

Juegos de Escape Virtual en Anatomía Humana

Autores: Alberto García Barrios, Ana Isabel Cisneros Gimeno, M^º Carmen Garza García, Itziar Lamiquiz Moneo, Jesús Benito Rodríguez, María José Luesma Bartolomé, Jaime Whyte Orozco.

Dpto: Anatomía e Histología Humanas. Facultad de Medicina. Universidad de Zaragoza.

CONTEXTO Y OBJETIVO

Esta actividad fue desarrollada por los 89 alumnos matriculados en la asignatura de Anatomía Humana II (Esplacnología) cursada durante el segundo semestre del Grado en Medicina de la Universidad de Zaragoza en el curso 2020-2021. , y en ella debían resolver una serie de enigmas que se presentaban de manera lineal para alcanzar el objetivo de escapar del Hospital.

El **objetivo** planteado al implantar esta actividad Breakout mediante plataformas online (Genially®), similar a las realizadas de manera presencial, fue fomentar la motivación, mejorar el proceso enseñanza aprendizaje y el trabajo en grupo del alumnado. En este tipo de actividades, la dinámica es similar a los juegos de escape o “Escape Room” con la diferencia de que el objetivo es “escapar de un habitáculo” pero de manera completamente virtual, tras resolver los enigmas y cuestionarios que se van planteando durante la misma.

METODOLOGÍA:

Se planteó la realización de una actividad de Break-out en una de las sesiones prácticas del curso escolar 2020-2021 de la asignatura de Anatomía Humana II (Esplacnología), con un total de 89 alumnos matriculados, cursada durante el tercer semestre del Grado de Medicina. Para ello, y por motivos de gestión y control de aforo, se dividió a los alumnos en subgrupos de 4 alumnos que debían actuar conjuntamente para alcanzar el objetivo planteado.

Para la realización de esta actividad, planteada en su totalidad en dispositivos electrónicos, el profesorado de la asignatura diseñó un Break-out o “actividad de escape virtual”, en la plataforma online Genially®. Una vez diseñada la actividad, el equipo docente aportó al alumnado el enlace para acceder a la misma.

[Enlace Actividad: ASALTO AL HOSPITAL:](#)

El equipo que antes consiguiera “salvar” al hospital tras resolver todos los enigmas propuestos, recibía como recompensa **0.1 puntos extra** sobre la nota final de la asignatura.

El uso de estas plataformas online, además de aumentar la motivación y mejorar la integración de los contenidos teórico-prácticos y participación del alumno, permite su transferibilidad, realizando pequeños cambios en los contenidos, a otras asignaturas de diferentes grados o niveles de educación, siendo además sostenible por el único coste asociada a la inscripción de la plataforma para la creación de estas actividades.

Resultados:

La evaluación de la experiencia, mediante encuesta de valoración respondida por el 88% de los participantes, muestra que el 86% de ellos considera estas actividades de utilidad para mejorar la motivación y participación del alumnado, un 65 % las considera útiles para su aprendizaje y un 72% y un 79% consideran estas herramientas útiles para integrar contenidos teórico- prácticos y la cohesión del grupo respectivamente.

El uso de herramientas digitales y plataformas digitales, como puede ser Genially®, pueden plantearse como herramientas innovadoras de calidad, a la vista de los resultados obtenidos a través de la encuesta de valoración. Asimismo, este tipo de actividades son totalmente sostenibles a nivel económico (solamente requiere el gasto en la inscripción Premium de la plataforma) y medioambiental, además de poder ser transferibles a otras asignaturas de la misma o diferente titulación simplemente modificando los contenidos de la misma.

Conclusiones:

El aprendizaje basado en juegos (ABJ), y en concreto las actividades de Escape Room digitales, pueden considerarse herramientas docentes útiles que además de favorecer el aprendizaje, mejoran la integración de contenidos, motivan y fomenta el trabajo en equipo del alumnado.