

Enseñar Anatomía mediante juegos de escape

Alberto García Barrios, Ana Isabel Cisneros Gimeno, Itziar Lamiquiz Moneo,
Maria Carmen Garza García, Jaime Whyte Orozco

Departamento de Anatomía e Histología Humana, Universidad de Zaragoza

Introducción: Los alumnos pertenecientes a las nuevas generaciones: Generación “Z” o “nativa digital”, están inmersos en el mundo de las herramientas tecnológicas y aplicaciones en diferentes dispositivos electrónicos, cuyo perfil requiere de una “renovación tecnológica”, que motive al alumnado en las aulas de educación superior. Para alcanzar este objetivo, podemos hacer uso de metodologías “Game-based-learning”.

La experiencia planteada se diseñó para realizar durante el curso 2020-2021 en la asignatura de Anatomía Humana II (Esplacnología), cursada en el segundo semestre del Grado en Medicina de la Universidad de Zaragoza, y en la que participaron los 80 alumnos matriculados en la asignatura.

Método: Los alumnos fueron divididos en dos subgrupos (A y B), y cada uno de los ellos se dividió en 3 grupos (amarillo, rojo y azul). En el desarrollo de la experiencia, se plantearon 4 retos relacionados con los contenidos de la asignatura (resolución de casos clínicos, resolución de imágenes e identificación de estructuras anatómicas en maqueta y cadáver), cuya resolución secuencial permitía alcanzar el objetivo final.

Resultados: La evaluación se realizó mediante un cuestionario de respuesta voluntaria y de elaboración propia. En ella, el 95% del alumnado valoró positivamente el efecto sobre la motivación, el 97% en la integración de contenidos y el 92% en fomentar la relación grupal.

Conclusión: Las metodologías que integran el juego en la docencia, y en concreto las Hall Escape Room, permiten mejorar la motivación, la integración de contenidos y la relación del grupo de alumnos para alcanzar un objetivo final.

Palabras clave: Escape Room, Anatomía, innovación, gamificación.