

MEMORIA FINAL¹

Compromisos y Resultados

Proyectos de Innovación y Mejora Docente 2018/2019

Identificación del proyecto	
Código	sol-201800112235-tra
Título	Scape Mental: Gamificación en las aulas de Enfermería de Salud Mental
Responsable	Román Sánchez, Daniel

1. Describa los resultados obtenidos a la luz de los objetivos y compromisos que adquirió en la solicitud de su proyecto. Incluya tantas tablas como objetivos contempló.
- 2.

Objetivo nº 1	<i>Aumentar la motivación hacia la asignatura</i>	
Título del indicador de seguimiento:	Cuestionario de Satisfacción y de Motivación con el recurso gamificador.	
Valor numérico máximo que puede alcanzar el indicador (lo estableció en la solicitud del proyecto):	25	Valor numérico alcanzado por el indicador tras la ejecución del proyecto: 22,6
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	<i>Realización del Scape Mental de manera completa como se explica en el objetivo número 2 funcionará de incentivo para motivar al alumnado a continuar estudiando la asignatura, y participando en todas las dinámicas para aumentar sus conocimientos.</i>	
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	<p><i>Actividad denominada Scape Mental que se explica en el objetivo 2. Posteriormente se realiza un cuestionario para medir la satisfacción y la motivación con el Scape mental que consta de 5 ítems a las que se puede contestar en una escala tipo likert del 1 (totalmente en desacuerdo) al 5 (totalmente de acuerdo).</i></p> <p><i>En la tabla 1 se presentan los estadísticos descriptivos para cada uno de los ítems del cuestionario previsto por parte de los alumnos que participaron en el estudio.</i></p> <p><i>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</i></p>	

¹Esta memoria no debe superar las 7 páginas.

“la gamificación es un bien recurso didáctico” (4,58).

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

Objetivo nº 1		Aumentar el conocimiento	
Título del indicador de seguimiento:			
Valor numérico máximo que puede alcanzar el indicador (lo estableció en la solicitud del proyecto):	3	Valor numérico alcanzado por el indicador tras la ejecución del proyecto:	3
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	<p><i>Se propone la realización de un tráiler de presentación preliminar de la temática del scape mental en torno a dos minutos de duración días previos a la prueba. Con ello se pretende preparar las condiciones emocionales y de motivación necesaria para la realización de la actividad.</i></p> <p><i>El día de la prueba se reunirá a todos los participantes en una localización común y se explicará las normas e instrucciones de la dinámica, posteriormente se dirigirá a los grupos a su scape room correspondiente.</i></p> <p><i>Una vez en la habitación el grupo en concreto y con un evaluador siempre presente para dirigir la prueba y orientar si es necesario, observarán un video de introducción de unos 2 minutos donde se introduce la narrativa que guiará todo el scape mental, realizado como un cortometraje con actores voluntarios. Cuando este finalice comenzará la hora de examen.</i></p> <p><i>Una vez comience la hora del scape mental el evaluador pondrá un cronometro no podrá involucrarse en la</i></p>		

	<p><i>dinámica. Solo estará allí como observador. Los alumnos tendrán que realizar tres pruebas para superar el examen.</i></p> <p><i>1ª Prueba: Los alumnos comenzarán sentados en pupitres formando un círculo y orientados hacia afuera. En el centro del círculo habrá otro componente del grupo en una silla giratoria. Cada alumno tendrá un crucigrama con definiciones de la asignatura frente a él para rellenarlo. El evaluador no dará permiso para levantarse hasta que los crucigramas estén rellenos correctamente. La particularidad de la prueba es que las definiciones de cada crucigrama no se corresponden con el crucigrama que el alumno tiene frente a él. Solo la persona que está en el centro del círculo tiene la clave para saber qué definición pertenece a quién. Deberán comunicarse entre ellos para resolver los crucigramas entre todos. Se pretende objetivar los conocimientos del grupo, así como el trabajo en equipo.</i></p> <p><i>2ª Prueba: Los alumnos se encontrarán con nombres correspondientes a sintomatología de salud mental repartida por toda el aula. Se les proporcionará una definición escrita en la pizarra para que busquen una sintomatología específica en torno a todas las que hay y se la comuniquen al observador.</i></p> <p><i>3ª Prueba: Mediante un proyector en una pared se proyectarán una secuencia de imágenes desordenadas, correspondientes a la clínica de una patología mental. Los alumnos deberán ordenar la secuencia de forma lógica a la clínica establecida de esa patología. Posteriormente esa secuencia se traducirá a letras a partir de un registro en papel que tendrán los alumnos y con esas letras se deberá formar una palabra correspondiente a un síntoma.</i></p> <p><i>Una vez superadas las tres dinámicas se realiza el recuento de tiempo.</i></p>
<p>Actividades realizadas y resultados obtenidos:</p>	<p><i>En la tabla 2 se presentan los estadísticos descriptivos para cada uno de las pruebas previstas realizados por parte de los alumnos que participaron en el estudio.</i></p> <p><i>En las valoraciones 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).</i></p>

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

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

3. Adjunte las tasas de éxito² y de rendimiento³ de las asignaturas implicadas y realice una valoración crítica sobre la influencia del proyecto ejecutado en la evolución de estos indicadores.

Asignatura ⁴	Tasa de Éxito		Tasa de Rendimiento	
	Curso 2017/18	Curso 2018/19	Curso 2017/18	Curso 2018/19
Enfermería de Salud Mental	(15/20) igual a 0,75	(25/25) igual a 1	(40/60) igual a 0,66	(45/55) igual a 0,81

Informe crítico sobre la evolución de las tasas de éxito y rendimiento

La tasa de éxito del examen en el curso donde se realiza el proyecto de innovación es superior a la tasa de éxito del año anterior. Indicador que proporciona información sobre lo oportuno de realizar actividades gamificadas a la hora de realizar exámenes de las asignaturas del grado en Enfermería. Siendo el volumen de alumnos que se han presentado mayor en el presente año. Han aprobado el 100%.

Por otro lado, la tasa de rendimiento ha aumentado durante el año en el que se ha realizado el presente proyecto de innovación. Una de las posibles causas que se establecen y que podría ser una futura línea es la forma de realizar los exámenes. El uso de las actividades gamificadas es valorado según la tabla 1 anteriormente mencionada como un buen recurso didáctico.

4. Incluya en la siguiente tabla el número de alumnos matriculados y el de respuestas recibidas en cada opción y realice una valoración crítica sobre la influencia que el proyecto ha ejercido en la opinión de los alumnos.

Opinión de los alumnos al inicio del proyecto

Número de alumnos matriculados: 55

Respuestas recibidas: 55

Valoración del grado de dificultad que cree que va a tener en la comprensión de los contenidos y/o en la adquisición de competencias asociadas a la asignatura en la que se enmarca el

²Tasa de éxito = Número de estudiantes aprobados / Número de estudiantes presentados.

³Tasa de rendimiento = Número de estudiantes aprobados / Número de estudiantes matriculados.

⁴Incluya tantas filas como asignaturas se contemplen en el proyecto.

<i>proyecto de innovación docente</i>				
Ninguna dificultad	Poca dificultad	Dificultad media	Bastante dificultad	Mucha dificultad
	X			
Opinión de los alumnos en la etapa final del proyecto				
<i>Valoración del grado de dificultad que ha tenido en la comprensión de los contenidos y/o en la adquisición de competencias asociadas a la asignatura en la que se enmarca el proyecto de innovación docente</i>				
Ninguna dificultad	Poca dificultad	Dificultad media	Bastante dificultad	Mucha dificultad
	X			
<i>Los elementos de innovación y mejora docente aplicados en esta asignatura han favorecido mi comprensión de los contenidos y/o la adquisición de competencias asociadas a la asignatura</i>				
Nada de acuerdo	Poco de acuerdo	Ni en acuerdo ni en desacuerdo	Muy de acuerdo	Completamente de acuerdo
			X	
En el caso de la participación de un profesor invitado				
<i>La participación del profesor invitado ha supuesto un gran beneficio en mi formación</i>				
Nada de acuerdo	Poco de acuerdo	Ni en acuerdo ni en desacuerdo	Muy de acuerdo	Completamente de acuerdo
Valoración crítica sobre la influencia que ha ejercido el proyecto en la opinión de los alumnos				
<p>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. Mostrando los beneficios de implantación de la asignatura.</p>				

5. Marque una X bajo las casillas que correspondan en la siguiente tabla. Describa las medidas a las que se comprometió en la solicitud y las que ha llevado a cabo.

Compromiso de compartición / difusión de resultados en el entorno universitario UCA adquirido en la solicitud del proyecto				
1. Sin compromisos	2. Compromiso de impartición de una charla o taller para profesores	3. Adicionalmente fecha y centro donde se impartirá	4. Adicionalmente programa de la presentación	5. Adicionalmente compromiso de retransmisión o grabación para acceso en abierto
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Descripción de las medidas comprometidas en la solicitud				
<p>Los resultados serán expuestos en el departamento el CUE <i>Salus Infirmorum</i>. Si los resultados son positivos, las actividades virtuales y talleres serán añadidos de forma permanente a la programación de las distintas asignaturas.</p> <p>Así mismo, los resultados serán expuestos en la próxima Jornadas sobre Conocimiento Enfermero (organizada por la Unidad de Promoción y Apoyo a la Investigación Enfermera</p>				

puesta en marcha por el Colegio de Enfermería de Cádiz)

Descripción de las medidas que se han llevado a cabo

Se han expuestos los resultados en el CUE Salus Infirmorum y se ha añadido de forma permanente a la evaluación de la asignatura de “Enfermería de Salud Mental”.