

Empleo de herramientas de gamificación para el aprendizaje en Veterinaria

Use of gamification tools for the learning process in veterinary colleges

Jaber, J.R.¹; Farray, D.¹; Ramírez, A.S.¹; Melián, C.¹; Suárez, F.¹; Suarez-Bonnet, A.²; Rosales, R.¹; Carrascosa, C.¹

¹ Facultad de Veterinaria, Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.

² The Royal Veterinary College, University of London, Reino Unido.

Correo electrónico: joseraduan.jaber@ulpgc.es (Jaber, J.R.)

Introducción

La Gamificación tiene que ver con la aplicación de conceptos que encontramos principalmente en los videojuegos (Smith, 2011, Romero y Rojas-Ramirez, 2013). Con el impulso creciente de la creatividad en el aula y la aplicación de tecnología efectiva en la enseñanza y el aprendizaje, encontrar plataformas de aprendizaje basadas en juegos puede resultar desalentador (Bullon *et al.*, 2018, Tan Ai Lin *et al.*, 2018). Así, el objetivo de este trabajo consistió en la aplicación y comparación de dos herramientas de gamificación, Kahoot y Quizziz, para el aprendizaje de una asignatura del grado en veterinaria.

Métodos

Para esta actividad se crearon dos actividades evaluadoras (1 por cada herramienta) formadas por 15 preguntas tipo test donde se compararon los resultados en 75 estudiantes. Al final de ambas pruebas y a través de la propia aplicación se realizó una encuesta para conocer el grado de satisfacción de su uso mediante respuestas tipo Likert (nada satisfecho, poco satisfecho, satisfecho, muy satisfecho).

Resultados y Discusión

Nuestra experiencia en el uso de estas herramientas en la asignatura de Anatomía encontró que más del 90% de los estudiantes (67,5/75) mostraron una enorme aceptación de ambas pruebas, aunque el 80% (54,2/75) prefería el uso de Quizziz, debido a que esta última herramienta permite aumentar el tiempo de respuesta y su impresión en papel. De forma relevante, sólo el 10% (7,5/75) de los estudiantes mostraron cierta disconformidad en su empleo. Los resultados proporcionados por los estudiantes demostraron que el uso de Quizziz y Kahoot fue muy satisfactorio.

Conclusiones

Creemos que este sistema de juego basado en preguntas y respuestas fomenta la satisfacción del estudiante y el compromiso con su proceso de aprendizaje, favoreciendo un ambiente muy diferente al conocido hasta ahora en las aulas universitarias. Sin embargo, es importante destacar que el docente debe elaborar concienzudamente las cuestiones para obtener resultados positivos en el aula, planteando preguntas cortas y con respuestas precisas, evitando ambigüedades que pueden distraer al alumno y desviarlo del objetivo principal.

Referencias

- Romero S, Rojas-Ramírez E (2013). La gamificación en el desarrollo del B-learning: Su percepción en la Universidad. *11th LACCEI Latin American and Caribbean Conference for Engineering, Technology and Education for Competitiveness and Prosperity*. Cancun, Mexico. pp. 66-71
- Smith, S (2011). This game sucks: How to improve the gamification of education. *Educause*, 1: 58-59
- Bullon JJ, Encinas AH, Santos Sanchez J., Martinez VG (2018) Analysis of student feedback using gamification tools in math subjects. En *EEE Global Engineering Education Conference*, Tenerife, España. pp. 1818-1823
- Tan Ai Lin D, Ganapathy M, Kaur M (2018). Kahoot! It: Gamification in Higher Education. *Pertanika Journal of Social Science and Humanities*, 1:565-582

Palabras clave: Aprendizaje activo; Docencia interactiva; Juegos académicos; Tecnologías de la Información y Comunicación.

Historial de publicación

Recibido: 01/03/2019

Revisado: 18/03/2019

Aceptado: 29/03/2019