

XIV Jornada de Buenas Prácticas en la Docencia Universitaria con Apoyo de TIC

“GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE DE MEDICINA VETERINARIA DE PEQUEÑOS ANIMALES: ESCAPE ROOM, UNA NOCHE EN URGENCIAS”

RESUMEN

AUTORES

Cantal P. del Río Martínez, Marta Sofía Valero Gracia, Sandra López Mínguez, Javier Miana Mena, Cristina Bonastre Ráfales.

OBJETIVOS Y CONTEXTO ACADÉMICO (TITULACIÓN, CURSO, MATERIA Y ASIGNATURA)

La formación de profesionales en el ámbito sanitario debe de incluir estrategias y dinámicas que favorezcan una formación integral de los estudiantes, por lo que el aprendizaje basado en problemas a través de casos clínicos está muy extendido, ya que familiariza al discente con las situaciones que se encontrará en un futuro profesional y trabaja la resolución de problemas, el pensamiento crítico e interdisciplinar y competencias transversales. Concretamente, en el área de urgencias de pequeños animales estos aspectos adquieren especial relevancia por las características intrínsecas de la especialidad. Derivado de esta necesidad se ha diseñado un *Escape Room* educativo para el aprendizaje de medicina de urgencias a través de casos clínicos mediante el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y la simulación clínica. La experiencia ha sido llevada a cabo durante el curso 2022-2023, participando 45 estudiantes de 5º curso de Grado en Veterinaria (asignatura Prácticum clínico en pequeños animales, exóticos y équidos) y del Máster Propio en Clínica de Pequeños Animales I y II de la Universidad de Zaragoza.

Los objetivos del proyecto fueron:

- Generar material docente mediante el uso de herramientas TIC para el aprendizaje de urgencias de pequeños animales.
- Motivar al alumnado y fomentar el trabajo en equipo y un aprendizaje activo, integrando conocimientos teóricos y prácticos.
- Implementar metodologías activas, favoreciendo un desarrollo integral y multidisciplinar del discente apostando por las competencias saber, saber hacer y saber ser.
- Evaluar el impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje de modelos gamificados como estrategias en la docencia universitaria, sus ventajas y limitaciones.

METODOLOGÍA DOCENTE UTILIZADA

Se diseñó un *Escape Room* educativo que consistía en cinco casos clínicos en los que se trataban los conceptos clave de diferentes urgencias veterinarias. Los participantes, mediante la formación de equipos, debían ir resolviendo las diferentes pruebas de los casos clínicos, trabajando el contenido teórico de manera digital y la aplicación de la parte práctica con

simuladores ecográficos y modelos de simulación de extracción sanguínea y sondaje urinario felino. En el caso de que la respuesta fuera correcta podían seguir avanzando en el juego, mientras que si era errónea se enlazaba con una pantalla de penalización permitiendo descubrir dónde estaba el fallo, haciendo conscientes a los alumnos/as del propio proceso de aprendizaje. Al finalizar la sesión se realizaba un *feedback* con los estudiantes comentando los casos clínicos. Las metodologías en las que se basa esta experiencia son: gamificación, aprendizaje basado en problemas, creación de situaciones de aprendizaje y aprendizaje cooperativo.

TIC EN QUE SE HA APOYADO

La herramienta principal utilizada para diseñar el *Escape Room* ha sido la plataforma *Genially*, creando contenidos interactivos que posibilitan diferentes escenarios. También se ha usado *Inshot* para crear la invitación a los estudiantes, *códigos QR* como fuente de información en las pruebas, *Crossworldlabs* para introducir un crucigrama interactivo y Cambiador de voz para guiar la experiencia. La recogida de datos de los estudiantes para evaluar la actividad ha sido a través de *GoogleForms*.

CARÁCTER INNOVADOR A DESTACAR

El carácter innovador de esta actividad docente se basa en el cambio que se ha producido en el aula, más dinámica y participativa, y en la mejora en el proceso de aprendizaje del estudiante al implementar una experiencia de gamificación (*Escape Room*) a través de herramientas TIC y simulaciones ecográficas, de extracción y sondaje para crear situaciones de aprendizaje basada en casos clínicos donde el estudiante adquiere una participación activa y real a su futuro profesional.

MEJORAS OBTENIDAS EN EL APRENDIZAJE DE LOS ALUMNOS

Se ha aumentado la motivación de los estudiantes y favorecido el trabajo en equipo. Las características de esta actividad permiten un aprendizaje significativo y competencial, el repaso de contenidos teórico-prácticos de diferentes áreas aportando un carácter multidisciplinar, y el desarrollo de un pensamiento crítico y aprendizaje experimental.

SOSTENIBILIDAD Y TRANSFERIBILIDAD DE LA ACTUACIÓN

La experiencia es totalmente sostenible, puesto que la creación de la actividad con contenido digital puede ser reutilizado por los diferentes grupos participantes de la misma experiencia y compartido con otros docentes. La versatilidad de la actividad permite su adaptación a otras áreas o asignaturas, siendo por tanto transferible

CONCLUSIONES OBTENIDAS EN TODO EL PROCESO

El aprendizaje en el ámbito de urgencias de pequeños animales a través de los casos clínicos es una herramienta fundamental. En este caso, las TIC junto a la simulación permiten generar escenarios de aprendizaje gamificados y crear experiencias con que favorecen la motivación y la implicación activa de los estudiantes en el proceso enseñanza-aprendizaje.