRUPACIÓN PARA EL DESARROLLO DE ACTIVIDADES LECTIVAS DE INNOVACIÓN DOCENTE (ADALID) / ÁNGEL SERRANO SÁNCHEZ DE LEÓN

Ángel Serrano Sánchez de León, Victoria García del Blanco, Pedro Javier Herrera Caro, Julio Guillén García, Roberto Gallardo Cava, Cristina Conde Vilda, Gema Gutiérrez Peña, David Ortega del Campo, Enrique Cabello Pardos, Javier Garzás Parra

Universidad Rey Juan Carlos

CENTRO DE INNOVACIÓN DOCENTE Y EDUCACIÓN DIGITAL
Universidad Rey Juan Carlos

Gamificación basada en avatares para el aprendizaje del Derecho Penitenciario

ED

OBJETIVO GENERAL

Ampliación de una herramienta informática ya existente basada en dos avatares (proyecto 2023/2024) y desarrollo de otros nuevos para la enseñanza del Derecho Penitenciario en el Grado de Criminología

INNOVACIÓN

Línea general del proyecto:

Utilización, creación y difusión de recursos (tecnológicos, materiales y/o espaciales), en concreto: creación y animación automática mediante herramientas de IA de personajes prototípicos de la población reclusa (avatares penitenciarios), más preguntas tipo test sobre sus acontecimientos en la cárcel (H5P)

ACCIONES

- En el proyecto anterior (2023/2024) se crearon dos avatares con vídeos animados y con voces sintéticas, junto con cinco acontecimientos o situaciones sobre su situación en la cárcel, con preguntas integradas en Aula Virtual sobre cada acontecimiento
- En el proyecto actual, hemos creado dos nuevos avatares, complementarios a los ya existentes
- Sustitución de las voces sintéticas de los avatares por voces de actores de verdad y regeneración de todos los vídeos
- Distribución de la actividad en varias sesiones en el último mes del curso
- Cuestionario de satisfacción al alumnado al terminar el proyecto (65 respuestas)
- Presentación de resultados en dos congresos de innovación docente (Universidad de Zaragoza y UNED), más un capítulo de libro aceptado y actualmente en prensa

EVALUACIÓN

Adecuación del diseño del proyecto a los resultados	
Consecución de los objetivos	
Valoración global	

RECURSOS

TECNOLÓGICOS

- Aula Virtual: Moodle, H5P
- Imágenes generadas por IA: ChatGPT, Copilot
- Vídeos: HeyGen, Aegisub
- Audio: Reaper
- Microsoft Office 365

MATERIALES

- Teléfonos móviles o portátiles (para estudiantes)
- Apuntes de la asignatura Derecho Penitenciario

ESPACIALES

- Aula teórica de la Universidad Rey Juan Carlos

MEJORAS

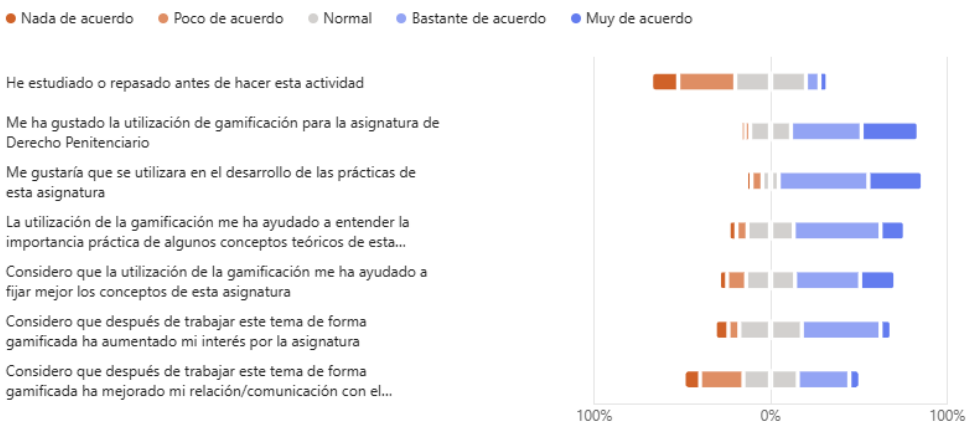
- Mejorar la distribución de las sesiones para repartirlas a lo largo de todo el cuatrimestre
- Aumentar la complejidad y ramificación de los acontecimientos
- Conseguir una herramienta independiente para no depender del Aula Virtual

Gamificación basada en avatares para el aprendizaje del Derecho Penitenciario

ED

RESULTADOS

Imágenes con breve descripción de los resultados más relevantes.



DIFUSIÓN

Enlaces a artículos y comunicaciones

Comunicación oral: "Uso de avatares parlantes para la gamificación de la asignatura de Derecho Penitenciario", Á. Serrano Sánchez de León, V. García del Blanco, P. J. Herrera Caro, III Congreso Internacional de Innovación Docente en Derecho: Aprendizaje Colaborativo, Zaragoza, 2024, charla: https://shorturl.at/zMSro, capítulo de libro: https://shorturl.at/D1qc7

Comunicación oral: "Uso de avatares como herramienta de gamificación para el aprendizaje del derecho penitenciario", P. J. Herrera Caro, Á. Serrano Sánchez de León, V. García del Blanco, XIV Jornadas de investigación en innovación docente de la UNED, 2025, https://shorturl.at/1zx7m

Capítulo de libro: "Gamificación con avatares en el aprendizaje práctico del derecho penitenciario", V. García del Blanco, Á. Serrano Sánchez de León, P. J. Herrera Caro, en *Tendencias y propuestas de innovación educativa en Derecho. Experiencias para el aprendizaje y la enseñanza*, ed. José Antonio Santos Arnaiz, editorial Atelier, aceptado y en prensa, 2025

Enlaces a materiales creados en abierto
Cuentas del proyecto en redes sociales

PROSPECCIÓN

Concesión de la tercera y última parte del proyecto de innovación para el curso 2025/2026. Tareas previstas:

- Entrenamiento de un chat de IA basado en modelos lingüísticos grandes (LLM) para cada avatar penitenciario
- Creación de un avatar de prueba para la presentación de la actividad al alumnado