

# Evaluación de un juego en línea en la docencia de Epidemiología

## *Evaluation of an online game in the teaching of Epidemiology*

Ramírez, A.S.<sup>1</sup>; Poveda, J.B.<sup>1</sup>; Jaber, J.R.<sup>2</sup>; Muniesa, A.<sup>3</sup>; Suárez-Bonnet, A.<sup>2</sup>; Rosales, R.S.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Departamento de Patología Animal, Producción Animal, Bromatología y Tecnología de los Alimentos. Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.

<sup>2</sup> Departamento de Morfología. Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.

<sup>3</sup> Departamento de Patología Animal. Universidad de Zaragoza.

Correo electrónico: [anasofia.ramirez@ulpgc.es](mailto:anasofia.ramirez@ulpgc.es) (Ramírez, A.S.)

Los estudiantes actuales están familiarizados con los juegos de ordenador y se les considera estudiantes “digitales” (Prensky, 2001). El estar expuestos a juegos visualmente atractivos y con ritmo está provocando la limitación de los métodos tradicionales de docencia. Por ello, el uso de herramientas digitales en la educación, incluyendo juegos y simuladores, está en expansión (De Bie y Lipman, 2012). Los profesores de la asignatura de Epidemiología, para evitar la frustración, insatisfacción y bajas notas de los estudiantes, decidimos incluir en las prácticas de la asignatura el juego de simulación “Epidemia en WatersEdge”<sup>1</sup>. En este juego, diseñado por la Universidad de Minnesota, los estudiantes tienen que utilizar sus habilidades de investigadores para descubrir el origen de un brote epidémico y contenerlo antes de que enfermen más personas. La actividad se llevó a cabo de forma individual. Una vez que los alumnos terminaron el juego se les pidió que contestaran a una encuesta online sobre la utilidad de la aplicación, de forma voluntaria. La población de estudio (n=72) fueron los alumnos de la asignatura de Epidemiología de la Facultad de Veterinaria de la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria (ULPGC). Los alumnos (n=52) contestaron a una encuesta descriptiva transversal en línea compuesta por 13 preguntas. Algunos de los aspectos que se evaluaron tenían que ver con la percepción de los alumnos sobre la actividad (si era entretenida, interesante, atractiva, útil, tiempo dedicado, si aprendieron, si la recomendarían, si les hacía implicarse en el proceso de aprendizaje, si fomentaba el trabajo autónomo y si les ayudó a trabajar la competencia específica de Epidemiología) y otras preguntas iban dirigidas a evaluar la aplicación (fácil, de calidad) y también se les preguntó si les gustó esta forma de trabajar. Las respuestas se recogieron de forma anónima durante el curso 2017/18. La creación del cuestionario y recogida de respuestas se llevó a cabo mediante la plataforma de formularios de Google. Las preguntas de la encuesta se valoraron mediante una escala de Likert: 1. Totalmente en desacuerdo; 2. En desacuerdo; 3. Ni de acuerdo ni en desacuerdo; 4. De acuerdo y 5. Totalmente de acuerdo. La aplicación evaluada gozó de aceptación por parte de los alumnos, presentando una valoración global de 4 sobre 5. Les gustó esta forma de trabajar, consideraron la actividad entretenida y consideraron su uso y manejo fácil. La nota más baja fue de la pregunta sobre si la aplicación tenía calidad, seguramente porque están acostumbrados a juegos de gran calidad de diseño. Por otro lado, consideraron que era útil para la docencia de Epidemiología y recomendaron que se vuelva a usar en cursos posteriores. El uso de juegos serios como estrategia para experiencias de enseñanza-aprendizaje innovadoras para estudiantes de Veterinaria puede ser una alternativa viable a los enfoques tradicionales de enseñanza. La innovación aquí evaluada gozó de aceptación por parte

<sup>1</sup> <http://www.mclph.umn.edu/watersedge/>

de los alumnos, además de considerarla de utilidad para la docencia de la asignatura de Epidemiología, del grado de Veterinaria.

## Referencias

De Bie MH, Lipman LJA (2012). The use of digital games and simulators in veterinary education: an overview with examples. *Journal of Veterinary Medical Education*, 39: 13-20.

Prensky M (2001). Digital natives, digital immigrants part 1. *On the Horizon* 9: 1-6.

**Palabras clave:** "Gaming", Aprendizaje activo, Juego serio, Estudiante digital, Innovación.

### Historial de publicación:

Recibido: 28/02/2019

Revisado: 11/03/2019

Aceptado: 21/03/2019

