

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APOYO EN LA ENSEÑANZA SEMIPRESENCIAL DE LA ANATOMIA HUMANA

Alberto García Barrios ¹, Ana Isabel Cisneros Gimeno ¹, Jesús Benito Rodríguez ¹,
María Jose Luesma Bartolome ¹, Eva Barrio Ollero ¹, Jaime Whyte Orozco ¹

¹Universidad de Zaragoza, España

Introducción

Actualmente, en nuestras aulas tenemos a la primera generación digital “generación Z”, que están totalmente familiarizados con el uso de herramientas virtuales y tecnológicas a las que pueden acceder en el aula a través de sus dispositivos electrónicos (Smartphones, tablets, Ipad, Ordenador) (Cerezo 2016; Valenzuela 2013; Rodríguez-Fernández 2017). Este hecho, sumado a que el Espacio Europeo de Educación Superior, ha apostado por una renovación metodológica y el desarrollo de un método que mejore la calidad docente y la motivación del alumno en la Universidad (Luesma et al.2019) (Ormart and Navés 2014) hace que la gamificación (trasladar el juego al aula) suponga una alternativa que motiva al alumno en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Contreas et al.2014). COVID-19 (Coronavirus disease-2019) se detectó por primera vez en humanos en la provincia de Hubei (China) a mediados de noviembre de 2019, y se manifestó en Wuhan, la mayor área metropolitana de esta provincia, a principios de diciembre del mismo año¹. Desde entonces se fue extendiendo a otros países, y el 11 de marzo de 2020 la OMS la declaró como pandemia global, dejando a su paso un gran impacto económico y social en los distintos sectores, entre ellos el educativo (Ahmed, H, Allaf, M, & Elghazaly, H. 2020; Dashraath, P et al. 2020; Mas-Coma, S., Jones, M. K., & Marty, A. M. 2020).

El objetivo que se planteó fue introducir la aplicación Kahoot[®] como una herramienta innovadora y de apoyo a través de dispositivos móviles que introduce el juego dentro del aula para potenciar la innovación en el estudio de asignaturas del área de Anatomía Humana del Grado de Medicina en la Facultad de Medicina de Zaragoza, y la posterior evaluación de la experiencia por parte del alumnado.

Material y métodos

Las actividades metodológicas que se plantearon para su uso en tiempo real en el aula de prácticas de la asignatura de Aparato Locomotor, cursada en el 2º semestre del Grado en Medicina, se basaron en cuestionarios de preguntas cortas con respuesta de elección múltiple elaborados

online a través de la plataforma Kahoot®. Estas actividades se realizaron a nivel grupal en la sala de prácticas, basadas en el mismo tipo de cuestiones que pueden ser consensuadas, contestadas y evaluadas en conjunto, favoreciendo además del aprendizaje, la interacción entre los compañeros/as de un mismo equipo. Debido a las circunstancias establecidas durante el curso escolar 2019-2020 en relación a la COVID-19 y al cierre presencial de las aulas, se pasó a realizar el resto de las actividades preparadas vía telemática tanto en tiempo real como en diferido. La evaluación de la metodología utilizada se planteó mediante una encuesta voluntaria de 4 preguntas basada en la escala Likert (con 5 opciones de respuesta siendo 1 totalmente en desacuerdo y 5 totalmente de acuerdo) que se presentó a los alumnos vía online.

Resultados y Discusión

La utilización de Kahoot ® es sencilla tanto para el profesor, que es quien marca las características de las preguntas (puntuación, orden de las cuestiones y tiempo de respuesta), como para el alumno que tan solo necesita el “game-pin-code” (código de juego generado de forma aleatoria por la aplicación y que será proporcionado en el momento por el profesor) y un nombre de usuario para entrar en el juego (de manera individual o grupal).

Los resultados de los diversos cuestionarios de Kahoot® se obtienen de manera inmediata por el profesor, permitiendo interactuar en una discusión con el alumnado, y aclarar aspectos que generen duda. A su vez, la aplicación permite al alumno distinguir entre opciones correctas e incorrectas, y proporciona una tabla clasificatoria (ranking), que potencia la competitividad entre los participantes.

La encuesta que nos permite valorar qué piensan los alumnos sobre la utilización de Kahoot® tanto en el aula como vía telemática, fue respondida por el 72,6% de los alumnos (122/168).

El 93 % de los mismos consideran estar de acuerdo o totalmente de acuerdo en que este tipo de tecnologías mejora el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura. El 100 % de ellos mostró su satisfacción en el uso de la plataforma Kahoot® en el desarrollo teórico-práctico de la asignatura. De estos, el 97% estaban de acuerdo o totalmente de acuerdo en el efecto de refuerzo que ejercen estas y el 89% de los alumnos considera que el uso de la aplicación ha mejorado su motivación.

Conclusión

En esta experiencia hemos podido constatar que el uso de Kahoot, tanto presencial como telemáticamente, consigue mediante dinámicas y simulaciones, que el alumno sea capaz de construir mejor su aprendizaje y extraer sus propios conocimientos de manera participativa,

práctica, estimulante y flexible, y que a la vez le genere una motivación y autonomía suficiente con el uso de las TIC's como buena herramienta de apoyo en la docencia teórico práctica. Sin embargo, para hacer uso de estas herramientas, hemos de asegurar que todos los alumnos dispongan de una correcta conexión a Internet.

Palabras clave: Anatomía Humana, motivación, juego, Kahoot,

Referencias

Ahmed, H., Allaf, M., & Elghazaly, H. (2020). COVID-19 and medical education. In *The Lancet Infectious Diseases*. [https://doi.org/10.1016/S1473-3099\(20\)30226-7](https://doi.org/10.1016/S1473-3099(20)30226-7)

Cerezo, P. Generación Z vs Millennials. *Revista de Estudios de Juventud*, 2016; 114:95-109.

Contreras Espinosa, R y Eguía, JL (Eds.). (2016). *Gamificación en aulas universitarias*. (U. A. de B. Institut de la Comunicació, Ed.) (p. 130). Barcelona. Espanya. Retrieved from <http://rieoei.org/deloslectores/959Gros.PDF>

Dashraath, P., Wong, J. L. J., Lim, M. X. K., Lim, L. M., Li, S., Biswas, A., Choolani, M., Mattar, C., & Su, L. L. (2020). Coronavirus disease 2019 (COVID-19) pandemic and pregnancy. *American Journal of Obstetrics and Gynecology*. <https://doi.org/10.1016/j.ajog.2020.03.021>

Luesma, MJ, Cantarero, I, Artal, JS, Abadía, AR. Píldoras educativas en la docencia de Anatomía e Histología Ocular. Experiencia de transferibilidad, 2019. <https://doi.org/10.26754/cinaic.2019.0020>.

Mas-Coma, S., Jones, M. K., & Marty, A. M. (2020). COVID-19 and globalization. In *One Health*. <https://doi.org/10.1016/j.onehlt.2020.100132>.

Ormart, DE, Navés, PFA. El uso de redes sociales como soporte educativo. CPU-e, *Revista de Investigación Educativa*, 2014. <https://doi.org/10.25009/cpue.v0i18.760>.

Rodríguez-Fernández, L. Smartphones y aprendizaje: el uso de Kahoot en el aula universitaria. *Revista Mediterránea de Comunicación*, 2017; 8(1):181-190 <https://doi.org/10.14198/medcom2017.8.1.13>.

Valenzuela, R. Las redes sociales y su aplicación en la educación. *Revista Digital Universitaria*, 2013; 14(4): 1-14.