

“ADIVINA EL ENVENENAMIENTO”: UN JUEGO PARA APRENDER TOXICOLOGÍA A TRAVÉS DE INSTAGRAM

“Guess the Poisoning”: A Game to Learn Toxicology through Instagram

Alfredo G. CASANOVA^{123*}; Laura VICENTE-VICENTE¹²³

¹ Unidad de Toxicología. Departamento de Fisiología y Farmacología. Facultad de Farmacia. Universidad de Salamanca

² Instituto de Investigación Biomédica de Salamanca (IBSAL)

³ Translational Research on Renal and Cardiovascular Diseases (TRECARD), Salamanca

*Correo-e: alfredogcp@usal.es

Palabras clave: toxicología; redes sociales; innovación docente; gamificación.

El taller del Farmaforum 2023 titulado “Adivina el envenenamiento” tuvo como objetivo incentivar el interés por la toxicología mediante la participación en un juego denominado “Adivina el envenenamiento”. Durante el transcurso del congreso se propuso esta actividad a través de la red social Instagram y, posteriormente, de manera presencial en los talleres. El fundamento del juego era descifrar envenenamientos “famosos” (rol detective) a través de preguntas que solo podían contestarse con sí/no (rol director). El juego finalizaba cuando un detective acertaba la víctima del envenenamiento y el tóxico implicado.

- Primera fase (online): se desarrolló en la red social Instagram durante los dos días previos al taller, para lo cual se creó específicamente el perfil denominado “toxenredes”, de acceso exclusivo para los inscritos en esta actividad. Durante este tiempo, los ponentes ejercieron el rol de director

y propusieron casos célebres de intoxicaciones para que los participantes en el taller, ejerciendo el rol de detectives, los adivinaran. Los casos escogidos para esta primera fase abordaron los tóxicos mercurio, Novichok, fentanilo y radiaciones ionizantes.

- Segunda fase (presencial): en una primera parte de esta fase, los ponentes explicaron detalladamente los casos planteados durante la parte online, proporcionando una información más completa sobre los aspectos toxicológicos de los compuestos implicados en los envenenamientos junto con anécdotas y curiosidades referentes a los casos para captar la atención de los asistentes y facilitar la adquisición de conocimientos. Posteriormente, los asistentes fueron divididos en equipos, cada uno de los cuales debía actuar como director del juego al menos una vez, para lo que debían recabar información en Internet sobre los personajes afectados y los tóxicos implicados. Todos los equipos participaron como detectives, para lo cual se realizó una competición entre ellos en la que tenían que adivinar los nuevos casos planteados utilizando la misma dinámica que la empleada durante la parte online. Tras la resolución de cada caso, el equipo responsable explicó (de forma resumida) los aspectos toxicológicos del agente causante de la intoxicación. Algunos de los tóxicos tratados fueron diferentes drogas de abuso, metales pesados, contaminantes ambientales, fármacos y toxinas de origen fúngico, vegetal y animal.

Los asistentes a esta actividad participaron de manera activa en ambas fases, lo que permitió trabajar con una amplia variedad de tóxicos. La gamificación de los contenidos didácticos se presenta como una herramienta eficaz para despertar el interés por la materia y facilitar la adquisición de conocimientos.