

RESUMO - RELATO DE EXPERIÊNCIA

SIMULACIÓN GAMIFICADA CON QCPR COMO ESTRATEGIA INNOVADORA EN LA ENSEÑANZA DE RCP

Estefany Apablaza (apablazaestefany@gmail.com)

Gema Jaramillo (gema.jaramillo@umayor.cl)

Carolina Noches (carolina.noches@umayor.cl)

Lidia Villalobos (lidia.villalobos@umayor.cl)

Introducción: En la formación inicial en salud, la enseñanza de la reanimación cardiopulmonar (RCP) suele desarrollarse mediante metodologías tradicionales que limitan la participación activa y la motivación estudiantil. En el Centro de Simulación Clínica de la Universidad Mayor, si bien existen recursos tecnológicos disponibles para la enseñanza de esta habilidad, su uso no siempre se integra de manera sistemática en las actividades formativas. En este contexto, se implementa una experiencia de simulación gamificada que incorpora retroalimentación en tiempo real como estrategia para enriquecer el aprendizaje práctico y favorecer una participación más activa del estudiante. Objetivo: Describir la implementación de una experiencia de simulación gamificada mediante la aplicación QCPR para fortalecer el aprendizaje práctico de RCP en estudiantes de primer año del área de la salud. Método: Se implementó una experiencia de simulación gamificada en el año 2025 en estudiantes de Bachillerato en Ciencias de la Salud. La actividad se desarrolló en el Centro de Simulación Clínica, incorporando el uso de simuladores con retroalimentación en tiempo real mediante la aplicación QCPR de Laerdal. Se

integraron dinámicas de competencia, visualización del desempeño y retroalimentación inmediata durante la práctica, promoviendo la participación activa y el aprendizaje basado en la experiencia. Resultados: Durante la implementación, los estudiantes evidenciaron una valoración positiva de la experiencia, destacando altos niveles de satisfacción, motivación y participación activa. A partir de la encuesta de percepción, se observó una mejora en la claridad de la retroalimentación entregada por el sistema (hasta un 47%) y una disminución de sensaciones de incomodidad durante la actividad (~21%). La experiencia facilitó la identificación de errores y orientó el desempeño, favoreciendo una mejora progresiva del aprendizaje práctico. Conclusiones: La simulación gamificada con QCPR constituye una estrategia innovadora que potencia el aprendizaje activo y significativo en la enseñanza de RCP. Su implementación favorece el uso efectivo de tecnologías disponibles, fortalece la motivación estudiantil y contribuye a generar experiencias de aprendizaje más dinámicas. Asimismo, se posiciona como una estrategia transferible a otros contextos de formación en salud que buscan integrar innovación y tecnología en sus procesos formativos.

Palavras-chave: simulación clínica; aprendizaje activo; gamificación.