



Quizizz estrategia de gamificación para optimizar el aprendizaje de la Historia de Enfermería

El caso de la Guerra Civil Española

Tejero Vidal, Lorena Lourdes
Universidad de Lleida
Facultad de Enfermería y Fisioterapia
Avd. Rovira Roure, 44, 25000, Lleida, España
Lotevi1@gmail.com / lorena.tejero@udl.cat

Fontova Sans, Maria Magdalena
Gestió Serveis Sanitaris
Avd. Rovira Roure, 44, 25000, Lleida, España

Espejo Sanchez, Lourdes
Gestió Serveis Sanitaris
Avd. Rovira Roure, 44, 25000, Lleida, España

Cuchi Consul, Ana
Universidad de Lleida
Facultad de Enfermería y Fisioterapia
Avd. Rovira Roure, 44, 25000, Lleida, España

1. RESUMEN:

Aplicar estrategias de gamificación aumenta la motivación del alumno. Objetivo: Describir la gamificación como metodología de aprendizaje de la historia de la enfermería. Metodología: Uso del Quizizz con 6 preguntas sobre la Guerra Civil. Resultados: El grado de respuestas fue del 56 % con un 83% de respuestas correctas. Conclusiones: Usar el juego en el aula proporciona herramientas con las que trabajar aprovechando la predisposición del ser humano hacia el juego potenciando la participación de los alumnos.



MÁS ALLÁ DE LAS COMPETENCIAS: NUEVOS RETOS EN LA SOCIEDAD DIGITAL

2. ABSTRACT:

Applying gamification strategies increases student motivation. Aim: Describe gamification as a learning methodology for nursing history. Methodology: Using the Quizizz with 6 questions about the Civil War. Results: The response rate was 56%, with 83% correct answers. Conclusions: Using the game in the classroom provides tools with which to work taking advantage of the predisposition of the human being towards the game, promoting the participation of the students.

3. PALABRAS CLAVE: 4-6

Gamificación, historia, enfermería, aprendizaje, Quizizz

4. KEYWORDS: 4-6

Gamification, history, nursing, learning, Quizizz



5. DESARROLLO:

Introducción:

La inclusión del aspecto lúdico junto a las nuevas tecnologías de la comunicación (TICs) en las aulas de educación superior, permite diversificar algunas actividades que fomentan un ambiente de aprendizaje atractivo para el discente, así como proactivo.

La gamificación deriva del término anglosajón “*game*”, se ubicó en un primer término en el sector empresarial que a posteriori, dio el salto al ámbito educativo con el profesor Malone (2008) en un intento por aumentar la motivación de los juegos en red dentro del aprendizaje formal.

Con la gamificación se pretende aportar elementos y estrategias al docente que aumentan la motivación del alumno, mediante el uso de dinámicas propias del juego, en contextos no lúdicos. Pretende hacer la educación más divertida y estimulante, introduciendo mecánicas, elementos como avatares y diseños de juegos que ayudan a involucrar a la persona participante en su propio aprendizaje.

Se debe tener en cuenta, que uno de los principios para un aprendizaje significativo es el de potenciar la motivación del alumno, la concentración, el esfuerzo y la fidelización, valores positivos, que a través del juego se pueden lograr. Además, mediante este modo de aprendizaje con un sujeto activo y que se enfrenta a simulaciones, “*aprendemos haciendo*” tal como se expone a través del cono del aprendizaje de Edgar Dale (1969).

Con la gamificación se pueden trabajar importantes estrategias de aprendizaje que van desde la implementación de premios o certificaciones a cambio de la realización de acciones, la inclusión de elementos personalizadores en la docencia o la retroalimentación de conceptos clave.

Actualmente, existen infinidad de aplicaciones y software que potencian el uso de la gamificación en el aprendizaje. Algunas de ellas son: Kahoot! y Quizizz (con un sistema de respuesta inmediata), Minecraft (para desarrollar roles), Duolingo (ayuda en el aprendizaje de idiomas), GeoGebra (para la enseñanza de matemáticas) y el Scratch (que ayuda en la enseñanza de la programación).

En este estudio, se utilizó el Quizizz por tratarse de una plataforma en línea de creación de cuestionarios que permite agregar elementos lúdicos que interactúan con el usuario. Junto al sistema, se asocian elementos de sonido, tiempo y avatares con la intencionalidad de motivar al estudiante a la realización del cuestionario de forma competitiva.



MÁS ALLÁ DE LAS COMPETENCIAS: NUEVOS RETOS EN LA SOCIEDAD DIGITAL

Objetivo: Describir la gamificación como metodología de aprendizaje de la historia de la enfermería.

Metodología:

Tras una sesión expositiva sobre la enfermería durante la Guerra Civil española realizada por una de las mayores expertas en el tema en Cataluña a lo largo del curso académico 2019-2020, se procedió a evaluar la asimilación de los contenidos a partir de un cuestionario Quizizz. La actividad que fue grabada, se realizó en el contexto de la asignatura de *Fonaments Teòrics i Metodològics de les Cures d'Infermeria* en la Facultad de Enfermería y Fisioterapia de Lleida; asignatura que tiene lugar en el primer semestre del primer curso del Grado de Enfermería en la Facultad de Enfermería y Fisioterapia de la Universidad de Lleida.

El cuestionario elaborado constaba de un total de 6 preguntas que estaban delimitadas por un tiempo de respuesta para cada una de ellas. A cada una de las preguntas se le agregó en la retroalimentación una imagen tipo meme, tanto en sentido positivo como negativo.

El cuestionario fue elaborado en una interfaz paralela que permitía su visualización en donde el profesor introdujo las preguntas, definió el tiempo disponible para cada una de ellas y delimitó la respuesta correcta. En esta ocasión, no se introdujo el comentario razonado del porqué la respuesta era la adecuada, pero sí que la respuesta correcta fuera mostrada al alumno.

Para la realización de la prueba, el estudiante debía acceder a la plataforma por medio de una URL que les daba acceso a la página web, y que posteriormente les solicitaba un código proporcionado por el docente; código que les permitía el acceso a la prueba y la posibilidad de realizar las preguntas desde cualquier dispositivo digital. Además, los jugadores podrían realizar la prueba tantas veces como consideraran, ya que sólo tenían que añadir un * al nombre del jugador con que entraban en sucesivas ocasiones.

El cuestionario Quizizz dispone de un registro final de resultados, que permitió exportar a un Excel los resultados y analizar con más comodidad los datos obtenidos. Para el análisis de los resultados se llevó a cabo estudio cuantitativo univariante, describiendo los resultados en medias y moda.

Resultados:

El juego mediante el cuestionario Quizizz llevaba por título "*Las enfermeras durante la Guerra Civil española*" y estuvo activo durante una semana tras la realización de la sesión expositiva.



MÁS ALLÁ DE LAS COMPETENCIAS: NUEVOS RETOS EN LA SOCIEDAD DIGITAL

Fueron un total de 25 los jugadores que completaron la prueba, lográndose un grado de exactitud en las respuestas de un 56 %. A nivel global, se logró un 83% de respuestas correctas del total de la muestra.

Las preguntas planteadas en la prueba fueron las siguientes:

- Las enfermeras durante la Guerra Civil española partían de tener una formación reglada. Señala la respuesta correcta
- Las necesidades sanitarias durante los procesos bélicos, como en el caso de la Guerra Civil española, aumentan exponencialmente suponiendo una disminución de la demanda de profesionales
- Lleida a lo largo de toda la Guerra Civil española contó con una dotación suficiente de profesionales de enfermería
- La enfermería religiosa estuvo presente en la ciudad de Lleida durante toda la Guerra Civil española
- La historia oral nos permite...
- La mayoría de mujeres que se inscribieron como enfermeras voluntarias durante la Guerra Civil española en el bando republicano pasaron por un proceso de depuración para intentar convalidar sus titulaciones.

La pregunta más fallada fue *“La enfermería religiosa estuvo presente en la ciudad de Lleida durante toda la Guerra Civil española”*, siendo la que se repitió en la totalidad de las personas que contestaron. Pregunta que debe considerarse como un punto de mejora teniendo en cuenta de que en la sesión expositiva se plantearon los diferentes momentos bélicos que vivió la ciudad y en los que se produjeron modificaciones en la atención sanitaria de la población.

Ninguno de los jugadores que participaron repitió la prueba, a pesar de que se les comentó en el momento en que se les explicó la metodología, que existía la posibilidad, como mecanismo de retroalimentación. Situación que replanteó en el momento de evaluación, si se había explicado de manera clara la metodología de la actividad.

Sólo un 4% de los jugadores realizaron la prueba a través de dispositivos no móviles tipo ordenadores portátiles o tablets, en contra del resto, que si lo realizaron mediante móviles.



MÁS ALLÁ DE LAS COMPETENCIAS: NUEVOS RETOS EN LA SOCIEDAD DIGITAL

La metodología utilizada fue valorada de manera positiva en las encuestas de satisfacción que anualmente realiza la Universidad de Lleida para cada una de las asignaturas de forma semestral y que en este caso, era relativa a la asignatura de Fonaments Teòrics i Metodològics de les Cures d'Infermeria en Lleida.

Los alumnos plantearon como positivo: la incorporación de nuevas formas dinámicas de evaluación de contenido, el sentirse como si estuvieran jugando y compitiendo con sus compañeros, así como el hecho, de que el docente fuera capaz de utilizar dinámicas actuales dentro del marco de una asignatura considerada como *“muy teórica”*.

Esta retroalimentación ha permitido el plantear la posibilidad de utilizar esta metodología más activa para identificar el conocimiento asimilado por parte de los discentes en cuanto a la historia de la enfermería en general. Actividad planificada para el curso académico 2020-2021 y que forma parte de un proyecto innovador docente aprobado por la facultad, y que incluye la evaluación del aprendizaje activo de los alumnos.

Conclusiones:

La plataforma Quizizz es una herramienta lúdica, rápida y atractiva, que ha sido ideada a modo de concurso que posibilita que los estudiantes rivalicen entre ellos, midiendo sus habilidades de velocidad de respuesta a más, de demostrar su capacidad de comprensión de los contenidos en un tiempo limitado.

Uno de los aspectos positivos que plantea el uso de este tipo de dinámicas es el que permite mejorar a partir de la retroalimentación, el proceso de aprendizaje. Son los propios alumnos los que valoran este tipo de dinámicas como motivadoras, y más teniendo en cuenta, que, en nuestro caso se aplicaba a una asignatura eminentemente teórica.

Hemos de reconocer que la enseñanza de la Historia de la Enfermería en el marco del Grado de Enfermería, ha sufrido en los últimos años un retroceso que es fruto del detrimento en la carga académica que supone dentro de la carrera. Este hecho se planteó como una oportunidad de mejora como docentes de historia potenciando un nuevo paradigma en su docencia.

El uso de estas dinámicas de aprendizaje más colaborativas, motivadoras y que aportan un ambiente educativo más distendido permite que nos acerquemos a nuestros alumnos sin temor a fracasar en el proceso.

En nuestro caso, las limitaciones del estudio pasaron primero por reconocer que, al tratarse de una actividad voluntaria, el grado de participación fue bajo con respecto del total del grupo de la asignatura.



MÁS ALLÁ DE LAS COMPETENCIAS: NUEVOS RETOS EN LA SOCIEDAD DIGITAL

En cuanto a la metodología, existieron aspectos que no se tuvieron en cuenta y que a posteriori, se consideran importantes, como que el uso de esta plataforma requiere de dispositivos móviles digitales u otros dispositivos con acceso a internet (que la mayoría de los alumnos disponen) y que la propia herramienta limitaba la tipología de las preguntas, por lo que su uso debería estar limitado a ciertas evaluaciones competenciales.

A pesar de que la experiencia fue altamente satisfactoria como docentes, tenemos claro que se requieren de futuros estudios que empleen muestras más significativas en otros cursos académicos, e incluso dentro de otras escuelas o facultades, que nos permitan comparar resultados y extrapolar resultados.



MÁS ALLÁ DE LAS COMPETENCIAS: NUEVOS RETOS EN LA SOCIEDAD DIGITAL

5.1. CUESTIONARIO EN QUIZZ “LAS ENFERMERAS DURANTE LA GUERRA CIVIL ESPAÑOLA”

5.2. HOJA EXCEL RESULTANTE DEL QUIZZ

Questions	Class Level		
	# Correct	# Incorrect	# Unattempted
Las enfermeras durante la Guerra Civil española partían de tener una formación reglada. Señala la respuesta correcta	2	0	1
Las necesidades sanitarias durante los procesos bélicos, como en el caso de la Guerra Civil española, aumentan exponencialmente suponiendo una disminución de la demanda de profesionales	2	0	1
Lleida a lo largo de toda la Guerra Civil española contó con una dotación suficiente de profesionales de enfermería	2	0	1
La enfermería religiosa estuvo presente en la ciudad de Lleida durante toda la Guerra Civil española	0	2	1
La historia oral nos permite...	2	0	1
La mayoría de mujeres que se inscribieron como enfermeras voluntarias durante la Guerra Civil española en el bando republicano procedían de centros de documentación	2	0	1
Total	10	2	6
Accuracy	56%		



MÁS ALLÁ DE LAS COMPETENCIAS: NUEVOS RETOS EN LA SOCIEDAD DIGITAL

5.3. INTERFAZ DE SELECCIÓN DE RESPUESTAS



5.4. EJEMPLO DE MEMES (EN VISIÓN NEGATIVA)





6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS (normativa APA)

- Aznar, I., & al, e. (2017). Percepciones de los futuros docentes respecto al potencial de la ludificación y la inclusión de los videojuegos en los procesos de enseñanza-aprendizaje. *EDUCAR*, 54(2), 11-28. Recuperado el noviembre de 2019
- Caballero, B; Martínez, M; et al. (2019). La gamificación en la educación superior. Aspectos a considerar para una buena aplicación. Capítulo 2. En: *Pedagogías Emergentes en la Sociedad Digital*. Ed. Universidad de Barcelona, Liberlibro.
- Contreras, R. (2017). Gamificación en escenarios educativos. Revisando literatura para aclarar conceptos. En J. Contreras, *Experiencias de gamificación en el aula* (págs. 11-17). Barcelona: InCom-UAB Publicaciones, 15.
- Deterding, S., & al, e. (2011). Gamification: Toward a Definition. *CHI*, 7-12.
- González, C., & al, e. (2014). Estrategias Gamificación aplicadas a la Educación y a la Salud. *Simposio Internacional de Video Juego y Educación*. Mar del Plata: SIVE.
- Martín, M. (2017). Aportaciones pedagógicas de las TIC a los estilos de aprendizaje. *Tendencias Pedagógicas*, 37, 91-104. Recuperado el Noviembre de 2019
- Martínez, N., & al, e. (2018). Aprender derecho jugando. Quizizz y su aplicación a la asignatura Regulación jurídico-civil del Turismo. En R. Roig, *El compromiso académico y social a través de la investigación e innovación educativas en la Educación Superior* (págs. 684-693). Barcelona: Octaedro.
- Oliva, H. (2017). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad y Reflexión*, 44, 29-47. Recuperado el Noviembre de 2019
- Ortiz, A., & al, e. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Education Perquisas*, 44. Obtenido de <http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/MINEDU/5933>
- Pisabarro, A., & al, e. (2018). Gamificación en el aula: gincana de programación. *ReVisión Revista de Investigación en Docencia Universitaria de la Informática*, 11(1).
- Prieto, A., & al, e. (2014). Experiencias de aplicación de estrategias de gamificación a entornos de aprendizaje universitario. *ReVisión Revista de Investigación en Docencia Universitaria de la Información*, 7(2).
- Raduan, J., & al, e. (2016). Empleo de Kahoot como herramienta de gamificación en la docencia universitaria. *III Jornadas Iberoamericanas de Innovación Educativa en el ámbito de las TIC*. Las Palmas de Gran Canaria: accedacris. Recuperado el 17 de Noviembre de 2019, de <http://hdl.handle.net/10553/20472>



MÁS ALLÁ DE LAS COMPETENCIAS: NUEVOS RETOS EN LA SOCIEDAD DIGITAL

- Raduan, J., & al, e. (2018). Comparación de dos herramientas de gamificación para el aprendizaje en la docencia universitaria. *V Jornadas Iberoamericanas de Innovación Educativa en el Ámbito de las TIC y las TAC*, (págs. 199-203). Las Palmas de Gran Canarias. Recuperado el Noviembre de 2019
- Ruiz, D. (2018). Quizizz en el aula: evaluar jugando. (I. N. Profesorado, Ed.) *Observatorio de Tecnología Educativa*, 1-7.
- Sánchez, F. (2015). Gamificación. *Education in the Knowledge Society*, 16(2), 13-15.
- Trejo, H. (2019). Recursos tecnológicos para la integración de la gamificación en el aula. *Tecnología, Ciencia y Educación*, 13, 75-117.
- Vélez, I. (2016). La gamificación en el aprendizaje de los estudiantes universitarios. *Rastros Rostros*, 33, 27-38. doi: <http://dx.doi.org/10.16925/ra.v18i33.1683>
- Vergara, D., & al, e. (17 de Enero de 2017). *Gamificación educativa: un movimiento emergente*. Recuperado el 17 de Noviembre de 2019, de Magisterio: <https://www.magisnet.com/2017/01/gamificacia%C2%B3n-educativa-un-movimiento-emergente>
- Villalustre, L. (2015). Gamificación: Estrategia para optimizar el proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias en contextos universitarios. *Digital Education*(27), 13-31. doi:<https://doi.org/10.1344/der.2015.27.13-31>