Rev Clin Esp. 2015;215 (Espec Congr):1351

Revista Clínica Española

https://www.revclinesp.es

V-020 - GAMIFICACIÓN EN NUESTRAS SESIONES CLÍNICAS

P. Gargantilla[1], N. Arroyo[1], M. Tarancón[2], J. Pilar[2]

[1]Servicio de Medicina Interna. Hospital de El Escorial. San Lorenzo de El Escorial (Madrid). [2]Servicio de Medicina Interna. Hospital de la Fuenfría. Cercedilla (Madrid).

Resumen

Objetivos: Las web 2.0 son una herramienta de trabajo ideal para emplear en las sesiones clínicas, puesto que estimula el interés y el aprendizaje. El objetivo es valorar las curvas y la motivación de aprendizaje en las sesiones clínica empleando las web 2.0.

Métodos: Se ha empleado la herramienta de gamificación Kahoot con los residentes en las sesiones clínicas. Para ello a lo largo de 12 semanas consecutivas se envió a los residentes 10 perlas clínicas diarias sobe diferentes áreas de la Medicina Interna y al finalizar la semana (cada viernes) se evaluaba el aprendizaje mediante un test con cuatro opciones múltiples empleando Kahoot.

Resultados: La herramienta fue valorada como muy adecuada por el 100% de los residentes y se observó que más de 80% de los asistentes mostraba un acierto superior al 75%, en independencia de los conocimientos previos, del año de residencia y del área temática.

Discusión: Muchas veces hay dificultades para motivar a los residentes en su tarea de Aprendizaje y adquisición de nuevos conocimientos, el empleo de gamificación puede ser de enorme utilidad en este colectivo.

Conclusiones: Las herramientas on line (Web 2.0), en concreto Kahoot, son un material ideal para mejorar el aprendizaje de los residentes y motivar su estudio. Se debería implementar este tipo de metodología en las sesiones de residentes.

0014-2565 / © 2015, Elsevier España S.L.U. y Sociedad Española de Medicina Interna (SEMI). Todos los derechos reservados.