

El juego PASAPALABRA aplicado a la asignatura ACTIVIDAD FÍSICA PARA GRUPOS DE POBLACIÓN ESPECÍFICA: una experiencia de gamificación

M^a Magdalena Cuenca García*; Alberto Grao Cruces*; *; Daniel Camiletti Moirón*; Víctor Segura Jiménez*; Inmaculada Álvarez Gallardo*; Jorge del Rosario Fernández*; Israel Caraballo Vidal*; Rocío Izquierdo Gómez*; Carmen Padilla Moledo*; Julio Conde de Caveda*; José Castro Piñero*

*Departamento de Didáctica de la Educación Física, Plástica y Musical, Facultad de Ciencias de la Educación, Universidad de Cádiz.
magdalena.cuenca@uca.es

RESUMEN: El objetivo principal del trabajo será desarrollar e implementar una propuesta para gamificar las clases de la asignatura ACTIVIDAD FÍSICA PARA GRUPOS DE POBLACIÓN ESPECÍFICA desarrollada en el Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte de la Universidad de Cádiz. En base a ello, el trabajo cooperativo habitual en esta asignatura girará en torno a la propuesta de gamificación: (i) los grupos de trabajo pasarán a tener un nombre relacionado con la especialidad con carácter científico (ii) los grupos tendrán que firmar un “contrato/compromiso de juego” con sus derechos y obligaciones durante el juego (p. ej. desarrollo de preguntas, cumplimiento de plazos, forma de clasificación, penalizaciones); (iii) los grupos tendrán que desarrollar una batería de preguntas relacionadas con el tema en el que son experto para poder confeccionar el “ROSCO DE JUEGO”, (iv) la participación, el interés, las aportaciones destacables, etc. durante las clases se premiarán con “segundos de juego y comodines”, (v) la resolución de preguntas, sobre el tema finalizado o material complementario, propuestas por el profesor al inicio de cada clase condicionará la clasificación de grupos de cara a la final del concurso.

PALABRAS CLAVE: artículos científicos, motivación hacia la excelencia, fases de una publicación, ciencia, TFM

INTRODUCCIÓN

La gamificación es una metodología docente basada en aplicar la mecánica de los juegos al ámbito educativo con el fin de alcanzar un carácter lúdico que favorece la participación y motivación del alumnado en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta metodología de enseñanza-aprendizaje genera una experiencia positiva hacia el aprendizaje asegurando su éxito, además de potenciar un aprendizaje autónomo y crítico.

Durante los últimos años concursos televisivos como “PASAPALABRA” o “BOOM” han puesto de manifiesto el poder del conocimiento y la cultura general con un gran número de seguidores entre la audiencia más jóvenes. Trasladar esta propuesta al aula en educación superior supone apostar por la gamificación como metodología docente estando asegurado el éxito. La asignatura de “Actividad física para grupos de población específica”, es una asignatura optativa que corresponde a la mención de Actividad Física y Salud, la motivación del alumnado hacia la misma es elevada; sin embargo, no todo el grupo se implica de igual forma. El objetivo principal de esta propuesta de innovación docente es motivar al alumnado hacia el conocimiento incentivando su estudio mediante la gamificación y creando grupos de trabajo especializados por temática: “Actividad física y enfermedad cardiovascular”, “Actividad física y EPOC”, “Actividad física y Cáncer”, “Actividad física y Fibromialgia”, “Actividad física y Esclerosos Múltiple”, “Actividad física y Embarazo”, “Actividad física tras el parto”, “Actividad física y ciclo menstrual”, “Actividad física y menopausia”, etc... La función de cada grupo de expertos es desarrollar una batería de preguntas cortas teórico-prácticas, siguiendo el modelo del concurso

PASAPALABRA o BOOM. Esta tarea supondrá una motivación extra para estudiar cada tema con antelación y profundizar en la literatura complementaria que se facilita en cada tema cuya lectura es opcional. Además, con esta propuesta se trabajará la participación en clase, la capacidad de síntesis y la redacción del alumnado, así supondrá un ensayo de cara a la prueba final de evaluación a través de un examen escrito.

En base a ello, el trabajo cooperativo habitual en esta asignatura girará en torno a la propuesta de gamificación: (i) los grupos de trabajo pasarán a tener un nombre relacionado con la especialidad con carácter científico (ii) los grupos tendrán que firmar un “contrato/compromiso de juego” con sus derechos y obligaciones durante el juego (p. ej. desarrollo de preguntas, cumplimiento de plazos, forma de clasificación, penalizaciones); (iii) los grupos tendrán que desarrollar una batería de preguntas relacionadas con el tema en el que son experto para poder confeccionar el “ROSCO DE JUEGO”, (iv) la participación, el interés, las aportaciones destacables, etc. durante las clases se premiarán con “segundos de juego y comodines”, (v) la resolución de preguntas, sobre el tema finalizado o material complementario, propuestas por el profesor al inicio de cada clase condicionará la clasificación de grupos de cara a la final del concurso.

OBJETIVOS

El objetivo principal del trabajo será desarrollar e implementar una propuesta para gamificar las clases de la asignatura ACTIVIDAD FÍSICA PARA GRUPOS DE POBLACIÓN ESPECÍFICA desarrollada en el Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte de la Universidad de Cádiz. Igualmente, esta propuesta se podría implementar en cualquier asignatura del Grado,

especialmente en aquellas asignaturas con alto contenido teórico.

METODOLOGÍA

El proyecto se implementó durante el curso académico 2019/2020 en diferentes fases:

1ª FASE: Motivar al alumnado para su implicación en las clases de la asignatura ACTIVIDAD FÍSICA PARA GRUPOS DE POBLACIÓN ESPECÍFICA a través de la propuesta de gamificación:

1.1-Charla con el alumnado sobre gamificación, los concursos como pasapalabra, y la posibilidad de elaboración de sus trabajos grupales con su participación dentro de la asignatura. Mediante:

1.2-Elaboración de normas de juego y firma del “contrato de juego”. Este contrato recoge derechos y obligaciones del alumnado para poder beneficiarse de las ventajas de la gamificación en el trabajo grupal de la asignatura.

1.3. Formación de grupos de trabajo (es decir, grupos de experto con temática asignada).

2ª FASE: Vivenciar una experiencia de gamificación en el aula y desarrolle actitud crítica, de síntesis y redacción para asegurar el éxito en el aprendizaje. Mediante:

2.1-Elaboración de las preguntas (así como su justificación y explicación) y diseño del “Rosco” de pregunta para el concurso

2.2- Corrección de pregunta y filtrado final de las mimas

2.3-Acumulación de segundos de juego por participación y resolución de problemas en clase por parte del alumnado

2.4-Clasificación de equipos para semifinales (se concursa por temáticas independientes). Acumular segundos de juego para la final.

3ª FASE: Que el alumnado tome conciencia de los conocimientos adquiridos a lo largo de la asignatura y compruebe su nivel mediante la participación en el concurso:

3.1- Desarrollo de la final del concurso (entraran en juego todos los bloques de contenidos y participaran todos los equipos con la diferencia del tiempo de juego para completar el “Rosco de preguntas” que dependerá de lo acumulado a lo largo de la asignatura)

3.2-Diseño y desarrollo de grupos focales para evaluar la experiencia

3.3-Diseño y desarrollo de entrevistas sobre la experiencia con ciertos alumnos/as escogidos al azar.

RESULTADOS

Con esta actividad se fomenta la autonomía del alumno y se favorece un aprendizaje más significativo. Se usó la herramienta usando la plataforma educaplay como recurso: <https://es.educaplay.com/>. Las siguientes imágenes muestran algunas pantallas de la plataforma educaplay para la confección del ROSCO (Imagen 1, 2).

Se llevaron a cabo con pleno rendimiento las actividades previstas. Las actividades más destacadas en la fase de información fueron:

- La importancia del seguimiento de tutorización durante la elaboración de las preguntas, tras la confección de las

preguntas, así como, posteriormente el ROSCO de preguntas por TEMA / BLOQUE de contenidos. Finalmente, enviaban al profesor los códigos para instalarlo en el CV .

- Tras alojar el ROSCO de preguntas por tema en el CV, se establecía la fecha de concurso (Imagen 1). Esto motivó al alumnado a repasar semanalmente el temario impartido.

- Días de concurso previo a la gran final, estos concursos previos a la final sirvieron para acumular segundos de juego para ser usados en la gran final.

- Finalmente, tras el concurso, los responsables enviaban la puntuación al profesorado que se encargaba de motivar al alumnado actualizando puntuaciones.



Imagen 1. Pantalla concurso desde el CV (la idea era hacerlo en clase, pero tuvimos que adaptarlo debido al estado de alarma).

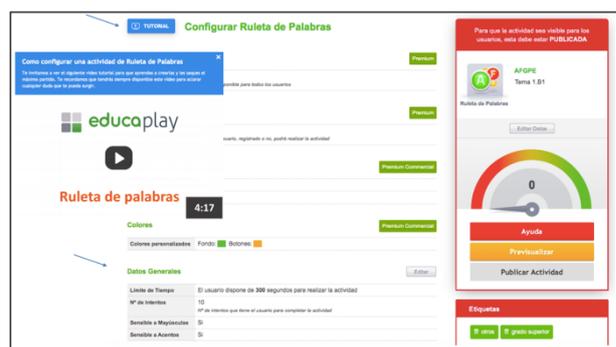


Imagen 2. Pantallas de la plataforma educaplay donde se confecciona el rosco una vez recibido el VºBº del profesor sobre la lista de preguntas.

APLICABILIDAD

Este proyecto aplica a la asignatura la asignatura ACTIVIDAD FÍSICA PARA GRUPOS DE POBLACIÓN ESPECÍFICA desarrollada en el Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte de la Universidad de Cádiz. Igualmente, esta propuesta se podría implementar en cualquier asignatura del Grado, especialmente en aquellas asignaturas con alto contenido teórico.

CONCLUSIONES

Este proyecto ha supuesto un alto índice de satisfacción tanto del alumnado participante como del profesorado. Ha dado la oportunidad de desarrollar el pensamiento crítico del alumnado. Además, ha favorecido un aprendizaje colaborativo al fomentar la interacción en colaboración con sus compañeros. Facilita al alumnado mayor flexibilidad y libertad a la hora de aprender de las actividades mediante la resolución de problemas. Así mismo, favorece la comunicación entre el profesor y el alumno.