

JUEGOS DE MESA EN EL APRENDIZAJE DE LA ANATOMIA HUMANA

Alberto García Barrios, Ana Isabel Cisneros Gimeno, Jesús Benito Rodríguez, Itziar Lamiquiz Moneo, María Carmen Garza García, Jaime Whyte Orozco.

Introducción: Hoy en día es difícil conseguir mantener al alumnado atento y motivado durante las sesiones teóricas y prácticas de una asignatura, por lo que el uso de nuevas metodologías puede suponer un apoyo para captar la atención del alumnado y fomentar su motivación y participación. Dentro de estas nuevas metodologías, el aprendizaje basado en juegos puede suponer una alternativa válida para alcanzar nuestro objetivo.

Objetivos: El objetivo que planteamos fue trasladar a la sala de prácticas una serie de juegos de mesa, adaptados al contenido de la asignatura, para mejorar la participación y motivación del alumnado en las sesiones prácticas de la asignatura de Anatomía Humana II (Esplacnología).

Metodología: La actividad se desarrollo en las sesiones teórico-prácticas de la asignatura de Anatomía Humana II: Esplacnología, durante el curso 2022-2023, en el grado de Medicina (cursada en el 3er semestre) de la Universidad de Zaragoza, y en la que participaron los alumnos matriculados en la misma, divididos en un total de 8 grupos. Para ello, se hizo uso de la herramienta Genially, donde se realizaron una serie de juegos de mesa, juego de la Oca, Jumanji y tres en raya, durante dos de las sesiones prácticas de la asignatura, donde el alumno para poder avanzar en el juego con normalidad debía resolver una serie de cuestiones y retos que se le iban planteando.

Resultados: La evaluación de esta experiencia, realizada a través de cuestionarios de respuesta voluntaria y desarrollados exclusivamente para esta actividad, mostró un 100% de satisfacción en el alumnado, haciendo especial hincapié en el aumento de la motivación (91%) y la participación (96%) de estos en el desarrollo de la asignatura.

Conclusiones: El uso del ABJ en el aula permite dinamizar las sesiones prácticas de la asignatura, mejorando la motivación y participación del alumnado en el desarrollo de estas.

Palabras clave: Motivación, juegos de mesa, ABJ, Anatomía