

# CONCURSOS INTERACTIVOS DE TV COMO RECURSOS DESTINADOS A FOMENTAR EL APRENDIZAJE, PARTICIPACIÓN Y COMPETENCIAS EN LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN SUPERIOR.

Autor:

Jesús Sergio Artal-Sevil

Departamento de Ingeniería Eléctrica.

Universidad de Zaragoza.

Email contacto: [jsartal@unizar.es](mailto:jsartal@unizar.es)

Breve Resumen.

Aunque pueda parecerlo, TIC TAC TEP no son los sonidos de las agujas de un reloj antiguo sino más bien los acrónimos asociados con las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), las Tecnologías de Aprendizaje y Conocimiento (TAC) y las Tecnologías para el Empoderamiento y Participación (TEP). Estas tecnologías cada vez poseen una mayor aplicación en el ámbito educativo (Artal-Sevil, 2019). La integración de las dinámicas de juego en entornos educativos no es un fenómeno reciente. Pero, ¿qué herramientas gratuitas tiene a su disposición el profesor para incrementar la motivación e interés de los estudiantes por los contenidos presentados en el aula? Asimismo, ¿es posible aplicar la dinámica del *Game-based Learning* o los *SeriousGames* en el ámbito de la Educación Superior? En este documento se pretende contestar a estas preguntas de una forma práctica y realista, (Artal-Sevil, 2020a). Al mismo tiempo se describe una experiencia novedosa basada en la técnica *Game-based Learning* y la implementación de Tecnologías de Aprendizaje y Participación. El propósito ha sido estudiar y profundizar en la incorporación de estas nuevas herramientas interactivas gratuitas en el ámbito de la educación superior. Ahora bien, entre la cantidad de herramientas y tecnologías (TIC, TAC, TEP) que existen en el mercado, el profesor debe elegir aquellas que le resulten más cómodas, útiles e intuitivas y que mejor se adapten al contexto educativo. El objetivo principal es saber cómo y dónde utilizar esta tecnología, pues las ideas son innumerables (Artal-Sevil, 2020b); siempre con el propósito de complementar los contenidos presentados.

En estos últimos años, algunas instituciones universitarias de reconocido prestigio internacional como *Harvard*, *Cambridge*, *Oxford*, *Princeton* y centros tecnológicos como el *Massachusetts Institute of Technology* (MIT) o el *California Institute of Technology* (Caltech), están utilizando este tipo de juegos interactivos, concursos de televisión e incluso videojuegos educativos para fomentar el desarrollo de destrezas y competencias entre sus estudiantes. Es la aplicación de estrategias como el *Game-based Learning*, *Serious-Games* y *Just-in Time Teaching* (JiTT) cohesionadas dentro del enfoque pedagógico *Flipped Teaching*. El modelo permite estimular la curiosidad y reforzar el afán de superación de los estudiantes, mientras incrementa su motivación. El objetivo es analizar la influencia de estos recursos interactivos en los procesos de adquisición y asimilación de conocimientos de los estudiantes, con el propósito de ayudar a mejorar la labor del docente y optimizar así el proceso de aprendizaje.

Los concursos de televisión han sido y son la estrella de la parrilla televisiva. Estos concursos gustan porque permiten compartir la ilusión del participante y al mismo tiempo consiguen que el espectador vibre y se emocione con ellos. Algunos ejemplos de concursos, clásicos y modernos, que han logrado un éxito inesperado son "*Boom*", "*Pasapalabra*", "*La Ruleta de la Fortuna*", "*Saber y Ganar*", "*Cifras y Letras*", etc. Muchos de estos concursos tienen su aplicación móvil con un buen apartado gráfico y similitud con el programa televisivo. Estos juegos suelen ser simuladores gratuitos que sólo requieren de los conceptos, experiencia y sagacidad de los usuarios. De este modo, a través de una serie de preguntas y respuestas, en

muchos casos reconfigurables por el docente, es posible interactuar con el juego. En esta ocasión se ha propuesto la incorporación de estos juegos basados en concursos de televisión como recursos educativos destinados a fomentar el aprendizaje, participación y competencias de los estudiantes en el aula universitaria. Este tipo de juegos online interactivos permiten que el estudiante repase los diferentes conceptos vistos en el aula, proporcionando un buen *feedback* con su nivel de aprendizaje. Algunas de estas herramientas y juegos basados en concursos y programas de televisión son *JeoQuiz*, *Trivinet*, *Ruleta de palabras*, *FlipQuiz*... así como las plataformas *EducaPlay*, *Lesson-Plans (Symbaloo)*, *Cerebriti*... que proponen múltiples actividades interactivas auto-configurables (sopa de letras, concursos de preguntas, pasatiempos, adivinanzas, crucigramas, ruleta de palabras, etc.) con formatos originales de programas de televisión.

En general todos estos recursos interactivos han permitido desarrollar y gestionar diferentes actividades multimedia para los estudiantes. Todas estas herramientas han mostrado una gran aplicabilidad dentro y fuera del aula universitaria, incrementando la motivación de los alumnos mientras les ayuda con la preparación y asimilación de los diferentes contenidos. Es, ni más ni menos que, el resultado de la implementación del modelo BYOD (*Bring Your Own Device*) en educación superior. Estos nuevos recursos docentes interactivos no tienen por qué estar reñidos con otras metodologías activas como: *Problem-based Learning*, *Simulation-based Learning*, *Case-Method*, *Puzzle-based Learning*, *peer-instruction*, *Role-Playing*, etc. (la lista resulta interminable), sino más bien complementarse y sincronizarse en pos de un mismo objetivo: incrementar la eficacia del aprendizaje y mejorar la adquisición de competencias.

Con el desarrollo de esta serie de actividades académicas se ha alcanzado una mejoría palpable durante la adquisición, asimilación y afianzamiento del conocimiento de los estudiantes; así como aumentar la motivación de los alumnos durante el desarrollo y ejecución de las diferentes actividades de refuerzo propuestas. Todas estas herramientas proporcionan a su vez un buen *feedback* al docente con el grado de asimilación de contenidos. El profesor a la vista de los resultados obtenidos, y después de su análisis y reinterpretación, puede decidir acerca de revisar alguno de los conceptos presentados en el aula, con objeto de afianzar o reforzar los contenidos desarrollados, o bien continuar con la programación prevista de la asignatura.

La experiencia aquí presentada ha sido eficiente, sostenible y a su vez ha resultado transferible y extrapolable a otras disciplinas de conocimiento puesto que las herramientas utilizadas son gratuitas, de software libre y código abierto. Mientras que los dispositivos móviles sólo precisan disponer de acceso a internet. Desde el punto de vista del docente, la experiencia ha resultado satisfactoria; ya que la resolución de cuestionarios interactivos, juegos y concursos basados en programas de televisión, enigmas, escape-rooms, videojuegos dentro del ámbito educativo, fomenta el interés de los estudiantes evitando así la ruptura del nexo de conocimiento. Asimismo, los estudiantes también han mostrado una actitud positiva y favorable a la incorporación de estos recursos interactivos en el aula universitaria

- Artal-Sevil, J.S. (2020a). "Are the new Methodologies in Higher Education so effective? Death had a price". 14th International Technology, Education and Development Conference, INTED20. IATED Digital Library. Valencia (Spain), March 2020; pp. 8628 to 8639. <https://doi.org/10.21125/inted.2020.2352>
- Artal-Sevil, J.S. (2020b). "Flipped Teaching and Game-based Learning in higher education: the good, the bad and the ugly". 12th annual International Conference of Education, Research and Innovation, ICERI19. IATED Digital Library. Seville (Spain), November 2019; pp. 9271 to 9280. <https://doi.org/10.21125/iceri.2019.2245>
- Artal-Sevil, J.S. (2019). "Application of Interactive ICT tools in the Classroom: for a handful of dollars". 12th annual International Conference of Education, Research and Innovation, ICERI19. IATED Digital Library. Seville (Spain), November 2019; pp. 9281 to 9292. <https://doi.org/10.21125/iceri.2019.2246>