

# LOS PROGRAMAS DE LA TELE TRANSPORTADOS AL AULA DE EDUCACIÓN SUPERIOR

Alberto García Barrios <sup>1</sup>, Ana Isabel Cisneros Gimeno <sup>1</sup>, Jesús Benito Rodríguez <sup>1</sup>, Eva Barrio Ollero <sup>1</sup>, María José Luesma Bartolomé <sup>1</sup>, Jaime Whyte Orozco <sup>1</sup>

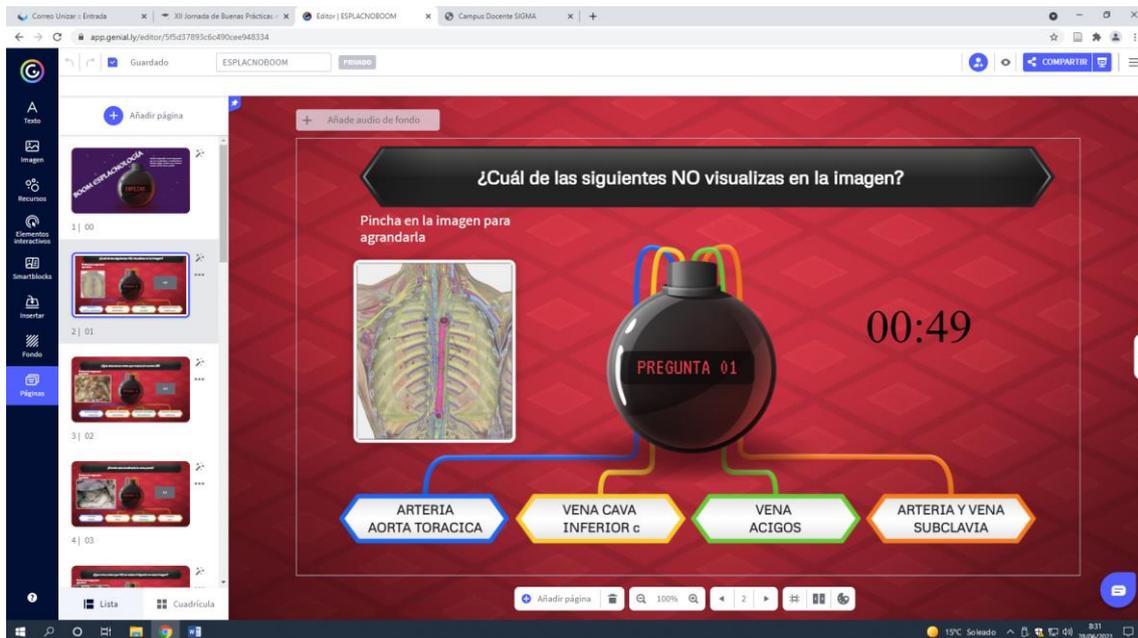
<sup>1</sup> Departamento de Anatomía e Histología Humana. Universidad de Zaragoza, España.

El conseguir mantener la atención y motivación del alumnado en el desarrollo de un curso escolar, es una de las principales dificultades a la que nos enfrentamos los docentes en la actualidad. Para ello, hemos de procurar utilizar nuevas herramientas metodológicas que permitan captar la atención de nuestros alumnos/as. En este punto, y debido al auge de las nuevas tecnologías, el aprendizaje basado en juegos (Game-Based Learning), puede suponer una alternativa que permita alcanzar nuestro objetivo.

La presente experiencia aquí mostrada se basa en el uso del juego, transportando programas de la TV actual, en el desarrollo teórico-práctico de la Educación superior. En concreto, esta actividad se planteó para ser instaurada en el desarrollo teórico-práctico de la asignatura de Anatomía Humana II: Esplacnología, en el grado de Medicina (cursada en el 1er semestre del segundo curso) de la Universidad de Zaragoza, y en la que participaron los 89 alumnos matriculados en la misma, divididos en dos grupos (A y B), correspondientes a la división realizada en las sesiones practicas de la asignatura.

Para llevar a cabo este proyecto, se hizo uso de la plataforma Genially®, cuyo interfaz permite realizar un gran número de actividades dinámicas, y a la que los alumnos acceden a través del enlace proporcionado por los docentes, una vez ha terminado su elaboración. En este caso, se planteó realizar una actividad que simulase al programa “**Boom**”, actualmente en la parrilla televisiva, durante dos de las sesiones prácticas de la asignatura. En esta plataforma, se realizaron una serie de cuestiones relacionadas con el contenido teórico-práctico (Figura 1) que el alumnado debía resolver con la misma dinámica que en el programa, para quedarse con la opción correcta, y evitar la “explosión”.

El uso de estas plataformas online, además de aumentar la motivación y mejorar la integración de los contenidos teórico-prácticos y participación del alumno, permite su transferibilidad, realizando pequeños cambios en los contenidos, a otras asignaturas de diferentes grados o niveles de educación, siendo además sostenible por el único coste asociada a la inscripción de la plataforma para la creación de estas actividades.



*Figura 1. Ejemplo de pregunta realizada al alumnado*

La evaluación de esta experiencia, realizada a través de cuestionarios, mostró un 100% de satisfacción en el alumnado, haciendo especial hincapié en el aumento de la motivación (97%) y la participación (95%) de estos en el desarrollo de la asignatura.

Conclusiones:

El uso de Game-Based Learning, permite dinamizar el desarrollo de las sesiones prácticas de la asignatura, mejorando la motivación y participación del alumnado en el transcurso de esta.