

## **Estrategia didáctica: Juego de preguntas**

### **Prof. Marco Arias Vargas**

Escuela de Ingeniería Industrial  
Universidad de Costa Rica

La estrategia nace de la idea de crear algo que fuera bastante innovador, que promoviera ciertas cosas que generalmente no se promueven, como competencia entre equipos de trabajo y como aprender basado en un juego, porque, al fin y al cabo, el instrumento es un juego.

Se basa en un juego tipo trivia con preguntas y respuestas, donde los estudiantes lo que reciben, cada vez que aprietan el botón, es una pregunta nueva de selección única; entonces, ellos tienen que ir seleccionando la respuesta correcta, que discuten con el compañero, entonces, tiene el concepto de juego, el concepto de análisis en equipos y el concepto de competencia. El resultado, básicamente, que se obtiene con los equipos es que ellos quieren ganar, quieren sacar mejor nota que sus colegas.

Con respecto a las preguntas, había de todo un poco. Hay preguntas que son conceptuales, dentro de esa materia o cualquier materia que se quiera evaluar. Siempre hay preguntas que son más directas, o sea, ya si usted estudió el tema, usted sabe la respuesta única, porque están hechas para que haya una respuesta que sea la correcta; normalmente, una anda bastante alejada de la respuesta correcta y dos anda discutiendo con la correcta pero sí están alejadas; entonces, si usted está seguro de la respuesta, la respuesta del concepto va directa. Al final, el juego lo que va registrando es una nota acumulada y esta se compara contra el resultado que obtuvieron los otros grupos. Hay preguntas que están planteadas en positivo, "Marque la respuesta correcta". Algunas son de selección única y las otras son de un pequeño desarrollo, o sea, se dan ciertos números y hay que hacer ciertos cálculos muy básicos donde se muestra cuál es la formulación, eso sí, hay que entender bien la teoría, porque si no se puede aplicar mal la fórmula; entonces, cuando se corre por primera vez, yo lo que hice fue generar los resultados y ponerlos en la pizarra, o sea, es público el resultado que se sacaron todos los equipos, entonces, eso les da unos minutos para que se reúnan y hablen de que fue lo que les pasó, a los que le fue bien para seguir bien, y a los que no, para ver cómo mejoran y se corre otra vez. Entonces, una vez que ya ellos vieron todas las preguntas, también el instrumento le dice en cuáles áreas falló usted más; no le da solo la nota general, sino también la nota por área.

Los estudiantes quedaron bastante contentos, lo vieron como una cuestión nueva, diferente y atractiva. Me hicieron unas observaciones de mejora: algunos querían que el juego hiciera cosas como registrar en vivo los resultados, para ver cómo iban los colegas, o sea, un efecto más de competencia, algunos me decían que

debía mostrar la respuesta correcta al final, porque yo solo mostré las notas. En fin, la respuesta general que me dieron fue que el instrumento fue bastante innovador, que aplica para muchísimos temas y para muchísimos cursos.