

Título: EMERGENCIA THE GAME: El juego de mesa como instrumento docente en las aulas de enfermería de cuidados críticos.

José Manuel de la Fuente Rodríguez*, Juan Carlos Paramio Cuevas*, Daniel Román Sánchez*, Isabel Lepiani Diaz*, María de los Reyes López Millán

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

jose.defuente@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 a través de un juego de mesa para aprender e interiorizar conocimientos y motivar al alumnado al estudio. Los resultados son positivos en el alumnado tras la realización de la misma. Se puede concluir que la gamificación cumple 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, paciente crítico, juego de mesa.

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 juegos de mesa son una técnica docente que ayudan a través de mecánicas lúdicas a interiorizar temarios complejos de asignaturas de grados universitarios. Por ello se propone la realización de seminarios en los que se incluyan dinámicas gamificadas donde a través de juegos de mesa específicamente creados se pueda aprender con mayor facilidad los conocimientos de las asignaturas.

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 65 alumnos de la asignatura atención al paciente críticos y cuidados paliativos de 3º año del Grado de enfermería del CUE "Salus Infirmorum" adscrito a la universidad de Cádiz (UCA).

El grupo experimental lo formaran 33 de los sujetos que realizarán el consentimiento previo para someterse a la dinámica de "Emergencia, The game".

El grupo control constará de 32 sujetos que no realizarán la intervención de gamificación

Se abordará el proyecto con una metodología mixta en donde esté presente un enfoque integrado de la metodología cuantitativa y cualitativa.

3.1. VARIABLES

- **Motivación** (variable cualitativa) medida a través de una Entrevista semiestructurada de evaluación hacia la actividad docente a partir de otros estudios (2, 3)
- **Conocimiento** (variable cuantitativa) medida a través de la puntuación obtenida en una evaluación de conocimientos.

3.2. INSTRUMENTOS

- **Entrevista semiestructurada de evaluación hacia la actividad docente.** Obtiene datos sobre la motivación y la satisfacción con la dinámica gamificada empleada. Se realizarán preguntas cómo "¿La intervención te ha servido para motivarte a la hora de estudiar?; ¿Crees que has disfrutado con la intervención?; Te has sentido menos nervioso una vez que has comenzado a realizar la intervención?".

- Puntuación obtenida** en la evaluación de conocimientos de la asignatura que consta de 30 Preguntas a responder por el alumnado tipo test con cuatro opciones. Donde si responde a 30 de forma correcta obtienes una puntuación de 10. Y cada 3 preguntas incorrectas resta una correcta. El grupo control y el experimental realizarán esa evaluación.

3.3. ANALISIS DE LOS DATOS

Los datos exportados serán codificados, trasladados y analizados a una base de datos en formato SPSS versión 25 (IBM, SPSS Inc., Chicago, IL, USA). Las variables cuantitativas se expresaron con medias, desviación estándar, varianza y rango. La correlación entre el grupo control y el experimental con las notas obtenidas por los alumnos de la evaluación de conocimientos se evaluaron calculando el coeficiente de correlación de Pearson. Todas las pruebas fueron bilaterales, estableciendo el nivel de significación en 0.05.

3.4. INTERVENCIÓN

EMERGENCIA THE GAME

Se realizará una baraja de cartas diferentes tamaños dividan en Electros, Signos/síntomas y Tratamiento. El formato de las cartas constará de una imagen con una palabra por una cara, y por el otro el sello del juego de mesa. (Anexo 1 y 2)

Se creará un tablero donde se puedan colocar las cartas en sus respectivos huecos (Anexo 3)

Los alumnos entrarán en la clase que estará conformada para que el tablero de 2 metros por 1 de ancho, esté en el centro de la misma y los participantes se puedan mover y deliberar.

Se comenzará la dinámica tutorizada por los profesores donde se sacará una carta de la baraja y entre todos deberán colocarla en el hueco mas adecuado del tablero correspondiente a dicho electro, sintomatología o tratamiento. Siguiendo la dinámica llamada "solitario" que se pueden observar en los juegos de cartas clásicos.

4. FIGURAS Y TABLAS

- Tabla 1. Descriptivos básicos sobre la puntuación del de la evaluación de conocimientos en el grupo que realizó la gamificación (Grupo experimental)*

PARAMETROS	NOTAS
N	33
Media	9,03
Desviación Estándar	0,717
Varianza	0,515
Rango	2

- Tabla 2. Descriptivos básicos sobre la puntuación del de la evaluación de conocimientos en el grupo que NO realizó la gamificación (Grupo Control)*

PARAMETROS	NOTAS
N	32
Media	7,89
Desviación Estándar	0,733
Varianza	0,537
Rango	2

5. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

El alumnado presente en el estudio (n=65) completó la entrevista semiestructurada de evaluación hacia la actividad docente.

La mayoría de los participantes fueron del género femenino (90%).

El coeficiente de correlación de Pearson que indicó una correlación significativa positiva ($P < 0,01$) entre el grupo experimental y los resultados del examen y una correlación significativa negativa ($P < 0,01$) entre el grupo control y las notas del examen.

Tras la entrevista y posterior análisis del contenido se pudo objetivar que la mayoría de los participantes informaban que “Habían disfrutado con el examen” “Les había motivado al estudio” y “Se habían sentido menos nerviosos cuando vieron cómo era la dinámica”

En las valoraciones se aprecia que los participantes del grupo experimental en su totalidad la evaluación de conocimientos (media 9,03) llegando obtener puntuaciones en torno al sobresaliente.

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=0,90). Indicador que proporciona información sobre lo oportuno de realizar actividades gamificadas a la hora de realizar exámenes orales 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 0,98 a 0,1. 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 esta forma de realizar exámenes orales en la asignatura.

6. REFERENCIAS

1. Tlhoaele, 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. Landers, R. N. Developing a Theory of Gamified Learning: Linking Serious Games and Gamification of Learning. *Simulation and Gaming*, **2014**, *45*, 752–768.
3. 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.
4. Furlan, L., Pérez, E., Moyano, M. & Cassady, J. Propiedades psicométricas y estandarización de la Escala de Ansiedad Cognitiva frente a los Exámenes a la población universitaria argentina. *Evaluar*, **2010**, *10*, 22-31.

7. ANEXOS

[sol-201900138435-tra_Anexo 1.pdf](#)

[sol-201900138435-tra_Anexo 2.pdf](#)

[sol-201900138435-tra_Anexo 3.pdf](#)



150 LPM



