

## Efecto del juego en la enseñanza de la Anatomía Humana

Alberto García Barrios, Ana Isabel Cisneros Gimeno, Jesús Benito Rodríguez,  
María José Luesma Bartolomé, Eva Barrio Ollero, Jaime Whyte Orozco

*Departamento de Anatomía e Histología Humana, Universidad de Zaragoza*

**Introducción:** Las nuevas generaciones de alumnos están familiarizadas con las nuevas tecnologías, a las que acceden fácilmente desde diversos dispositivos electrónicos, y a través de los cuales pueden obtener contenidos docentes, lo que potencia la desmotivación y la falta de atención en el desarrollo de las asignaturas.

La experiencia planteada se desarrolló en el curso 2020-2021 en la asignatura de Anatomía Humana I: Aparato Locomotor, cursada en el 2º semestre del primer curso del grado en Medicina de la Universidad de Zaragoza.

**Objetivo:** El objetivo planteado fue introducir la gamificación como una herramienta docente para mejorar la atención, interacción y motivación del alumno.

**Método:** Se planteó utilizar el juego mediante plataformas online, en concreto Kahoot®, , a través de cuestionarios tipo test de respuesta múltiple, cuyas características son marcadas por el docente, para su resolución vía online en tiempo real accediendo a través de un pin-code generado de manera automática por la aplicación.

**Resultados:** La evaluación se planteó a través de encuestas de satisfacción de elaboración propia y de respuesta voluntaria. En ella, el 100% del alumnado valora positivamente el uso de estas herramientas, y de estos, el 97% del alumnado refiere una mejora la atención, y un 89% remarca el efecto positivo sobre la motivación.

**Conclusión:** La gamificación, en concreto Kahoot®, es una herramienta bien aceptada por el alumnado, que mejora la motivación y atención del alumno en el desarrollo de la asignatura de Aparato Locomotor.

**Palabras clave:** Kahoot, Anatomía, Motivación, Innovación.