

La gamificación en Fisiología Veterinaria: *FisioQgame*

Gamification in Veterinary Physiology: FisioQgame

García-Vázquez, F.A.; Matás, C.; Romar, R.; Coy, P.; Gadea, J.; Ruiz, S.

Departamento de Fisiología. Universidad de Murcia.

Correo electrónico: fagarcia@um.es (García-Vázquez, F.A.)

La gamificación, definida como la introducción de elementos de juego en las metodologías de educación, ha experimentado un crecimiento importante en los últimos años. El objetivo principal de esta sistemática educacional es el de aumentar el compromiso y motivación de los estudiantes (Deterding *et al.* 2011).

Durante el curso académico 2016-17 hemos desarrollado un juego/concurso a través de un programa informático para las asignaturas de Fisiología Veterinaria I y II, el cual hemos denominado *FisioQgame*. Este juego consiste en dar contestación a un número determinado de preguntas de respuesta múltiple puntuables y previamente clasificadas según su grado de dificultad. Para dicha clasificación, hemos utilizado la información obtenida de los exámenes tipo test (4 posibles respuestas de las que solo una de ellas era cierta) realizados en los últimos años en las asignaturas de Fisiología. Estos exámenes eran corregidos a través del área de TIC aplicadas de la Universidad de Murcia. Tras la corrección de los exámenes se emitía un informe, donde entre otra información, se clasificaban a las preguntas según su grado de dificultad (Fácil: preguntas con un valor de 0-33%; Media: 34-66%; Alta: 67-100%).

El objetivo principal del desarrollo de este programa ha sido por un lado, el uso de esta herramienta docente para enseñar a los estudiantes a trabajar de manera colaborativa con sus compañeros (se pretende dividir a los estudiantes durante las prácticas en dos grupos: jugador 1 y jugador 2) con el objetivo de alcanzar una meta, en este caso ganar el concurso; y por otro lado que sirva como material de estudio y repaso de los contenidos teóricos y prácticos de la asignatura. Durante el diseño del programa se han tenido en cuenta diferentes opciones del juego: 1) selección del bloque temático de preguntas (Fisiología Veterinaria I: sistema circulatorio y medio interno, respiratorio, excretor y digestivo; Fisiología Veterinaria II: sistema endocrino, reproductor y nervioso); 2) selección del número de jugadores (1 ó 2 jugadores); 3) selección del número de preguntas por juego (máximo 15 preguntas). Además en cada turno de preguntas, el jugador puede seleccionar la dificultad de la misma (fácil, media o difícil) y en consecuencia la puntuación por pregunta acertada será diferente (10, 20 y 30 puntos respectivamente). El tiempo para contestar cada pregunta se establece en 25 segundos aunque el diseño del juego permite modificar este parámetro antes del comienzo de cada partida. Si la pregunta se responde de manera incorrecta o no se responde el turno pasa al siguiente jugador (pregunta rebote, con 5 segundos para su contestación) con una puntuación diferente por pregunta rebote acertada según dificultad (fácil: 5 puntos; media: 10 puntos; alta: 15 puntos).

Con la implementación de este tipo de actividades en el desarrollo de las asignaturas de Fisiología se pretende incrementar el dinamismo de la clase y mantener a los estudiantes con una elevada motivación durante su desarrollo. Próximamente valoraremos el uso de esta metodología a través

de encuestas voluntarias de opinión así como aspectos positivos y negativos a destacar por los estudiantes.

Referencias

Deterding S, Dixon D, Khaled R, Nacke L (2011). From game design elements to gamefulness: defining gamification. In: *Proceedings of the 15th international academic mindtrek conference: envisioning future media environments*, pp. 9-15.

Palabras clave: Juego educacional; Recursos docentes; Técnicas educativas; TIC.

Historial de publicación

Recibido: 08/03/2017

Revisado: 20/03/2017

Aceptado: 24/03/2017

