

Implicación del alumnado universitario en la docencia virtual utilizando el juego “Pasapalabra” para afianzar conceptos teóricos

Implication of university students in virtual teaching using the “Pasapalabra” game to strengthen theoretical concepts

Agüera, E. I.¹; Camacho, R.¹, Camacho, J.¹; Pérez-Marín, C. C.²; Escribano, B. M.¹; Giráldez-Pérez, R.¹; Serrano-Valero, B.¹; Requena F.¹

¹ *Departamento de Biología Celular, Fisiología e Inmunología. Universidad de Córdoba.*

² *Departamento de Medicina y Cirugía. Universidad de Córdoba.*

Correo electrónico: ba1agbue@uco.es (Agüera E. I.)

Introducción

La pandemia obligó a llevar a cabo la docencia virtual en la Universidad de Córdoba a través de la plataforma *Blackboard* durante el curso 2021/2022. Lo más desmotivador para el profesorado fue la sensación de impartir docencia en una “sala vacía” en la que nadie conectaba ni cámara ni micro. El alumnado, amparado bajo el anonimato de la cámara apagada, la mayoría de las veces ni participaba ni atendía en clase. Ante el dilema de si se debe obligar al alumnado a tener las cámaras abiertas (Palés-Argullós y Gasull-Casanova, 2021) se planteó utilizar *Educaplay* para mantenerlos atentos y activos. El objetivo de este trabajo fue proporcionar al alumnado una tarea lúdica para reforzar los conocimientos aprendidos on-line.

Métodos

En la experiencia participaron un total de 150 alumnos de Fisiología Animal (79% mujeres; 21% hombres), distribuidos en dos grupos de 75 alumnos cada uno (Grupo A y Grupo B).

El primer día de curso se explicó al alumnado que en el segundo cuatrimestre utilizarían un juego para afianzar conceptos teóricos. Ese mismo día se les presentó *Educaplay* con el que se puede crear el juego de “Pasapalabra” y se les dio la formación necesaria su uso.

La plataforma *Blackboard* tiene la opción formar grupos de trabajo independientes de la sala principal en las que interactúa el profesor. Al terminar cada tema, el alumnado se distribuyó en grupos de 10 personas para trabajar durante media hora en la elaboración de la secuencia de preguntas (“rosco”). La siguiente clase comenzaba con algún rosco del día anterior. El grupo que exponía su rosco on-line se eligió al azar, los demás se pusieron a disposición de todo el alumnado en la plataforma *Moodle* para que pudieran repasar jugando.

Se diseñó una encuesta tipo Likert con diez preguntas y cinco niveles de respuesta (nada satisfecho; poco satisfecho; neutral; satisfecho; totalmente satisfecho) para valorar el grado de satisfacción de los estudiantes por la experiencia. La encuesta, con carácter voluntario, estuvo disponible en *Moodle* durante 7 días. Una vez finalizado el plazo de valoración del grado de satisfacción se procedió procesar los resultados.

Resultados y Discusión

Se analizaron las 127 encuestas. Los resultados demostraron que el 93% de los encuestados estaban satisfechos con la actividad propuesta, considerándolo interesante para repasar el tema propuesto en clase y lo recomendarían para el próximo curso académico. Sin embargo, el 7% no disfrutó de la experiencia. El 62% reconoció que gracias a este juego había incrementado su motivación por la asistencia a clase on-line. El 94% valoró mejor el hecho de construir el rosco que el juego en sí. La gamificación es una buena herramienta para motivar al alumnado y además aumenta la implicación y activación del alumnado en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Navarro y Pérez-López, 2022). Coincidimos con Fernández-Lozano *et al.*, (2020) en que no solo se trata de terminar el rosco en el menor tiempo posible, sino que también es importante afianzar.

Conclusiones

El incluir la gamificación en las clases on-line contribuye a que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea activo y motivador para el alumnado. Esta metodología es transferible a todas las asignaturas del Grado en Veterinaria.

Referencias

- Fernández-Lozano J, Bonachea J, Morellón M, Remondo J (2020). Un "pasapalabra" para el aprendizaje de conceptos geológicos. *Enseñanzas de las Ciencias de la Tierra*, 28: 50-59.
- Navarro C, Pérez-López I (2022). El *escape room* como estrategia didáctica en el Máster de Profesorado. *Retos*, 44: 221-231.
- Palés-Argullós J, Gasull-Casano, X (2021). Docencia virtual en tiempos de pandemia. ¿Cámaras y micrófonos abiertos? *FEM: Revista de la Fundación Educación Médica*, 24: 1-2.

Palabras clave: Juego; Recurso educativo; *Educaplay*; Pandemia.

Historial de publicación

Recibido: 24/04/2022

Revisado: 24/05/2022

Aceptado: 24/05/2022

Nota: Estrella Agüera Buendía, miembro del Comité Editorial de la revista, no ha participado en el proceso de revisión por pares ni ha sido responsable de la decisión editorial de este envío.