

Juegos de Escape en Anatomía Humana

Alberto García Barrios ¹, Ana Isabel Cisneros Gimeno ¹, Jesús Benito Rodríguez ¹,
María Jose Luesma Bartolome ¹, Eva Barrio Ollero ¹, Jaime Whyte Orozco ¹

¹Universidad de Zaragoza, España

El objetivo que se plantea en esta experiencia es la realización de una actividad de Hall Scape Room en la parte práctica de la asignatura de Anatomía Humana II (Esplacnología), cursada durante el tercer semestre del Grado en Medicina de la Universidad de Zaragoza para aumentar la motivación del alumno y mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje del alumno. Este tipo de actividades se basa en mantener en la sala de disección por un tiempo determinado a los alumnos divididos en varios grupos para resolver una serie de enigmas y/o problemas con una narrativa relacionada con la asignatura obtener pistas que permitan avanzar de una manera lineal hasta el final de la actividad.

La metodología que se pretende implantar en el desarrollo de esta actividad es desarrollar diferentes retos-actividades que el grupo de alumnos debe realizar de manera correcta y secuencial para avanzar en el juego y conseguir resolver el enigma final. Para ello, se realizaran una serie de retos basadas en casos clínicos mediante la plataforma online Socrative y de libros didácticos que permiten reconocer determinadas estructuras anatómicas (retos 1-3) en las que tras su finalización se obtendrán una serie de herramientas necesarios para la realización del ultimo reto de localización de estructuras anatómicas en cadáver.

La evaluación de los resultados de la actividad planteada se llevo a cabo de mediante la realización voluntaria de una encuesta online basada en la escala Likert (con 5 opciones de respuesta siendo 1 totalmente en desacuerdo y 5 totalmente de acuerdo).

Esta encuesta fue contestada por el 68 % del alumnado (55/80). El 95% de estos están de acuerdo o completamente de acuerdo en el efecto motivador de estas actividades en el desarrollo de la asignatura. El 97 % de los alumnos consideran que se tratan de metodologías útiles para mejorar el proceso de aprendizaje y la interactividad en las sesiones prácticas de la asignatura. El 92 % del alumnado considera que estas actividades ayudan a integrar la teoría y la practica de la asignatura y mejoran la relación del grupo para alcanzar un objetivo final.