

## **Eje 2 – DOCENCIA, INVESTIGACIÓN Y EXTENSIÓN EN EL NUEVO CONTEXTO SOCIAL. La simulación clínica y virtual como recurso de aprendizaje.**

**Relación y articulación en el aprendizaje virtual entre las asignaturas Cuidado Enfermero al Adulto en Estado Crítico y Trayecto Procedimental IV, utilizando la Gamificación y Telesimulación como herramientas innovadoras. Escuela de Enfermería.Facultad de Ciencias Médicas. Universidad Nacional de Rosario. Año 2021.**

CASTRO, Dario; RUIZ BROK, Mónica; FERRARIS, Roxana; LÓPEZ, Lilia; TOURNIER, Griselda; MEZA, Hugo; LOZA, Mariela.

[mgdariuscastro@gmail.com](mailto:mgdariuscastro@gmail.com)

Introducción: Cuidado Enfermero al Adulto en Estado Crítico (CEAEC) y Trayecto Procedimental IV (TP IV), son materias que se complementan en los contenidos de sujetos de atención en estado crítico. Comparten ejes temáticos, como: -Contexto del Cuidado Enfermero al Adulto en Estado Crítico, Enfermedad Cerebro Vascular, Síndrome Coronario Agudo e Insuficiencia Respiratoria Aguda. A su vez en TP IV, se presentan todos los procedimientos que requieran un paciente en estado crítico. Esta articulación en una primera parte se trabajó desde la Telesimulación haciendo énfasis en el contexto de las UCI/UCCO, soportes vitales, Ventilación Mecánica, y aportes al manejo del paciente Covid.

Objetivos: Identificar la Telesimulación y Gamificación como estrategia de aprendizaje.

Población: Se articuló un universo de 189 estudiantes en CEAEC, y 223 TP IV.

Actividades o desarrollo de la experiencia: Se crearon canales multimediales en YOUTUBE, Enfermería Cuidados Críticos, y TP IV, donde los estudiantes podían ingresar a los mismos visualizando los contenidos. Se propusieron aulas virtuales a través del campus de la Universidad, totalizando desde Mayo a Julio la participación de 211 estudiantes, 200 que comparten ambas materias y el resto cursan sólo TP IV. Se utilizó la Gamificación como herramienta disparadora para cada procedimiento. Ésta es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo profesional con el fin de conseguir mejores resultados. 1-Sirve para incorporar conocimientos, 2-Mejorar alguna habilidad, 3-Recompensar acciones concretas, 4-Ayuda a perder el temor a fracasar al poner 'riesgos' debajo del nivel de fallo. Se plantean tres objetivos en el uso de ésta herramienta virtual: *Fidelización-Motivación-Optimización.*

Resultados: Se evidenció una alta participación, por parte de los estudiantes, con intercambios de saberes que se apropiaban entre los mismos, se utilizó una sopa de letras para identificar palabras claves donde se mostró la importancia del trabajo en equipo, y la coordinación de acciones, como así también encuestas/preguntas en línea sobre conceptos centrales de ambas materias.

Evaluación: La articulación de ambas materias contó con una mirada desde los estudiantes y docentes, hubo una interrelación basada en materiales audiovisuales, textos, enlaces, desde la virtualidad. La Telesimulación con la Gamificación demostró, por parte de los estudiantes, un mayor interés en un espacio reflexivo, de aprendizaje a través del error; se pudo llevar estas materias a los escenarios de simulación pensando en una futura presencialidad, que sin lugar a dudas aportara a la formación de un profesional de grado con alto compromiso humanístico.