

Trivial como método didáctico alternativo para fomentar el aprendizaje en los estudiantes de enfermería.

Anna Bocchino*, María Jesús Medialdea Wandossell, María Ángeles Dueñas Rodríguez, Isabel Lourdes Lepiani Díaz, María del Carmen Segundo Iglesias, Mónica Schwarz Rodríguez, Francisco Manuel Medina Prieto.

*E.U.E Salus Infirmorum adscrita a la Universidad de Cádiz

anna.bocchino@ca.uca.es

RESUMEN: El Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) plantea una profunda transformación del modelo educativo poniendo especial énfasis en el papel activo del estudiante en el propio proceso de aprendizaje, mostrando una atención individualizada que permita cuantificar el rendimiento del alumno (Carrasco et al., 2005; Esteve, 2009).

El empleo de recursos multimedia incrementa el aprendizaje colaborativo y refuerza el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se necesita fomentar la capacidad del alumno para trabajar en equipo y compartir conocimientos y su participación en el desarrollo de la práctica docente. En este sentido, el presente proyecto, ha tratado de analizar la efectividad que un programa de software libre, basado en un juego didáctico, el trivial, tiene para fomentar el aprendizaje y la evaluación del rendimiento en los estudiantes de enfermería. Los resultados han mostrado que los estudiantes cuyo rendimiento académico ha sido evaluado a través del juego didáctico, han obtenido puntuaciones significativamente más alta que los estudiantes que han sido evaluados mediante el examen tipo test habiendo obtenido los del trivial una media de 32.2 (2.5) preguntas correctas respecto a los del tipos test que obtuvieron de media 27.8 (1.8) preguntas correctas con un nivel de significación del $p < 0.001$.

PALABRAS CLAVE: proyecto, innovación, mejora, docente, Trivial salud, juego didáctico, proceso de enseñanza-aprendizaje, evaluación.

INTRODUCCIÓN

El escenario actual, se encuentra inmerso en un proceso de cambios, enmarcados en el conjunto de transformaciones sociales propiciadas por la innovación tecnológica y, sobre todo, por el desarrollo de las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC). A lo largo de este proceso, que está ocurriendo aún, las tecnologías juegan un papel fundamental en el campo educativo en cuanto se consideran herramientas potenciadoras y facilitadoras de los procesos de enseñanza-aprendizaje (Conferencia Unesco, 2009) suponiendo una transformación radical del quehacer docente y discente o una oportunidad para mejorar la forma de trabajo en contextos más experimentados (García Varcacel et al., 2011).

En este contexto, se hace necesario generar propuestas innovadoras, cambiar el proceso de enseñanza-aprendizaje tradicional para fomentar el aprendizaje colaborativo y la interacción con pares, se exige una mayor participación e integración tanto por parte del profesorado como por parte del alumnado.

Estudios anteriores hacen hincapié en juegos educativos donde los alumnos tienen la oportunidad de experimentar con la toma de decisiones y la solución de problemas en un ámbito de aprendizaje activo y de entrenamiento (González Yoldi et al., 2012).

Por lo tanto, la utilización de un programa de software libre, basado en un juego didáctico interactivo, el *trivial pursuit*, constituye un elemento diferenciador respecto a las prácticas evaluativas que hasta ahora se vienen realizando en la Universidad de Enfermería (Gee 2003; Prensky 2006).

OBJETIVOS

El objetivo general es proporcionar a los alumnos una nueva herramienta educativa que les permita profundizar en los conocimientos adquiridos y conseguir nuevas habilidades y destrezas colaborativas para alcanzar una mejora continua de su rendimiento académico.

Los objetivos específicos pueden resumirse en:

- 1.-Creación del Trivial Pursuit para el manejo y la adquisición de conocimientos en diferentes temáticas de Enfermería.
- 2.-Inducir un aprendizaje más colaborativo y orientado al alumno, mostrándole mediante un juego de software libre, la utilidad y aplicabilidad de los conocimientos adquiridos.
- 3.-Desarrollar en los alumnos habilidades colaborativas y aplicar estos conocimientos a la resolución de problemas en entornos nuevos o dentro de contextos multidisciplinares.
- 4.-Desarrollar herramientas de aprendizaje, que permitan a los estudiantes continuar su formación de un modo autónomo y no presencial.

METODOLOGÍA

Estudio analítico comparativo en el que se evalúan los conocimientos con respecto a individuos y grupos que utilizaron el trivial y grupos que habían sido evaluados a través de un examen tipo test.

La muestra quedó conformada por 80 estudiantes de II grado de enfermería, divididos en dos grupos: un grupo de estudio A que constó de 40 alumnos que fueron evaluados

mediante el juego didáctico Trivial Pursuit y un grupo comparativo o de control B que fueron evaluados con un examen tipo test de preguntas cerradas. En ambos grupos se evaluaron las siguientes variables: edad, sexo, presencia o no de asignaturas pendientes, realizando un estudio comparativo de las variables. Los datos fueron analizados mediante el paquete estadístico SPSS versión 17.

Instrumentos: Trivial Salus: Juego interactivo online que simula el tablero del Trivial Pursuit con más de 240 preguntas, de respuestas múltiple con tres alternativas de respuestas sobre seis asignaturas básicas de enfermería: 1. Bioquímica, 2. Fisiopatología, 3. Bases teóricas, 4. Medio ambiente, 5. Ciencias psicosociales, 6. Anatomía.

RESULTADOS

La muestra final se constituyó de 80 estudiantes divididos en dos grupos con una media de edad de 21 años en el cual el 75% eran mujeres.

Los resultados han mostrado que los estudiantes cuyo rendimiento académico ha sido evaluado a través del juego didáctico, han obtenido puntuaciones significativamente más alta que los estudiantes que han sido evaluados mediante el examen tipo test habiendo obtenido los del trivial una media de 32.2 (2.5) preguntas correctas respecto a los del tipos test que obtuvieron de media 27.8 (1.8) preguntas correctas con un nivel de significación del $p < 0.001$.

CONCLUSIONES

El software educativo diseñado e implementado se ha configurado como una herramienta didáctica efectiva para evaluar el rendimiento académico de los estudiantes de enfermería participante. Ha sido una ayuda a la práctica de los docentes, pues su incorporación, lejos de la mera reproducción, conllevó al equipo de trabajo, a reflexionar sobre las funciones, objetivos, metodología y previsiones de la implementación del software con su realidad educativa y las necesidades educativas expresadas por cada uno de los alumnos participantes en esta investigación.

REFERENCIAS

- ARRIBAS, J. M.. El rendimiento académico en función del sistema de evaluación empleado. *Revista Electrónica de Investigación y Evaluación Educativa*, 2012, vol. 18, no 1, p. 1-15.
- GARCÍA VALCÁRCEL MUÑOZ-REPISO, Ana; TEJEDOR, Francisco Javier. Variables TIC vinculadas a la generación de nuevos escenarios de aprendizaje en la enseñanza universitaria. Aportes de las Curvas ROC para el análisis de diferencias. *Educación XX1*, 2012, vol. 14, no 2.
- GEE, J. P. What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers in Entertainment (CIE)*, 2003, vol. 1, no 1, p. 20-20.
- GONZÁLEZ YOLDI, V. M., et al. Actitudes hacia el juego y la creatividad de maestros y maestras en ejercicio de la provincia de Segovia. 2012.
- ORGANIZACIÓN DE LAS NACIONES UNIDAS PARA LA EDUCACIÓN, LA CIENCIA Y LA CULTURA, UNESCO. Conferencia Mundial sobre la Educación Superior/2009: la

nueva dinámica de la educación superior y la investigación para el cambio social y el desarrollo. 2009.

- PRENSKY, M. *Don't Bother Me, Mom, I'm Learning!: How Computer and Video Games are Preparing Your Kids for 21st Century Success and how You Can Help!*. New York: Paragon House, 2006.