

# 21

## ABORDAJE DE LAS HABILIDADES CLÍNICAS FONOAUDIOLÓGICAS EN EL ÁREA DE FUNCIÓN ORAL FARINGEA A TRAVÉS DE ACTIVIDADES GAMIFICADAS

Adriana Marcela Rojas Gil<sup>1</sup>, Andrés Fernando Delprado Aguirre<sup>2</sup>, Dora Janeth Alfonso Cómbita<sup>3</sup>, William Daniel Mosocoso Barrera<sup>4</sup>

### PALABRAS CLAVES

Fonoaudiología, Habilidades Clínicas, Gamificación, Aula de apoyo

### »»» INTRODUCCIÓN

La formación de los profesionales en Fonoaudiología requiere el desarrollo de habilidades clínicas para ser implementadas desde su rol asistencial en los procesos de evaluación, diagnóstico e intervención. El desarrollo de la formación en ciencias de la salud ha evolucionado, consolidando nuevas formas de aprender gracias al uso de las Tecnologías de la comunicación y la información (TIC). Teniendo en cuenta el rol protagónico de los estudiantes en el proceso de aprendizaje, se han fortalecido recursos como la gamificación que potencia las experiencias de enseñanza aprendizaje a través de entornos y narrativas atractivas que le permitan al estudiante interactuar, crear y retarse (1)

Es por ello que se ve la necesidad de consolidar un aula de apoyo con elementos de gamificación que permitan a los estudiantes de fonoaudiología de la FUMC: reforzar y aprender conceptos relacionadas con sus áreas de conocimiento, medir sus aprendizajes o interacciones con el recurso y hacer un proceso de feedback oportuno y enriquecedor que potencia ese aprendizaje (2) (3).

#### OBJETIVO

Fortalecer las habilidades clínicas, en el área de Función oral faríngea, de los estudiantes de Fonoaudiología por medio del desarrollo y aplicación de un aula de apoyo con componentes de gamificación.

## MATERIALES Y MÉTODOS

Se plantea una investigación con un enfoque cuantitativo y un diseño experimental. La muestra se conformó con los 24 estudiantes que asistieron durante el segundo semestre de 2020 a la asignatura de Función Oral Faríngea. De manera aleatoria se distribuyeron en dos grupos uno denominado experimental y el otro se denominó grupo control.

## RESULTADOS

Como insumo para consolidar los elementos de gamificación se consideró pertinente caracterizar la población de docentes y de estudiantes del programa de fonoaudiología, durante el periodo 2020 - I para esto se elabora una encuesta que permitió identificar los siguientes elementos:

Con respecto a los profesores se encuestaron 51 de los 87 docentes vinculados al programa de Fonoaudiología; de ellos 20 son hombres y 31 mujeres; en su mayoría se encuentran en un rango de edad entre los 25 y 35 años; 33 de ellos con más de 5 años de experiencia en docencia universitaria. Todos reportan emplear alguna plataforma virtual para su clase, cabe aclarar que esta pregunta se contextualiza antes del periodo de confinamiento obligatorio.

En relación con los estudiantes se encuestaron 101 de los semestres III, IV, V y VI; 55 de ellos con una edad en un rango de los 18 a 20 años, 30 en el rango de 21 a 25 años y 16 con

más de 25 años siendo 91 mujeres y 10 hombres. La encuesta aplicada a los estudiantes incluyó una sección que permitía caracterizar el comportamiento como jugadores. De acuerdo con las respuestas registradas, 45 se enmarcan dentro del perfil de jugadores exploradores, 27 como jugadores socializadores, 19 como jugadores triunfadores y 10 como jugadores asesinos.

## »»» IMPACTOS

Los impactos son concomitantes con el proceso de formación de los profesionales en fonoaudiología, en relación con la adquisición y fortalecimiento de las habilidades clínicas en el área de función oral faríngea; en la medida que el producto de este ejercicio de investigación podrá implementarse como una estrategia en el proceso de enseñanza aprendizaje. Así mismo, se reconoce como un resultado importante el trabajo interprofesional desarrollado, lo cual enriquece el ejercicio de investigación con la participación de tres grupos de investigación, FONOTEC de la María Cano y de la Universidad Central MATCING y SPIN.

## CONCLUSIONES

La caracterización de los jugadores constituye un insumo importante para determinar la dinámica y mecánica de las actividades gamificadas, es decir cómo las personas perciben las actividades y cómo deben ser las reglas que impulsan las acciones, para conseguir la participación y el compromiso de los participantes a través de desafíos, competencia, niveles, puntuación, retroalimentación, recompensas, cooperación, entre otros. (4)



## BIBLIOGRAFÍA

1. Morán-Barrios J, De Gauna P. R, Lázaro P. M. R, & Calvo R. Metodologías complementarias de aprendizaje para la adquisición de competencias en la formación de especialistas y actividades profesionales confiables. En Educación Médica [internet] 2020 [consultado 2020 abril 16]; 21(5): 328 Disponible en: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1575181320300383>
2. González C. S. Estrategias de la gamificación aplicadas a la educación y la salud [internet] 2014 [consultado 2020 marzo 12] Disponible en: [https://www.researchgate.net/profile/Carina\\_Gonzalez\\_Gonzalez/publication/263424740\\_Estrategias\\_Gamificacion\\_aplicadas\\_a\\_la\\_Educacion\\_y\\_a\\_la\\_Salud/links/00b7d53ac6f04762e20000007Estrategias-Gamificacion-aplicadas-a-la-Educacion-y-a-la-Salud.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Carina_Gonzalez_Gonzalez/publication/263424740_Estrategias_Gamificacion_aplicadas_a_la_Educacion_y_a_la_Salud/links/00b7d53ac6f04762e20000007Estrategias-Gamificacion-aplicadas-a-la-Educacion-y-a-la-Salud.pdf)
3. Mauricio M, Serna E, & Vallés S. Experiencias en la aplicación de la gamificación en 1º Curso de Grado de Ciencias de la Salud. In In-Red 2015-CONGRESO NACIONAL DE INNOVACIÓN EDUCATIVA Y DE DOCENCIA EN RED [internet] 2015 Editorial Universitat Politècnica de València. [Consultado el 15 de julio de 2020]. Disponible en: <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/93483/1583-3118-1-PB.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
4. Nicholson S. A recipe for meaningful gamification. In Gamification in education and business [internet] 2015 [Consultado el 15 de julio de 2020] : 1-20. Springer, Cham.. Disponible en: <http://scottnicholson.com/pubs/recipepreprint.pdf>;