

ANEXO III. MEMORIA FINAL DE PROYECTO

PARÁPOLIS: DESARROLLO DE UN JUEGO INTERACTIVO COMO RECURSO DOCENTE PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN CASTELLANO E INGLÉS DE LA ASIGNATURA ENFERMEDADES PARASITARIAS

¹Buffoni L., Pérez-Caballero R., Martínez-Moreno F.J. Martínez-Moreno A., Acosta-García I., Zafra R., Gutiérrez-Palomino P.N., Martínez-Cruz S.

¹Área de Parasitología, Departamento de Sanidad Animal. Facultad de Veterinaria, Universidad de Córdoba. Campus de Rabanales, Carretera Madrid-Cádiz, km 396. C.P. 14071, Córdoba.

* Corresponding author:

Leandro Buffoni Perazzo E-mail h12bupel@uco.es

Received: dd/mm/yyyy Accepted: dd/mm/yyyy

Abstract

A new teaching resource based on competitive games was created in Spanish and English aimed at gaining transversal and specific competences for students of the subject Parasitic Diseases of the Degree in Veterinary. After playing the game and having completed a survey, students concluded that the interactive and recreational methodology was very useful and positive to internalise knowledge in a more playful and satisfactory way.

Keywords: Competences, playing, parapolis

Resumen

Con el objetivo de mejorar la adquisición de las competencias transversales y específicas por parte del alumnado y dotarles de nuevas metodologías durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, se desarrolló un recurso docente en castellano e inglés basado en la gamificación de forma competitiva, que fue utilizado en la asignatura Enfermedades Parasitarias del Grado en Veterinaria. Tras la elaboración de una encuesta, más del 90% de los estudiantes consideraron a esta metodología lúdica e interactiva muy útil y positiva para conseguir interiorizar los conocimientos de una forma más amena y satisfactoria.

Palabras clave: Competencias, gamificación, parápolis

1. INTRODUCCIÓN

La gamificación en el ámbito universitario es una metodología que traslada el desarrollo de juegos aplicados al proceso de enseñanza-aprendizaje y mediante la cual se estimula y motiva a los estudiantes desde una perspectiva diferente respecto de los procesos clásicos de enseñanza..

En este contexto y a partir de la obtención de un proyecto de innovación educativa otorgado por la Universidad de Córdoba, se crea un nuevo recurso docente denominado “Parápolis” para su aplicación en la asignatura Enfermedades Parasitarias, del tercer curso del Grado en Veterinaria. Debido a que la asignatura se imparte de forma bilingüe dentro del Plan de Fomento para el Plurilingüismo de la Universidad de Córdoba, el recurso fue desarrollado tanto en castellano como en inglés.

Parápolis consiste en un juego basado en la competición por grupos, durante la cual los estudiantes deben adivinar un acertijo tras ir recibiendo una serie de pistas. Esta nueva herramienta fue implementada durante las clases prácticas de la asignatura, tras lo cual los estudiantes completaron una encuesta de valoración para así poder analizar el grado de aprovechamiento y satisfacción de dicho recurso.

2. OBJETIVOS

Esta herramienta, que poco a poco gana terreno en el Sistema de Educación Superior como recurso docente, busca como objetivo principal el conseguir mejores resultados en la adquisición de las competencias que debe adquirir el alumnado y al ser desarrollada de forma lúdica e interactiva, permite de una manera más amena la interiorización de los conocimientos, al mismo tiempo que genera en los estudiantes una experiencia positiva

3. MATERIAL Y MÉTODOS

Se elaboraron 48 cartas parasitológicas, similares a los naipes o barajas españolas (tamaño A7 74 x 105 mm) en castellano e inglés (Imagen N° 1). Cada carta contiene 10 pistas con un puntaje asociado a cada una de ellas (de forma decreciente de 10 a 1) y ordenadas de mayor a menor grado de dificultad, que conducen a adivinar desde el nombre de un parásito o una enfermedad parasitaria, el diagnóstico o medidas de tratamiento y control de una determinada enfermedad, etc.

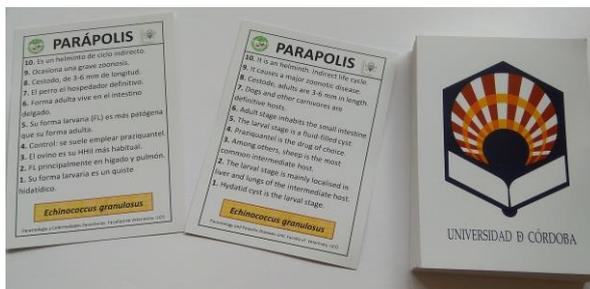


Imagen N° 1: Cartas en castellano (izquierda) e inglés (derecha) del juego.

Se establecen distintos equipos (2-3 personas por equipo) y por turnos estos eligen una carta de la baraja y alguno de los equipos contrincantes va leyéndole cada una de las pistas, en el orden establecido en el naipе. Cada equipo cuenta con 2 opciones por turno para adivinar el acertijo, obteniendo en caso positivo el puntaje asociado a la última pista leída y pudiendo leer una única carta por turno. Asimismo, cada equipo dispone de un minuto y medio por carta, superado dicho tiempo se pierde el turno. El equipo que obtenga mayor puntaje tras 30 minutos de juego resulta vencedor.

4. RESULTADOS OBTENIDOS Y DISCUSIÓN

Ciento veinticuatro estudiantes han participado en el juego (Imagen N° 2) y contestado a una encuesta elaborada por el personal docente. Dicha encuesta consta de 5 preguntas con una escala de tipo Likert de 4 opciones de respuesta (“nada de acuerdo”, “poco de acuerdo”, “de acuerdo” y “muy de acuerdo”) mediante las que se pretende valorar competencias como: trabajo en equipo, toma de decisiones y análisis de la información. De la participación de los alumnos en la misma se desprenden los siguientes resultados: el 86% manifiesta que el juego permite aplicar los conocimientos adquiridos para resolver un caso práctico mientras que el 95% y 98% consideran que el recurso docente permite desarrollar la capacidad de análisis y estimula la motivación por el aprendizaje, respectivamente. Asimismo, el 96% opina que el juego estimula el trabajo en equipo y el 92% cree que permite afianzar de mejor manera los conocimientos adquiridos. Aunque el grupo de estudiantes que han utilizado el juego en su versión en inglés ($n: 10$) ha sido muy inferior respecto de aquellos que lo han hecho en su versión en castellano ($n: 114$), no hemos observado diferencias significativas en el nivel de valoración del juego.



Imagen N° 2: Grupos de estudiantes de la modalidad bilingüe participando en el juego.

En base a las opiniones vertidas por parte de los estudiantes y las consideraciones del profesorado involucrado, el realizar actividades que permitan el proceso de enseñanza-aprendizaje de una forma lúdica y entretenida ha sido valorada como una experiencia sumamente positiva. Aplicando esta metodología hemos podido desarrollar diversas competencias tanto transversales como específicas desde una perspectiva diferente a los métodos docentes clásicos.

Por otro lado hemos observado que éste recurso docente que emplea la gamificación de forma competitiva como base, se puede aplicar independientemente del idioma establecido, lo que constituye una herramienta valiosa para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Desde nuestra experiencia con este tipo de herramientas docentes basadas en juegos, consideramos que dota a los estudiantes de nuevas alternativas en la metodología docente, que estimulan su motivación y hacen más amena la interiorización de los conocimientos, constituyendo así un importante complemento en la Docencia Universitaria.

5. CONCLUSIONES

El presente proyecto de innovación ha permitido contar con una nueva herramienta docente que favorece el desarrollo de competencias transversales y específicas en la asignatura Enfermedades Parasitarias del Grado en Veterinaria, enriqueciendo la calidad de la docencia impartida y la adquisición de diversas capacidades por parte del alumnado.

AGRADECIMIENTOS

El equipo docente agradece a la Universidad de Córdoba y en especial a la Vicerrectora de Estudios de Postgrado y Formación Continua Dra. Julieta Mérida García, al Director de Formación Permanente e Innovación Docente Dr. Juan de Dios Torralbo Caballero y a todo su equipo por el apoyo otorgado para el desarrollo del presente proyecto de Innovación Docente.

BIBLIOGRAFÍA

Joya, E.M. (2007). Herramienta gamificada para la acreditación de competencias transversales de los estudiantes del GEI. TFG, Escuela de Ingeniería, Universidad Autónoma de Barcelona.

González-González, C.S. & Carreño, A.M. (2015). Técnicas de gamificación aplicadas en la docencia de Ingeniería Informática. Revista de Investigación en Docencia Universitaria de Informática (Re Visión), 8 (1), 29-40.