

Vet-Anat CEU Game: Aprendiendo anatomía jugando a las cartas

Vet-Anat CEU Game: Learning anatomy playing cards

Chicharro, D.¹; Terrado, J.¹; Gómez, O.¹; García-Manzanares, M.¹; Juárez, M.¹; Llamazares, C.¹; Soriano, E.¹

¹ *Departamento de Medicina y Cirugía Animal. Universidad CEU Cardenal Herrera.*

Correo electrónico: debora.chicharro@uchceu.es (Chicharro, D.)

Uno de los objetivos principales de la educación universitaria es la de aumentar la motivación de sus alumnos. Los docentes y las instituciones tienen la responsabilidad de innovar en metodologías emergentes que aumenten la motivación y el compromiso de proporcionar todas las herramientas y recursos posibles que estimulen el aprendizaje autónomo y significativo de los estudiantes (Ibáñez *et al.*, 2008; Corchuelo-Rodríguez, 2018). El uso de juegos como herramientas de aprendizaje parece ser un enfoque prometedor gracias a su habilidad de enseñar y reforzar no solo conocimientos, sino también habilidades como la resolución de problemas, la comunicación o la colaboración (Deterding *et al.*, 2011). En este sentido, la gamificación emerge como una herramienta de transformación educativa, diseñada para potenciar los procesos de aprendizaje basados en el empleo del juego (Oliva *et al.*, 2017).

Con esta finalidad, se llevó a cabo el desarrollo de un juego de cartas para fomentar el aprendizaje de conceptos anatómicos teóricos y aplicados a la clínica veterinaria en un entorno de gamificación en alumnos de 1º grado de las tres líneas lingüísticas (inglés francés y español) durante las prácticas de anatomía veterinaria. Un total de cuatro bloques temáticos de cartas relacionados con la anatomía: Estructuras, Anatomía Clínica, Articulación+Posicionamiento y Anatomía Comparada fueron diseñados con logos propios de diferentes colores para facilitar su identificación e incluían diferentes tipos de preguntas en función de la temática de la práctica, como la identificación de estructuras anatómicas o la resolución de casos clínicos aplicados a la cirugía o al diagnóstico por imagen. De forma que el equipo (formado por unos 7-10 alumnos) que adivinara el mayor número de cartas ganaba el juego. Adicionalmente, se generó un manual de instrucciones en los tres idiomas disponible para los alumnos en el que se detallaban las reglas del juego. Para la valoración de la experiencia, se realizó una encuesta de calidad online voluntaria que constaba de 7 preguntas de respuesta múltiple y 2 de respuesta corta en las que los alumnos podían añadir comentarios acerca de sus valoraciones.

En base a la participación de un total de 325 alumnos, el 67% del alumnado del grupo inglés, seguido por un 39% de castellano y 20% francés participaron en la realización de dicha encuesta. Las valoraciones globales de los resultados al fusionar los tres grupos mostraron un porcentaje superior al 80% de respuestas "de acuerdo" y "muy de acuerdo" por parte de los alumnos que participaron en la encuesta, lo que mostró una valoración y aceptación del proyecto muy positiva. Los comentarios de los alumnos sugerían implementar el juego en otras sesiones, transmitieron su motivación y que les fue de gran ayuda en la preparación de sus exámenes además de facilitarles la integración de la anatomía aplicada a la clínica de pequeños y grandes animales. Los resultados sugieren que el modelo de aprendizaje mediante el uso de juego de cartas estimula de manera muy

satisfactoria el aprendizaje de forma individual y grupal, además de fomentar la visión práctica de la anatomía veterinaria e incrementar su interés por la misma.

Referencias

- Ibáñez E, Cuesta M, Taglibaue R, Zangaro M (2008). La generación actual en la universidad: el impacto de lo millennials. V Jornadas de Sociología de la UNLP. Universidad Nacional de la Plata.
- Corchuelo-Rodríguez CA (2018). Gamificación en educación superior: experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula. EDUTECH, Revista electrónica de tecnología educativa, 63.
- Deterding S, Khaled R, Nacke L, Dixon D (2011). From game design elements to gamefulness: defining gamification. Proceedings of the 15th international Academic MindTrek Conference: Envisioning future media environments, ACM. 9-15.
- Oliva H (2017). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. Realidad y reflexión. 44: 29-47.

Palabras clave: Cartas; Anatomía veterinaria; Gamificación; Estudiantes; Encuesta.

Historial de publicación

Recibido: 05/04/2022

Revisado: 30/04/2022

Aceptado: 02/05/2022

Nota: José Terrado Vicente, 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.

