



El desarrollo de la formación integral del estudiantado en la Universidad de Deusto a través de la innovación docente

Deustuko Unibertsitateko ikasleen prestakuntza integrala garatzea irakaskuntzaren berrikuntzaren bidez



Este libro recoge buenas prácticas académicas y de gestión implementadas por el profesorado de la Universidad de Deusto.

© Unidad de Innovación Docente. Universidad de Deusto, 2022
Edita: Grupo de Comunicación Loyola, Bilbao
ISBN: 978-84-271-4509-2

BUENAS PRÁCTICAS DE INNOVACIÓN Y CALIDAD

X Jornada Universitaria de Innovación y Calidad:

“El desarrollo de la formación integral del alumnado a través de la innovación docente”

Aprendizaje basado en el juego para el desarrollo de competencias específicas y el fomento de la motivación de los y las estudiantes

Azanza, G. y Ronda, L.



DATOS GENERALES

Nombre de la/s titulación/es implicada/s: Grado en Lenguas Modernas y Gestión.

Asignatura/s implicada/s: Marketing Operativo.

Destinatarios: Alumnado 2º curso.



DESCRIPCIÓN, OBJETIVOS Y DESARROLLO METODOLÓGICO DE LA PRÁCTICA INNOVADORA

Descripción:

Adaptación, rediseño e implementación de un juego de mesa para el aprendizaje del modelo de las cinco fuerzas de Porter (Porter, 1980) en una asignatura del Grado en Lenguas Modernas y Gestión para favorecer la adquisición de competencias y la motivación de los estudiantes de Lenguas Modernas y Gestión, fomentando su participación y compromiso con el aprendizaje de conceptos teóricos.

Objetivos de la práctica:

Los objetivos específicos fueron los siguientes:

- OE1. Promover la adquisición de competencias específicas
- OE2. Fomentar el compromiso de los estudiantes
- OE3. Promover la participación de los estudiantes

Metodología (fases, actividades y cronograma):

El proyecto se desarrolló en tres fases:

Fase I. Durante los meses de diciembre y enero se llevó a cabo el diseño del juego tomando como referencia el juego de mesa Virus, y adaptándolo a los contenidos del

modelo de las cinco fuerzas de Porter. En febrero se procedió a la maquetación y la impresión del juego.

Fase II. Durante el mes de marzo se implementó el juego en la asignatura Marketing Operativo de 2º curso del grado en Lenguas Modernas y Gestión. Al inicio de la sesión, el alumnado completó un cuestionario online sobre el modelo de las cinco fuerzas de Porter, a continuación, se explicaron las reglas del juego y los 28 alumnos formaron 5 equipos que estuvieron jugando durante 30 minutos (2-3 partidas). A continuación, volvieron a responder al cuestionario, y los últimos 15 minutos se utilizaron para hacer una sesión de evaluación que incluyó el grado de satisfacción con la dinámica, los beneficios y áreas de mejora.

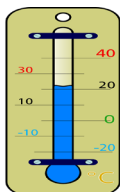
Fase III. En el mes de abril se analizaron los resultados de los cuestionarios y de la sesión de evaluación. Se realizó un análisis de diferencia de medias para la parte cuantitativa, y los datos cualitativos se procesaron en Excel para llevar a cabo un análisis de contenido.



RECURSOS HUMANOS Y MATERIALES

Las personas implicadas en el desarrollo del juego fueron las profesoras Lorena Ronda y Garazi Azanza, quienes desarrollaron y diseñaron el juego y dinamizaron la sesión con los alumnos.

Los materiales necesarios para la puesta en marcha fueron las tarjetas del juego impresas a color y guillotizadas, y cartulinas y post-it de colores para la sesión de



REFLEXIÓN Y VALORACIÓN

Evaluación de la Buena Práctica y lecciones aprendidas

Evaluación de la buena práctica:

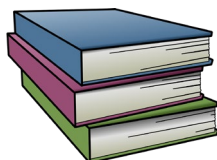
La utilización del juego en la asignatura tuvo efectos positivos en la adquisición de las competencias específicas y los estudiantes se mostraron satisfechos.

Resultados académicos: Tras realizar una prueba T de diferencia de medias para muestras pareadas la nota media en el test después de realizar el juego (4,71) es mayor que la obtenida antes de realizar el juego (3,89) con un p-valor menor a 0,05 (p-valor=0,04).

Valoración de los estudiantes: Se evaluó a través de un cuestionario de satisfacción, y a través de una sesión de evaluación en la que se analizaron los siguientes aspectos: satisfacción, motivación, compromiso, y el juego como facilitador del aprendizaje. Los y las estudiantes se mostraron satisfechos y destacaron que el juego fue divertido, dinámico e innovador, y que facilita la motivación y el aprendizaje. Como aspecto negativo, informaron de que la dinámica del juego podría distraer del contenido a estudiar.

Lecciones aprendidas:

Tras la experiencia, para facilitar el aprendizaje durante la sesión, se recomienda que los y las estudiantes lean en voz alta el contenido de las cartas y no se guíen únicamente por los colores. Asimismo, contar con alumnado que conoce el juego original en el que se basa facilita la comprensión de las normas. Además de las cartas, las autoras han preparado una presentación con las reglas del juego que puede ser de utilidad para su uso en el aula.



REFERENCIAS

Marco conceptual y Referencia bibliográficas que apoyan esta buena práctica

Marco conceptual:

La utilización de juegos con fines didácticos en la docencia a estudiantes universitarios ha evidenciado diversos factores que determinan su eficacia como herramienta pedagógica (Urquidi & Calabort, 2014). Son muchos los autores que destacan la importancia de desarrollar competencias en el aula y la dificultad que en ello entraña el utilizar ciertos métodos de aprendizaje pasivo que caracterizan a la enseñanza tradicional (Wright et al., 1994). Sin embargo, la incorporación de elementos gamificados a la enseñanza ha obtenido excelentes resultados en el aprendizaje tanto para la memorización de contenidos como para el desarrollo de competencias (Graeml et al., 2010).

El aprendizaje basado en juegos puede definirse como el uso intencional de juegos o simulaciones digitales o no digitales con el fin de cumplir uno o más objetivos de aprendizaje específicos (Wiggins, 2016). Son diversos los estudios que avalan la utilidad de los juegos, destacando la mejora de la motivación, la implicación y el interés de los estudiantes, la creación de entornos de aprendizaje activos y dinámicos y el desarrollo de competencias (e.g., Gee, 2008; Eisenack, 2012; Romero et al., 2015).

Aunque la mayoría de los estudios realizados en este ámbito se han centrado en el uso de los juegos digitales, en los últimos años también se han publicado experiencias basadas en la adaptación de juegos de mesa comerciales para su utilización en el aula (e.g., Berland y Lee, 2011; Bochennek et al., 2007 ;Castronova y Knowles, 2015; Huang y Levison, 2012). En estas publicaciones, se han identificado los beneficios del rediseño y adaptación de juegos de mesa no educativos, entre los cuales encontramos la diversidad de oferta existente, la facilidad de implementación, una mayor facilidad para adaptar juegos ya existentes a nuestros objetivos de aprendizaje, el trabajo en grupos pequeños y el trabajo conjunto de contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales (e.g., Castronova y Knowles, 2015; Huang y Levinson, 2012; Meijer, 2015; Wu y Lee, 2015).

La elección de esta metodología se integra en el Modelo de Aprendizaje de la Universidad de Deusto (MAUD). Asimismo, cabe destacar que el contenido trabajado a través del juego se imparte en distintas titulaciones de la Universidad de Deusto como el Grado en Lenguas Modernas y Gestión, el Grado en Turismo y el Grado en ADE y, tras su diseño e implantación, el juego queda a disposición de la comunidad universitaria para su utilización.

Referencias bibliográficas:

- Berland, M., & Lee, V.R. (2011). Collaborative strategic board games as a site for distributed computational thinking. *International Journal of Game-Based Learning (IJGBL)*, 1(2), 65-81.
- Bochenek, K., Wittekindt, B., Zimmermann, S. Y., & Klingebiel, T. (2007). More than mere games: a review of card and board games for medical education. *Medical teacher*, 29(9-10), 941-948.
- Castronova, E. & Knowles, I. (2015). Modding board games into serious games: The case of Climate Policy, *International Journal of Serious Games* 2(3), pp. 41-62.
- Eisenack, K. (2012). A Climate Change Board Game for Interdisciplinary Communication and Education, *Simulation & Gaming* 44(2-3), 328-348.
- Gee, J. (2008). Learning and Games, en Salen, K. (ed.). *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games and Learning*, Cambridge, MA: The MIT Press. 21-40.
- Graeml, F.R., Baena, V. & Yiannaki, S.M. (2010). La integración de diferentes campos del conocimiento en juegos de simulación empresarial, *Revista de Docencia Universitaria*, 8(2), 29-44.
- Huang, A., & Levinson, D. (2012). To game or not to game: Teaching transportation planning with board games. *Transportation research record*, 2307(1), 141-149.
- Meijer, S. (2015). The Power of Sponges: Comparing High-Tech and Low-Tech Gaming for Innovation, *Simulations & Gaming*, 46(5), 512-535.
- Romero, M.; Usart, M. & Ott, M. (2015). Can Serious Games Contribute to Developing and Sustaining 21st Century Skills?, *Games and Culture*, 10(2), 148-177.
- Urquidi, A.C. & Calabor, M.S. (2014). Aprendizaje a través de juegos de simulación: Un estudio de los factores que determinan su eficacia pedagógica, *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 47. 1-15
- Wiggins, B.E. (2016). An overview and study on the use of games, simulations, and gamification in higher education. *International Journal of Game-Based Learning (IJGBL)*, 6(1), 18-29.
- Wright, L.K., Bitner, M. J. & Zeithaml, V.A. (1994). Paradigm Shifts in Business Education: Using Active Learning to Deliver Services Marketing Content, *Journal of Marketing Education*, 16(3), pp. 5-19.
- Wu, J. & Lee, J. (2015). Climate change games as a tools for education and engagement, *Nature Climate Change*, 5, 413-418.