



Desarrollo de material virtual e interactivo para la docencia práctica de la Anatomía Humana I en el Grado de Medicina a través de *b-learning*

Raúl Ortiz Quesada¹, Consolación Melguizo Alonso¹, Celia Vélez Fernández¹, Cristina Jiménez Luna¹

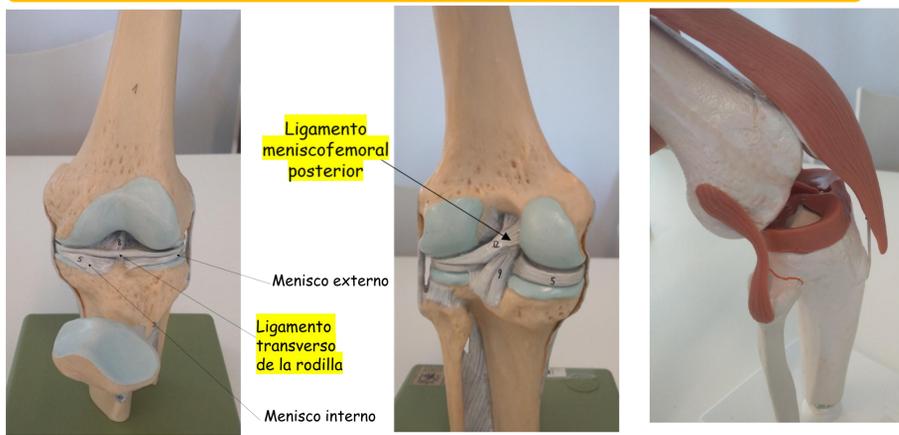
¹Departamento de Anatomía y Embriología Humana, Facultad de Medicina, Universidad de Granada

CONTEXTO

La **Anatomía** es un pilar fundamental para la formación académica de los futuros profesionales de la Medicina. La situación sanitaria de los dos últimos años, ha provocado un **cambio de paradigma en la manera de abordar la docencia**, siendo necesaria su **adaptación a un entorno virtual**. Esta situación, junto con la **reducción de horas de la docencia práctica** en Anatomía experimentada en los últimos años, han puesto de manifiesto la complejidad de adaptar las prácticas de esta materia al escenario actual.

METODOLOGÍA

IMÁGENES MODELOS ANATÓMICOS

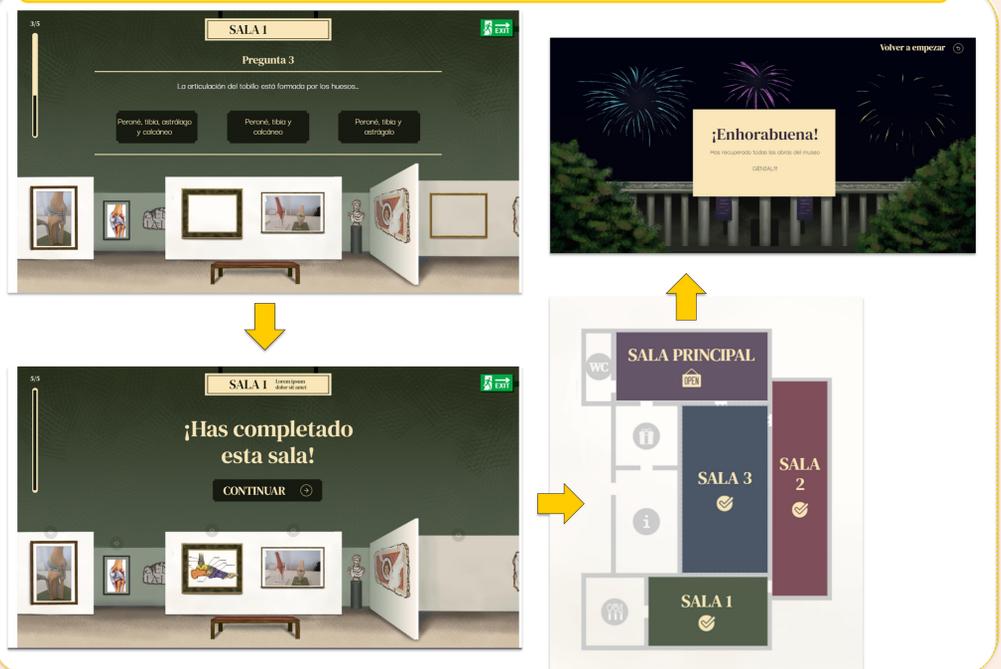


OBJETIVOS

General: Virtualizar la docencia práctica de la asignatura **Anatomía Humana I** (grado de Medicina) y **desarrollar estrategias** que fomenten la **innovación** de dicha docencia, con el objetivo de que el **alumno** sea **protagonista** de su propio aprendizaje. Estos **materiales** están **orientados** a la enseñanza en escenarios virtuales (**e-learning**) y a reforzar la docencia desarrollada en el laboratorio de prácticas implementando un entorno de enseñanza mixto, combinando la formación remota y presencial (**b-learning**).

Específico: Generar nuevo **material docente digital** basado en **imágenes de modelos anatómicos, piezas óseas y estrategias de gamificación**.

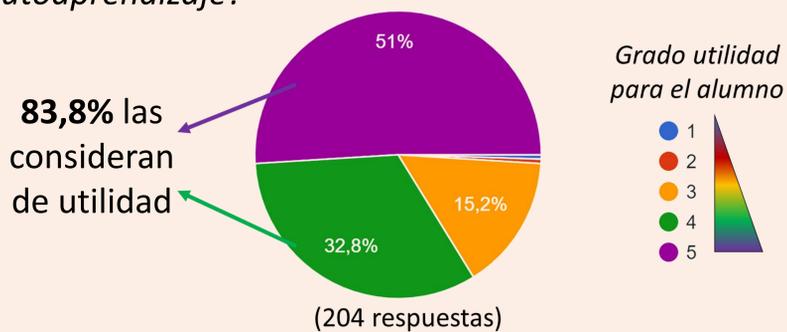
GAMIFICACIÓN: ESCAPE ROOM VIRTUAL (plataforma genially)



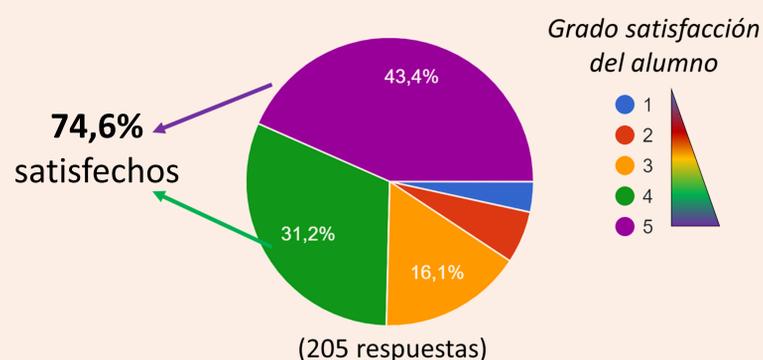
RESULTADOS

*Encuestas realizadas por los alumnos

¿Utilidad de las actividades de gamificación para apoyar el autoaprendizaje?



¿Grado de satisfacción respecto a la disponibilidad de fotografías digitalizadas de los modelos anatómicos con las estructuras marcadas, las actividades de autoevaluación y gamificación?



EFFECTO Y REPERCUSIÓN EN LA DOCENCIA

Aunque el proyecto lleva poco tiempo en ejecución (octubre 2022) y aún faltan por realizar más prácticas de Anatomía Humana I y más alumnos por participar en las encuestas, hasta el momento, observamos una **amplia aceptación e interés por parte del alumnado**.

*A los alumnos les resultan **útiles o muy útiles las actividades de gamificación** para repasar el contenido de las prácticas.

*La mayoría de los alumnos **valoran positivamente** la disponibilidad de **imágenes digitalizadas de los modelos anatómicos** y las **estrategias de gamificación** incorporadas durante las prácticas.

*Las **encuestas** muestran **opiniones muy positivas** por parte de los alumnos.