

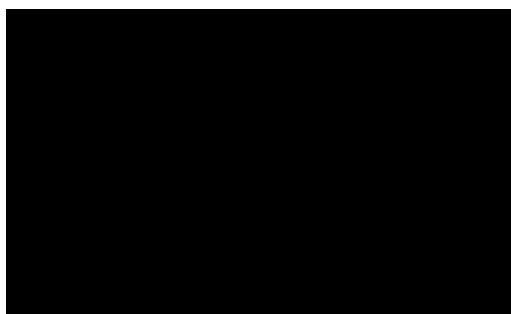
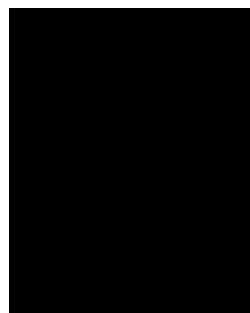
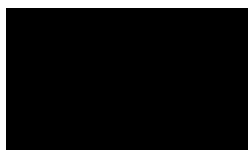
IX BUENAS PRÁCTICAS DE INNOVACIÓN DOCENTE EN EL ESPACIO EUROPEO DE EDUCACIÓN SUPERIOR

UNIVERSIDAD SAN JORGE | DANIEL JIMÉNEZ SÁNCHEZ (COORD.)

COLECCIÓN INNOVACIÓN DOCENTE

IX BUENAS PRÁCTICAS DE INNOVACIÓN DOCENTE EN EL ESPACIO EUROPEO DE EDUCACIÓN SUPERIOR

UNIVERSIDAD SAN JORGE



CULTURA

© de los textos: Isabel Antón, Benjamin A. Jerue, Benjamín Gaya, Berta Sáez, Fiona Crean, Ana C. Romea, Lindsey Bruton, Marina Agualeles, M.^a Luisa Sierra, Raquel Borges, Alejandra Consejo, Pascual Sevillano, Cristina de Diego, Estela Sangüesa, M.^a Pilar Ribate, Cristina B. García, Julia Concha, Luisa Lesage, Loreto Carmen Mate, Verónica Franco, Raquel Gutiérrez, Diego Vergara, Fernando Martín, Estrella Ramírez, Pablo Fernández, Javier García, Ana Isabel Gómez, Eva Ordóñez

© del prólogo: Daniel Jiménez

© de las imágenes: sus autores

© de la presente edición: Ediciones Universidad San Jorge

Colección Innovación Docente, n.º 9

1.ª edición, 2022

Diseño de portada: Enrique Salvo Lizalde

Diseño interior: Distopic Studio

Imprime: Copy Center Digital

Impreso en España - *Printed in Spain*

Depósito legal: Z 507-2022

Ediciones Universidad San Jorge

Campus universitario Villanueva de Gállego

Autovía A-23 Zaragoza-Huesca, km 299

50830 Villanueva de Gállego (Zaragoza) Tel.: 976 060 100

ediciones@usj.es cultura.usj.es www.usj.es

Ediciones Universidad San Jorge garantiza un riguroso proceso de selección y evaluación de los trabajos que publica.



Esta editorial es miembro de la UNE, lo que garantiza la difusión y comercialización de sus publicaciones a nivel nacional e internacional.

Ediciones USJ no se responsabiliza de la selección y uso de las imágenes incluidas en la presente edición.

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Dirijase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra (www.conlicencia.com; 91 702 19 70 / 93 272 04 47).

**IX BUENAS PRÁCTICAS DE INNOVACIÓN DOCENTE
EN EL ESPACIO EUROPEO DE EDUCACIÓN SUPERIOR**

UNIVERSIDAD SAN JORGE | DANIEL JIMÉNEZ SÁNCHEZ (COORD.)

ÍNDICE

Prólogo	7
Daniel Jiménez	

PONENCIAS

Transcultural Nursing: An innovative approach to teaching the importance of culturally safe care	13
---	-----------

Isabel Antón, Benjamin A. Jerue, Benjamín Gaya, Berta Sáez
y Fiona Crean

Proyecto europeo “Schools as a learning organizations”: primeros resultados desde el contexto español	23
--	-----------

Ana C. Romea, Lindsey Bruton, Marina Agualeles y M.ª Luisa Sierra

Formación de las competencias blandas en la educación superior: proyecto europeo CATCH21ST	33
---	-----------

M.ª Luisa Sierra y Marina Agualeles

Datos de los autores	39
-----------------------------	-----------

CATEGORÍA EDUCACIÓN UNIVERSITARIA

Docencia con perspectiva de género: un <i>must</i> en la sociedad actual	45
---	-----------

Raquel Borges

PowerPoint como herramienta gamificadora en grados científico-técnicos	55
---	-----------

Alejandra Consejo y Pascual Sevillano

Análisis de la docencia virtual en prácticas de Fisiología: reflexión sobre la percepción de los alumnos	65
---	-----------

Cristina de Diego, Estela Sangüesa y M.ª Pilar Ribate

La farmacogenética: la llave para salir del aula	81
---	-----------

Cristina B. García, Estela Sangüesa, Julia Concha y M.ª Pilar Ribate

Recursos digitales en la enseñanza de las clásicas: una experiencia con Nearpod	93
--	-----------

Luisa Lesage

La adquisición de conocimientos jurídicos a través del análisis jurisprudencial	105
Loreto Carmen Mate	

Estímulo del análisis crítico en prácticas de física mediante la introducción de muestras discrepantes	115
Pascual Sevillano y Alejandra Consejo	

Datos de los autores	125
-----------------------------	------------

CATEGORÍA EDUCACIÓN NO UNIVERSITARIA

«Tú también puedes ser un <i>booktuber</i>»: desarrollo de la competencia comunicativa oral e invitación a la lectura a través de las TIC	131
Verónica Franco	

Mejora de la satisfacción del alumnado en la ESO: una experiencia educativa en el aula de Tecnología	143
Raquel Gutiérrez, Diego Vergara y Fernando Martín	

Un ejemplo de aplicación del pensamiento de diseño en Lengua Castellana y Literatura	155
Estrella Ramírez	

Enseñanza de elementos tridimensionales mediante diseño 3D	163
Diego Vergara, Fernando Martín, Pablo Fernández, Javier García, Ana Isabel Gómez y Eva Ordóñez	

Datos de los autores	177
-----------------------------	------------

La farmacogenética: la llave para salir del aula

Cristina B. García García

Estela Sangüesa Sangüesa

Julia Concha Mayayo

M.ª Pilar Ribate Molina

Facultad de Ciencias de la Salud

Universidad San Jorge

1. Introducción

La asignatura optativa de Farmacogenética y Farmacogenómica de 5.º curso del Grado en Farmacia de la Facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad San Jorge se centra en el estudio de esta ciencia en auge, nueva y poco conocida todavía en el mundo farmacéutico. Sin embargo, se trata de una herramienta de gran utilidad para mejorar y personalizar el tratamiento farmacológico de los pacientes.

Al tratarse de una asignatura optativa, las expectativas de los alumnos hacen más importante, si cabe, la necesidad de motivarlos con actividades más creativas. El proceso de aprendizaje puede ser más efectivo si está conectado a emociones positivas y con el uso de herramientas que resulten más atractivas y fomenten el interés y la participación.

Esta actividad estaría enmarcada dentro de una de las líneas estratégicas de innovación docente de la Universidad San Jorge, concretamente aquella que trata sobre el paradigma educativo basado en el aprendizaje y en el alumno. Con esta experiencia de aprendizaje activo, el alumno es el principal agente y responsable de su proceso de aprendizaje, guiado por las docentes de la asignatura. Se pretende que el alumno aprenda demostrando y aplicando sus conocimientos previos de esta asignatura y de otras relacionadas con ella en un escenario real. Por ello, esta intervención se ha llevado a cabo con alumnos de último curso para aproximarlos a situaciones cercanas a su futuro profesional a través de la gamificación.

El objetivo general planteado con el desarrollo de esta actividad fue fomentar la motivación de los alumnos por el aprendizaje de una nueva ciencia como es la farmacogenética a través de una metodología dinámica.

2. Marco teórico

Ya en 1985, Gardner trató el tema de la motivación en los alumnos a la hora de enseñarles, definiendo el concepto de motivación integradora como aquella que permitía a los alumnos aprender una materia gracias al efecto positivo que provoca (Gardner, 1985). Para ello, un factor importante es la implicación del sujeto, su capacidad de desarrollar las habilidades, la creatividad y otras competencias básicas (McGonigal, 2011). A este tipo de prácticas se lo denominó gamificación, uso del juego (*game*, en inglés) como metodología de enseñanza-aprendizaje. La gamificación o el aprendizaje basado en juegos consiste en usar elementos y dinámicas asociadas a los juegos en otros entornos como, por ejemplo, la educación (Lee, 2011; McGonigal, 2011). Esta estrategia se basa en la atracción que genera un juego sobre aquella persona que participa en él. Se trata de un elemento innovador que permitirá que el alumno desarrolle habilidades cognitivas, emocionales y sociales (Lee, 2011).

Una de las actividades de gamificación más actual y atractiva es el *escape room*, ya que se trata de una dinámica de aventura real en la que los participantes deben resolver enigmas, juegos o acertijos para conseguir el objetivo final, que es «escapar» de una habitación (Diago, 2017). La gran versatilidad que tiene esta actividad permite crear múltiples historias con diferentes contenidos; en este caso, toda la experiencia gira en torno a la farmacogenética. Este juego se centra en la motivación que supone a los participantes resolver los retos que se van planteando. La teoría del *flow* en la que se basa el *escape room* supone que el individuo se olvida de su propio ego y hace uso de sus habilidades, generando un equilibrio entre estas y la dificultad de los retos (Csíkszentmihályi, 1997). Además, este tipo de actividades fomenta el trabajo en equipo y la comunicación entre ellos. Para que los participantes alcancen este equilibrio (*flow*) los enigmas no deben ser ni demasiado fáciles ni excesivamente difíciles (Figura 1). Por todo ello, resulta un recurso muy interesante con el que gamificar el trabajo en el aula y crear nuevas y diferentes oportunidades de aprendizaje para los alumnos. Estos se transforman en protagonistas de una historia real en la que tienen que demostrar sus habilidades, además de utilizar conceptos y conocimientos propios de una materia concreta.

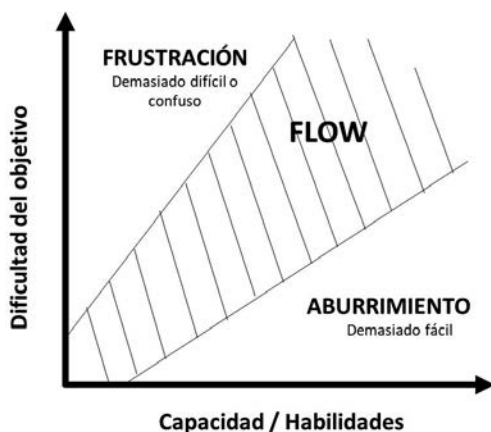


Figura 1. Teoría del *flow*, relación entre la dificultad del objetivo y las habilidades del alumno.

Con la implantación de esta metodología en el aula se pretende aumentar el interés y la motivación del alumnado al mismo tiempo que hacerle adquirir un mayor compromiso con el contenido de las materias. Numerosas experiencias de gamificación se han empleado en la educación universitaria de alumnos de ciencias de la salud con resultados satisfactorios en la adquisición de los conocimientos que se pretendía alcanzar, al mismo tiempo que los alumnos disfrutaban de las actividades de formación (Sera, 2016; Shannon, 2019; Molina-Torres, 2021). El *escape room* educacional, que ya ha sido probado con anterioridad en la formación de estudiantes del Grado en Farmacia, se puede emplear ofreciendo a los alumnos situaciones cercanas a la realidad que deben resolver empleando sus conocimientos al tiempo que trabajan en grupo y desarrollan habilidades sociales. Por ejemplo, Nybo, Klepser y Klepser (2020) emplearon el contexto de un desastre de bioterrorismo en alumnos de cursos inferiores de Farmacia en relación con la asignatura de Salud Pública. Plakogiannis, Stefanidis, Hernandez y Nogid (2020) eligieron el caso de un paciente con fallo cardíaco para la aplicación de conocimientos de diferentes asignaturas (Química Médica, Farmacología y Farmacoterapia) con el que alcanzaron un alto nivel de compromiso de los alumnos. Baker, Crabtree y Anderson (2020) plantearon a los alumnos de primer curso de Farmacia que se habían quedado encerrados en un laboratorio y el objetivo de la actividad de *escape room* fue fomentar

su habilidad de liderazgo, incluyendo otras herramientas adicionales en esta formación. En otros casos, como el de Clauson *et al.* (2019), se usó esta herramienta para experiencias prácticas en farmacia encontrando que los alumnos reconocían haber desarrollado su habilidad de pensamiento crítico, además de poder integrar conocimientos previos de otras asignaturas. Para la implementación de actividades de *escape room* es necesaria mucha dedicación por parte de los docentes, con instrucciones claras para favorecer la implicación de los alumnos y el desarrollo de la experiencia educativa (Nybo, Klepser y Klepser, 2020). En el artículo de Kisor, Calinski, y Farrell (2018), el *escape room* también se realiza como actividad previa a las prácticas de laboratorio, que también se consideran una buena iniciativa de aprendizaje activo para esta ciencia, al igual que en esta experiencia, con la que obtendrán la información necesaria para desarrollar las prácticas de laboratorio de la asignatura.

En los últimos años la farmacogenética se ha implantado como una nueva herramienta que aporta información para mejorar los efectos de un tratamiento en un paciente con unas características genéticas concretas. Su uso ya está estandarizado en algunos servicios hospitalarios como una prueba de rutina antes de establecer el tratamiento, como por ejemplo en tratamientos de quimioterapia y del VIH. Por lo tanto, resulta importante que los alumnos conozcan esta herramienta y sus aplicaciones. A través de esta actividad los futuros farmacéuticos se tendrán que enfrentar a la resolución de enigmas reales con los que se pueden encontrar en el desarrollo de su actividad profesional. No solo se fomenta el conocimiento sobre farmacogenética, sino también el desarrollo de la lógica, el ingenio y el trabajo en equipo. Todas ellas son competencias importantes y muy útiles de cara al desarrollo y desempeño profesional. La integración de conocimientos de diferentes asignaturas previas, además, enriquece el desarrollo de esta iniciativa.

3. Desarrollo

La ambientación y el argumento elegido para el *escape room* fue una escena relacionada con el hecho de que un cambio en la secuencia de DNA de unos genes concretos puede afectar a la eficacia y/o toxicidad de un fármaco.

Se propuso un *escape room* modelo lineal, en el que para resolver el enigma las distintas pruebas y pistas estaban relacionadas entre sí con un orden concreto. Cada enigma daba la solución y conducía a los alumnos

al siguiente acertijo (Figura 2). Esta forma de distribuir las pruebas resulta más sencilla y ofrece una experiencia guiada para los alumnos.



Figura 2. *Escape room* modelo lineal (Wiemker, 2016).

Para el correcto desarrollo de esta experiencia, la secuencia de actividades fue la siguiente:

1. Clases magistrales. Los conceptos teóricos sobre esta ciencia en evolución se impartieron mediante clases magistrales por parte de las docentes. Para apoyar estas clases magistrales se realizaron una serie de cuestionarios en la plataforma Moodle con el fin de asegurar la adquisición de estos conocimientos por parte de los alumnos (Figura 3).
2. Diseño del *escape room*. Antes de la entrada en el aula, se mostró a los alumnos un vídeo de ambientación y presentación del caso que debían resolver para conseguir la información necesaria para preparar las prácticas de la asignatura. Los alumnos se organizaron libremente en grupos de cinco compañeros y dispusieron de 60 minutos para resolver los retos y enigmas planteados y salir del aula. Dado que la asignatura suele contar con alrededor de 10-12 alumnos, se plantearon dos escenarios idénticos para el desarrollo de la actividad en grupos pequeños. Cada uno de los enigmas sirvió para obtener una clave que permitía al alumno pasar a la fase siguiente y que estaba vinculado a un concepto teórico visto durante las clases magistrales (Figura 3).

El escenario que se encontraron al entrar al aula estaba preparado mediante cajas con candados, códigos secretos que los alumnos tuvieron que descifrar, ordenador con clave de acceso necesaria para continuar con la resolución del caso a través de aplicaciones web de genética, etc. (Figura 4). Una de las claves más importantes fue el conocimiento que tenían los alumnos sobre esta ciencia, ya que el inicio de la actividad se basaba en un crucigrama con conceptos básicos de farmacogenética. A partir de ahí los alumnos empezaron a descubrir otros códigos

e información que tuvieron que utilizar con destreza y creatividad. El éxito o fracaso del grupo dependió de la pericia y de la adquisición de los conocimientos que les permitieron resolver los enigmas y descifrar los códigos, además de una buena comunicación y coordinación entre los diferentes compañeros del grupo.



Figura 3. Pasos seguidos para el desarrollo de la actividad.



Figura 4. Escenario del *escape room* realizado por los alumnos.

El material adquirido para el desarrollo de un *escape room* permite ser utilizado en varios cursos académicos. Por ello, se repitió la actividad en el curso 2020-2021 con el planteamiento de un caso diferente, pero de similares características y nivel de dificultad.

4. Resultados

Se evaluó la satisfacción de los alumnos con esta actividad principalmente a través de encuestas anónimas con diferentes tipos de preguntas. En el curso académico 2019-2020 las encuestas fueron cumplimentadas por los alumnos a través de cuestionarios escritos realizados en el aula. Se realizaron preguntas acerca de la percepción de los alumnos con respecto a la organización y el desarrollo de la actividad. Las encuestas fueron contestadas por los 10 alumnos matriculados, de los que solo el 50% había realizado previamente un *escape room*. Las preguntas, evaluadas mediante una escala de valoración de 0-10 (siendo 0 = totalmente en desacuerdo y 10 = totalmente de acuerdo), así como la puntuación media y la desviación, se muestran en la Tabla 1.

Preguntas de encuesta evaluación alumnos actividad <i>escape room</i>	Media aritmética (n=10)	Desviación estándar (n=10)
La información que he recibido para la actividad me ha parecido correcta	9	1,2
La organización de la actividad ha sido adecuada	9,4	0,7
Recomendaría realizar esta actividad en cursos posteriores	9,9	0,3
En general me ha gustado realizar esta actividad	9,8	0,4
He necesitado mis conocimientos de farmacogenética para realizar esta actividad	9,2	1

Tabla 1. Resultados encuesta de satisfacción alumnos curso 2019-2020. Valoración requerida de 0 a 10.

De forma general, se puede considerar que la satisfacción de los alumnos con esta actividad fue elevada, con medias superiores a 9 en todos los ítems. Cabe destacar la recomendación de continuar esta actividad en cursos posteriores. Adicionalmente, los alumnos tuvieron la posibilidad de añadir comentarios abiertos sobre aspectos positivos y negativos de la actividad. En ellos señalaron que esta experiencia les había sido útil para «afianzar la compenetración del equipo», era una «actividad dinámica, amena y divertida» y «una manera muy entretenida y motivadora de introducir la asignatura»; por otro lado, indicaban también como aspectos negativos la necesidad de «un poco más de información» y «tiempo muy justo».

Debido a estos resultados, se decidió continuar con esta actividad en el curso siguiente y se incluyeron en la encuesta preguntas más concretas relacionadas con la motivación y el interés en la asignatura. En esta ocasión la encuesta se realizó a través de un formulario de Microsoft Forms en el que se incluyeron preguntas sobre distintos aspectos vinculados con la actividad, entre los que se encuentran la propia experiencia con *escape room*, así como su percepción como metodología de aprendizaje. Para ello los alumnos respondieron a una serie de afirmaciones mediante el uso de una escala Likert del 1 (totalmente en desacuerdo) al 5 (totalmente de acuerdo) (Tabla 2). En la misma encuesta hubo también un espacio para preguntas abiertas, donde los alumnos podían expresar su opinión de una forma más subjetiva, que en este caso no obtuvo respuesta por parte de ninguno de los ocho alumnos matriculados en la asignatura. En este curso únicamente el 37,5 % de los alumnos habían tenido experiencias previas de *escape room*.

Afirmaciones de encuesta evaluación alumnos actividad <i>escape room</i>	Media aritmética (n=8)	Desviación estándar (n=8)
En general me gusta jugar a juegos	5,0	0,0
La parte teórica de la asignatura me ha resultado de interés	4,9	0,4
El <i>escape room</i> me ha permitido demostrar mis conocimientos sobre lo aprendido en el curso	4,5	0,5
Realizar el <i>escape room</i> me ha resultado divertido	5,0	0,0
El <i>escape room</i> me ha parecido demasiado complicado	2,6	1,4
El <i>escape room</i> estaba bien organizado	5,0	0,0
El uso del <i>escape room</i> me ha parecido una buena metodología de aprendizaje	4,5	0,4

Tabla 2. Resultados encuesta satisfacción alumnos curso 2020-2021. Evaluado utilizando una escala Likert del 1 (totalmente en desacuerdo) al 5 (totalmente de acuerdo).

Con estos resultados queda demostrado que el uso de juegos puede ser una buena herramienta de motivación para el proceso de aprendizaje de los alumnos. También se les preguntó si recomendarían a otros estudiantes que participaran en una actividad como el *escape room* o si les gustaría que otras asignaturas incluyeran actividades similares. El 100 % de los alumnos (n=8) contestó afirmativamente a ambas cuestiones.

En otras experiencias ya se había constatado una actitud positiva de los alumnos acerca de la relevancia de la educación en esta área científica en estudiantes de farmacia (Coriolan *et al.*, 2019) o la satisfacción de emplear iniciativas innovadoras (Knoell *et al.*, 2009).

Además, la percepción de las docentes de la asignatura es muy positiva con respecto a esta iniciativa, con la que lograron conectar con los alumnos de forma muy efectiva.

5. Conclusiones

El *escape room* ha demostrado ser una metodología activa adecuada para el desarrollo de la asignatura optativa de Farmacogenética y Farmacogenómica del Grado en Farmacia de la Universidad San Jorge. Esta actividad de gamificación permite que el alumno sea el protagonista y participe en su propio proceso de enseñanza-aprendizaje. Al tratarse de una asignatura del último curso académico, los estudiantes tienen la oportunidad de integrar conocimientos adquiridos en otras materias del

grado, entendiendo la conexión de la farmacogenética con todas ellas y formarse de manera más completa para su futuro profesional.

Los resultados de las encuestas indican la idoneidad de mantener esta actividad en cursos posteriores. En el futuro se podría contemplar la posibilidad de colaborar con docentes de asignaturas afines para incluir en el *escape room* aspectos relacionados con la temática propuesta.

Para la implantación de experiencias de este tipo se ha constatado la necesidad de proporcionar suficiente información previa de orientación para la resolución del caso propuesto en el *escape room*, ya que en muchas ocasiones se trata de alumnos sin experiencia previa en este tipo de juegos.

Agradecimientos

Este trabajo ha sido realizado con el apoyo de la Unidad de Innovación Docente de la Universidad San Jorge en la IV Convocatoria de Ayudas a Proyectos de Innovación Docente, 2019-2020.

Bibliografía

BAKER, C. M.; CRABTREE, G. y ANDERSON, K. (2020): «Student pharmacist perceptions of learning after strengths-based leadership skills lab and escape room in pharmacy practice skills laboratory». *Currents in pharmacy teaching & learning*, n.º 12 (6), pp. 724-727.

CLAUSON, A. *et al.* (2019): «An innovative escape room activity to assess student readiness for advanced pharmacy practice experiences (APPEs)». *Currents in pharmacy teaching & learning*, n.º 11 (7), pp. 723-728.

CORIOIAN, S. *et al.* (2019): «Pharmacy students' attitudes and perceptions toward pharmacogenomics education». *American Journal of Health-System Pharmacy*, n.º 76 (11), pp. 836-845.

CSÍKSZENTMIHÁLYI, M. (1997): *Finding Flow: The Psychology of Engagement With Everyday Life*, Nueva York, Harper Collins.

DIAGO, P. D. y VENTURA-CAMPOS, N. (2017): «Escape Room: gamificación educativa para el aprendizaje de las matemáticas». *SUMA: Revista sobre Enseñanza y Aprendizaje de las Matemáticas*, n.º 85, pp. 33-40.

GARDNER, R. C. (1985): *Social Psychology and Second Language Learning: The Role of Attitudes and Motivation*, Londres, Hodder Arnold.

KISOR, D. F.; CALINSKI, D. M. y FARRELL, C. L. (2018): «Beyond the didactic lecture: pharmacogenomics in pharmacy education». *Personalized Medicine*, n.º 15 (1), pp. 9-12.

- KNOELL, D. L.; JOHNSTON, J. S.; BAO, S. y KELLEY, K. A. (2009): «A genotyping exercise for pharmacogenetics in pharmacy practice». *American Journal of Pharmacy Education*, n.º 73 (3), p. 43.
- LEE, J. J. y HAMMER, J. (2011): «Gamification in Education: What, How, Why Bother?». *Academic Exchange Quarterly*, n.º 15, pp. 1-5.
- MCGONIGAL, J. (2011): *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*, Nueva York, Penguin Press.
- MOLINA-TORRES, G. *et al.* (2021): «Game-Based Learning Outcomes Among Physiotherapy Students: Comparative Study». *JMIR Serious Games*, n.º 9 (1), e26007.
- NYBO, S. E.; KLEPSE, S. A. y KLEPSE, M. (2020): «Design of a disaster preparedness escape room for first and second-year pharmacy students». *Currents in pharmacy teaching & learning*, n.º 12 (6), pp. 716-723.
- PLAKOGIANNIS, R.; STEFANIDIS, A.; HERNANDEZ, N. y NOGID, A. (2020): «A heart failure themed escape room approach to enhance pharmacy student learning». *Currents in pharmacy teaching & learning*, n.º 12 (8), pp. 940-944.
- SERA, L. y WHEELER, E. (2017): «Game on: The gamification of the pharmacy classroom». *Currents in pharmacy teaching & learning*, n.º 9 (1), pp. 155-159.
- SHANNON, C. (2019): «Engaging Students in Searching the Literature». *Medical Reference Services Quarterly*, n.º 38 (4), pp. 326-338.

*Este libro se terminó de imprimir en Zaragoza
el 14 de junio de 2022 con motivo de la celebración
de las X Jornadas de Innovación Docente de la
Universidad San Jorge*