

JEOQUIZ: UNA HERRAMIENTA PARA DESARROLLAR CONCURSOS Y JUEGOS INTERACTIVOS EN EL AULA.

Autor:

Jesús Sergio Artal-Sevil

Departamento de Ingeniería Eléctrica.

Universidad de Zaragoza.

Email contacto: jsartal@unizar.es

Breve Resumen.

Introducir el *Game-based Learning* como estrategia educativa en el aula es una de las mejores opciones pedagógicas para despertar el interés de los estudiantes por los conceptos expuestos por el profesor, incrementar su participación en el aula, así como evaluar fácilmente los contenidos que han asimilado. Además puede ser una excelente forma de promover el trabajo en equipo, motivar a los estudiantes e incentivar, de forma saludable, el espíritu de competición. En este contexto los recursos TIC constituyen un instrumento básico de evaluación en la era digital, ya que aumentan la participación y evaluación de los estudiantes, promoviendo que el ecosistema del aula sea más flexible, dinámico e interactivo (Artal-Sevil, 2017). Ha quedado demostrado en diversos estudios educativos que el uso de estas herramientas docentes permite aumentar el factor de motivación del alumno, al mismo tiempo que mejora las habilidades y competencias adquiridas durante el proceso educativo, (Terriff & McKeirnan, 2017). Este hecho las convierte en recursos de gran potencial para la educación. En el presente documento se muestra una herramienta online gratuita que facilita la implementación de concursos espectáculo y juegos interactivos en el aula.

En estos últimos años se han puesto de moda diferentes herramientas online gratuitas que permiten elaborar cuestionarios interactivos Q&A (*Questions and Answers*) para los estudiantes. Son numerosos los recursos que existen en el mercado, entre los que destacan: *Kahoot*, *Socrative*, *Quizizz*, *ClassMarker*, *Plickers*, *FlipQuiz*, *Hot-Potatoes*, *Lesson Plans-Symbaloo*, *EducaPlay*, *Edpuzzle*, etc. Ahora bien, entre la multitud de herramientas TIC que existen en el mercado, el docente debe elegir aquella que le resulte más cómoda, útil e intuitiva y que tenga una buena acogida entre sus alumnos. Por lo que es conveniente desarrollar un análisis detallado y profundo para seleccionar aquellas que resultan más útiles, eficaces y que mejor se adaptan al entorno educativo, siempre desde el punto de vista de nuestros intereses. Al igual que cualquier otra herramienta TIC que se desee implementar en el aula, ésta debe servir de ayuda y complemento a la dinámica de aprendizaje. No se trata de utilizar herramientas novedosas con la única finalidad de entretener a los estudiantes o estar a la moda "*fashion education apps*" incorporando las últimas aplicaciones TIC que han salido al mercado. Las escuelas y sus profesores ven aparecer, de cuando en cuando, ciertas modas o enfoques pedagógicos que prometen ser revolucionarios y resolver todos los problemas existentes en las aulas de los centros docentes y universidades. En muchos casos son antiguas metodologías docentes, aplicadas ya hace décadas, que apoyadas con un software más o menos novedoso y con un vocablo original (generalmente arraigado al idioma anglosajón), reaparecen como modernas técnicas, estrategias innovadoras o incluso conceptos revolucionarios (Artal-Sevil, 2019). Por eso antes de diseñar una actividad educativa, es recomendable reflexionar sobre el uso de esta tecnología y el valor añadido que realmente aporta en el aprendizaje de los estudiantes dentro o fuera del aula.

JeoQuiz es una herramienta flash gratuita que permite elaborar concursos atractivos y divertidos juegos interactivos. El juego está inspirado en un popular concurso televisivo y admite la participación simultánea de hasta 4 concursantes. El presentador (en este caso el profesor) despliega un panel con una serie de preguntas asociadas a los contenidos expuestos. Así, el

juego (en formato individual o por equipos) consiste en ir destapando los diferentes paneles y que el estudiante conteste a la correspondiente pregunta. Las columnas están ordenadas por temas o categorías mientras que en las filas se indica la puntuación de 100 a 300 puntos en función de su nivel de dificultad y la ronda del juego. El interface del tablero (matriz 4×3) muestra los botones con la puntuación y al elegir uno de ellos aparece una ventana emergente con la pregunta seleccionada. Si el concursante acierta suma los puntos a su casillero, por el contrario si falla, o no responde en el tiempo estipulado, se resta del casillero esa misma cantidad. Cuando se terminan las 3 rondas quien más puntos tiene en su casillero gana el concurso. La aplicación permite a los estudiantes seleccionar el avatar con el cual se sienten más identificados. En esta actividad los estudiantes no necesitan sus dispositivos móviles para participar en el juego, ya que el profesor es quien controla en todo momento la aplicación.

Las diferentes preguntas incluidas en el tablero de juego son elaboradas mediante *Hot-Potatoes* (opción *JQuiz*, *file.jqz*). Para conseguir un enfoque lúdico las preguntas y opciones de respuesta se plantean de forma aleatoria en cada sesión. Como inconveniente, para que el juego funcione correctamente es necesario incorporar un mínimo de 28 preguntas test, del tipo multirespuesta (4 posibles opciones), donde sólo una de ellas es la respuesta correcta. También es necesario incorporar la ponderación de cada cuestión, ya que este valor define ronda, categoría y dificultad de la pregunta. En todo momento la aplicación indica a los concursantes la respuesta correcta (autocorrección) y muestra la puntuación obtenida. Aunque el juego tiene configurado por defecto un tiempo límite de 5min. por ronda de preguntas, es posible personalizar los parámetros del tiempo límite por ronda y el tiempo asociado a cada pregunta. De esta forma *JeoQuiz* ofrece algo diferente a los cuestionarios interactivos, la elaboración de un juego grupal divertido que puede plantearse al final de la sesión a modo de concurso para reforzar los contenidos vistos en el aula o simplemente como repaso de conocimientos de un tema. La herramienta resulta muy familiar y su manejo es fácil e intuitivo para el usuario, no siendo necesarios unos profundos conocimientos técnicos. De modo que este tipo de software puede aplicarse en el aula universitaria de forma sencilla y provechosa, con independencia del enfoque pedagógico adoptado.

Parece evidente que fomentar la motivación del estudiante resulta fundamental en la docencia universitaria ya que permite tener a los estudiantes "enganchados" con los diferentes epígrafes de la materia. Así pues los juegos o concursos interactivos donde el presentador virtual es el profesor, pueden hacer las veces de elemento catalizador cambiando la simbiosis del aula y constituyendo un buen estímulo en el estudiante. De este modo utiliza los deseos del propio alumno en ganar una competición, divertirse o simplemente destacar entre sus compañeros con objeto de incrementar su motivación y a su vez que continúe adquiriendo conocimientos, conceptos y competencias. Por último, la experiencia mostrada es económicamente sostenible, eficiente y transferible a otras asignaturas y disciplinas de conocimiento puesto que el recurso utilizado es gratuito y además no requiere el uso de los dispositivos móviles de los estudiantes. Por otra parte con el desempeño de estas actividades el profesor consigue un buen *feedback* con el grado de asimilación de conceptos.

- Artal-Sevil, J.S. (September 2019). "Just-in Time Teaching. Herramientas que facilitan su implementación en el aula". Buenas Prácticas en la docencia universitaria con apoyo a las TIC: experiencias en 2018. José Luis Alejandro Marco (coord.). Colección innova.unizar. Prensas de la Universidad de Zaragoza.
- Artal-Sevil, J.S. (September 2017). "Kahoot, Socrative & Quizz: Herramientas gratuitas para fomentar un aprendizaje interactivo y la Gamificación en el aula". Buenas Prácticas en la docencia universitaria con apoyo a las TIC: experiencias en 2016. José Luis Alejandro Marco (coord.). Colección innova.unizar. Prensas de la Universidad de Zaragoza.
- Terriff C.M. & McKeirnan K. (July 2017). "Training student pharmacists to administer emergency pediatric influenza vaccine: A comparison of traditional vs. just-in-time training". *Currents in Pharmacy Teaching and Learning*. Elsevier Science Direct. Vol. 9, issue 4, pp.: 560-567.