



II CONGRESO INTERNACIONAL DE CALIDAD E INNOVACIÓN DOCENTE EN CIENCIAS DE LA SALUD

Libro de Comunicaciones Orales y Póster

Título de la Comunicación: GAMIFICACIÓN EN EL AULA: "EL LABERINTO DE LA HISTORIA".

Autores: ESTHER SAPIÑA-BELTRÁN, ELENA ANDRADE-GÓMEZ, MARTA GIMÉNEZ LUZURIAGA, CARMEN AMAIA RAMÍREZ-TORRES.

Tipo de Comunicación: Póster.

RESUMEN:

Introducción / Justificación:

En los últimos años, se ha observado un creciente interés por desarrollar y aplicar en el aula nuevas metodologías docentes, donde el alumnado participa de forma activa en el proceso de aprendizaje. Aplicar este tipo de metodologías en el aula favorece la motivación, hecho que resulta importante en la enseñanza universitaria, debido a que es una de las causas más frecuentes de pérdida de interés de los alumnos. En los alumnos del ámbito universitario se observa absentismo, falta de interés por las asignaturas, escasa participación e incluso abandono de los estudios. La gamificación es una metodología de aprendizaje que combina "el uso de los elementos de diseño de juego en un contexto no lúdico" a través de la que se pueden reforzar los conocimientos aprendidos, mejorar la interacción entre los alumnos y favorecer la resolución de problemas.

Objetivos:

implementar y diseñar un juego de mesa para mejorar el aprendizaje en el alumnado del Grado en Enfermería de la Universidad de la Rioja, concretamente en la asignatura de Historia de la Enfermería.



II CONGRESO INTERNACIONAL DE CALIDAD E INNOVACIÓN DOCENTE EN CIENCIAS DE LA SALUD

Libro de Comunicaciones Orales y Póster

Metodología:

El juego estará destinado a los alumnos matriculados en la asignatura Historia de la Enfermería, asignatura obligatoria del 2º semestre del primer curso del Grado de Enfermería. La implementación del juego se realizará en uno de los seminarios/talleres de la asignatura con dos horas de duración. La asignatura cuenta con 77 alumnos matriculados, que se dividen en 3 grupos para la realización de los seminarios/talleres. Se trata de elaborar un juego basado en el tablero del juego “Party” □ y “Trivial” □ adaptado a la asignatura, para el cuál se diseñarán 70 fichas diferentes, con 6 pruebas o estilos de preguntas. Mediante el juego se fomentará el repaso de aspectos importantes y el trabajo en equipo.

Para evaluar la actividad, el alumnado responderá un breve cuestionario antes de realizar la actividad, sobre su opinión acerca de la gamificación en el aula. Tras el juego, el alumnado responderá un cuestionario final de 5 ítems para obtener su valoración final de la actividad.

Discusión / Conclusión:

Se espera una gran acogida por parte de los alumnos con la implementación de este juego, y que les ayude a repasar conceptos y mejorar los resultados de la asignatura.