

Gamificación como apoyo a la docencia en el Grado en Veterinaria

Gamification as a teaching tool in the Veterinary Degree

Cano-Terriza, D.¹; Arenas, A. ¹; Borge, C. ¹; Carbonero, A. ¹; Paniagua, J. ¹; Rivalde, M.A.²; Caballero-Gómez, J. ¹; Jiménez-Ruiz, S. ¹; Díaz, J.M. ¹; Martínez-Padilla, A. ¹; García-Bocanegra, I.¹

¹ Departamento de Sanidad Animal. Universidad de Córdoba.

² Departamento de Anatomía y Anatomía Patológica Comparadas. Universidad de Córdoba.

Correo electrónico: davidcanovet@gmail.com (Cano-Terriza, D.)

Introducción

En los últimos años, el avance de la tecnología y los medios digitales han revolucionado la enseñanza en la universidad. Los docentes universitarios tienen el reto de motivar a un alumnado “nativo digital” en el uso de estas tecnologías, además de diseñar nuevas actividades para el desarrollo de competencias y habilidades. Para ello, el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), tiene un papel fundamental. En este contexto, el uso de TIC apoyadas en la gamificación (Game-based Learning) (Deterding et al. 2011) puede ser un recurso didáctico de gran utilidad. El objetivo del presente proyecto fue proporcionar al alumnado del Grado en Veterinaria herramientas de apoyo para el autoaprendizaje en el aula basadas en la gamificación.

Métodos

Durante el primer cuatrimestre del curso académico 2018-2019, dentro del programa de la asignatura “Enfermedades Infecciosas” (troncal de 3^{er} curso) del Grado en Veterinaria de la Universidad de Córdoba, se realizaron seminarios teórico-prácticos para la resolución de casos clínicos relacionados con la teoría anteriormente explicada en las clases. Estas sesiones tuvieron una duración de 1,5 horas y se realizaron con grupos reducidos de entre diez y doce alumnos dispuestos en parejas. Para el desarrollo de estas sesiones se utilizó como herramienta de apoyo el software “Socrative”. Esta aplicación permite elaborar cuestionarios “quiz” y competiciones “space race” entre los alumnos, favoreciendo la participación interactiva mediante el uso de dispositivos móviles (smartphones, tablets y ordenadores portátiles). Los alumnos trabajaron en equipos de dos, resolviendo las preguntas (respuesta múltiple, verdadero-falso, texto libre o en base a imágenes) planteadas en la aplicación. Durante el transcurso de las sesiones, se proyectaron los resultados de cada equipo, de manera que todos los participantes pudieron conocer en tiempo real si habían acertado o no y en qué posición con respecto al resto de equipos se encontraban. Al finalizar la práctica todas las preguntas se comentaron y discutieron con los alumnos. Finalmente, los participantes cumplieron un cuestionario de satisfacción de la actividad.

Resultados y Discusión

Un total de 60 alumnos participaron en las sesiones teórico-prácticas. La valoración general de la actividad por parte del alumnado fue muy positiva (media: 8,7 sobre 10; mediana: 9,0). El 96,7% de los encuestados repetiría la experiencia. La mayoría la consideraron una actividad de gran utilidad para la asimilación de conceptos teóricos (98,3%), fomentar la participación activa (95,0%), el trabajo en equipo (93,3%) y el aprendizaje autónomo (80,0%). Así mismo, más de la mitad de los alumnos (55,0%) identificó la actividad como una práctica “amena, divertida y/o dinámica”. La inestabilidad en la conexión y la lentitud de la red Wifi

fueron los principales problemas detectados durante la realización de esta. La posibilidad de evaluar los resultados en tiempo real y realizar un feedback inmediato fue la principal ventaja observada por parte del profesorado.

Conclusiones

Los resultados obtenidos en este estudio preliminar evidencian un elevado grado de satisfacción por parte del profesorado y del alumnado en el desarrollo de la actividad docente evaluada asociada a la implementación de una herramienta basada en la gamificación.

Referencias

Deterding S, Dixon D, Khaled R, Nacke L (2011). From game design elements to gamefulness: defining gamification. In: *Proceedings of the 15th international academic mindtrek conference: envisioning future media environments*, pp. 9-15.

Palabras clave: Autoaprendizaje; Innovación docente; TIC; Trabajo en equipo; Juegos académicos.

Historial de publicación

Recibido: 18/02/2019

Revisado: 06/03/2019

Aceptado: 07/03/2019