

GAMIFICACIÓN DE LA FORMACIÓN BÁSICA EN PEDIATRÍA DE URGENCIAS CON LA UTILIZACIÓN DE UNA PLATAFORMA WEB

Sílvia Rial

Martina Sellarès

Xavier Codina

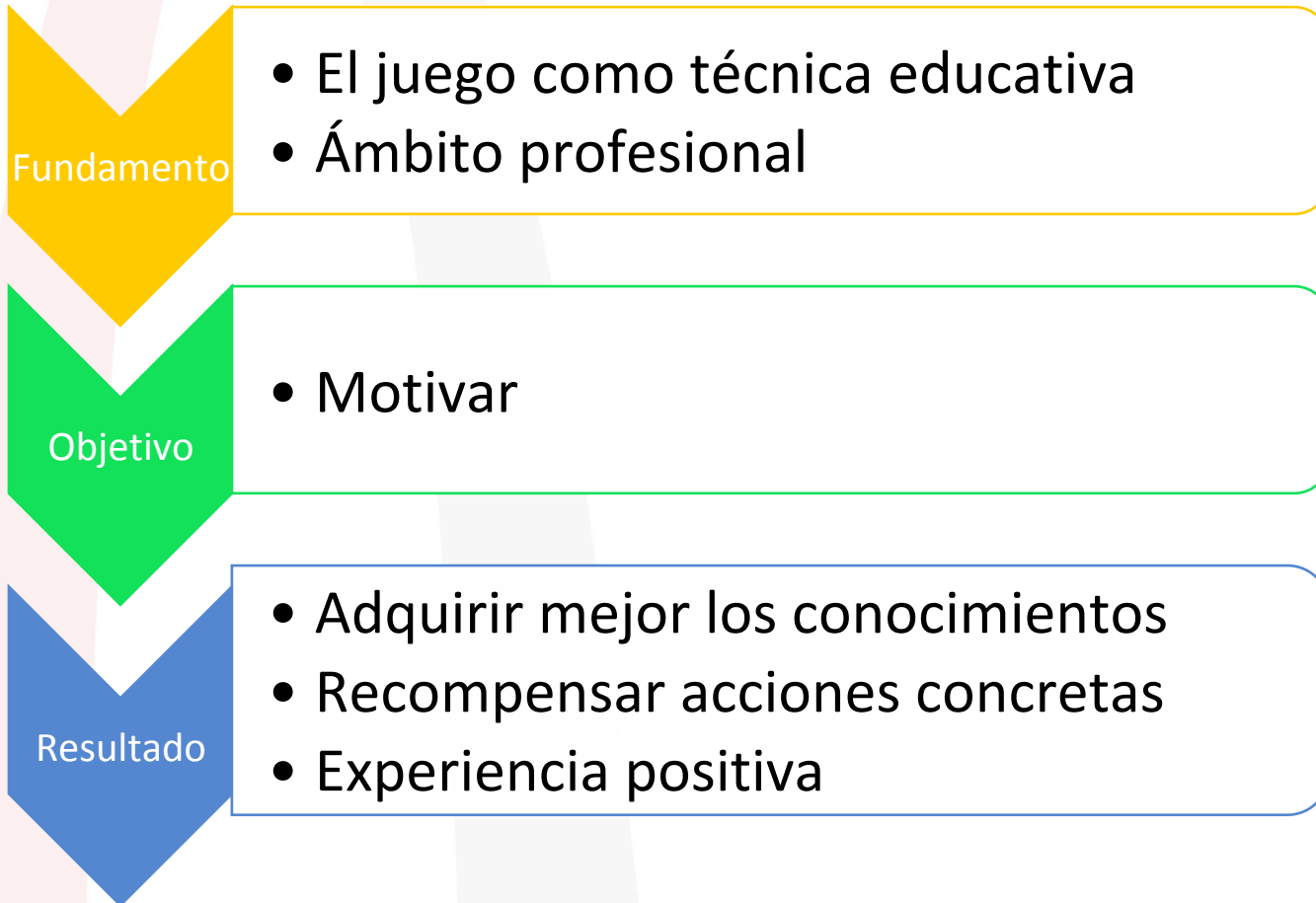
Jose Sans

Pilar Gussinyé

Hospital General de Granollers

Mayo 2019

GAMIFICACIÓN





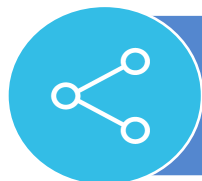
Popular



Versión gratuita



“Amigable”



Compartir

OBJETIVOS

- **Crear cuestionarios** en una plataforma web de educación social gamificada (Kahoot®) de **temas de urgencias de pediatría** para el apoyo a la formación básica en pediatría de urgencias de forma pública
- **Aplicar** dichos cuestionarios individual o grupalmente a los discentes
- **Evaluar la satisfacción** de los discentes y la aplicabilidad y utilidad de los cuestionarios
- **Publicar** dichos cuestionarios en abierto en la plataforma web kahoot®

MATERIAL Y MÉTODOS

- Se crean 11 cuestionarios en la plataforma web (Kahoot®) sobre **aspectos básicos** de urgencias pediátricas
 - Triángulo de evaluación pediátrica
 - Empatía
 - Convulsión febril
 - Hipoglicemia
 - Exantemas
 - Tratamientos antibióticos
 - Lesiones cutáneas
 - Tiempo exclusión escolar
 - Anafilaxia
 - Obstrucción de la vía aérea
 - Fiebre

	Urgencias de pediatria. Convulsión. v. 2019 servidepediatria  Visible a todos
	Urgencias de pediatria: Caso clínico. v.2019 servidepediatria  Visible a todos
	Urgencias de pediatria. Exantemáticas I v.2019 servidepediatria  Visible a todos
	Urgencias de pediatria. Caso clínico: lactante obnubilado. v. 2019 servidepediatria  Visible a todos

MATERIAL Y MÉTODOS

- **Se aplican dichos** cuestionarios en diferentes niveles:
 - Estudiantes de medicina
 - Diplomados de enfermería (DUI)
 - Residentes de pediatría
 - Residentes de medicina familiar y comunitaria (MFyC)
 - Pediatras
- Se evalúa esta formación gamificada mediante una **encuesta anónima.**

RESULTADOS

- Se aplican los cuestionarios “Kahoot”, **en 31 sesiones** individual o grupalmente (1 - 10 discentes) en forma de “juego-competición”.
- Se realizan **100 encuestas** anónimas tras el juego.

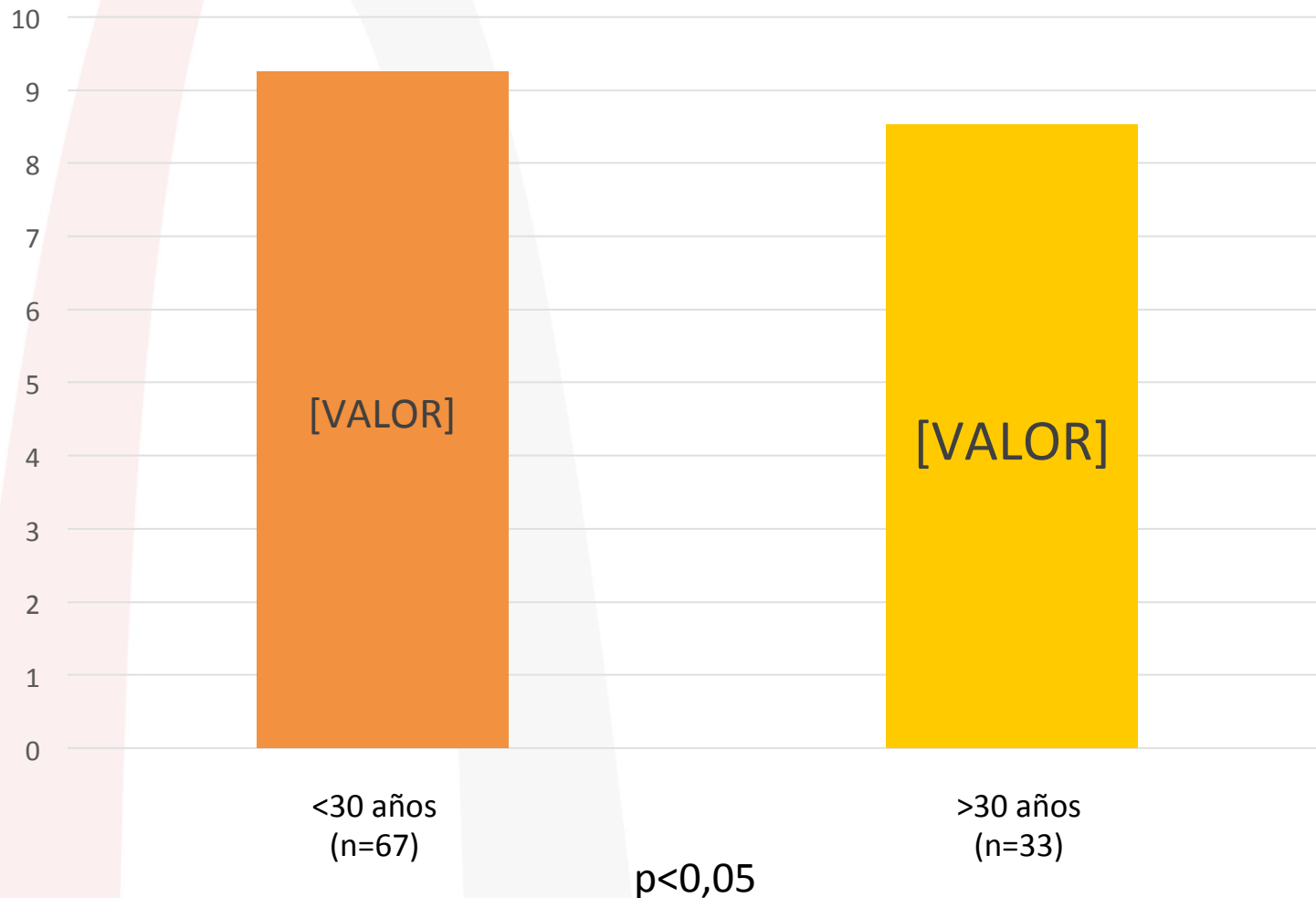


Puntuación de satisfacción en las encuestas

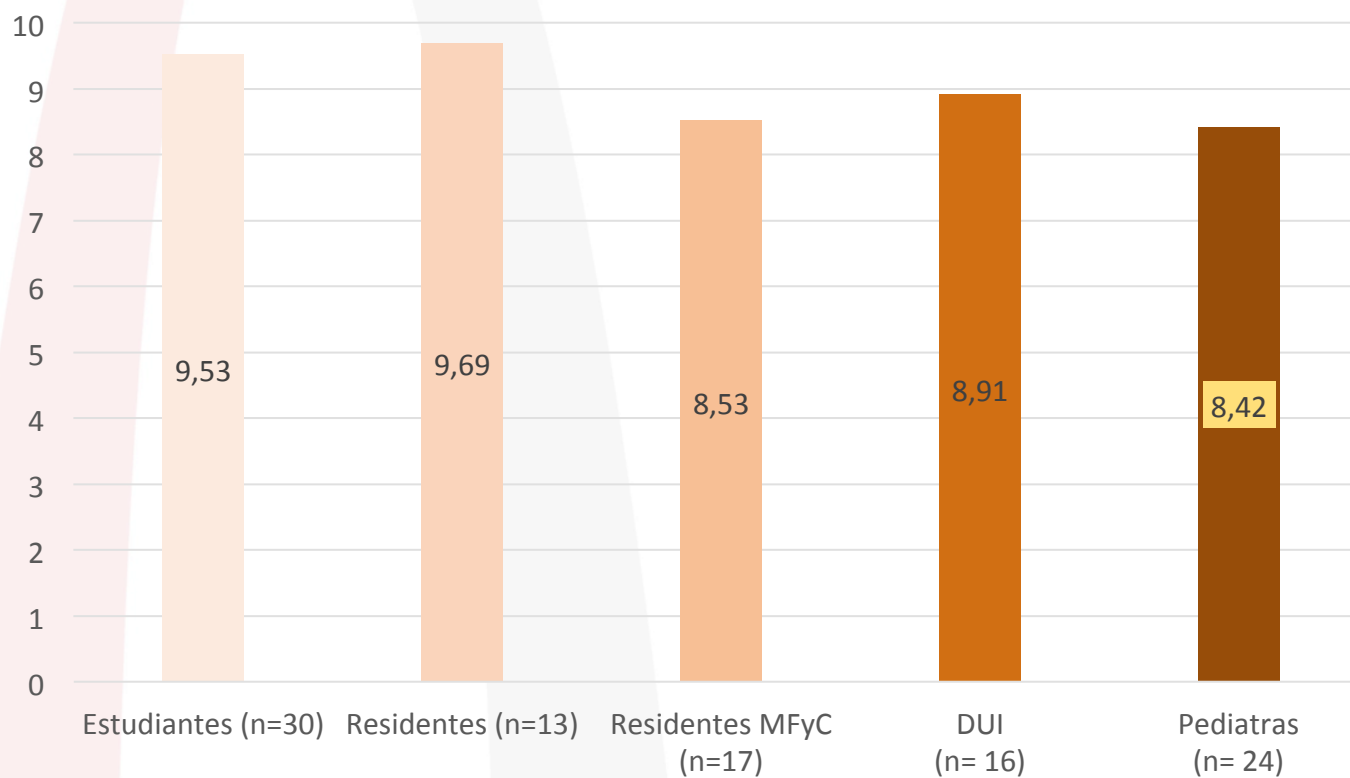
Edad media 30,5 años
(22-55 años)



Puntuación de satisfacción según edad

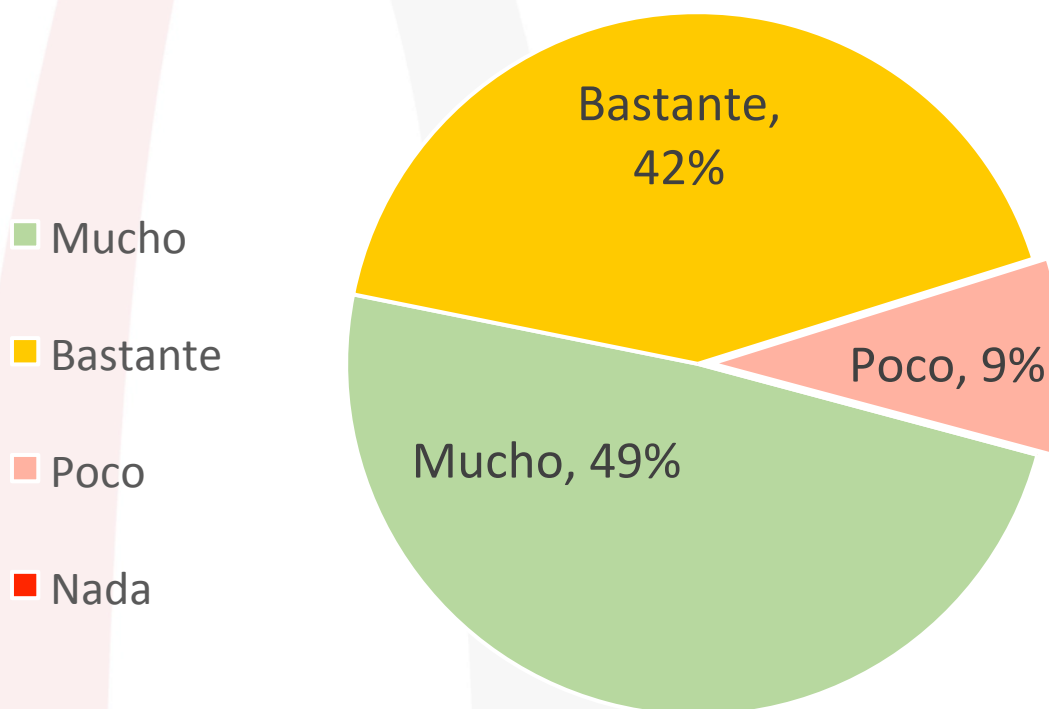


Puntuación de satisfacción según categoría profesional

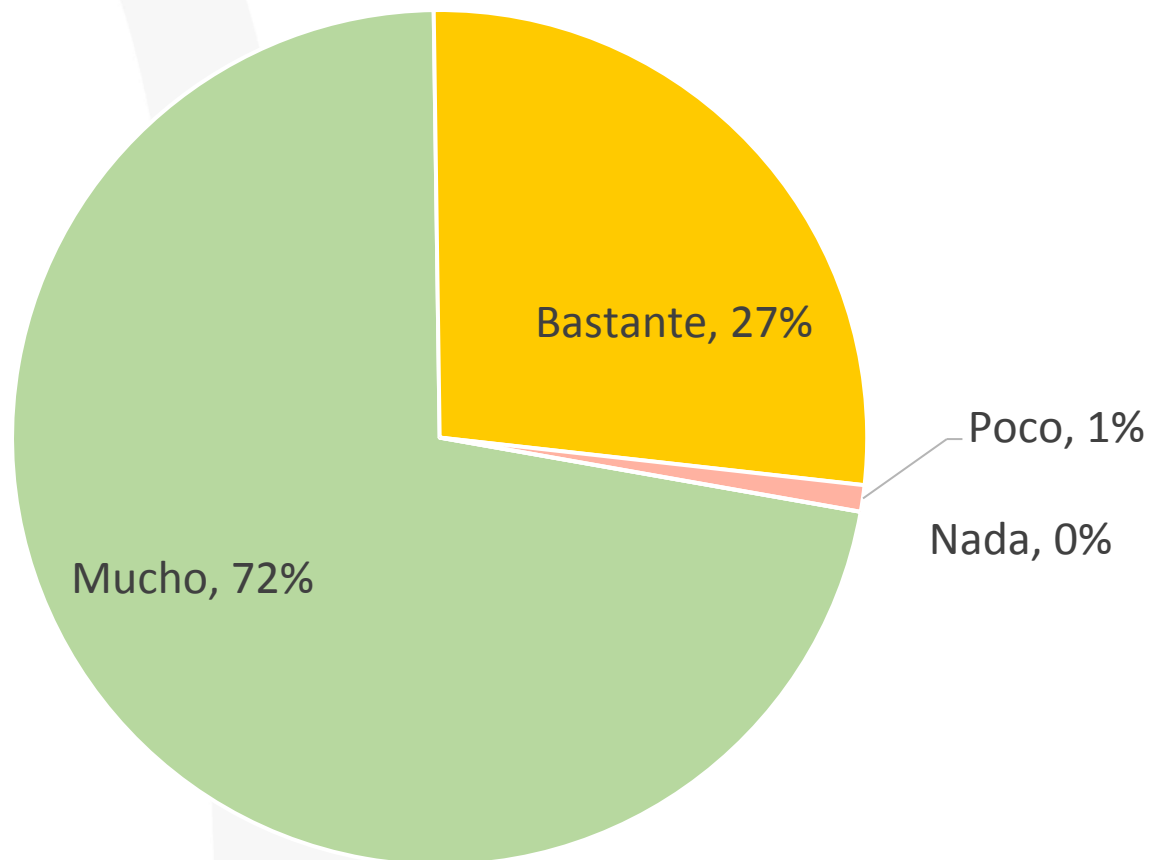


$p < 0,05$

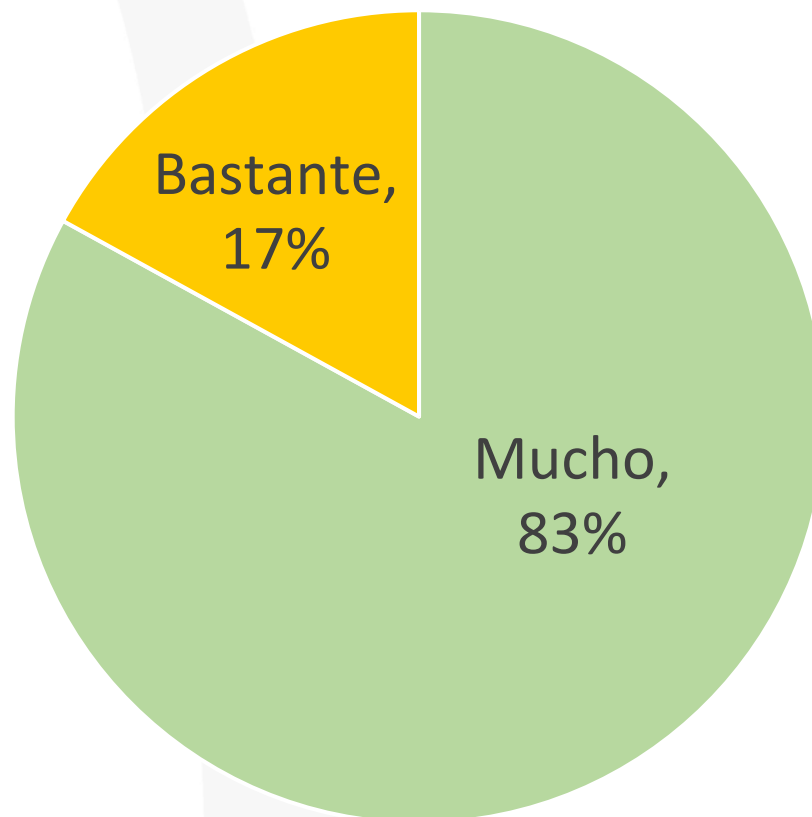
¿Le ha sido útil para aprender o reforzar conocimientos?



¿Cree que tiene una aplicación práctica?



¿Le ha parecido interesante esta forma de aprendizaje?



CONCLUSIONES

- Se han creado 11 cuestionarios en la plataforma kahoot® para el apoyo a la formación básica gamificada y se han aplicado individual o grupalmente.
- La mayoría de los discentes consideran el método útil para aprender o reforzar conocimientos, tiene una aplicación práctica y es interesante como forma de aprendizaje.
- La puntuación de satisfacción es alta siendo mejor en los participantes más jóvenes, los estudiantes y los residentes.
- Se publican los cuestionarios en la plataforma web Kahoot® : #urgenciaspediatría



Hospital General de Granollers

Hospital Universitari

Fundació Privada Hospital Asil de Granollers

GAMIFICACIÓN DE LA FORMACIÓN BÁSICA EN PEDIATRÍA DE URGENCIAS CON LA UTILIZACIÓN DE UNA PLATAFORMA WEB

Sílvia Rial
Martina Sellarès
Xavier Codina
Jose Sans
Pilar Gussinyé
Mayo 2019



racias