

Evasión del aula: gamificación educativa en la docencia teórica del Grado de Veterinaria

J. I. Martí Jiménez¹, F. Canto Muñoz², C. Asté y L. Calleja Rodríguez³

¹Departamento de Patología Animal, Universidad de Zaragoza; ²Departamento Producción Animal. Universidad de Zaragoza; ³Departamento Bioquímica y Biología Molecular y Celular. Universidad de Zaragoza;

1. Introducción

Se necesita innovar, pero también es necesario integrar a los alumnos, a lo largo del proceso educativo, en las nuevas tecnologías y nuevos procesos para mejorar su aprendizaje autónomo y activo. Innovar no significa hacer cosas nuevas, basta con que lo sea para que aquel que lo ponga en práctica, y suponga una mejora significativa en su actividad docente.

Cada vez es más frecuente el uso de juegos como instrumento creador en contextos no lúdicos, con el fin de dar autonomía a la vez que un *feedback* inmediato. La diversión permite aumentar la motivación del alumnado cuando se contextualizan en un entorno educativo. Una metodología que cada vez se aplica más es la del *Escape room* educativo (ERE), sobre todo en docencia obligatoria y, más ocasionalmente, en la Universitaria, principalmente en prácticas y en el ámbito de Artes, Humanidades y Ciencias Sociales. Es una perspectiva en la que se pueden desarrollar habilidades y destrezas como pensamiento crítico, aprendizaje cooperativo, deducción e investigación en un ambiente diferente al cotidiano. A diferencia de los juegos de escape comunes, se introducen objetivos educativos específicos, es decir, se relacionan los retos a superar con los contenidos que se han trabajado, o se van a trabajar, en el aula.

2. Objetivos y contexto académico (titulación, curso, materia, asignatura...)

El objetivo principal del presente trabajo fue diseñar un ERE que permitiera mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje relacionado con las patologías reproductivas del macho de la asignatura de Reproducción y Obstetricia (3º curso del Grado de Veterinaria), promoviendo el pensamiento crítico, autonomía personal, la comunicación, integración y trabajo cooperativo entre el alumnado.

3. Metodología docente utilizada

Se informó a los alumnos que deberían preparar/estudiar un tema del programa docente de la asignatura de Reproducción y Obstetricia relacionado con patologías que afectan a los problemas reproductivos relacionados con el macho. Semanas previas a la actividad, se facilitaron los apuntes que los alumnos les servirían como base de la temática del ERE. Además, días antes a la actividad, los participantes se apuntaron voluntariamente en uno de los 14 grupos de 4 personas (n=56), y se les facilitaron en Moodle las instrucciones y fundamentos básicos de cómo se iba a desarrollar la misma, así como un ejemplo que les permitiera familiarizarse con la mecánica del juego.

El día de la actividad, una vez realizada una pequeña introducción, cada grupo disponía de 45 minutos para conseguir su "Evasión del aula" (la duración de las clases teóricas es de 50 minutos, y no se quería interferir con los descansos estipulados entre clases). Accediendo a su Tarea en Moodle debía averiguar las diferentes patologías relacionadas con una temática.

La actividad fue dividida en tres bloques. Debían finalizar primero un bloque para pasar al siguiente. Cada uno contenía varias preguntas/pruebas. Si no acertaban, debían ver de nuevo la

información aportada y leer una explicación antes de volver a contestar. La consecución de los dos primeros bloques permitía a los alumnos obtener pistas para poder resolver el último de ellos y, si lo hacían, podían evadirse del aula.

Otro día, se les convocó a los participantes para responder a sus dudas. Esto también proporciona *feedback* al propio responsable, puesto que los comentarios u opiniones de los usuarios, ayudan a mejorar o rediseñar algún elemento problemático del juego.

4. TIC en que se ha apoyado

Se realizaron videos cortos mediante la aplicación Powerpoint del paquete de Microsoft Office, y posteriormente se dispusieron en una actividad de Tarea de Moodle 3.9.

5. Carácter innovador a destacar

Permite al docente diseñar un juego que vaya acorde a la temática necesaria, y abre la puerta al desarrollo de habilidades transversales como la atención, la observación, el trabajo en equipo, aprender a aprender, aprender a pensar. Además, el tiempo como limitante provoca la inmersión o focalización directa en la experiencia. Es un recurso pedagógico no utilizado previamente en clases teóricas del área de Patología animal, y que puede resultar atractivo para el estudiante.

6. Mejoras obtenidas en el aprendizaje de los alumnos

Se sabe que la atención y la motivación son indispensables para que el aprendizaje no sea sólo memorístico, sino un proceso de asimilación, y hacerlo de manera activa y cooperativa en un entorno creativo favorece el aprendizaje autónomo. A través del autodescubrimiento, el alumnado explora su creatividad y su capacidad de resolución de problemas de manera multisensorial. Además, la retroalimentación constante que recibe es un mecanismo que le permite centrarse en la valoración de su propio desarrollo y aprendizaje, a través del análisis crítico de sus necesidades formativas, de sus potencialidades y de sus debilidades. A ello se suma que el entorno de esta actividad permite equivocarse sin que sea motivo de penalización grave, ya que puede volver a intentarlo, por lo que el error se convierte en desafío.

7. Sostenibilidad y transferibilidad de la actuación

Una vez elaborados el material audiovisual, puede utilizarse cuantas veces sea necesario, por lo que se trata de una experiencia sostenible a lo largo del tiempo, que puede ser fácilmente extrapolable a otras asignaturas, siempre y cuando el docente sea capaz de elaborar el material audiovisual que consideré necesario para su desarrollo.

8. Conclusiones obtenidas en todo el proceso

Los alumnos mostraron su satisfacción con posibilidad de realizar esta actividad y la consideraron muy útil para fijar conceptos.