

Uso de *Canva* y *Genial.ly* en el diseño y aplicación de una *Escape Room* educativa para la enseñanza de anatomía y fisiología en estudiantes universitarios

Lorena Latre Navarro
Alejandro Quintas Hijós

Objetivos y contexto académico.

- 1 - Aumentar el interés del alumnado hacia los contenidos de anatomía y fisiología humanas.
- 2 - Introducir elementos gamificadores para incrementar la motivación del alumnado.
- 3 - Fomentar el trabajo en equipo a través de actividades grupales en forma de retos.

Esta innovación se aplicó a un grupo de 10 estudiantes universitarios asociados a distintas áreas afines a la educación y la salud.

Metodología docente utilizada.

Se emplearon las metodologías de Aprendizaje Cooperativo y Gamificación de forma complementaria. Para ello, se desarrolló una *Escape Room* con una narrativa basada en una historia local tradicional. La actividad consistió en un total de 5 retos a superar. Los 4 primeros fueron resueltos en 45 minutos por equipos (equipo “respiratorio”, “digestivo”, “locomotor” y “cardiovascular”), siendo el último de ellos resuelto entre todos de forma cooperativa.

Durante el desarrollo de la actividad, se buscó la participación activa del alumnado y un aumento de su interés hacia un temario que pudiera resultar tedioso. Los retos fueron programados basándose en la taxonomía de Bloom, iniciando en niveles de menor requerimiento cognitivo como, por ejemplo, la identificación, hacia niveles de mayor complejidad como la esquematización. Esto permitió que cada alumno, inmerso en una atmósfera lúdica, con un personaje con el que identificarse, y un grupo al que pertenecer, fuera pasando por todos estos niveles y consolidando los conocimientos anteriores mediante un andamiaje de los mismos. Al finalizar la actividad como reconocimiento por haber logrado superar la misión, se hizo una entrega de insignias (individuales y grupales).

TIC en que se ha apoyado.

- *YouTube*, para la música ambiental y el cronómetro digital proyectado
- [Genial.ly](#) para el desarrollo de la presentación digital
- *Canva* para el diseño de [tarjetas de personaje](#), [tarjetas de reto](#) e [insignias](#)
- Códigos QR, para obtener una clave en uno de los retos
- *Google Forms*, para su evaluación

Carácter innovador a destacar.

Se usaron elementos gamificadores para el estudio de contenidos que suelen estar caracterizados por su dificultad. La actividad desarrollada empleó materiales originales e innovadores tanto físicos como digitales para la aplicación de una metodología gamificadora mediante una *Escape Room* educativa. El desarrollo de una narrativa original y conocida por el alumnado, la invitación al

alumnado a ser partícipe mediante la presentación inicial y los personajes elaborados, la música ambiental, el cronómetro proyectado, y los retos diseñados en concordancia con la temática de cada equipo, otorgaron a la actividad de una atmósfera que incitaba al trabajo y la colaboración, con un objetivo común: superar la misión aceptada inicialmente por todos en un compromiso colectivo.

Mejoras obtenidas en el aprendizaje de los alumnos.

Durante el desarrollo de la actividad, se observó un alumnado implicado en sus tareas, que buscaba soluciones en conjunto y se valía de la ayuda de sus compañeros. Claramente se observó una disposición plena al trabajo cooperativo cuando en uno de los retos, con el tiempo a punto de terminar para uno de los equipos, todo el alumnado se puso en pie para ayudar a sus compañeros a superar con éxito la prueba restante. Fue gratificante para todos, por lo que llegaron con mayor motivación al reto final.

Estas actividades convirtieron uno de los temas más complejos de estudiar, como es la anatomía y fisiología humana, en una actividad colectiva, divertida y con una mayor aceptación y asimilación de los contenidos.

Los resultados mostraron una actitud positiva hacia la experiencia, y una buena puntuación del alumnado hacia la actividad, su pertinencia con el temario, los materiales y las TIC empleadas, siendo la más valorada la presentación de *Genial.ly* y las insignias finales elaboradas con *Canva*.

Sostenibilidad y transferibilidad de la actuación.

Al haber sido desarrollados los materiales digitales y físicos para esta actividad, se simplifica su reproducción en posteriores cursos. Aunque el desarrollo completo de una actividad de este tipo requiere de una gran inversión de tiempo del profesorado, resulta, no obstante, gratificante ver al alumnado trabajar en conjunto con objetivos comunes. Como alternativa a su aplicación, existen diseños de *Escape Room* educativa previamente elaboradas que resultan más sencillas de aplicar. Al finalizar la actividad, se evaluó esta estrategia mediante un cuestionario de *Google Forms*, que permitió detectar los aspectos mejorables de la actividad y, en este aspecto, todo el alumnado recomendó su aplicación en cursos posteriores.

Conclusiones obtenidas en todo el proceso.

La aplicación de estrategias gamificadoras para la enseñanza de la anatomía y la fisiología ha resultado ser adecuada para mejorar la implicación e interés del alumnado por la materia. La experiencia ha resultado exitosa y ha permitido desarrollar una atmósfera de trabajo en equipo adecuada para la adquisición de los conocimientos de la materia.