

Percepción del Profesorado sobre el potencial docente de la actividad de gamificación Escape Room en el Grado en Enfermería: primeras impresiones

Patricia Pérez-Matute^{1,2}, Elena Andrade-Gomez¹, Marta Giménez-Luzuriaga¹,
Carmen Lozano³, Cristina Lozano-Ochoa¹

¹Unidad Predepartamental de Enfermería, Universidad de La Rioja

²Unidad de Enfermedades Infecciosas, Microbiota y Metabolismo,
Centro de Investigación Biomédica de La Rioja (CIBIR)

³Área de Bioquímica y Biología Molecular, Universidad de La Rioja

Esta investigación forma parte del proyecto “Escape Room en el Grado de Enfermería: prueba piloto”, financiado por la Universidad de La Rioja en la convocatoria de proyectos de Innovación Docente de 2021 (proyecto 19 según resolución UR).

Introducción: la habitación de escapismo o Escape Room es una dinámica de gamificación educativa que está ganando protagonismo dentro de las aulas universitarias. A través de un hilo conductor y una puesta en escena, los alumnos tienen que superar varias pruebas antes de que finalice el tiempo disponible para poder resolver una situación de emergencia. Todo ello permite al alumno ser protagonista del proceso de aprendizaje basado en problemas. El Grado en Enfermería, dada su elevada carga práctica, supone el escenario ideal para llevar a cabo esta dinámica.

El objetivo fue conocer la opinión del profesorado de la Unidad PreDepartamental de Enfermería (UPE) sobre esta dinámica y su potencial docente en el Grado en Enfermería. Para ello se llevó a cabo un curso de formación de 4 horas que incluyó una sesión teórica, la realización de una Escape Room en las salas de simulación, y la contestación a una encuesta de opinión (10 preguntas, Google Forms).

Resultados: diez profesores acudieron al curso (76,9% del profesorado de la UPE). El 85,71% del profesorado encuestado consideró esta actividad muy interesante desde un punto de vista docente/pedagógico por poner en práctica conocimientos adquiridos en diferentes asignaturas y por promover el trabajo en equipo. Un 71,42% reconoció que puede ser una herramienta muy útil para fomentar el interés y motivación del alumnado y para relacionar conceptos y conocimientos entre asignaturas. Sólo un 42,85% del profesorado la percibió como una herramienta útil para la evaluación de contenidos. El 85,70% se planteó ponerla en marcha en sus respectivas asignaturas y recomendarla.

Conclusión: este trabajo preliminar subraya el interés que despierta entre el profesorado de la UPE la implementación de una Escape Room con fines educativos. Estos resultados serán completados con la percepción del alumnado (n=225) y supone el primer paso hacia su implementación en este Grado.

Palabras clave: enfermería, profesorado, gamificación, escape room.