

# MEMORIA FINAL<sup>1</sup>

## Compromisos y Resultados

### Proyectos de Innovación y Mejora Docente 2019/2020

Identificación del proyecto	
Código	sol-201900138435-tra
Título	EMERGENCIA THE GAME: El juego de mesa como instrumento docente en las aulas de enfermería de cuidados críticos.
Responsable	Jose Manuel de la Fuente Rodríguez

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.

Objetivo nº 1	<i>Crear un juego de mesa para la asignatura de Enfermería de cuidados críticos</i>		
Título del indicador de seguimiento:	Realización de baraja de cartas con preguntas del temario		
Valor numérico máximo que puede alcanzar el indicador (lo estableció en la solicitud del proyecto):	10	Valor numérico alcanzado por el indicador tras la ejecución del proyecto:	10
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	<i>Actividad 1: Creación de una baraja de cartas de diferentes tamaños dividida 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. Como se puede observar en los anexos 1 y 2.</i>		
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	La creación de la baraja de cartas se ha realizado a través de los programas Excel y powerpoint, los profesores encargados de la innovación han diseñado la imagen y la forma de las cartas. Todas se han realizado con éxito dando origen a 42 cartas diferentes.		
Título del indicador de seguimiento:	Realización del tablero		

<sup>1</sup> Esta memoria no debe superar las 6 páginas.

Valor numérico máximo que puede alcanzar el indicador (lo estableció en la solicitud del proyecto):	10	Valor numérico alcanzado por el indicador tras la ejecución del proyecto:	10
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	<i>Creación del tablero donde se colocarán las cartas..</i>		
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	La creación del tableto se ha realizado a través del programa de powerpoint y se ha acabado el diseño final en pdf, los profesores encargados de la innovación han diseñado el tablero. Se puede observar en el Anexo 3.		

Objetivo nº 3		<i>Determinar el rendimiento hacia la asignatura</i>	
Título del indicador de seguimiento:	Resultados de la prueba de evaluación de conocimiento (Metodología cuantitativa)		
Valor numérico máximo que puede alcanzar el indicador (lo estableció en la solicitud del proyecto):	10	Valor numérico alcanzado por el indicador tras la ejecución del proyecto:	
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	<i>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.</i>		

Actividades realizadas y resultados obtenidos:

*En la tabla 1 y 2 se presentan los estadísticos descriptivos para los resultados de la evaluación de conocimiento realizados por parte de los alumnos que participaron en el estudio.*

*En las valoraciones se aprecia que los alumnos que realizan la gamificación en forma de juego de mesa han tenido una media superior a los que no lo hicieron (media: 9,03; 7,89 respectivamente) llegando a obtener puntuaciones en torno al sobresaliente.*

*El coeficiente de correlación de Pearson que indicó una correlación significativa ( $P < 0,01$ ) entre la gamificación y las notas finales del examen de evaluación. Sin embargo, ser del grupo control está relacionado con tener peores notas en el examen de evaluación de la materia.*

***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

2. Adjunte las tasas de éxito<sup>2</sup> y de rendimiento<sup>3</sup> de las asignaturas implicadas y realice una valoración crítica sobre la influencia del proyecto ejecutado en la evolución de estos indicadores.

Asignatura	Tasa de Éxito		Tasa de Rendimiento	
	Curso 2018/19	Curso 2019/20	Curso 2018/19	Curso 2019/20
Enfermería de Cuidados Críticos	(30/33) igual a 0,90	(33/33) igual a 1	(64/65) igual a 0,98	(65/65) igual a 1
<b>Informe crítico sobre la evolución de las tasas de éxito y rendimiento</b>				
<p>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 afianzar conocimiento para posteriormente 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%.</p> <p>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 construcción de dinámicas.</p>				

3. 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: 17				
Número de alumnos matriculados: 17				
<i>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 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>				

<sup>2</sup> Tasa de éxito = Número de estudiantes aprobados / Número de estudiantes presentados.

<sup>3</sup> Tasa de rendimiento = Número de estudiantes aprobados / Número de estudiantes matriculados.

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	
<b>En el caso de la participación de un profesor invitado</b>				
<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
<b>Valoración crítica sobre la influencia que ha ejercido el proyecto en la opinión de los alumnos</b>				
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.				

4. 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 type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>Descripción de las medidas comprometidas en la solicitud</b>				
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. Así mismo, los resultados serán expuestos en la próxima Jornadas sobre Conocimiento Enfermero.				

#### 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 Cuidados Críticos”.