

ESCAPE ROOM VIRTUAL COMO REFUERZO DEL APRENDIZAJE DE LA FARMACOLOGÍA VETERINARIA

Leticia Martínez Maldonado*, Ana María Juárez Martínez*, Mar Llorente Rosón*,
Laura Couto Martínez, Marina Arribas Blázquez, Luis A. Olivos-Oré

Sección Departamental de Farmacología y Toxicología. Facultad de Veterinaria.
Universidad Complutense de Madrid

*Han contribuido por igual en este trabajo

INTRODUCCIÓN

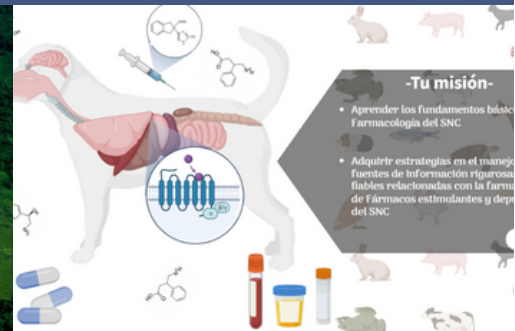
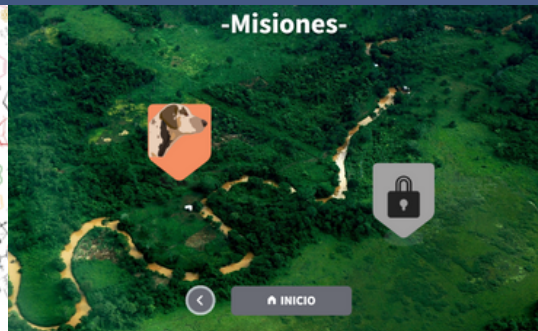
Siempre ha existido la necesidad de evaluaciones atractivas en los entornos de aprendizaje en línea. En este sentido, el auge de las tecnologías, especialmente de los videojuegos, ha contribuido al uso de estas estrategias como herramientas dentro del ámbito académico.

Dentro de estas herramientas, la gamificación es el uso de técnicas de juego en contextos no lúdicos, cuya finalidad es atraer y potenciar la atención de los estudiantes, la formación del interés cognitivo, el deseo de resolver problemas, y, además, incrementar la motivación externa e interna.

METODOLOGÍA

Uno de los métodos de juego educativos en línea incluidos dentro de la gamificación, son los *escape rooms*. La premisa de un buen *escape room* es ser una estrategia de enseñanza/aprendizaje para ayudar a los estudiantes en la consolidación de conceptos fundamentales y procedimientos básicos para el desarrollo de un buen profesional y, al mismo tiempo, enseñar habilidades importantes para hacer frente a situaciones de estrés bajo presiones de tiempo de una manera divertida y agradable.

El objetivo de este trabajo fue la implementación de este tipo de recurso como una actividad de refuerzo del aprendizaje de los conceptos farmacológicos impartidos en el aula. El *escape room* se diseñó con 6 pistas (elaboradas con la aplicación Genially®) mediante puzzles y pistas permitían alcanzar los objetivos específicos para "escapar" de la habitación antes de que se agote el tiempo. Estas pistas estaban relacionadas con los contenidos teóricos (Sistema Nervioso Central, Sistema Nervioso Autónomo, Anestesia, Analgesia, etc...) del programa docente de las asignaturas de Farmacología y Farmacia y Farmacología Clínica y Farmacoterapéutica Veterinaria del Grado en Veterinaria de la Universidad Complutense de Madrid.



PARTICIPACIÓN

Actividad propuesta al conjunto de estudiantes de Farmacología y Farmacia del tercer curso de Veterinaria (n=134)

Participación: 104 estudiantes (77,6%); 90, 4% mujeres (n=90), siendo esta proporción representativa debido a que la mayor parte de estudiantes de veterinaria son mujeres.



RESULTADOS

Una vez conocida la participación podemos pasar a hablar de los resultados de la encuesta realizada para evaluar el grado de satisfacción.

Esta encuesta constaba de 4 preguntas principales:

1. ¿En qué medida disfrutaste aprendiendo farmacología a través de *escape room*?

Se sitúan casi el 90% de respuestas en el grado de muy satisfactorio.

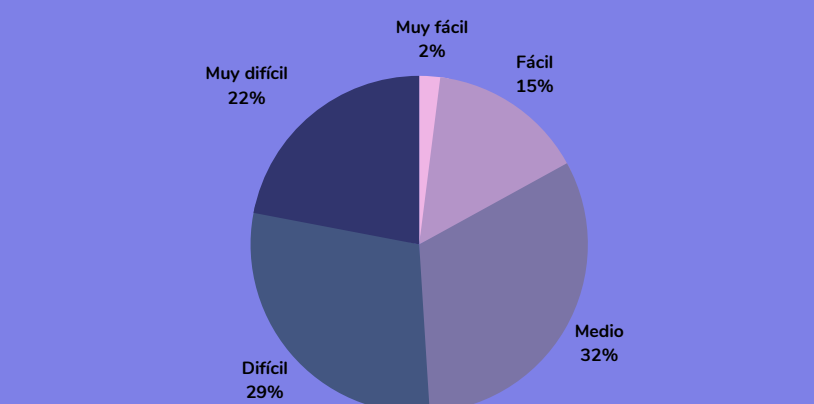
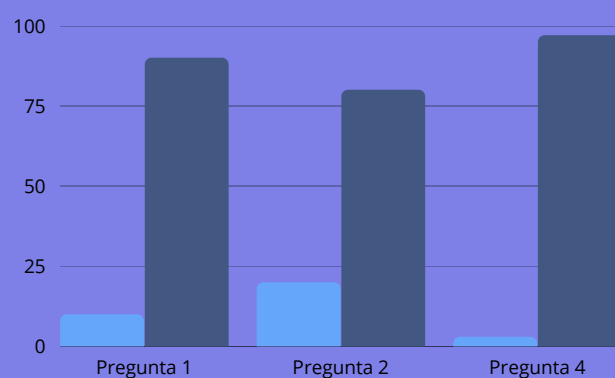
2. ¿En qué medida te parece útil aprender conceptos básicos de farmacología a través de esta actividad?

Se obtuvo un 80% de respuestas con el valor de 5

4. ¿Prefieres seguir utilizando los métodos tradicionales para reforzar el aprendizaje?

Mayoría casi absoluta. Únicamente 3 estudiantes prefirieron un enfoque más tradicional del aprendizaje.

3. ¿Hasta qué punto fue difícil la aplicación (valora con 1 si le resultó fácil y con 5 si fue muy difícil)?



VALORACIONES DE LOS ESTUDIANTES

"Ha conseguido que me guste estudiar farmacología, me parece una actividad mucho más dinámica y divertida"

"Me ha permitido pensar en la farmacología de forma aplicativa"

"Encuentro estas actividades más productivas y agradables que leer apuntes o libros"

"Me ha servido de refuerzo a la hora de estudiar para mi examen de Farmacología"



CONCLUSIONES

La actividad piloto *Escape room* se asocia con una mayor motivación y aumento de habilidades para resolver problemas farmacológicos a través de la integración de varias asignaturas del plan de estudios de Veterinaria.

Este estudio reveló a la(o)s profesora(e)s de la asignatura que la(o)s estudiantes estábamos comprometida(o)s y reconocimos que esta actividad era un enfoque novedoso para aprender sobre las propiedades y efectos adversos de los fármacos. Esta estrategia innovadora parece tener el potencial de beneficiar tanto a la(o)s profesora(e)s como a la(o)s estudiantes.

Recomendamos esta estrategia de *escape room* como una forma de que el profesorado añada innovación a una asignatura que tradicionalmente implica mucha lectura y memorización, ya que existe una necesidad real de actividades que se adapten a la(o)s estudiantes que están habituados a juegos de estrategia virtuales y necesitan un trabajo más dinámico para lograr un aprendizaje más profundo y significativo.

