



# Medicina de Familia. SEMERGEN



<https://www.elsevier.es/semergen>

## 222/20 - SexukaGuess y App\_Dinámicas interactivas eSexukate

R. Mateos García<sup>a</sup>, J. Camayo Cedeño<sup>b</sup>, A. Aguirre Eraso<sup>b</sup>, A. Urcelay Mateos<sup>c</sup>, G. Gredilla Arciniega<sup>d</sup>, M. Aguiar San Miguel<sup>e</sup>, L. Ugarte Rubio<sup>e</sup>, B.V. Déniz Saavedra<sup>f</sup>, M.D. Ramírez González<sup>g</sup> y M.A. García Soriguren<sup>h</sup>

<sup>a</sup>Médico de Familia; <sup>b</sup>Auxiliar de Enfermería. CS Olárizu. OSI Araba ESI. Osakidetza. Vitoria-Gasteiz. <sup>c</sup>Estudiante de Enfermería. <sup>d</sup>Estudiante de 4º Medicina. UPV/EHU Leioa Campus Vizcaya. <sup>e</sup>Técnico Docente en TIC. Curso Esexukate UPV/EHU. Vitoria-Gasteiz. <sup>f</sup>Ginecóloga. Hospital Universitario de Álava. OSI Araba ESI. <sup>g</sup>Médico de Familia. Miembro Grupo de Trabajo Nuevas Tecnologías SEMERGEN. <sup>h</sup>Bibliotecaria Hospital Universitario Álava. Sede Txagorritxu. OSI Araba ESI. Vitoria-Gasteiz.

## Resumen

**Objetivos:** 1. Diseñar dinámicas interactivas por medio de votación automática en la Jornada presencial del Curso eSexukate que faciliten la participación del alumnado en el programa docente. 2. Explorar la demanda de información de Usuario-Profesional (U-P) en promoción de hábitos saludables en la actividad sexual (PHSAS) a través de indicadores diseñados por el equipo docente. 3. Implementar las propuestas de mejora tras los resultados.

**Metodología:** El grupo motor, Osagune Sexukablog, formado por profesionales de Atención Primaria-Especializada, Universidad (UPV/EHU) y alumnado participa y evalúa el desarrollo de las dinámicas interactivas desde 2010. La jornada presencial se llevará a cabo el 15 de junio. Se han diseñado tres dinámicas interactivas. Dinámicas interactivas: SexukaGuess (juego interactivo), PrePostest de conocimiento. App: SexukApp: incorpora dos aplicaciones interactivas: Plantea tus dudas y Profesional solicita tu actualización. Indicadores: % de mejora postest; grado de dificultad del cuestionario y % de participantes que han realizado las dinámicas.

**Resultados:** Se ha elaborado la dinámica de conocimiento “SexukaGuess” como juego interactivo en la sesión de Infecciones de Transmisión Sexual-Vulvovaginitis del curso. PrePostest de conocimiento: Se han diseñado 4 cuestionarios de 5 preguntas de respuesta simple para votación automática. El alumnado contestará antes y después de cada sesión. El sistema recoge las diferencias entre preguntas. SexukApp: en fase de desarrollo para Android.

**Conclusiones:** Dinamizar las sesiones científicas con dinámicas interactivas mejora la satisfacción del usuario y permite adecuar las necesidades de formación con la exposición del docente. Incorporar herramientas que faciliten la interacción con el docente incorpora motivación al espacio de comunicación digital en PHSAS.