

INNOVAMOS, JUGAMOS Y APRENDEMOS COMBINANDO CONOCIMIENTOS DE DIFERENTES ÁREAS

M.I. Rodríguez, M. Cuadros, C. Torres, M.J. Álvarez-Cubero

Universidad de Granada, Departamento de Bioquímica y Biología Molecular III e Inmunología, Facultad de Medicina, PTS, Granada, España.

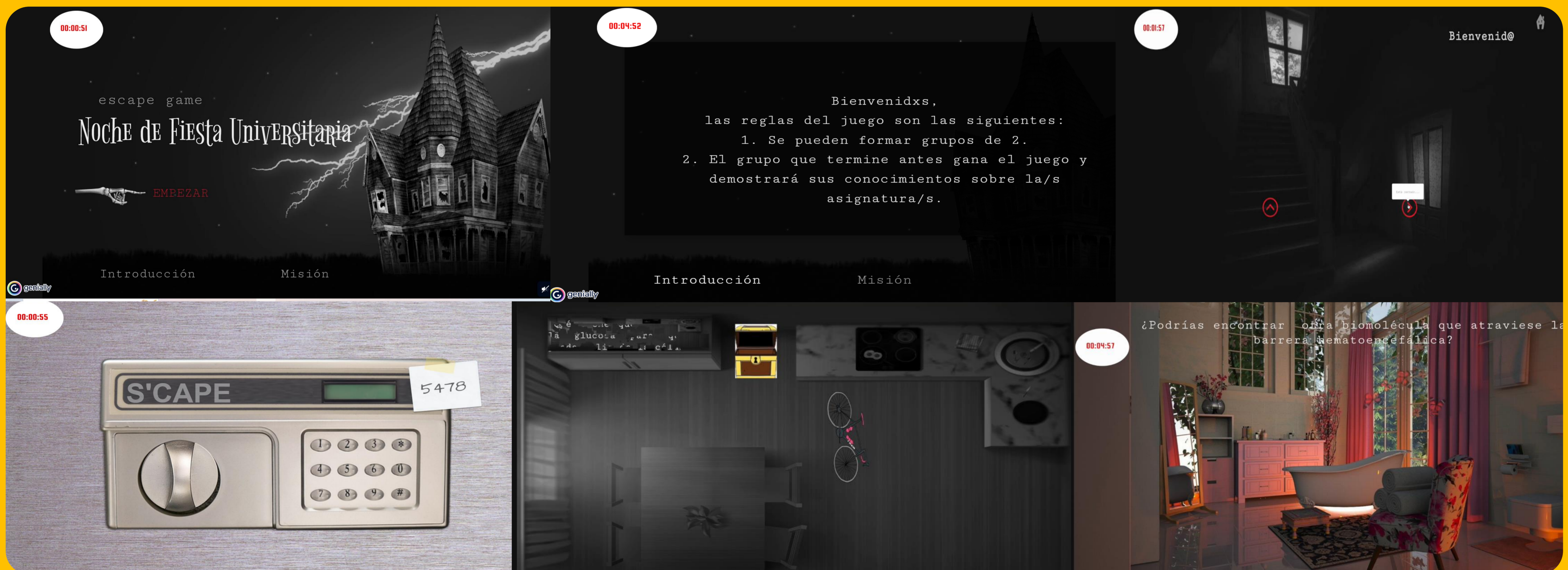


INTRODUCCIÓN

La docencia de asignaturas con un temario muy amplio, como es el caso de las asignaturas de Bioquímica y Fisiología hace que muchas veces los alumnos pierdan el interés por el contenido, lo que hace que el estudiante recurra a la memorización de gran parte del temario para superar los exámenes. Además, nuestra amplia experiencia docente en todos estos años nos indica que una gran parte del alumnado encuentra dificultades reales en la asimilación de conceptos básicos, estructurales y funcionales relacionados. En este proyecto de innovación docente queremos valernos de metodologías educativas como el aprendizaje en experiencias y/o experimental y proponemos hacer un **Escape Room Educativo Virtual**. Esto promoverá mediante el juego, desarrollar la creatividad y el pensamiento crítico de nuestros alumnos.

METODOLOGÍA

La metodología que se empleará incluye la realización de una historia/juego usando la **plataforma Genially**, mediante la cual, se creará una historia parecida a un **"Escape Room Virtual"** en la que el alumnado avanzará en el juego contestando las preguntas relacionadas con el temario de las asignaturas de Bioquímica y Fisiología. Se utilizarán preguntas independientes y asociadas, intentando aumentar la aplicabilidad de dichas preguntas a la vida cotidiana o a situaciones reales.



RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Un total de 58 estudiantes respondieron a la encuesta que generamos una vez terminado este PID. El 53% no tenían conocimientos previos de las asignaturas de Fisiología o el 26% de Bioquímica. El 55% respondieron que este tipo de actividad puede ayudar a entender mejor los aspectos teórico-prácticos de estas asignaturas. Además, que estas actividades mejoran el trabajo en equipo (67%) y la diversión (88%). Los estudiantes mostraron una alta satisfacción con esta actividad, estando el 67% totalmente de acuerdo con su realización. Además, al 60% les gustaría que el Escape Room virtual se implementara en otras asignaturas. Por último, indicar que un 95% valora muy positivamente esta iniciativa por parte del profesorado.

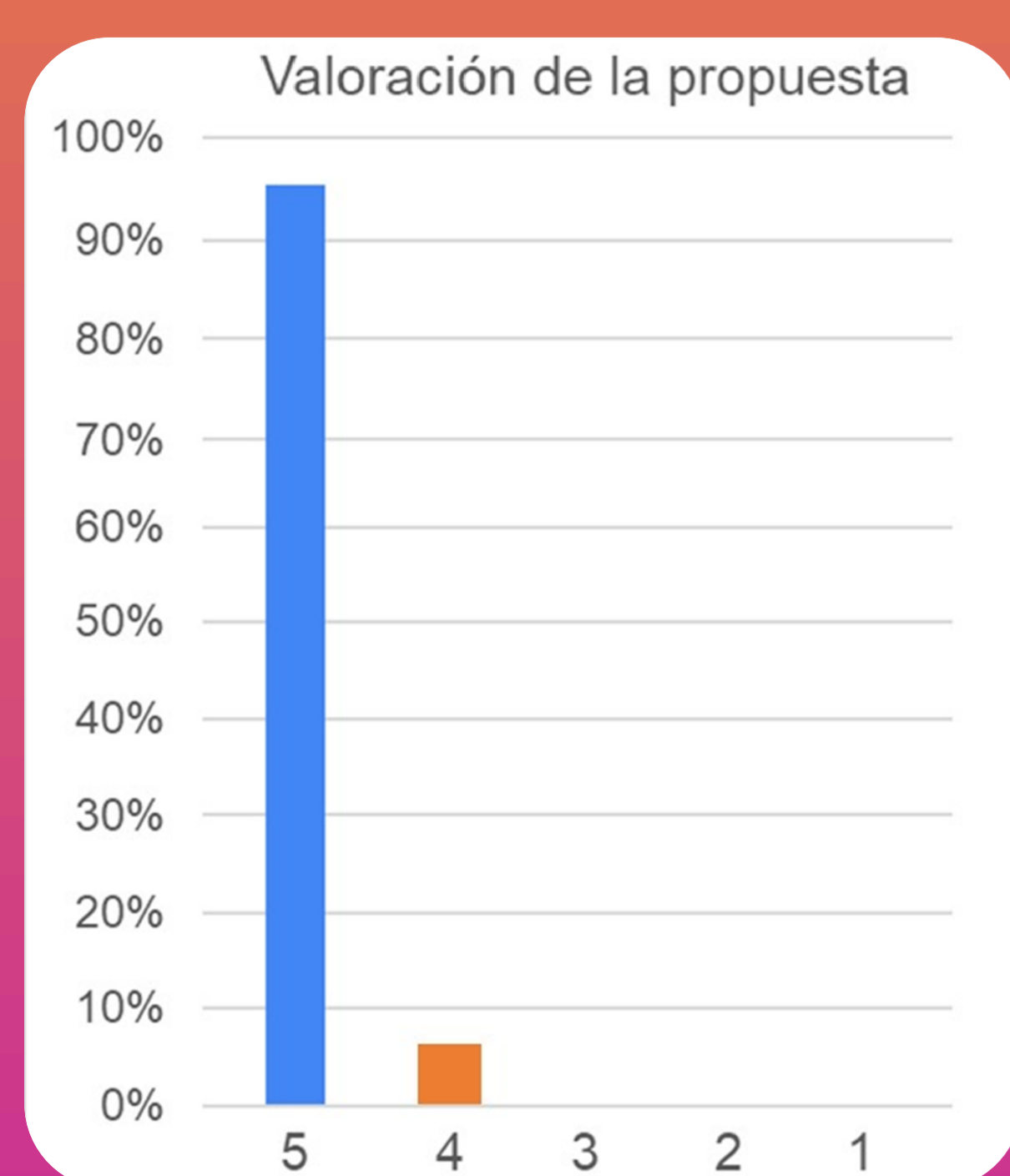


Figura 1: Imágenes del Escape Room utilizado en esta actividad.

Figuras 2 a 4: Gráficos de barras y circular que representan el porcentaje de alumnos que responden a las preguntas sobre comprensión, trabajo en equipo, satisfacción, diversión y valoración. Donde: 1= desacuerdo, 2 =parcialmente desacuerdo, 3 = parcialmente de acuerdo; 4 = de acuerdo, 5 = totalmente de acuerdo.

CONCLUSIONES

El empleo de nuevas herramientas docentes como es el Escape Room Virtual podría considerarse un buen instrumento para el aprendizaje de las asignaturas de Bioquímica y Fisiología en el grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte, ya que motiva y ayuda a los estudiantes a entender mejor los aspectos teórico-prácticos de estas asignaturas. Además, el 95% están totalmente de acuerdo con el desarrollo de esta iniciativa por parte del profesorado.