

Uso de juegos serios en un curso de promoción de la salud, para mejorar la comprensión de la temática sobre el Modelo de Salud vigente en Colombia

Nelly Lecompte
Ana Liliana Ríos
Julieth Nieto



ISBN: 978-607-96854-3-0



Foro Internacional de Innovación Docente 2019

© La Red CESAL, 29 de diciembre de 2020
Prol. Reforma 1190 - 2812
Ciudad de México, 05349



Esta obra está bajo la licencia de Reconocimiento-No comercial – Sin trabajos derivados 4.0 de Creative Commons. Puede copiarla, distribuirla y comunicarla públicamente, siempre que indique su autor y la cita bibliográfica; no la utilice para fines comerciales; y no haga con ella obra derivada.

Uso de juegos serios en un curso de promoción de la salud, para mejorar la comprensión de la temática sobre el Modelo de Salud vigente en Colombia

Lecompte Nelly
Ríos Ana Liliana
Nieto Julieth.
2019

Resumen: En los procesos educativos actuales, las herramientas tecnológicas han cobrado mucha importancia. En ocasiones se utilizan de manera indiscriminada sin analizar en detalle, qué tan útiles son para el proceso de aprendizaje y la particularidad de los estudiantes. En este estudio se tiene como objetivo: “Determinar la utilidad del uso de juegos serios en un curso de promoción de la salud para mejorar la comprensión de la temática sobre el modelo de salud colombiano”. Previo a la utilización de los denominados *Juegos Serios*, se realizó una caracterización de los estudiantes en cuanto a perfiles de procrastinación y compromiso académico. Se determinó el nivel de conocimiento previo sobre la temática del modelo de salud vigente en Colombia y posterior a la implementación de crucigrama, buscapalabras y sopa de letras. Luego se analizaron los resultados de aprendizaje con base en los niveles de procrastinación y compromiso académico. Además, se evaluó la percepción de los estudiantes sobre el uso de la herramienta, encontrando que el 92,73% consideran que sin el uso de la herramienta Educaplay no hubiesen aprendido lo mismo.

Palabras claves: *Juegos serios, modelo de salud, compromiso académico, procrastinación.*

Contexto de la intervención

El modelo de salud colombiano viene pasando por un proceso de transición, existen nuevas normativas y cambios en las funciones de los actores del sistema. La asignatura promoción de la salud y prevención de la enfermedad se oferta en el cuarto semestre de la carrera de medicina y para el segundo semestre de 2019 es cursada por 116 estudiantes. Es el primer momento en que los estudiantes realizan procesos de atención en los servicios de salud. Por lo anterior es importante que conozcan los fundamentos del sistema de salud y las rutas de atención. El manejo de la temática, por parte de los estudiantes en cursos anteriores, es diverso. En exámenes de evaluación de años anteriores se encuentra que para las cuatro preguntas relacionadas con la temática el 25% respondieron acertadamente todas las preguntas del tema. El 43% presentaron 1 respuesta errada, el 21% dos respuestas erradas y el 11% tres respuestas erradas. Tradicionalmente el abordaje de la temática del modelo de salud se realiza con lecturas dirigidas, clases magistrales, mapas mentales del tema y casos problemáticos. Teniendo en consideración las herramientas tecnológicas existentes y los estudios que muestran que el aprendizaje no necesariamente se realiza dentro de la educación formal, sino que puede estar mediado por tecnología (Beaven, Hauck, Comas-Quinn, Lewis & de los Arcos, 2014), se consideró incluir tres herramientas de educaplay, para mejorar el aprendizaje de la temática planteada. Estudios

realizados, han mostrado que existe mucha aceptación de los estudiantes a las nuevas tecnologías (Lee, Cheung & Chen, 2005).

Descripción de la intervención

Los docentes participantes, con el apoyo de los facilitadores de la CAD Comunidad de aprendizaje docente “Innovacesal” de la Universidad del Norte, durante el primer semestre de 2019 se entrenaron en el manejo de la herramienta Eduplay y de los diversos juegos serios que se pudieran usar en la innovación educativa.

Se escogieron el crucigrama, la sopa de letras y el buscapalabras. Se realizó una planificación de las actividades, que se muestran en el siguiente cuadro. Igualmente con el psicólogo facilitador de la CAD, luego de revisar literatura al respecto, se consideró hacer un perfil de los estudiantes con relación a la procrastinación y al compromiso. De tal manera que luego de la intervención se pudiese evaluar, si las herramientas tecnológicas, eres más o menos útiles en estudiantes, dependiendo de variaciones en dichos perfiles.

Actividad	Tiempo de Duración (aproximado)	Rol del estudiante (tipo de participación)
Consentimiento informado	15 minutos	Revisar el documento y consentir o no la participación
Caracterización de los estudiantes con cuestionario para evaluar procrastinación y compromiso	15 minutos	Responder los dos cuestionarios en línea
Realización de una prueba previa de conocimientos	30 minutos	Responder a las preguntas planteadas
Lectura de documentos sobre la política de atención en salud	3 horas	Lectura crítica del documento
Participar en lectura guiada en el aula de clases	2 horas	Participar durante la realización de la actividad en la clase.
Crucigrama sobre modelo de salud vigente, con la plataforma educaplay	40 minutos	Realizar la actividad
Sopa de letras sobre el modelo de salud vigente con la plataforma educaplay	30 minutos	Realizar la actividad
Busca palabras sobre el modelo de salud vigente, con la plataforma educaplay.	30 minutos	Realizar la actividad
Examen de evaluación parcial	1 hora	Realizar la actividad
Kahoot posterior	30 minutos	Realizar la actividad

Métodos empleados para el seguimiento y observación del cambio

Se utilizaron dos cuestionarios, uno para medir compromiso y otro para evaluar la procrastinación. El compromiso académico mide: compromiso cognitivo, compromiso conductual antes de la clase y compromiso conductual durante la clase. Según los expertos en la temática, el compromiso hacia las tareas académicas, hace referencia a la energía y emoción con la cual los estudiantes se

involucran para iniciar y realizar las actividades de aprendizaje (Appleton, Cristenson, Kin y Reschly, 2006; Mitchell y Carbone, 2011).

Es un constructo multidimensional, relacionado con la forma en que los estudiantes actúan y cómo se sienten acerca de la experiencia educativa. Igualmente, el interés que tienen sobre los trabajos realizados en la clase (Fredricks, Blumenfeld y Paris, 2004; Arguedas, 2010).

Con relación a la Procastinación Académica, esta es definida como la postergación de Actividades. La Real Academia de la Lengua Española plantea que procrastinación proviene del latín: pro (a favor de) y crastinare (relativo al día de mañana), por lo que significa posponer, diferir, aplazar o dejar para mañana (García, 2008; Steel, 2011).

Ferrari (1989) define la Procrastinación como: “postergación en el inicio o conclusión de una actividad específica, mediante la realización de una actividad innecesaria o menos importante, acompañada de un estado de ansiedad”.

Igualmente es importante hacer una diferencia entre la procrastinación y la postergación planeada. Neenan (2008) plantea que la procrastinación no es simple pereza, ya que ésta última es la resistencia a realizar una actividad. Mientras que en la procrastinación la persona está ocupada, realizando otras actividades menos importantes, para evitar la actividad prioritaria que requiere en ese momento.

Como la clase está dividida en cuatro grupos. Se realizaron análisis por separado de los grupos. Los estudiantes reciben dos horas de clase magistral donde están agrupados todos los estudiantes y dos horas de complementaria, organizados en grupos de 28 a 30 estudiantes.

La temática sobre el modelo de salud vigente, se aborda en la primera unidad de la asignatura Promoción de la salud y prevención de la enfermedad que cursan los estudiantes de cuarto semestre de medicina.

Para abordar el tema, se les entregó a los estudiantes una lectura que debían hacer previo a la clase. En día de la clase se les realizó una prueba previa Kahoot, con 12 preguntas. En esta prueba daban cuatro opciones de respuesta, pero no se incluyó alguna opción de respuesta que hiciera referencia a no saber sobre el tema. O sea que es posible que con el azar se pudiera responder las preguntas.

Luego se hizo presentación de la temática, en el curso magistral. Posteriormente a dos de los cuatro grupos, se le aplicaron tres juegos serios de eduplay (Crucigrama, buscapalabras y sopa de letras). Para los otros dos grupos se utilizó la realización de mapas mentales.

A la semana siguiente se realizó el examen que incluyó cuatro preguntas sobre el modelo de salud.

Resultados

De los 116 estudiantes, 110 estudiantes realizaron el cuestionario de procrastinación y compromiso. Los resultados fueron: 37 (33,64%) alumnos compromiso bajo, esto está muy por encima de lo

esperado para la norma que es 25,03%, compromiso dentro de lo esperado 61 (55,45%) y alto 12 (10,91%) que está muy por debajo de lo esperado que es 24,92% .

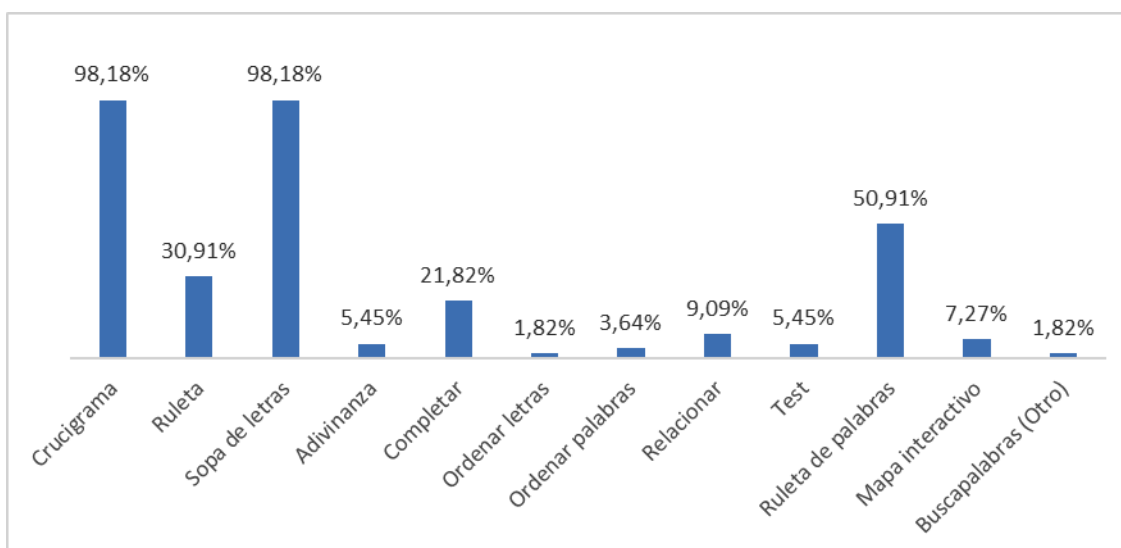
Con respecto a la caracterización de los estudiantes, en la dimensión de procrastinación en el grupo de investigación se encontró un porcentaje bajo con respecto al promedio: categoría alta solo el 18,18% lo cual está por debajo de lo esperado que es el 25, 00%.

Ósea que en este grupo no existen dificultades con la procrastinación, pero si el con el compromiso hacia las actividades académicas.

Con respecto a las herramientas utilizadas, los estudiantes valoraron de manera altamente positiva, el uso de las mismas en el proceso de aprendizaje.

Las más utilizadas fueron el crucigrama y la sopa de letras en un 98.18%.

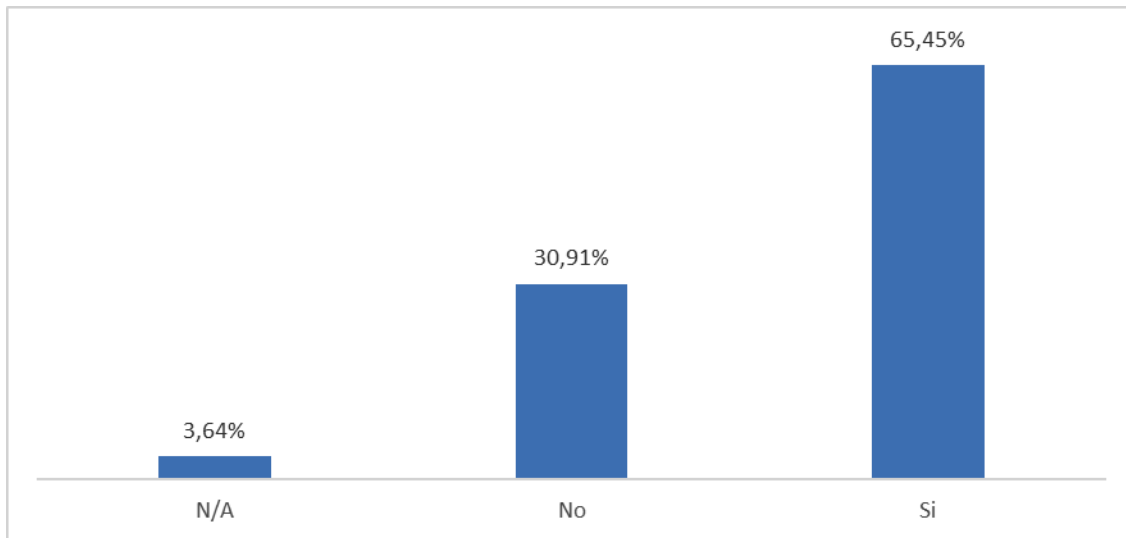
Tabla 1. Tipo de actividad utilizada de las herramientas de Educaplay en la asignatura promoción de la salud y prevención de la enfermedad 2019



Fuente. Datos recolectados por el equipo investigador.

Igualmente se destaca que el 65,45% de los estudiantes utilizaron las herramientas dentro de sus horas de trabajo independiente

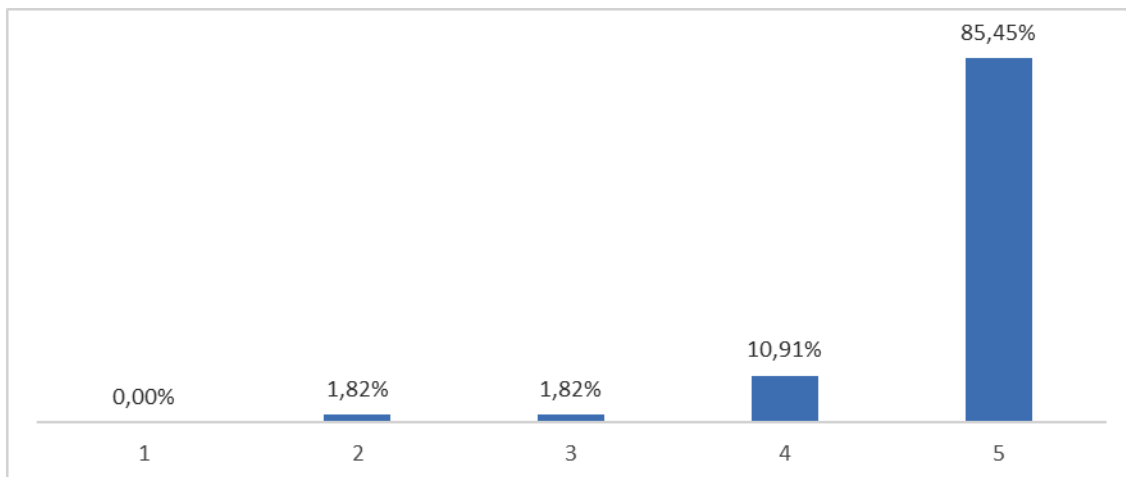
Tabla 2. Uso de la herramienta Educaplay por parte de los estudiantes de la asignatura promoción de la salud y prevención de la enfermedad, en sus horas de trabajo independiente 2019



Fuente. Datos recolectados por el equipo investigador.

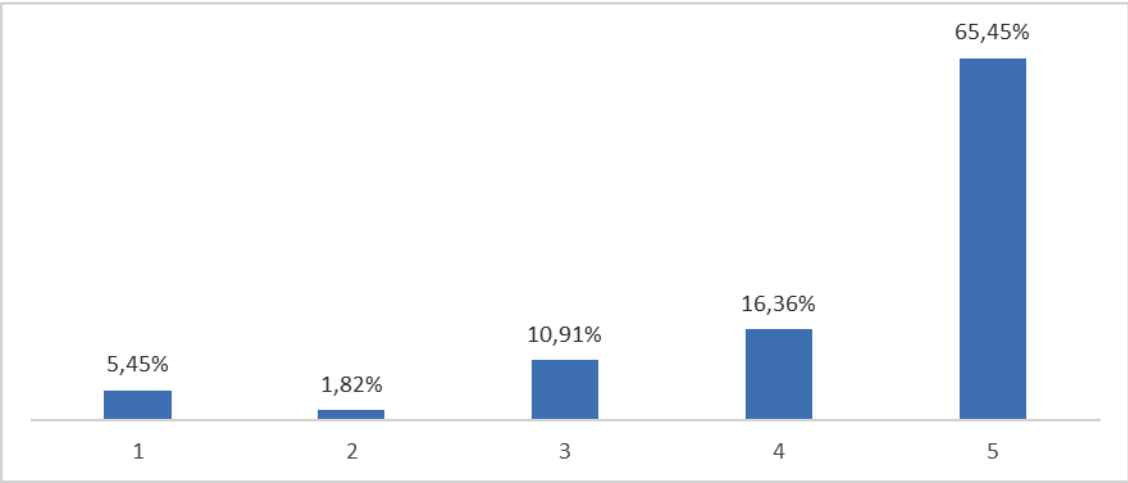
Con respecto a las herramientas que los estudiantes consideran de mayor ayuda para el aprendizaje, la comprensión y el entendimiento del tema, estas fueron: el crucigrama 85,45% y la sopa de letras con un 65,45%.

Tabla 3. Percepción del estudiante sobre la utilidad del crucigrama en el proceso de aprendizaje, comprensión y entendimiento del tema, en un curso de promoción y prevención 2019



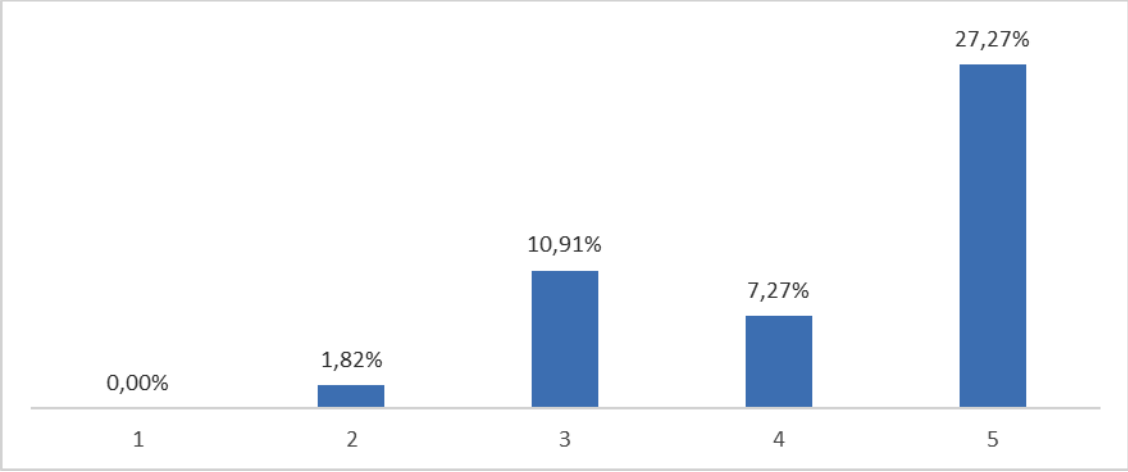
Fuente. Datos recolectados por el equipo investigador.

Tabla 4. Percepción del estudiante sobre la utilidad de la sopa de letras en el proceso de aprendizaje, comprensión y entendimiento del tema, en un curso de promoción y prevención 2019



Fuente. Datos recolectados por el equipo investigador.

Tabla 5. Percepción del estudiante sobre la utilidad de la ruleta en el proceso de aprendizaje, comprensión y entendimiento del tema, en un curso de promoción y prevención 2019



Fuente. Datos recolectados por el equipo investigador

A pesar de las diferencias en la percepción por parte de los estudiantes, sobre la utilidad de las tres herramientas, en términos generales fueron bien evaluadas. El 92,73% consideran que sin el uso de la herramienta Educaplay no hubiesen aprendido lo mismo.

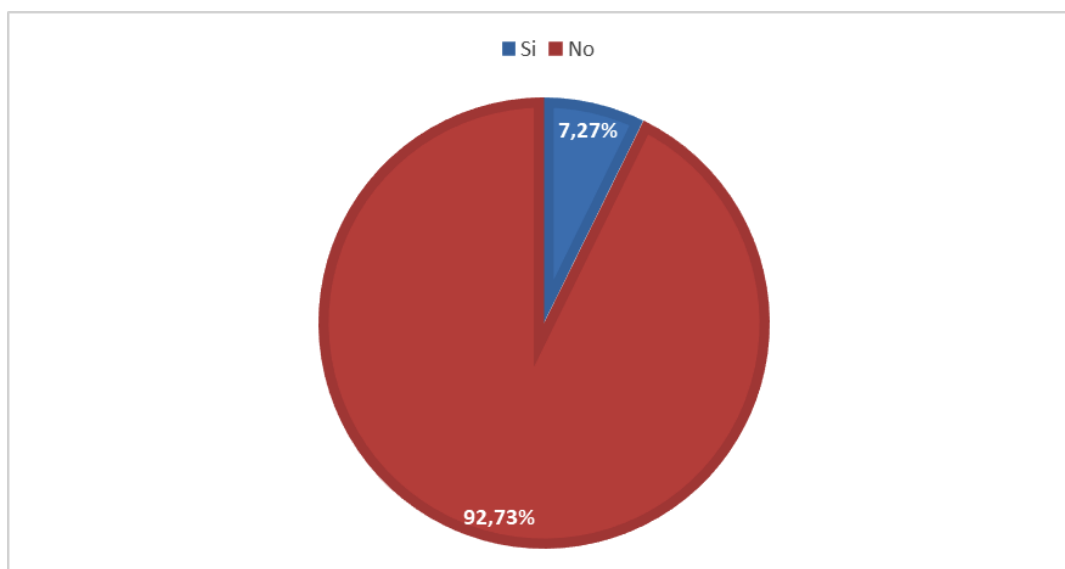
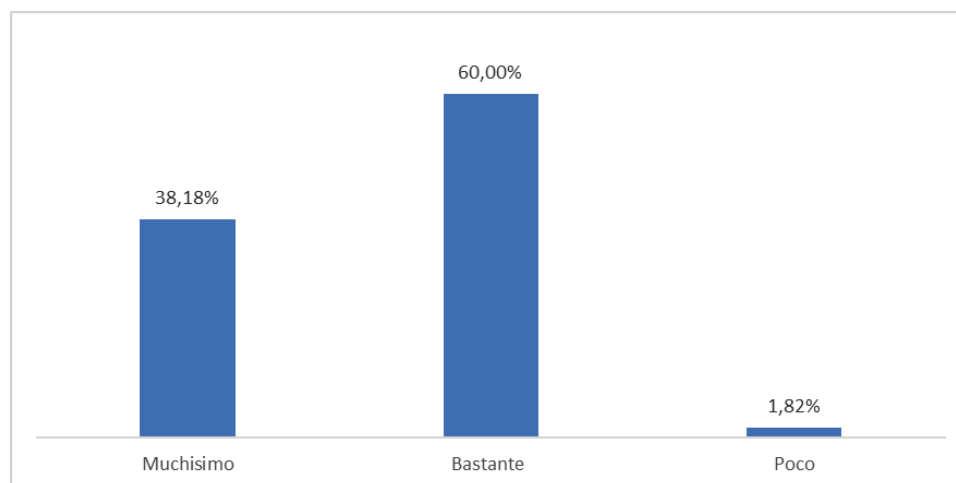


Gráfico 1.

Fuente. Datos recolectados por el equipo investigador.

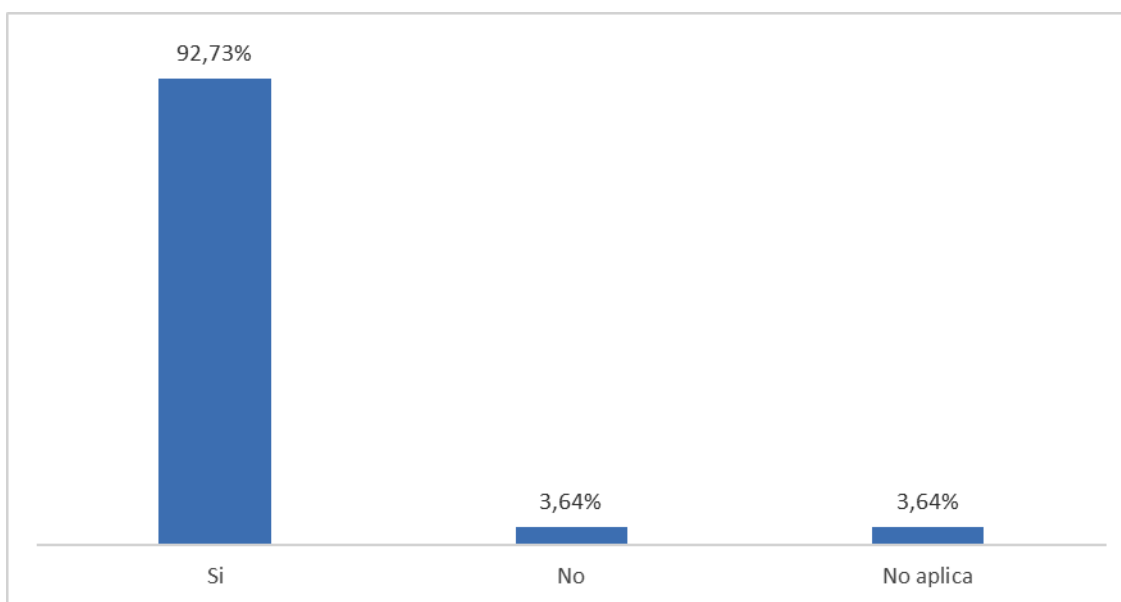
El 98,18% de los estudiantes participantes respondieron, que les gustaría Mucho / Bastante que otros docentes utilizar la herramienta en sus clases, para facilitar el aprendizaje.

Tabla 6. Porcentaje de alumnos que les gustaría que otros docentes utilizaran la herramienta en clases, para facilitar el aprendizaje.



Fuente. Datos recolectados por el equipo investigador.

Tabla 7. Porcentaje de alumnos que usarían esta herramienta fuera de la clase para repasar el tema..



Fuente. Datos recolectados por el equipo investigador.

Al revisar algunos elementos cualitativos se encontraron las siguientes respuestas:

Con respecto a que tanto le ayudo la herramienta para entender la temática, *“Si bien los conceptos pueden ser hallados en los documentos que las docentes proporcionan, este tipo de actividades contribuye a crear una imagen mental de los conceptos, en el sentido en el que la persona logra recordar en qué cuadritos iba qué respuesta a qué concepto; y así. No sé, pero he sentido que me ayudó en eso”*.

Por otra parte, otro estudiante expresó: *“Cada estudiante tiene métodos de estudios diferentes, por tanto, existe más de una forma de aprender lo mismo, sin embargo, este tipo de actividades despierta el interés del estudiante durante las clases”*.

Con respecto a las recomendaciones los estudiantes mencionaron:

- *“Adaptar el tipo de herramienta a contenido temático, por ejemplo, en ejercicios de memoria, la sopa de letras es un buen recurso, pero si se trata de interpretar conceptos, funcionan mejor los crucigramas y adivinanzas”*
- *“Hacer esto más de seguido, algo como realizar una actividad así, cada vez que damos un tema. Como antes de finalizar la clase o al comienzo de la siguiente”*
- *“Qué las herramientas sean menos específicas a la hora de registrar las respuestas. Menos sensibles a mayúsculas, tildes, espacios, etc.”*
- *“Se debe seguir usando, por el hecho de que las clases de promoción y prevención soy muy temprano en la mañana, a veces es difícil mantener la concentración durante las clases, ejercicios como este nos ayudan a recordar conceptos clave. Además, ante el contenido amplio que tiene el curso, es de mucha utilidad este tipo de actividades para medir nuestro nivel de aprendizaje antes de llegar al examen parcial”*.

Discusión o análisis

Si bien no se encontró una relación estadísticamente significativa entre el nivel de compromiso y los resultados de los exámenes, si se evidenció un nivel de satisfacción alto con el uso de la herramienta, por parte de los estudiantes.

En fundamental resaltar, que como lo menciona (Appleton, Cristenson, Kin y Reschly, 2006; Mitchell y Carbone, 2011), el compromiso académico incluye el nivel de energía y emoción que los estudiantes colocan en las actividades que realizan. Y teniendo en cuenta que había grupos con bajo compromiso, el uso de estas herramientas puede mejorar este componente. Así como lo menciona un estudiante al preguntarle si el uso de estas herramientas puede mejorar el desempeño académico: *“Sí, porque el uso de herramientas interactivas estimula a los estudiantes a estudiar “con ganas” para poder contestar las preguntas y ganar puntos que se señalan en los juegos, por lo que me parece una buena idea por parte del departamento el uso de estos juegos en clase”*.

Se recomienda que antes de implementar este tipo de herramientas se valoren características básicas de los alumnos, para identificar la pertinencia de su uso en el aula de clases.

Referencias

Appleton, Cristenson, Kin y Reschly,(2006) Medición del compromiso cognitivo y psicológico: validación del instrumento de compromiso del estudiante. Revista de psicología escolar. Volumen 44, Número 5 , octubre de 2006, páginas 427-445.

Arguedas Negrini, Irma. (2010) Involucramiento de las estudiantes y los estudiantes en el proceso educativo. REICE. Vol. 08, num. 01. 2010.

Beaven, Hauck, Comas-Quinn, Lewis & de los Arcos. (2014)MOOCs: Striking the Right Balance between Facilitation and Self-Determination. MERLOT Journal of Online Learning and Teaching Vol. 10, No. 1, March 2014.

Ferrari. Fiabilidad de las medidas académicas y de disposición de la dilación. (1989) Sage journals Vol. 64, Número 3_suppl, 1989.

Fredricks, Blumenfeld y Paris. (2004) School Engagement: Potential of the Concept, State of the Evidence. Vol 74, Issue 1, 2004.

García. (2008)Una extensión sobre "Comparaciones estadísticas de clasificadores sobre conjuntos de datos múltiples" para todas las comparaciones por pares. Journal of Machine Learning Research. Diciembre 2008.

Lee, Cheung & Chen (2005). Aceptación del medio de aprendizaje basado en Internet: el papel de la motivación extrínseca e intrínseca. Gestión de la información. Volumen 42, Número 8 , diciembre de 2005, páginas 1095-1104 Diciembre de 2005 , páginas 1095-1104 2005.

Mitchell y Carbone- (2011) Una tipología de las características de la tarea y sus efectos en la participación del estudiante. Revista Internacional de Investigación Educativa Volumen 50, números 5–6 , 2011, páginas 257-270. 2011.

Neenan, M. (2008). Tackling procrastination: An REBT perspective for coaches. Journal of Rational Emotive and Cognitive Behavior Therapy, 26(1), 53–62. DOI: 10.1007/s10942-007-0074-1

Steel (2011). La naturaleza de la dilación: una revisión metaanalítica y teórica de la falla autorreguladora por excelencia. Boletín psicológico 133 (1), 65-94 2011.