



# Revista Clínica Española



<https://www.revclinesp.es>

## V-020 - GAMIFICACIÓN EN NUESTRAS SESIONES CLÍNICAS

P. Gargantilla<sup>1</sup>, N. Arroyo<sup>1</sup>, M. Tarancón<sup>2</sup>, J. Pilar<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Servicio de Medicina Interna. Hospital de El Escorial. San Lorenzo de El Escorial (Madrid). <sup>2</sup>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 clínicas 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 sobre 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.