

## ¿QUIÉN HA CERRADO EL ACCESO A PUBMED? “ESCAPE ROOM” EDUCATIVO PARA RESIDENTES.

**Who has closed PubMed access? Educational “Escape Room” for residents.**

**Noelia Álvarez-Díaz. Hospital Universitario Ramón y Cajal.**

**Eulàlia Grifol-Clar. Hospital Universitario Fundación Alcorcón.**

**Resumen:** Conseguir que los residentes de los hospitales Universitarios Fundación Alcorcón y Ramón y Cajal adquieran las habilidades y competencias necesarias para plantear y ejecutar estrategias de búsquedas de calidad en PubMed mediante la realización de un Escape Room Educativo.

**Abstract:** *Get the residents of University Hospitals Fundación Alcorcón and Ramón y Cajal of Madrid to acquire some skills and abilities in order to search information in PubMed and are able to manage and run quality search strategies through educational “Escape Room.*

**Palabras clave:** Escape Room, aprendizaje basado en problemas, residentes.

**Keywords:** *Problem-based learning, health libraries, residents*

### INTRODUCCIÓN

Las nuevas técnicas educativas, como el aprendizaje a través de la resolución de problemas, se están incorporando junto a los métodos tradicionales. Una de ellas es el Escape Room, basado en el desarrollo de habilidades mentales para la solución de enigmas con el fin de poner en juego la creatividad y el pensamiento reflexivo de los estudiantes. Los hospitales universitarios Ramón y Cajal y Fundación Alcorcón vienen implementando técnicas de gamificación desde el año 2003 en sus bibliotecas. Aprovechando el auge del Escape Room en otros entornos, se decide incorporar esta técnica en las acciones formativas. El juego, *¿Quién ha cerrado el acceso a PubMed?*, complementario a la formación tradicional, tiene como objetivo conseguir que los residentes de ambos hospitales adquieran las habilidades y competencias necesarias para plantear y ejecutar estrategias de búsqueda de calidad en PubMed a través del Escape Room.

### MATERIAL Y MÉTODO

Se planifica un Escape Room como una actividad formativa más de la biblioteca. Para participar en ella será imprescindible haber realizado el curso de búsquedas bibliográficas que se imparte en el hospital. El número máximo de participantes es de 7 personas. La actividad, dividida en dos partes, se desarrolla en una sala de trabajo de la biblioteca y dura dos horas. En la primera hora se desarrolla el juego y en la siguiente se realiza un debate y una evaluación del mismo. El tema principal del Escape Room gira en torno a un villano que ha hackeado el ordenador central del National Center of Biotechnology Information (NCBI). El alumnado a través de la resolución de rompecabezas, acertijos y códigos

secretos averiguará por qué la base de datos PubMed ha sido hipotéticamente cerrada, quién ha tomado la decisión y el motivo. Para seguir y coordinar el desarrollo del juego se requiere un game-máster, que es la bibliotecaria.

## **RESULTADOS**

La actividad se puso en marcha como prueba piloto en marzo de 2019 en la biblioteca del Hospital Universitario Fundación Alcorcón. La actividad generó mucha expectación en el alumnado participante que estuvo motivado durante todo el desarrollo del juego. Resultó un punto a favor que la game-master (bibliotecaria) se encontrará dentro de la sala, a diferencia de los Escape Room convencionales, para poder detectar mejoras en el diseño del juego. Se ha comprobado que el desarrollo del mismo puede ser diferente si el alumnado no ha participado previamente, como fue este el caso, en otros Escape Rooms previamente, por lo que en la experiencia piloto se ha hecho necesaria cierta participación o asesoramiento por parte de la game-master para reconducir el juego y que llegue a buen fin.

## **DISCUSIÓN**

El Escape Room que se ha presentado ilustra que se pueden incorporar este tipo de métodos de aprendizaje interactivos en los cursos de formación de la biblioteca y que son muy bien aceptados por el alumnado. En la formación presencial la docente sabe que el alumnado realiza la práctica en el manejo de la base de datos PubMed mediante los ejercicios indicados y propuestos por la docente (bibliotecaria) pero también se sabe por la experiencia, y por los resultados de las evaluaciones posteriores, que cuando deben enfrentarse al PubMed de forma autónoma es cuando empiezan las dificultades. Con la actividad del Escape Room las bibliotecarias hemos observado directamente los puntos fuertes y las áreas de mejora en las que cómo docentes debemos incidir para que su aprendizaje sea mejor, más completo y más autónomo.

## **CONCLUSIONES**

Se ha puesto en marcha por primera vez un proyecto piloto en el ámbito de las bibliotecas médicas para dar formación a médicos residentes de primer año. Se trata de una acción formativa que consideramos puede ser complementaria y de gran utilidad a la formación tradicional de cursos de búsquedas bibliográficas para asentar y asimilar conocimientos o para resolver dudas. El éxito del Escape Room puede estar tanto relacionado como las características de los participantes en el mismo (que tengan experiencia o no) como del planteamiento, diseño y desarrollo del propio juego tanto a nivel de enigmas como de pruebas realizadas relacionadas con el propio tema, en este caso PubMed.

## **REFERENCIAS**

Adams V, Burger S, Crawford K, Setter R. Can You Escape? Creating an Escape Room to Facilitate Active Learning. J Nurses Prof Dev 2018;34(2):E5.

Borrego C, Fernández C, Blanes I, Robles S. Room Escape at Class: Escape Games Activities to Facilitate the Motivation and Learning in Computer Science. *Journal of Technology and Science Education* 2018;94(1):44-49.

Ferreiro-González M, Amores-Arrocha A, Espada-Bellido E, Aliaño-Gonzalez M, José, Vázquez-Espinosa M, González-de-Peredo A, V., et al. Escape Classroom: Can You Solve a Crime Using the Analytical Process? *J Chem Educ* 2018;28(9):835-847.

Gómez-Urquiza JL, Gómez-Salgado J, Albendín-García L, Correa-Rodríguez M, González-Jiménez E, Cañadas-De la Fuente, Guillermo A. The impact on nursing students' opinions and motivation of using a "Nursing Escape Room" as a teaching game: A descriptive study. *Nurse Educ Today* 2019;72:73-76.

Ho AM. Unlocking Ideas: Using Escape Room Puzzles in a Cryptography Classroom. *Primus* 2018;0:1-13.

Nicholson S. Peeking behind the locked door: a survey of escape room facilities. *Erfacwhite* 2015. <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>

Reade T. The Clock Is Ticking: Library Orientation as Puzzle Room. *Knowledge Quest* 2017;7(2):162-171.

Zhang XC, Lee H, Rodriguez C, Rudner J, Chan TM, Papanagnou D. Trapped as a Group, Escape as a Team: Applying Gamification to Incorporate Team-building Skills Through an 'Escape Room' Experience. *Cureus* 2018;10(3):e2256.