

Título: Scape Mental: Gamificación en las aulas de Enfermería.

Daniel Román Sánchez*, Ángel Martínez Ávila+, María de los Reyes López Millán-

* Escuela de Enfermería "Salus Infirmorum", + Escuela de Enfermería "Salus Infirmorum", -Departamento de Enfermería, Escuela de Enfermería y Fisioterapia.

daniel.roman@ca.uca.es

RESUMEN: La motivación en el aula es un factor clave para el aprendizaje en los grados universitarios. La gamificación es una técnica de aprendizaje en las aulas que persigue obtener dicha motivación, así como aumentar el conocimiento en la materia dada con mecánicas que se asemejan a juegos. En el presente proyecto se plantea el uso de una gamificación de escape room como método para evaluar los conocimientos y motivar al alumnado al estudio. Los resultados son positivos en el alumnado tras la realización de la misma. Se puede concluir que las dinámicas de escape room cumplen los objetivos del estudio y se deberían de seguir implementando y estudiando para su uso en la docencia.

PALABRAS CLAVE: proyecto, innovación, mejora, docente, gamificación, enfermería, aulas, salud mental, escape room.

1. INTRODUCCIÓN

La motivación en el aula es un factor fundamental para el aprendizaje de las asignaturas pertinentes. El alumnado atraviesa procesos emocionales y motivacionales deficientes a lo largo de los estudios universitarios y tanto el profesorado como la forma de impartir clases se convierte en un pilar fundamental para llegar a adquirir los conocimientos adecuados. La forma de llegar al alumnado está en constante y creciente cambio para encontrar el factor motivacional antes mencionado. (1)

Los exámenes orales son una técnica docente que inspira ansiedad y temor en la mayoría de los alumnos dada las características propias de su ejecución. El alumno se enfrenta a una evaluación oral donde la claridad de los conocimientos unido al factor tiempo juega un papel fundamental. Esta ansiedad ante los exámenes orales puede derivar con el tiempo y si se cumplen ciertos factores a fobia social ya nombrada en el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM-V) como el miedo intenso a aquellas situaciones donde la persona es evaluada. (2)

El escape room o dinámicas de habitación cerrada son un divertimento que está ahora de moda. Se pueden observar muchas salas de este "juego" en las ciudades y tanto jóvenes como adultos llenan estos establecimientos donde mediante la lógica y el uso de la mente deben resolver enigmas para salir de una sala tematizada en un tiempo determinado que no supera la hora. (3)

Para eliminar los factores adheridos al uso del examen oral y aumentar la motivación y la satisfacción por realizar pruebas más allá del examen escrito, se propone una estrategia de gamificación donde el alumno acudiría a un escape room o habitación cerrada que servirá como examen para la asignatura

2. OBJETIVOS

- 1- Aumentar la motivación hacia la asignatura
- 2- Aumentar el conocimiento hacia la asignatura

3. METODOLOGÍA

Se realizará un estudio experimental cuantitativo con una muestra de 55 alumnos de la asignatura de salud mental de 3º año del Grado de enfermería del CUE "Salus Infirmorum" adscrito a la universidad de Cádiz (UCA).

Los sujetos realizarán el consentimiento previo para someterse a la dinámica del Scape mental.

3.1 VARIABLES

- **Motivación** (variable cuantitativa) medida a través del cuestionario de satisfacción y motivación hacia las dinámicas gamificadas. (4)
- **Conocimiento** (variable cuantitativa) medida a través de la puntuación obtenida en la dinámica (scape mental) y el tiempo invertido en la misma.

3.2 INSTRUMENTOS

- **Cuestionario de satisfacción y motivación hacia las dinámicas gamificadas.** (4). Obtiene datos sobre la motivación y la satisfacción con la dinámica gamificada empleada. Consta de 5 items donde cada alumno debe indicar su grado de acuerdo o desacuerdo en la siguiente escala tipo likert: Totalmente en desacuerdo-(1), Desacuerdo-(2), Ni acuerdo ni desacuerdo-(3), De acuerdo-(4) y Totalmente de acuerdo-(5).
- **Puntuación obtenida** en la dinámica de scape mental que consta de tres pruebas que se puntuaran cada una con un punto. Siendo la máxima puntuación un 3 y la mínima un 0.

3.3 ANALISIS DE LOS DATOS

Los datos exportados serán codificados, trasladados y analizados a una base de datos en formato SPSS versión 21 (IBM, SPSS Inc., Chicago, IL, USA). Se obtendrán las medias de cada instrumento de forma

general por participante y de de cada ítem por participante.

3.4 INTERVENCIÓN

Se realizará un tráiler de presentación de la temática del scape mental días previos a la prueba. Con ello se pretende preparar las condiciones de motivación necesaria para la realización de la actividad.

Una vez comience la hora del scape mental el evaluador pondrá un cronometro, no podrá involucrarse en la dinámica. Los alumnos tendrán que realizar tres pruebas para superar el examen.

1ª Prueba: Relacionada con la elaboración de crucigramas y aprendizaje de definiciones de psicopatología en salud mental.

2ª Prueba: Relacionada con la detección de una sintomatología clave para una patología dada en torno al aula.

3ª Prueba: Relacionada con la ordenación de una secuencia de síntomas que aparecen en una patología mental.

Una vez superadas las tres dinámicas se realiza el recuento de tiempo. Posteriormente se realizará el cuestionario de satisfacción y motivación a cada participante.

4. FIGURAS Y TABLAS

Tabla 1. Descriptivos básicos sobre el cuestionario de satisfacción y motivación con las dinámicas gamificadas.

PARAMETROS	PREG 1	PREG 2	PREG 3	PREG 4	PREG 5
Media	4,55	4,36	4,51	4,60	4,58
Mediana	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
Moda	5	5	5	5	5
Desviación Estandar	0,571	0,861	0,791	0,683	0,629

Tabla 2. Descriptivos básicos sobre la puntuación de la actividad "Scape Mental"

GRUPO	PARTICIPANTES	PUNTUACION PRUEBAS	TIEMPO EN MINUTOS
1	11	3	59
2	11	3	57
3	11	3	58
4	11	3	58
5	11	3	57

5. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Todas las valoraciones son superiores a la media teórica de la escala de respuestas (3,0) en todos los ítems. Los estudiantes destacan especialmente su utilidad para "la gamificación te ha servido para motivar tu participación en la materia" (4,60) y "la gamificación es un bien recurso didáctico" (4,58).

En las puntuaciones del scape mental se aprecia que los alumnos han superado en su totalidad las tres pruebas (media 3) además de obtener un tiempo inferior a los 60 minutos (media 57,8).

La tasa de éxito del examen en el curso donde se realiza el proyecto de innovación (TE=1) es superior a la tasa de éxito del año anterior (TE=0,75). Indicador que proporciona información sobre lo oportuno de realizar actividades gamificadas a la hora de realizar exámenes de las asignaturas del grado en Enfermería.

Por otro lado, la tasa de rendimiento ha aumentado durante el año en el que se ha realizado el presente proyecto de innovación de 0,66 a 0,81. Una de las posibles causas que se establecen y que podría ser una futura línea es la forma de realizar los exámenes.

El alumnado ha mostrado una participación activa en las actividades de la asignatura gracias al proceso de gamificación. La opinión del alumnado ha sido muy positiva, así como sus puntuaciones. Mostrando los beneficios de implantación de la asignatura.

6. REFERENCIAS

1. Tlhoale, M., Suhre, C., & Hofman, A. Using technology-enhanced, cooperative, group-project learning for student comprehension and academic performance. *European Journal of Engineering Education*, **2016**, *41*, 263–278.
2. American Psychiatric Association. *Manual diagnóstico y estadístico de trastornos mentales, quinta edición*. **2016**, 1–20.
3. Landers, R. N. Developing a Theory of Gamified Learning: Linking Serious Games and Gamification of Learning. *Simulation and Gaming*, **2014**, *45*, 752–768.
4. Espinilla, M., Fernández Hilario, A., Santamaría López, J., & Rivera Riva, A. J. Gamificación en procesos de autoentrenamiento y autoevaluación. Experiencia en la asignatura de Arquitectura de Computadores. *Enseñanza y Aprendizaje de Ingeniería de Computadores: Revista de Experiencias Docentes En Ingeniería de Computadores*. **2016**, *6*, 55-65.

7. ANEXOS

Sol-201800112235-tra_Anexo 1.pdf

Sol-201800112235-tra_Anexo 2.pdf

Sol-201800112235-tra _Anexo 1

Cuestionario de Satisfacción y motivación con el recurso gamificador.

Consistente en 5 preguntas donde cada alumno debía indicar su grado de acuerdo o desacuerdo en la siguiente escala:

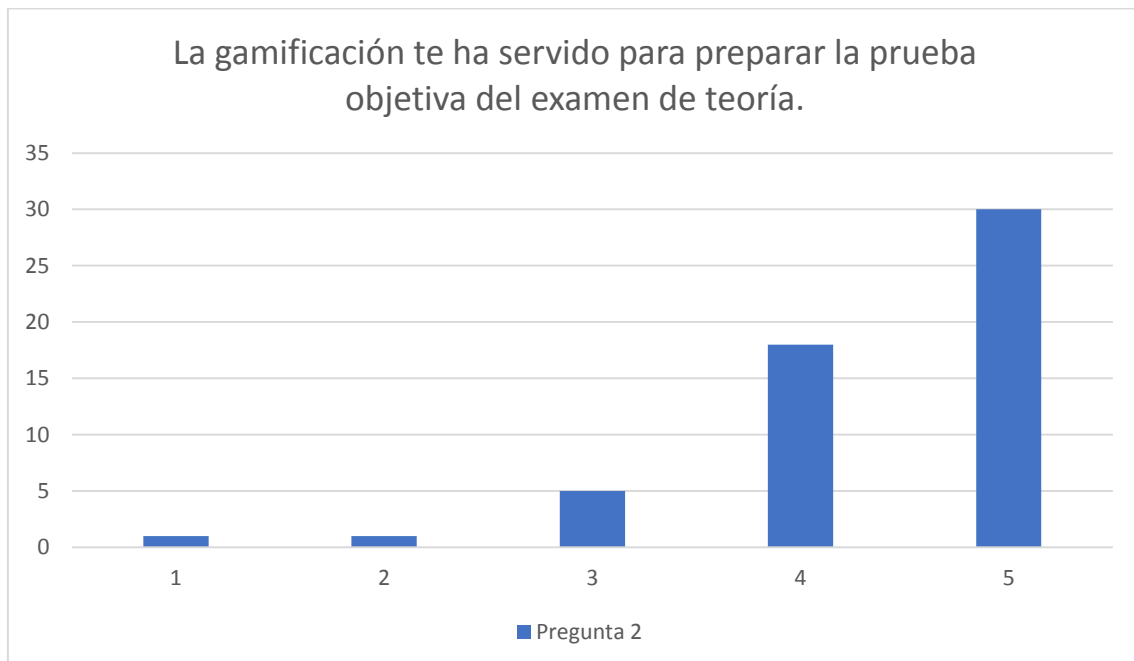
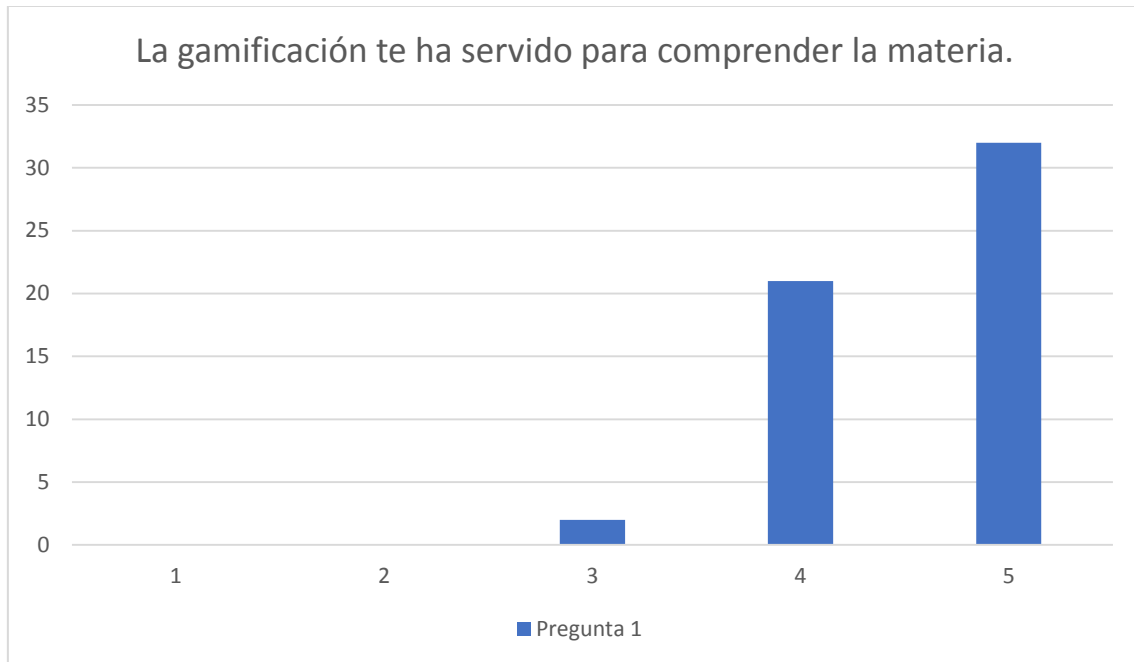
Totalmente en desacuerdo-(1), Desacuerdo-(2), Ni acuerdo ni desacuerdo-(3), De acuerdo-(4) y Totalmente de acuerdo-(5).

Las 5 preguntas contenidas en la encuesta fueron las siguientes:

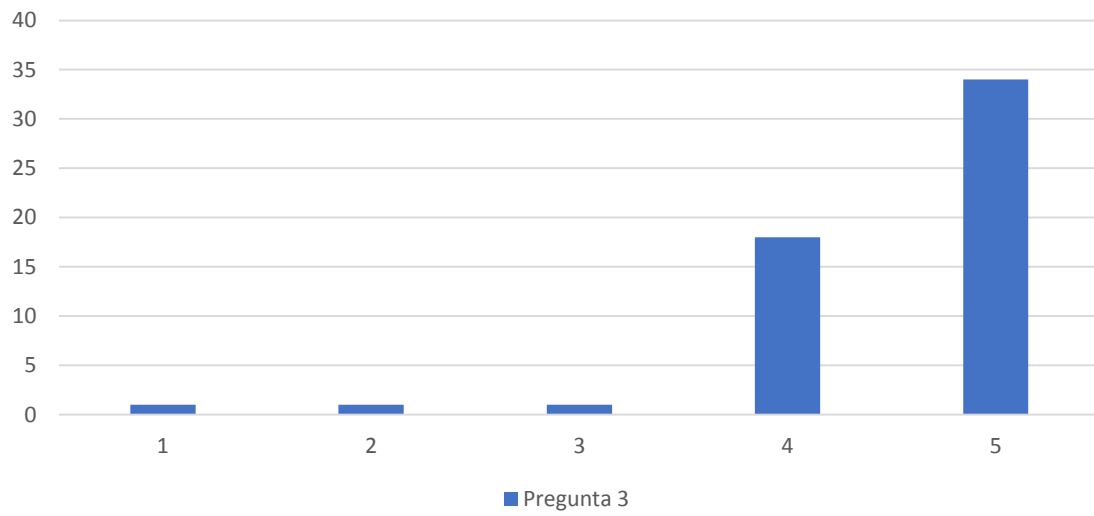
1. La gamificación te ha servido para comprender la materia.
2. La gamificación te ha servido para preparar la prueba objetiva del examen de teoría.
3. La gamificación te ha servido para aumentar el interés por la materia
4. La gamificación te ha servido para motivar tu participación en la materia.
5. La gamificación es un buen recurso didáctico.

Sol-201800112235-tra _Anexo 2

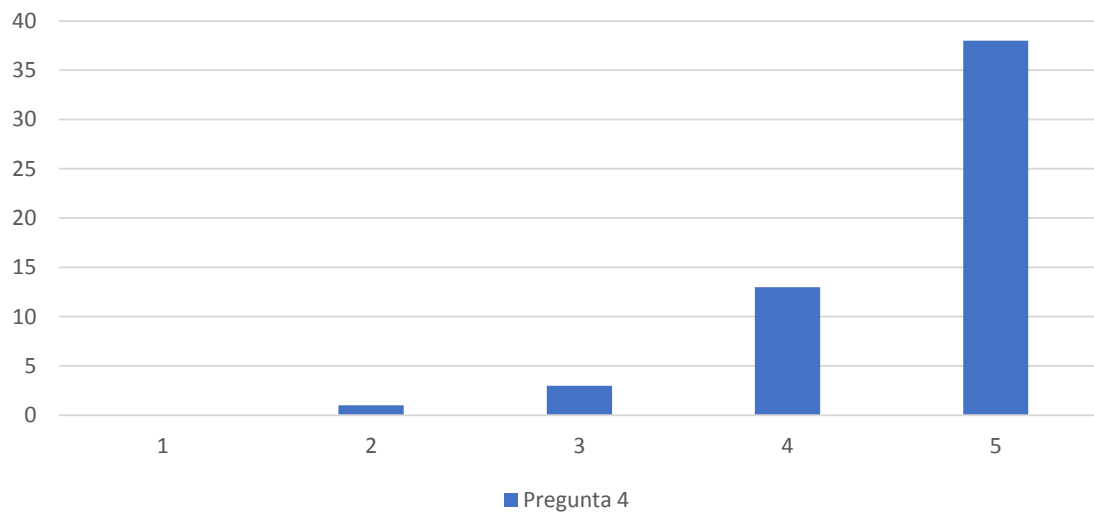
Descriptivos básicos sobre el cuestionario de satisfacción y motivación con las dinámicas gamificadas desglosados por pregunta.



La gamificación te ha servido para aumentar el interés por la materia



La gamificación te ha servido para motivar tu participación en la materia.



La gamificación es un buen recurso didáctico.

