

Uso de juegos didácticos en la disciplina de Anatomía.

FACULTAD DE CIENCIAS MÉDICAS "JUAN GUITERAS GENER" MATANZAS.

Revista Médica Electrónica. 2002; 24(1)..

Uso de juegos didácticos en la disciplina de Anatomía.

Use of didactical games on the Anatomy discipline.

AUTORES

Dr. Manuel Rolando Pérez Fernández. (1)

Dra. Regla Ponce de León Narváez. (2)

Dra. Tania Sánchez Rodríguez (1)

Dra. Marena Jordán Padrón (1).

(1) Especialistas de I Grado en Anatomía Humana.

(2) Especialista de II Grado en Anatomía Humana

RESUMEN

Con el objetivo de elevar la motivación de los estudiantes por nuestra asignatura, así como crear hábitos y habilidades necesarias para el cumplimiento de los objetivos instructivos y al mismo tiempo buscar nuevos métodos de evaluación del aprendizaje más dinámicos, se elaboraron juegos didácticos consistentes en: puzzles, dominó, sopa de letras, parchís, etc., que se han venido usando en nuestra asignatura, obteniendo gran interés por los estudiantes, lo que ha permitido mayor número de evaluaciones y mejorando la expresión oral.

DeCS:

**ANATOMÍA
ESTUDIANTES DE MEDICINA
APRENDIZAJE
JUEGOS EXPERIMENTALES**

INTRODUCCIÓN

Los métodos de activación de la enseñanza constituyen un conjunto de acciones dirigidas hacia un objetivo mediante las cuales se organizan las actividades de los estudiantes, tanto en el proceso cognoscitivo como práctico (1). El proceso de asimilación activa de los conocimientos se convierte en un medio de perfeccionamiento del sistema. Por ello, en la actualidad adquiere una gran significación la utilización de métodos que garanticen la apropiación de conocimientos, no como una acumulación de éstos, sino que transformen al estudiante en parte propulsora de las soluciones de las problemáticas que afronta el país. (1)

La Educación Superior en Cuba, acorde con el desarrollo de la Pedagogía Socialista, exige la búsqueda constante de métodos y formas de enseñanzas que garanticen una sólida formación científica de los estudiantes. (2)

El Sistema de Evaluación del Aprendizaje permite controlar el grado en que se cumple los objetivos formulados para el desarrollo de los mismos en la asignatura. (3)

Los métodos activos de la enseñanza se clasifican para su estudio en dos grandes grupos. (1)

Primer Grupo. Se refiere a aquellos métodos que ayudan a la asimilación de los conocimientos teóricos y experiencias progresistas principalmente en lo que se refiere a la organización y planificación del trabajo, aquí encontramos:

- Discusiones de temas
- Mesas redondas
- Paneles
- Visitas
- Realización de trabajos práctico
- Cine debate

Segundo Grupo: Incluyen los métodos que contribuyen al perfeccionamiento de las capacidades y hábitos:

- Trabajo de cursos
- Discusiones de casos
- Juegos didácticos

Estos métodos se caracterizan por aumentar el papel de los estudiantes en el proceso docente- educativo, activar su participación y proporcionar vías para la asimilación de conocimientos, formación y desarrollo de capacidades, habilidades y hábitos, por el hecho de que permiten generalizar las experiencias acumuladas, facilitan alcanzar en plazos más breves los objetivos del aprendizaje. (4)

Con la utilización de métodos activos en la enseñanza se logra aumentar la motivación del estudiante hacia el trabajo de autopreparación, (5) lo que coadyuva a un incremento positivo y directo de la dedicación al estudio y, por tanto, una elevación de la calidad del proceso docente- educativo. (6,7)

En nuestra asignatura, teniendo en cuenta que la misma es muy descriptiva y esto hace muy monótona su impartición a la vez que frena la independencia y creatividad del estudiante, consideramos que la utilización de estos juegos didácticos logran revolucionar un poco la forma tradicional en que está concebida, demostrando así la motivación del estudiante por la misma.

Teniendo en cuenta todas estas consideraciones, un grupo de profesores de Anatomía Humana de la Facultad de Ciencias Médicas de Matanzas se dio a la tarea de confeccionar una serie de juegos didácticos que son utilizados en las diferentes formas de enseñanza, que permiten activar el proceso docente- educativo y a la vez son utilizables como instrumento evaluativo, que son presentados en este trabajo, así como la validación del uso de los mismos.

MÉTODO

En nuestro trabajo participaron profesores de la asignatura de Anatomía Humana que en su tiempo libre se dedicaron a la elaboración de los diferentes juegos didácticos que consisten en:

- Juego de dominó
- Puzzles
- Anátomo-Parchís
- Solterona
- Sopa de letras
- Juego de azar
- Crucicross

Los materiales utilizados resultan muy económicos y de fácil adquisición en cualquier centro de enseñanza y en cualquier nivel de la misma como son cartulina, plumones y acuarelas. Para realizar la validación de estos juegos se aplicó una encuesta elaborada por el colectivo de profesores a 120 estudiantes de 1er. Año de la carrera de Medicina y Lic. en Enfermería, la cual se adjunta (ver anexo No. 1). Además que se confeccionó una guía de observación para ser aplicada mediante la utilización de estos juegos, por un docente que participa como observador de la actividad (una a cada estudiante). Ver anexo No. 2.

RESULTADOS

Como resultado de nuestro trabajo se han confeccionado los siguientes juegos didácticos:

Solterona: Sistema reproductor femenino
Sistema reproductor masculino
Juego de dominó: Músculo del dorso
Meninges y vascularización
Puzzles: Sistema digestivo
Huesos del cráneo
Artrología

Sistema venoso (3)
Sistema arterial (3)
Sistema linfático
Sistema urinario (2)
Meninges y vascularización.
Telencéfalo
Ojo y Oído

Anatomo-parchís y juegos de azar: Se han confeccionado juegos de tarjetas para ser usados en todos los seminarios de:

- Anatomía II (3)
- Anatomía III (2)
- Ciencias Morfológicas I (1)
- Ciencias Morfológicas II (4)

Sopas de letras: Sistema arterial
Sistema venoso.

Los resultados de la encuesta realizada a 120 estudiantes son:

Pregunta No. 1.- En esta pregunta se explora si le resulta agradable la utilización de los juegos. Los resultados fueron los siguientes:

Si – 98,03 %
No- 1,9 %

Pregunta No. 2. – Con relación a si facilita o no el aprendizaje, el 100 % de los encuestados respondieron que sí .

Pregunta No. 3.- En esta pregunta se explora si los juegos aumentan la motivación hacia la asignatura, los resultados fueron los siguientes:

Si- 98,03 %

No- 1.9 %

4.- Se les pide que definan con una palabra o vocablo estos juegos, los resultados fueron:

- Interesantes – 47 %
- Instructivos – 13,5 %
- Buenos - 5,8 %
- Motivadores
- Impresionantes
- Importantes – 3,9 %

Otros vocablos utilizados por los estudiantes fueron.

Dinámicos, aplicativos, técnicos, lo máximo, a menos, mortales, extraordinarios, estimulantes, integrales, desarrolladores, esenciales en el aprendizaje y agradables.

Pregunta No. 5.- Se explora si los mismos ayudan a reafirmar los conocimientos, en este caso el 100% de los estudiantes respondió afirmativamente.

Pregunta No. 6.- Al explorar cómo les gustaría que fuera la frecuencia de utilización de éstos, los resultados fueron:

- Mayor – 54,9 %
- Menor - 1,9 %
- La utilizada – 43,1 %

Pregunta # 7. Se les pide que juegos didácticos les gustan más, los resultados son:

- Anatómo-parchís – 58,8 %
- Puzzles - 23,5 %
- Dominó - 11,7 %
- Todos - 5,8 %

Pregunta No. 8. En esta pregunta se mide en qué forma de enseñanza prefieren la utilización de estos juegos, siendo los resultados:

- Todas 70 %
- Seminarios: 15 %
- Clases Prácticas: 10 %
- Conferencias: 5 %

RESULTADOS DE LA GUÌA DE OBSERVACIÓN:

En el aspecto No. 1 los estudiantes mostraron gran interés en todos los juegos didácticos utilizados.

En el aspecto No. 2 muestra que el mayor por ciento los estudiantes obtienen evaluaciones entre 4 y 5 en el caso del Anatómo-Parchís y juegos de azar. Existen algunos casos con 2, ya que se utilizan en seminarios donde se profundizan más en los contenidos.

En el aspecto 3 tenemos que con la utilización de estos juegos se logra que todos los estudiantes sean evaluados 3 o más veces.

Con respecto al aspecto No. 4, sobre la expresión oral, vemos que la mayoría de los mismos, sí lo logra, con excepción del puzzle .

Tabla No. 1

Resultados de la guía de observación.

Tipo de juego	Interés demostrado			Resultados de la evaluación			Frecuencia de evaluación			Expresión oral		
	B	R	M	B	R	M	B	R	M	B	R	M
Solterona	100 %	-	-	95 %	5 %	-	100 %	-	-	97 %	21 %	1 %
Dominó	100 %	-	-	93 %	7 %	-	100 %	-	-	96 %	3 %	1 %
Puzzles	100 %	-	-	97 %	3 %	-	100 %	-	-	-	-	-
Anatomo-parchis.	100 %	-	-	90 %	8 %	-	100 %	-	-	98 %	26 %	-
Juego de azar	100 %	-	-	93 %	5 %	-	100 %	-	-	95 %	5 %	-

Fuente: Guía de observación.

DISCUSIÓN

Analizando estos resultados podemos apreciar que la aplicación de estos juegos tiene muy buena aceptación por parte de los estudiantes, las evaluaciones se realizan de manera ágil y amena logrando eliminar el estrés que desencadena la realización de una evaluación, teniendo en cuenta que el instinto lúdico acompaña al hombre hasta su vejez.

Al aumentar la motivación de los estudiantes, hay un incremento directo y positivo de la dedicación al estudio, (8)lo que desarrolla su capacidad creadora, aprenden a orientarse y a resolver situaciones nuevas y en resumen se prepara para enfrentar las complejas tareas que el desarrollo de la ciencia y la técnica demanda de un egresado del nivel superior. (9)

Los Puzzles no proporcionan el desarrollo de la expresión oral, aunque si miden agilidad mental, además de conocimientos, el resto de los juegos, sí logra en su mayoría un mayor desarrollo de la expresión oral .

CONCLUSIONES

- Se logró la confección de diversos juegos didácticos utilizables en las distintas formas de enseñanza.
- Podemos afirmar que con el uso de éstos se ha logrado una mayor motivación de los estudiantes por nuestra asignatura.
- Proporciona la expresión oral.
- Se logra una forma amena e instructiva de imprimir mayor dinamismo a la evaluación de los estudiantes y a la vez permite realizar un mayor número de evaluaciones.
- Comprobamos también que disminuye el estrés que acompaña a una evaluación.
- Tuvo gran aceptación por parte de los estudiantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Métodos activos de la enseñanza. Rev Cubana Educ Sup 1981; 1(4). 30.
2. Arias de la Paz A . Utilización del Super ponten la docencia para mostrar sistemas arterio-venosos.
3. Cordovi C ,Álvarez Zayas C. Desarrollo del Sistema de evaluación en la Educación Superior Cubana. Rev Cubana Educ Sup 1983; 1(1): 29.
4. Garcías J R. Formas de enseñanzas en los cursos regulares y por encuentro. Rev Cubana Educ Sup 1982; 2(1).
5. Casa A, Barrero G. Orientación del trabajo independiente en los estudiantes. Rev Cubana Educ Sup 1982; 2(2) .
6. Nápoles E. Un método de evaluación del trabajo de producción. Rev Cubana Educ Sup 1981; 1(3).
7. Salas Perea R S , Ardana Zulueta P. La simulación como método de enseñanza y aprendizaje. Rev Educ Med Sup 1983; 9: 1-28 .
8. Cruz González E . Incremento del trabajo de autopreparación de los estudiantes. Rev Cubana Educ Sup 1983; 1 3(1).
9. Hernández E , Marcaré J. Técnicas del estudio individual. Rev Cubana Educ Sup 1982; 2 (2)

SUMMARY

With the goal to raise the students motivation on our assignment as well as to create necessary habits and abilities for the accomplishment of the instructive goals and at the same time looking for new methods of more dynamic learning evaluation, didactical games were elaborated consisting of: puzzles, dominos, letter soups games, etc, that are being used in our assignment. The students have shown very much interest in them, permitting a greater number of evaluations and improving the oral expression .

MeSH Terms:

**ANATOMY
STUDENTS, MEDICAL
LEARNING
GAMES, EXPERIMENTAL**

ANEXO 1.

Estimado estudiante:

A continuación te vamos a solicitar nos respondas un grupo de preguntas relacionadas con el empleo de los juegos didácticos en la disciplina de Anatomía Humana, las cuales te rogamos nos respondas con la mayor sinceridad y objetividad posible, para que nos ayudes a perfeccionar el trabajo de nuestra asignatura.

Gracias.

1.- Les resultan agradables los juegos didácticos de Anatomía.

SÍ ____ NO ____ Me son indiferentes ____

2.- Me ayudan en el aprendizaje

SÍ ____ NO ____ Ninguna de las anteriores _

3.- Hacen más interesante la asignatura o la motivan hacia la misma

SÍ ____ NO ____ Me son indiferentes ____

4.- Defina los juegos didácticos con una palabra o vocablo.

5.- Te ayudan a reafirmar los conocimientos

SÍ ____ NO ____ Ninguna de los anteriores _

6.- Las frecuencias con que se utilizan en clases te gustaría que fueran.

Mayor ____ Menor ____ La utilizada ____

7.-¿ Qué tipos de juegos didácticos te gusta más?Nómbrelos.

8.-¿ En qué forma de enseñanza prefiere la utilización de estos juegos?

Todas ____ Seminario ____ Clase Práctica ____

Conferencia ____

ANEXO 2

Guía de Observación.

1.- Interés demostrado.

B El que prestó atención todo el tiempo de la Clase

R El que se distrajo en algún momento

M El que no prestó atención

2.- Resultados de la evaluación.

B El que obtuvo 5 y 4 puntos

R El que obtuvo 3 puntos

M El que obtuvo 2 puntos

3.- Frecuencia con que podemos evaluar a los estudiantes al utilizar estos juegos.

B El que se evalúa más de 3 veces.

R El que se evalúa hasta 2 veces

M El que se evalúa una sola vez o ninguna

4.- Desarrollo de la expresión oral.

B El que participó de forma activa, con fluidez en su expresión oral

R El que participó, pero no ha demostrado completamente la habilidad de expresión.

M El que se nota limitado en su expresión.

CÓMO CITAR ESTE ARTÍCULO

Pérez Fernández M R, Ponce de León Narváez R, Sánchez Rodríguez T, Jordán Padrón M. Uso de juegos didácticos en la disciplina de Anatomía. Rev méd electrón [Seriada en línea] 2002; 24(1). Disponible en URL: http://www.revmatanzas.sld.cu/revista_medica/año2002/tema5.htm [consulta: fecha de acceso]