

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.