

CP-18

IMPLEMENTACIÓN DE LA SIMULACIÓN CLÍNICA COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE PRÁCTICO EN EL GRADO EN FISIOTERAPIA

I. Amo Garrido^{1,*}, A. Lorenzo Muñoz¹, I. Villa del Pino¹, R. Chillón Martínez¹, I. Romero García¹, A. Orio Sallent²

¹ Centro Universitario San Isidoro adscrito-UPO, Sevilla

² Campus Universitari d'Igualada, Universitat de Lleida

Introducción: La práctica basada en la simulación clínica (en adelante, PBSC) es un recurso de innovación docente en Fisioterapia con amplias y diversas posibilidades educativas, sin embargo, son pocas las estrategias de PBSC que se implementen de forma coherente, integrada por competencias y transversalmente jerarquizada en la totalidad del grado en Fisioterapia,

Contextualización: La PBSC es una realidad en distintas universidades españolas donde se imparte el grado en Fisioterapia, aunque su tradición es más común en estudios como la Medicina o la Enfermería. Sin embargo, ya existen entidades que han diseñado recursos de gran valor en el ámbito de la simulación en Fisioterapia y es importante aplicarlos de una forma reglada para valorar si realmente es, o no, una estrategia de aprendizaje que mejore los recursos tradicionalmente conocidos.

Diseño y desarrollo: El grado en Fisioterapia del Centro Universitario San Isidoro inició su proceso de implantación en 2019/2020, poniéndose en marcha la PBSC en el curso 2021/2022 desde el primer al tercer curso (180 alumnos), utilizando e integrando 6 vídeos de simulación de entornos clínicos fisioterapéuticos sobre anamnesis, valoración analítica y funcional y manejo del dolor y la disfunción en un total de 5 asignaturas, participando 8 profesores y presentando una temporalización de 3 años de implantación progresiva.

Evaluación: La encuesta de satisfacción utilizada para el profesorado reporta que se considera la PBSC como un recurso útil para el trabajo por objetivos y para detectar puntos débiles en el aprendizaje. Los alumnos la consideran una estrategia motivadora que permite sentirse parte del proceso clínico.

Conclusiones: La PBSC es una realidad en el grado en Fisioterapia del Centro Universitario San Isidoro con una prospectiva de implantación positiva, satisfactoria, sólida, consolidada y duradera para su integración plena en la metodología docente del grado.

Palabras clave: Educación superior; Simulación de paciente; Competencia clínica

Keywords: Higher Education; Patient simulation; Clinical Competence

<https://doi.org/10.1016/j.ft.2023.03.054>

CP-19

IMPLEMENTACIÓN DE UN VIDEOJUEGO DE SIMULACIÓN DE CASOS CLÍNICOS COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA

M. Hernández Secorún^{1,*}, H. Abenia Benedí¹, A.J. Almenar Arasanz², M.O. Lucha López¹, C. Hidalgo García¹

¹ Universidad de Zaragoza

² Universidad San Jorge. Huesca

Introducción: Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), específicamente la gamificación, son un método novedoso y atrayente para los jóvenes. La simulación de casos clínicos como herramienta de aprendizaje es imprescindible en el campo de la fisioterapia, ayudando al razonamiento clínico del alumno. La creación de un videojuego de simulación de casos, aplicando los conocimientos teórico-prácticos, puede ser un método facilitador y atrayente para el alumno.

Contextualización: La asignatura de Cinesiterapia (1^{er} semestre de 2^o curso) del grado en Fisioterapia de la Universidad de Zaragoza, aglutina formación básica necesaria para cursos posteriores y el futuro laboral del alumno. Siendo esta principalmente práctica, uno de los objetivos es el conocimiento y la adecuada aplicación de técnicas. El desarrollo de un videojuego no lineal puede ser una herramienta que facilite la simulación de casos y ayude en la integración de los conocimientos.

Diseño y desarrollo: La gamificación se define como “el uso de la mecánica del juego, dinámica y los marcos para promover comportamientos deseados”. Para ello, se creará una versión, mediante el *software* Twine v.2.5.1., de tres casos clínicos: un paciente con hipomovilidad de cadera, con hipermovilidad de muñeca y con inmovilización de hombro. Se simulará una consulta de fisioterapia donde el alumno será el fisioterapeuta activo. A lo largo del juego se deberá ir seleccionando las opciones que aparezcan en pantalla.

Evaluación: Formará parte del trabajo individual del alumno, contando como un 10% de la nota, contestando a 5 preguntas a lo largo del videojuego (2 puntos). Se evaluará la satisfacción del alumno mediante una escala Likert de 0 a 5 (totalmente satisfecho-nada satisfecho) y un apartado de comentarios adicionales.

Conclusiones: La aplicación un videojuego simulando casos clínicos puede ser una herramienta motivadora y facilitadora de integración de conocimientos para el alumno en la asignatura de Cinesiterapia.

Palabras clave: Simulación por computador; Educación; Razonamiento clínico

Keywords: Computer Simulation; Education; Clinical Reasoning

<https://doi.org/10.1016/j.ft.2023.03.055>