

Desarrollo de habilidades mentales, pensamiento crítico y creatividad en enfermería: un escape room educativo

Anna Bocchino

Escuela de Enfermería Salus Infirmorum adscrita a la Universidad de Cádiz

anna.bocchino@ca.uca.es

Resumen

Como resultado del perfeccionamiento continuo del Sistema Nacional de Educación, se ha producido en nuestro país una profunda re-conceptualización de los procesos de enseñanza-aprendizaje dentro de las cuales han tenido un particular impacto nuevas metodologías de aprendizaje en la que los/las estudiantes adquieren un rol activo y se favorece la motivación académica. En esta línea, el presente proyecto se configura como una propuesta lúdico-didáctica de aula, que desembocará en un análisis descriptivo de tipo ex post facto. Se plantea un proyecto educativo innovador dirigido a estudiantes de segundo grado de enfermería. El trabajo se ha planteado como una actividad lúdica basada en el juego y se inspira en la dinámica del escape room o sala de escape, una actividad de entretenimiento en pleno auge en la sociedad actual y que puede definirse como una experiencia de juego basada en el trabajo en equipo en lo que los jugadores reciben pistas, resuelven acertijos, puzles o tareas dentro un determinado contexto con el fin de alcanzar un objetivo en un tiempo limitado. El estudio adoptó una metodología de investigación de carácter exploratorio y descriptivo seguido por una estrategia de campo dirigida a la recolección de información primaria. Las técnicas e instrumentos aplicados fueron de orden cuantitativo (encuesta de satisfacción y motivación) y cualitativo (grupos de discusiones y narrativas). El procesamiento y posterior análisis de los resultados obtenidos permitió identificar los nuevos conocimientos asimilados, así como la satisfacción, la motivación por parte del alumnado y un conjunto de factores que inciden, afectan, limitan e influyen en la práctica del proceso evaluativo de los aprendizajes.

PALABRAS CLAVE: proyecto, innovación, mejora, docente, docencia, investigación, aprendizaje colaborativo.

OBJETIVOS

En el presente proyecto se propone una línea de actuación basada en las competencias específicas y transversales que deberían de tener los/as estudiantes al empezar sus prácticas clínicas dentro de un sistema de convergencia europeo en enseñanza superior. Por ello, la creación de un recurso didáctico, basado en un juego de escape puede ser una buena herramienta en nuestra práctica docente para el fomento del pensamiento crítico, la creatividad y la colaboración mutua entre los estudiantes de segundo curso de enfermería.

Los objetivos específicos pueden resumirse en:

- Incrementar la motivación y la satisfacción de los/las estudiantes.
- Fomentar el pensamiento crítico y la creatividad en estudiantes.
- Promover el trabajo en equipo.

PROCEDIMIENTO.

A lo largo del proyecto de innovación se han establecido tres fases: Organización de las actividades y búsqueda de los recursos a utilizar, metodología y análisis de los resultados.

A) Organización de las actividades y búsqueda de los recursos:

Para facilitar la organización de las actividades, previamente se han realizado varios encuentros con las alumnas colaboradoras implicadas donde se han explicado los objetivos del proyecto y las tareas a realizar.

A continuación, se exponen algunos de los aspectos claves referentes a los contenidos y a las actividades desarrolladas:

Contenido: Todos los argumentos tenían que estar relacionados con la asignatura de ciencias psicosociales aplicadas a la salud. Entre ellos se eligieron temas relacionados al bullying y al suicidio.

Actividades: La programación y la planificación de las actividades, para favorecer el aprendizaje activo y colaborativo del estudiante siguieron un proceso de análisis y reflexiones. Las actividades programadas fueron:

1. Grupos focales de contacto: se realizaron grupos focales con los/as estudiantes para analizar las percepciones, actitudes y conocimientos con respecto a la temática planteada.
2. Planificación de objetivos e hipótesis: a cada grupo,, tras las informaciones recibidas, se entregaron una serie de enigmas:, puzles, rompecabezas e imágenes a combinar.
3. Aprendizaje por solución de problemas: con esta actividad se pretendía fomentar el pensamiento crítico en el/la alumno/a. Por ello se le plantearon diferentes tareas: resolución de los enigmas, narrativas vinculadas a ellos y puesta en común con los demás grupos.

4. Reflexiones finales: se realizaron encuestas a los/as alumnos para averiguar su grado de satisfacción, motivación y sus propuestas de mejoras.

B) Metodología.

Diseño: descriptivo-observacional con técnicas cualitativas y cuantitativa para conocer la evaluación de diferentes aspectos del programa como: colaboración, interés, pensamiento crítico, capacidad de aprendizaje y satisfacción.

Instrumentos:

La información cualitativa se obtuvo a partir de la aplicación de la puesta en común y de las narrativas de los diferentes grupos. Todas las sesiones fueron audio y video grabados, previo consentimiento informado, para permitir una recogida de datos más objetiva.

La información cuantitativa se obtuvo a partir de los resultados de la encuesta de satisfacción. La encuesta consta de 5 preguntas a contestar en una escala Likert de 10 puntos (1 nada y 10 mucho). Las cinco preguntas planteadas profundizaban sobre los siguientes aspectos: satisfacción, interés, motivación, aspectos a modificar, utilidad.

Análisis de la información: Para los datos cualitativos, se realizó un análisis de contenido de las narrativas mediante el programa Atlas t 0.5. Además, se procedió a una evaluación de las mismas, por parte de la docente y de las alumnas colaboradoras implicadas.

Con respecto al análisis de datos cuantitativos, se utilizó el Excel para calcular las medias de las respuestas recogidas con la encuesta de satisfacción.

C) Análisis de los resultados y discusión.

La muestra total estuvo compuesta por un total de 65 alumnos, de ambos sexos, que cursaban el segundo año del Grado de Enfermería en la Escuela Universitaria *Salus Infirmorum*.

Al finalizar el proyecto solo dos grupos sobre 6 pudieron recopilar y solucionar todos los acertijos y puzzles que le llevaron a la narración de la historia final. 1 grupo fue excluido por falta de colaboración.

Como se pudo observar la participación y la implicación fueron adecuados a los objetivos de investigación. Además, su implicación en la resolución de las actividades y su contacto constante con el equipo docente fueron factores facilitadores en todo el proceso.

Desde el punto de vista de la comunicación, la colaboración propicia hace que se genere un lenguaje común estableciéndose normas de funcionamiento grupal y disminuyendo el temor a la crítica y a la retroalimentación (Trujillo *et al.*, 1998).

La experiencia adquirida en este proyecto arrojó resultados positivos, con buen impacto tanto en el profesorado como en el alumnado. Ha sido novedoso, ya que no se había recogido y tomado en cuenta la propuesta en cursos anteriores. Por ello, hemos intentado crear espacios compartidos donde impulsar el desarrollo de pensamiento crítico y fomentar un aprendizaje

basado en la solución de problemas que incentive la construcción de conocimientos para evaluar y desarrollar nuevas estrategias de aprendizaje y sensibilización. Por último, en el análisis efectuado del contenido, los estudiantes destacaron que la realización de las actividades les había servido para mejorar el conocimiento sobre la asignatura y la relación con el profesorado y el uso de las TIC's como apoyo para generar un cambio en los entornos educativos y en los procesos de enseñanza-aprendizaje. En cuanto a las limitaciones señalamos algunos de los aspectos más relevantes:

- El poco tiempo para realizar la investigación y la proximidad con el periodo de exámenes no ha permitido una mayor participación por parte del alumnado;

CONCLUSIONES

Somos conscientes del reto que el fomento del pensamiento crítico en temas relacionados al bullying, suicidio, etc. se convierte en una necesidad más grande cada día, sobretudo en el ámbito de la salud. Por ello, hay que seguir impulsando actividades y propuestas innovadoras que faciliten la interiorización de valores y fomenten la sensibilidad y la concienciación en futuros profesionales sanitarios.

REFERENCIAS

1. Trujillo, J.; Zea, C. y González, M. *Conexiones, Building: A Technological Learning Environment*, ED MEDIA 98 Proceedings. 1998.