

EFICACIA DEL CONCURSO “PASAPALABRA” COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE ACTIVO

Aparicio, A¹, Rodríguez-Rodríguez, E², López-Sobaler, A.M¹, Navia, B¹, Ortega, R.M¹.

1: Departamento de nutrición y Bromatología I (Nutrición)
Facultad de Farmacia
Universidad Complutense de Madrid
Ciudad universitaria s/n
e-mail: araparc@ucm.es, web: <https://www.ucm.es/idinutricion/>

2: Sección Departamental de Química Analítica
Facultad de Farmacia
Universidad Complutense de Madrid
Ciudad universitaria s/n
e-mail: elerodri@ucm.es, web: <https://www.ucm.es/idinutricion/>

Resumen. *El objetivo del presente trabajo es evaluar la eficacia del “Pasapalabra” como herramienta de aprendizaje activo en dos Grados de Ciencias de la Salud. Se ha estudiado un grupo de 233 alumnos de la UCM (105 alumnos del Grado de Nutrición Humana y Dietética (NHD) y 128 del Grado de Farmacia (F)) a los que se les propuso la realización de un glosario de términos relacionados con la asignatura que cursaban, como actividad de tipo grupal. Al inicio de la actividad el porcentaje medio de aciertos fue de $34,6 \pm 12,8\%$ y el de errores de $11,4 \pm 8,0\%$, habiéndose encontrado diferencias en función del Grado estudiado en el porcentaje de respuestas acertadas (NHD: $42,7 \pm 11,4\%$ vs. F: $27,9 \pm 9,6\%$; $p < 0,05$) y en el de errores cometidos (NHD: $15,6 \pm 7,1\%$ vs. F: $7,4 \pm 6,7\%$; $p < 0,05$). Al final de la actividad se observó una mejoría en el número de respuestas acertadas ($9,0 \pm 4$), la cual se produjo de forma similar en ambos Grados, y de preguntas sin contestar (-7 ± 7), siendo los alumnos de NHD los que más mejoraron (NHD: -8 ± 4 vs. F: -6 ± 8 ; $p < 0,05$). La aplicación del “Pasapalabra” como herramienta de aprendizaje activo fue efectiva, especialmente entre los estudiantes del Grado de Nutrición Humana y Dietética.*

Palabras clave: Pasapalabra, trabajo colaborativo, Ciencias de la Salud, Farmacia, Nutrición Humana y Dietética

1. INTRODUCCIÓN

El sistema clásico de docencia se ha tenido que adaptar a las exigencias del Espacio Europeo de Educación Superior, pasando de una enseñanza “pasiva” (enseñar a los alumnos) a una “activa” (enseñar a aprender), de ahí que los docentes hayan tenido que buscar alternativas didácticas que permitan al alumno adquirir un mayor protagonismo en el proceso de aprendizaje (Álvarez y col., 2004; Zaragoza y col., 2005), tanto de forma individual como colectiva.

Tradicionalmente, los trabajos realizados en grupo han consistido en la elaboración de documentos escritos sobre un determinado tema para, una vez acabado, entregárselo al profesor para que lo corrija y, en ocasiones, su posterior exposición en el aula. Sin embargo, esta metodología de enseñanza, bajo nuestro punto de vista, puede presentar

algunas limitaciones como el bajo interés por la actividad, la falta de interacción entre los miembros del grupo o el obstáculo en la participación de este tipo de actividades que supone la presentación oral de los trabajos, entre otras.

En la actualidad existen numerosas alternativas para salvar estas limitaciones. Así, mediante el trabajo colaborativo el docente puede realizar actividades en grupo en el aula que motiven el aprendizaje de los alumnos, tanto de forma individual como colectiva, ya que dicho aprendizaje depende de la colaboración y del intercambio de información que se produzca entre ellos.

En este sentido, las nuevas tecnologías junto a la necesidad de hacer partícipe al alumno de su propio proceso de aprendizaje hace que el uso de herramientas como los juegos en un contexto no lúdico (gamificación) proporcione a los estudiantes habilidades para gestionar y planificar su aprendizaje (Lee & Hammer, 2011; Ferrer, 2012). Uno de estos juegos es el “Pasapalabra”.

Esta herramienta didáctica es relativamente sencilla y consiste en la elaboración de un glosario de términos relacionados con la asignatura que se imparte en el aula. Una de las ventajas que presenta el “Pasapalabra” es que puede resultar novedosa y atractiva para los participantes fomentando su participación e interés por la asignatura, la creatividad al tener que dar definiciones originales y, lo más importante, promover el aprendizaje activo mediante la búsqueda de información y el manejo de bibliografía. Además, el proponer esta actividad de forma grupal también promueve el desarrollo de habilidades en relación con el grupo de trabajo como capacidad de diálogo, negociación, autocrítica, etc., y de responsabilidad individual frente al grupo.

2. OBJETIVO

Evaluar la eficacia de la actividad “Pasapalabra” como metodología de aprendizaje activo en dos asignaturas diferentes de los Grados de Farmacia (F) y de Nutrición Humana y Dietética (NHD).

3. METODOLOGÍA

3.1. Muestra

El estudio se ha llevado a cabo con un grupo de 233 alumnos (105 alumnos de la asignatura de “Fundamentos de Nutrición” del primer curso de NHD y 128 de la asignatura de “Química Analítica II” de F, ambos de la Universidad Complutense de Madrid (UCM), durante el curso académico 2014/2015.

Inicialmente, la actividad “Pasapalabra” se ofertó a un total de 284 alumnos de los cuales 238 (83,3%) se apuntó voluntariamente a la misma y 5 abandonaron el proyecto. En concreto, en la asignatura de Fundamentos de Nutrición de NHD, de los 114 alumnos matriculados, inicialmente quisieron participar 108 alumnos (94,7%) y 3 abandonaron la actividad. En la asignatura de Química Analítica II de F, del total de los 170 alumnos matriculados, 130 se apuntaron voluntariamente a la actividad (76,5%) y 2 personas no finalizaron la misma.

3.2. Material y métodos

El primer día de clase se explicó la tarea a desarrollar, denominada “Pasapalabra”, a todos los alumnos, ofertando la actividad de forma voluntaria, indicando que la participación y correcta ejecución de la misma contabilizaría en la calificación final de la asignatura. Además de esta explicación en el aula de la tarea toda la información se puso a disposición de los alumnos a través del Campus Virtual.

Una vez finalizada la explicación de la misma se procedió a realizar un “Pasapalabra” de forma individual para evaluar los conocimientos de los alumnos, en ambas asignaturas.

Para el desarrollo de la actividad, se pidió a los alumnos que se organizaran libremente en grupos de 4 a 6 personas en un plazo máximo de 5 días, para, asignarles un glosario con 26 términos.

Los grupos de trabajo debían realizar las siguientes actividades:

- **Reparto de los roles** de trabajo (portavoz, secretario, coordinador, etc.), con el fin de fomentar el trabajo colaborativo y la interacción entre los integrantes del grupo.
- **Actividad de investigación y documentación.** Los integrantes del grupo tenían que buscar las definiciones de los términos para, posteriormente, y tras una puesta en común de la información recopilada, redactar las definiciones de los términos de forma clara y original.
- **Elaboración del diccionario**, cuidando que no faltase ningún término sin definir y que las definiciones fueran entendibles y estuvieran gramaticalmente bien redactadas.

Al final de la tarea, el secretario de cada grupo entregó un documento de resumen de las actividades planificadas, reuniones, reparto de tareas entre los miembros del grupo, firmado por todos los miembros del mismo, como signo de su aceptación.

Una vez entregados los glosarios los docentes de ambas asignaturas elaboraron los “Pasapalabras” con una herramienta de acceso libre (<http://formadorectic.somee.com/pasapalabra/indice.asp>) y se pusieron a disposición de los alumnos a través del campus virtual para que ellos pudieran concursar y ensayar libremente para el concurso final.

Al final se hicieron dos concursos, el primero de ellos con un “Pasapalabra” idéntico al inicial y otro con un “Pasapalabra” elaborado a partir de las definiciones de todos los glosarios elaborados por los alumnos.

Durante todo el proceso se realizó un seguimiento de la actividad de los grupos, planificando reuniones entre los mismos y el equipo docente.

3.3. Estudio estadístico

Para la realización del análisis estadístico se utilizó el programa estadístico SPSS versión 19.0 en español. Para comprobar diferencias entre dos grupos de proporciones se utilizó la prueba de hipótesis para dos proporciones. Se consideraron diferencias significativas cuando $p < 0,05$.

4. RESULTADOS

4.1. Resultados del “Pasapalabra” inicial

Al analizar los resultados de los “Pasapalabras” del primer día de clase (Octubre), se ha encontrado que el porcentaje medio de aciertos fue del $34,6 \pm 12,8$, el de respuestas erróneas de $11,4 \pm 8,0$ y el de preguntas sin contestar de $53,9 \pm 18,0$ (Gráfico 1).

En función del Grado cursado, se ha observado que el número de aciertos fue significativamente superior entre los alumnos que estudiaban NHD ($42,7 \pm 11,4$) que entre los que estudiaban F ($27,9 \pm 9,6$) ($p < 0,05$), mientras que los alumnos de Farmacia cometieron menos errores, si bien el número de respuestas no contestadas fue mayor (errores: NHD: $15,6 \pm 7,1$ vs. F: $7,4 \pm 6,7$; no contesta: NHD: $42,1 \pm 15,1$ vs. F: $66,0 \pm 11,5$; $p < 0,05$ en todos los casos) (Gráfico 1).

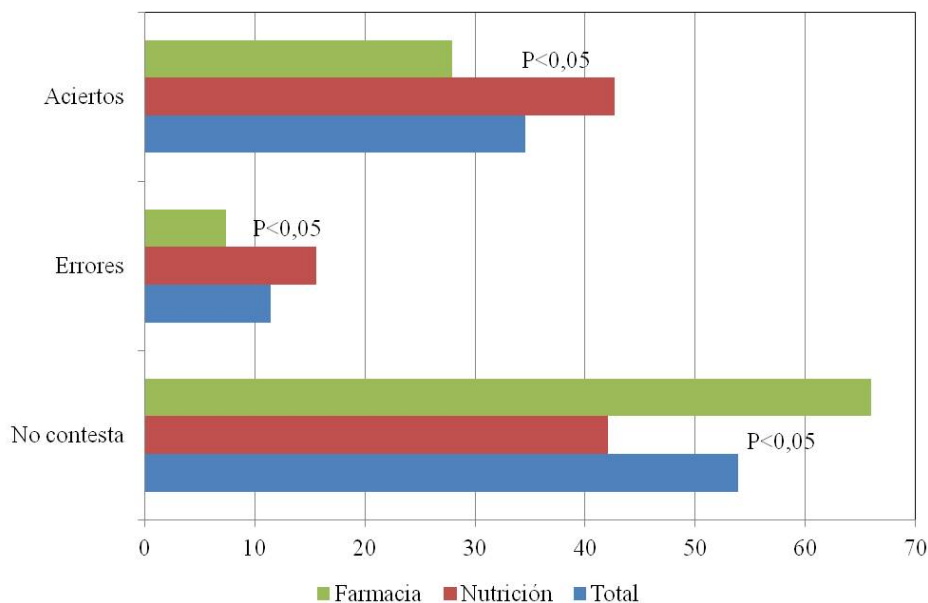


Gráfico 1. Resultados obtenidos en el “Pasapalabra” inicial en función del Grado cursado (%)

Esto podría deberse a que la Nutrición es una materia que despierta un gran interés entre la población, lo que podría facilitar el conocimiento de algunos términos en comparación con la Química Analítica, que es una materia menos conocida a nivel general.

4.2. Resultados del “Pasapalabra” final

En Diciembre, al pasar el mismo “Pasapalabra” que en Octubre para analizar la mejora de los conocimientos, se ha encontrado que, de forma global, el porcentaje de respuestas correctas fue de $61,9\pm 13,7\%$, el de respuestas erróneas de $11,8\pm 8,0\%$ y el de preguntas sin contestar de $26,3\pm 16,9\%$ (Gráfico 2). En concreto, se ha observado una mejora de 9 ± 4 en los aciertos y una disminución de las preguntas sin contestar (-7 ± 7) (Gráfico 3).

Al analizar los datos en función del Grado cursado se ha observado que el número de aciertos fue superior entre los estudiantes de NHD y menor el de preguntas sin contestar ($72,3\pm 10,0\%$ y $13,0\pm 9,7\%$, respectivamente) con respecto a los de F ($53,8\pm 10,3\%$ y $36,8\pm 13,6\%$, respectivamente) ($p<0,05$ en ambos casos) aunque fueron estos últimos los que menos errores cometieron (NHD: $14,9\pm 5,6\%$ vs. F: $9,4\pm 8,8\%$; $p<0,05$) (Gráfico 2).

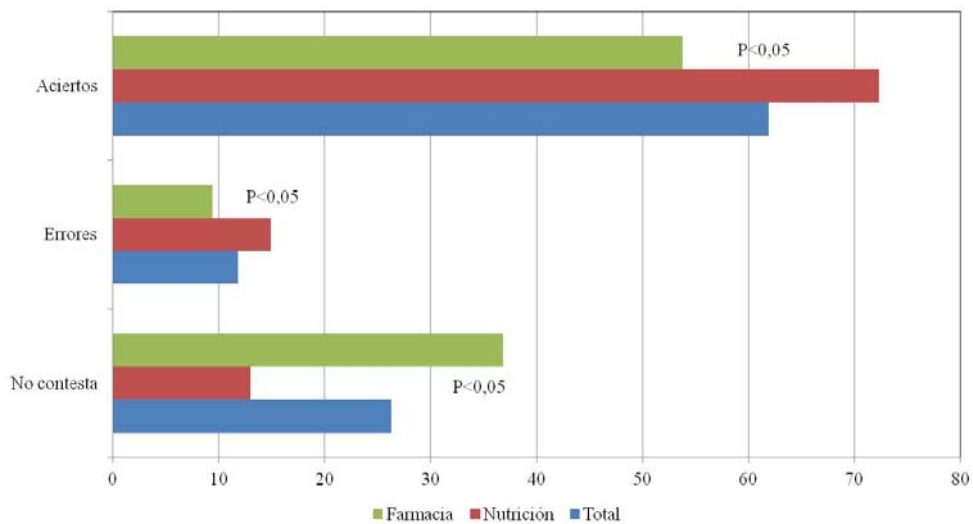


Gráfico 2. Resultados obtenidos en el “Pasapalabra” final en función del Grado cursado (%)

Al evaluar la eficacia de la actividad comparando los datos iniciales con los finales, se ha encontrado que la mejora de respuestas correctas fue similar en ambos grupos aunque fueron los estudiantes de NHD los que más mejoraron en cuanto al número de fallos (NHD: 0 ± 2 vs. F: 2 ± 2 , $p<0,05$) y en cuanto al número de respuestas sin contestar (NHD: -8 ± 4 vs. F: -6 ± 8 ; $p<0,05$) (Gráfico 3).

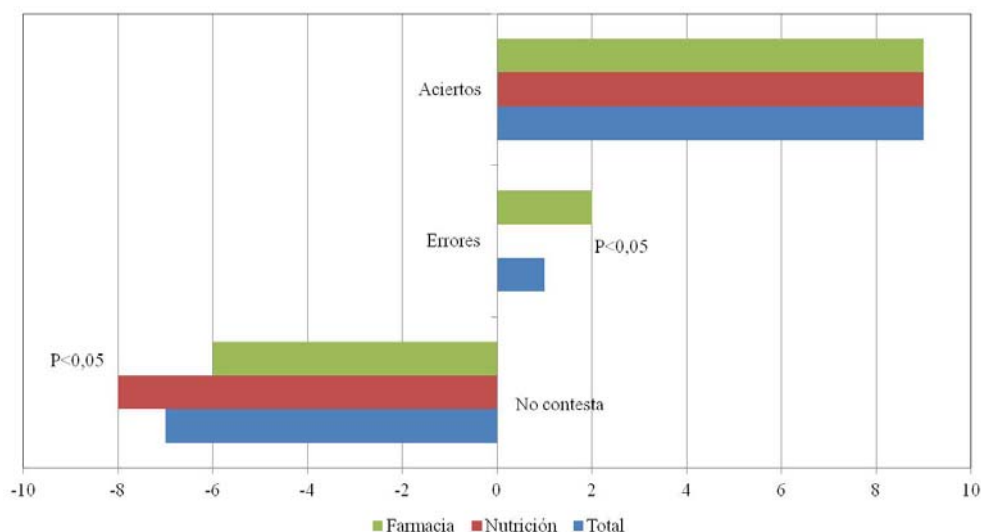


Gráfico 3. Cambios de los resultados obtenidos en el “Pasapalabra” en función del Grado cursado

5. CONCLUSIONES

La inclusión de herramientas docentes activas, como el juego “Pasapalabra”, permiten fomentar el trabajo en equipo y el aprendizaje activo.

A la vista de los resultados obtenidos podemos concluir que la inclusión de la actividad “Pasapalabra” en el aula como herramienta de aprendizaje activo permitió alcanzar los objetivos planteados por parte del alumno, especialmente en aquellos que cursaron el Grado de Nutrición Humana y Dietética. En nuestra opinión, la inclusión de esta actividad en futuros cursos y de otras herramientas docentes atractivas que fomenten el aprendizaje activo, como el “Trivial” o “Apalabrados”, permitirán a los alumnos profundizar en los conocimientos adquiridos en el aula y alcanzar habilidades y destrezas colaborativas que repercutirán positivamente en su rendimiento académico.

6. AGRADECIMIENTOS

Este proyecto ha sido financiado por la UCM a través de los Proyectos de Innovación y Mejora de la Calidad Docente (PIMCD-2014 n° 256).

REFERENCIAS

Álvarez, V., García, E., Gil, J. & Romero, S. (2004). *La enseñanza universitaria. Planificación y desarrollo de la docencia*. Madrid, EOS.

Ferrer, E.M. (2012). Gamificación y e-learning: algunos ejemplos con juegos de pregunta-respuesta. I Jornadas Internacionales de Innovación Docente Universitaria en Entornos de Aprendizaje Enriquecidos. Consultado en: https://qinnova.uned.es/archivos_publicos/qweb_paginas/5157/libroactasinnovaciondocente2456.pdf.

Lee, J.J., Hammer, J. (2011). Gamification in Education: What, How, Why Bother? *Academic Exchange Waterly*, 15(2), 1-5.

Zaragoza, J., Generelo, E. & Julián, JA. (2005). Una experiencia de innovación educativa en el contexto de la formación inicial del Maestro Especialista en Educación Física. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 8, 1-9.