



Gamificación de Harry Potter para la mejora del aprendizaje y competencias en el alumnado de estudiantes de terapia ocupacional

Cristina Gómez Calero¹, Miguel Brea Rivero¹, Susana Collado Vázquez¹ y Desiré García Lázaro²

¹Departamento de Fisioterapia, Terapia Ocupacional, Rehabilitación y Medicina Física, Universidad Rey Juan Carlos.

²Facultad de Ciencias Sociales y Jurídicas, Universidad Rey Juan Carlos.

Resumen

Introducción: Las metodologías activas se usan cada vez más en el ámbito universitario como parte de la aplicación de la innovación educativa en las aulas. El objetivo principal de esta investigación es mejorar el aprendizaje significativo del alumno, así como el trabajo en equipo.

Metodología educativa empleada: Las técnicas propias del juego aplicadas a entornos no lúdicos son los pilares de la gamificación. Estas, así como los componentes propios de los juegos (ABJ), son los protagonistas del diseño del escape room que se plantea en el proceso de enseñanza y aprendizaje de esta experiencia educativa. Para ello, se formaron equipos de trabajo con la temática de Harry Potter. El alumnado realizó ejercicios relacionados con la parte teórica usando la aplicación de Kahoot!. Por otro lado, para incentivar el aprendizaje de la parte práctica de la asignatura, se realizaron trabajos en equipos por los que obtenían beneficios si cumplían con los retos y se incorporó un escape room. Finalmente, realizaron una exposición grupal para valorar la práctica.

Nivel educativo en el que se desarrollará la propuesta: Tercer curso de una asignatura del Grado en terapia ocupacional de la Universidad Rey Juan Carlos (Madrid), España.

Propuesta de evaluación: El rendimiento académico obtenido para el curso 2019/2020, se quería comparar con las calificaciones del curso anterior. El proyecto educativo se evaluaría con cuestionarios pre-post administrados sobre competencias de trabajo en equipo y se usarían escalas



de satisfacción sobre la incorporación del escape room y juegos diseñados ad hoc para conocer el nivel de aceptación por parte del alumnado.

Resultados: Se espera un aumento de motivación por parte de los estudiantes, mejora en las competencias de trabajo en equipo y mejora del rendimiento académico.

Recomendaciones: Se recomienda el empleo de las metodologías activas y, en concreto la gamificación, en el grado de terapia ocupacional para favorecer el aprendizaje significativo y aumentar la motivación del alumnado.

Más información sobre los/as autores/as del trabajo



Cristina Gómez Calero, Prof^ª. Contratado Doctor. Departamento de Fisioterapia, Terapia Ocupacional, Rehabilitación y Medicina Física. Doctora por la Universidad Rey Juan Carlos. Máster en Patología Neurológica. Experto en evaluación y rehabilitación neuropsicológica y neurolingüística. Profesora del Grado en Terapia Ocupacional y de másteres universitarios. Investigación sobre olfato, neurología e innovación educativa



Miguel Brea Rivero, terapeuta ocupacional, Doctor por la Universidad Rey Juan Carlos y Máster en patología neurológica. Profesor Colaborador en la titulación del Grado en terapia ocupacional de la misma universidad donde ha dedicado sus últimos 20 años como docente. Ha participado en el desarrollo de un marco conceptual europeo para terapia ocupacional desde un grupo de trabajo de la ENOTHE. Actualmente interesado por la innovación educativa.



Susana Collado Vázquez, Prof^ª. Contratado Doctor. Departamento de Fisioterapia, Terapia Ocupacional, Rehabilitación y Medicina Física. Dra. en Medicina y Cirugía (UCM). Directora del Máster Universitario en Neurocontrol Motor. Ha participado en numerosos congresos nacionales e internacionales de innovación educativa. Autora de libros como, por ejemplo, el libro Cine y Ciencias de la Salud. Aplicaciones docentes (Dykinson, 2013).



Desiré García Lázaro, Prof^ª. Universidad Rey Juan Carlos. Facultad de Ciencias Sociales y Jurídicas. Doctora por la URJC. Máster en Neurodidáctica. Prof^ª del Máster en Formación del Profesorado en Enseñanza Secundaria, Bachillerato, FP e Idiomas y en el Máster en Competencias Docentes Avanzadas para niveles de Infantil, Primaria y Secundaria. Investigación sobre el empleo de metodologías activas y la innovación educativa.
