



# Un Escape Room para los estudiantes de Enfermería

El Campus Docent Sant Joan de Déu de Barcelona, ha puesto en marcha un proyecto innovador de gamificación en la docencia. Se trata de un Escape Room, un juego de aventura que consiste en encerrar a un grupo de estudiantes en una habitación, donde deberán solucionar enigmas y rompecabezas de todo tipo para ir desenlazando una historia y conseguir escapar antes de que finalice el tiempo disponible.

Una pandemia ha afectado a la Tierra transformando a los seres humanos en extrañas criaturas. El antídoto se encuentra en la azotea del Centro de Atención Primaria de un barrio de Manhattan. Aquellos estudiantes más valientes que consigan superar todas las pruebas podrán salvar al mundo.

Un total de 157 estudiantes de la asignatura de Enfermería Comunitaria han experimentado y puesto en práctica algunas de las competencias adquiridas en clase, de manera teórica y práctica. En equipos de 5 estudiantes y en un tiempo máximo de 30 minutos, han tenido que superar algunas de las siguientes pruebas: reconocer y preparar el material para una extracción sanguínea, identificar los valores analíticos y de signos vitales que intervienen en la patología crónica, equiparse con los elementos necesarios según el tipo de aislamiento, ordenar cronológicamente el tipo de deposiciones del recién nacido/lactante, conocer el calendario vacunal de la infancia/adolescencia, así como clasificar el consumo de alcohol según las Unidades de Bebida Estándar.

La mayoría de los grupos han logrado finalizar con éxito la misión, obteniendo como recompensa una de las preguntas del examen de la asignatura. Esta nueva metodología docente ha sido evaluada por los estudiantes mediante un cuestionario creado ad hoc pre y post Escape Room, a través de una escala Likert donde las variables estaban relacionadas con el grado de satisfacción y el nivel de adquisición de competencias descritas para la asignatura.

El equipo impulsor de este proyecto han sido los profesores Adrià Almazor, Anna Huguet, Daniel Martín, Dolors Miguel y Jordi Mitjà. *“El objetivo principal es trabajar las competencias de la asignatura de Enfermería Comunitaria a través de la gamificación. Es posible innovar en técnicas y metodologías educativas y así lo han experimentado nuestros estudiantes a través del Escape Room”*. Explican los autores del proyecto.

Fuente: Jordi Mitjà