

CO-16

PERCEPCIÓN DEL ESTUDIANTE SOBRE EL DISEÑO/ DESARROLLO DE ACTIVIDADES GAMIFICADAS. EXPERIENCIA EN EL GRADO DE FISIOTERAPIA

Premio Comunicación Innovación Educativa – Oral

L. Espejo Antúnez^{1,*}, M.Á. Cardero Durán¹,
S. Hernández Sánchez², C. Fernández Morales¹

¹ Departamento de Terapéutica Médico Quirúrgica,
Facultad de Medicina y Ciencias de la Salud, Universidad
de Extremadura

² Departamento de Fisioterapia, Universidad Miguel
Hernández, Elche

Introducción y contextualización: Las estrategias de enseñanza-aprendizaje innovadoras están diseñando un panorama novedoso en la Educación Superior. La gamificación como metodología pedagógica y el *Room-Escape* como recurso, favorece el pensamiento y la acción de estudiantes en entornos lúdicos, facilitando la metacognición y el entrenamiento de habilidades de razonamiento clínico individual y grupal. El objetivo fue adquirir habilidades de razonamiento clínico y trabajo en equipo como competencia específica y transversal del Grado.

Diseño y desarrollo: Participaron 62 estudiantes matriculados en la asignatura Valoración en Fisioterapia (4º semestre de grado en Fisioterapia de la UEx). Se diseñó un *Room-Escape* colaborativo, en el que los estudiantes aleatoriamente fueron agrupados para resolver cada uno de los enigmas (estaciones de casos clínicos) con el objeto de encontrar la "llave/código" que les permitiera "escapar" del espacio del juego. El incentivo supuso el 45%/0,75 puntos de la evaluación continua. Una encuesta Google Form® fue empleada para conocer aspectos despertados en el estudiante.

Evaluación: El 70,6% de participantes cumplimentó la encuesta. El 92,4% indicó haber incrementado su conocimiento con esta actividad. El 80% indicaron que la actividad se alinea con los objetivos curriculares de la asignatura, incrementando la motivación interna por el estudio. El 59,1% mostraron sorpresa con la actividad realizada, el 36,4% alegría y el 4,5% aburrimiento. Los estudiantes indicaron que la actividad favorece el rendimiento académico en un contexto dinámico y divertido.

Conclusiones: La educación superior gamificada fomenta el razonamiento clínico en un contexto dinámico, donde el rol activo y la participación de los integrantes favorece el aprendizaje colectivo.

Palabras clave: Aprendizaje; Aprendizaje basado en problemas; Enseñanza

Keywords: Active Learning; Problem Based Learning; Teaching

<https://doi.org/10.1016/j.ft.2023.03.095>

CO-17

INSTAGRAM COMO ESTRATEGIA DE INNOVACIÓN DOCENTE Y DE FIDELIZACIÓN EN EL TUTELAJE CLÍNICO DE FISIOTERAPIA

I. Villa del Pino*, I. Amo Garrido, C.M. Sánchez Torrelo,
A. Lorenzo Muñoz, I. Romero García, A.A. Lozano González
Centro Universitario San Isidoro adscrito-UPO, Sevilla

Introducción: La comunidad educativa universitaria definida en el contexto de las prácticas clínicas tuteladas del grado en Fisioterapia (alumnado, tutores clínicos y académicos, pacientes, familias, equipos sanitarios, gestores, etcétera) es heterogénea y compleja con dificultades, en muchos casos, para establecer, mantener y potenciar vías de comunicación óptimas, eficaces y adaptadas a las necesidades y características de la sociedad actual, siendo necesarias estrategias de mejora y optimización de recursos comunicativos, pudiendo considerar la red social Instagram como una opción sólida para generar *feedback*, debate y aprendizajes.

Contextualización: En el proceso de implantación del grado en Fisioterapia del Centro Universitario San Isidoro (adscrito-UPO), el desarrollo del prácticum clínico supuso en 2021/22 la participación de 66 alumnos, 150 centros sanitarios, 72 tutores clínicos, 6 tutores académicos, 1 coordinadora y 1 directora, requiriendo importantes exigencias en comunicación para fidelizar a los tutores clínicos y centros al proyecto educativo, reforzar aprendizajes con el alumnado, visibilizar el ejercicio profesional llevado a cabo en los centros de prácticas clínicas externas, potenciar la divulgación sanitaria y ser recurso motivador.

Diseño y desarrollo: Se crea, implementa y fomenta el uso del perfil de Instagram @redfisiocusi en 2021/22 con una proyección de uso y evaluación para el año 2022/23.

Evaluación: Durante el curso académico 2021-2022, @redfisiocusi siguió a 204 perfiles, cuenta con 304 seguidores y ha realizado 47 publicaciones, fue seleccionado como proyecto de interés educativo y de innovación docente desde Calidad, siendo uno de los recursos mejor valorados como apoyo en comunicación digital por parte de los centros de prácticas externas.

Conclusiones: @redfisiocusi es un recurso válido para mejorar la comunicación de la red de actores implicados en las prácticas clínicas del alumnado en Fisioterapia, presentando nuevos retos que se abordarán en el curso académico 2022/23 vinculados con la divulgación sanitaria y la internacionalización del grado.

Palabras clave: Educación superior; Prácticas clínicas; Red social

Keywords: Higher Education; Clinical Clerkship; Social Networking

<https://doi.org/10.1016/j.ft.2023.03.096>