

Sostenibilidad de la actuación a lo largo de otros cursos

El proyecto presentado ha sido desarrollado durante el curso 2018-19 en el Grado en Medicina, 1º y 2º curso, ha continuado durante el presente curso ampliando el número de áreas y asignaturas implicadas. La experiencia aquí mostrada es totalmente sostenible y transferible, ya que las herramientas utilizadas son totalmente gratuitas. Por lo que se pueden aplicar en el aula sin ningún coste económico. Por otra parte el beneficio que aporta en el aula, tanto a los estudiantes como a los docentes, es máximo, puesto que facilita el proceso de aprendizaje gracias a la mejora en la motivación, participación y asistencia de los alumnos. Del mismo modo se crea un ambiente ameno y divertido en el aula que fomenta el trabajo en equipo con un mismo objetivo, resolver los diferentes enigmas del caso clínico presentado y “escapar” del aula.

A nivel de recursos humanos, la curva de aprendizaje de los recursos TIC para los profesores no ha sido muy alta y para los profesores que se han incorporado en el nuevo curso ha sido suficiente con una reunión grupal inicial, un documento con un manual de los pasos a seguir y alguna resolución concreta de dudas a la hora de realizar el primer “*escape room educativo*”, pero totalmente independientes a partir del segundo caso a realizar.

Todos los profesores estamos de acuerdo en que el tiempo invertido para incluir los recursos TIC en los ABP (añadiendo esa dosis esencial de *Game-based Learning*) y realizar la actividad “*escape room*” es superior al tiempo para diseñar un ABP “tradicional”, pero la motivación y respuesta de los alumnos, motiva también a los profesores a invertir su tiempo en el cambio de estrategia docente y la incorporación de mejoras en el aula. En la opinión de los docentes destaca el entusiasmo mostrado por los estudiantes durante el transcurso del “*escape room educativo*”.

Así pues, la experiencia mostrada es económicamente sostenible, eficiente y transferible a otras asignaturas y disciplinas de conocimiento puesto que los recursos utilizados son gratuitos. También hay que indicar que el uso de los propios teléfonos inteligentes de los alumnos en el aula, acentúa el éxito de estos modelos pedagógicos. De este modo, la experiencia aquí presentada ha continuado durante en el curso académico 2019-20. La tabla 3 recoge el crecimiento que ha experimentado la experiencia docente durante este curso académico.

Tabla 3. Número de grados, áreas de conocimiento, facultades, asignaturas y docentes implicados en la experiencia docente en los cursos 2018-19 y 2019-20.

	Curso 2018-19	Curso 2019-20
Grados implicados	1	6
Áreas de conocimiento	1	3
Facultades	2	5
Asignaturas	5	9
Docentes	7	14

Inclusión de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) en Educación.

Por último, en los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) aparecen dos puntos íntimamente relacionados con la experiencia aquí presentada (sección 3 y 4, ver figura 16). De este modo se llevaron a cabo acciones para explicar e involucrar a los estudiantes en estos objetivos ODS. Así por ejemplo la mejora incorporada en las actividades del aula podría estar recogida dentro del

punto 4: “Conseguir una Educación de Calidad”. La educación es la base para mejorar nuestra vida y el desarrollo sostenible. De este modo con la experiencia aquí desarrollada se pretende mejorar la capacitación de los estudiantes, garantizando una educación inclusiva y equitativa de calidad y promover oportunidades de aprendizaje permanente para todos. Mientras que el punto 3: “Salud y Bienestar” destaca por tratarse de la disciplina de conocimiento asociada a Ciencias de la Salud donde se ha llevado a cabo la experiencia docente. Su objetivo es garantizar una vida sana y saludable, al mismo tiempo que se promueve el bienestar de las personas. El acceso a la salud, asistencia sanitaria y el bienestar es un derecho humano.



Figura 16. Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). www.un.org/sustainabledevelopment/es/