

MEMORIA FINAL

Compromisos y Resultados

Proyectos de Innovación y Mejora Docente 2019/2020

Identificación del proyecto	
Código	sol-201900138469-tra
Título	Aprendizaje por gamificación de la visita domiciliaria enfermera y fisioterapeuta a través de simulación mediante el software RPG Maker
Responsable	Antonio Jesús Marín Paz

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 escenarios de simulación de visita domiciliaria en contextos de Atención Primaria de Salud y Salud Mental mediante el software RPG Maker®</i>	
Título del indicador de seguimiento:	- Escenarios de simulación de visita domiciliaria enfermera y fisioterapéutica realizados para alcanzar las competencias que se persiguen, diferenciando entre situaciones de enfermería familiar y comunitaria y enfermería de salud mental.	
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: 9
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	- <i>Creación de al menos un escenario, según la dificultad, pudiendo ser aplicable o aplicables a las asignaturas que intervienen en el proyecto.</i> - <i>Preparación de material docente auxiliar.</i>	
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	- <i>Se creó un escenario en el que se aglutinaron todos los elementos evaluables de la visita domiciliaria, quedando constancia de su procedimiento (idea, preproducción, producción y postproducción). Debido a la situación de pandemia por COVID-19, no se pudo implementar en la asignatura de Salud Mental. No obstante, a pesar de cumplir con los objetivos, en cursos académicos venideros se realizarán más escenarios adaptados a otros contextos de enfermería</i>	

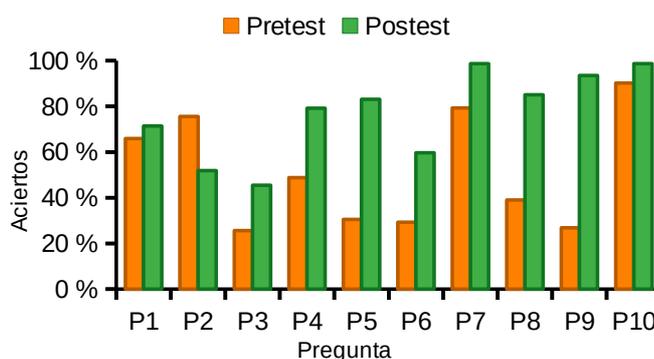
	<p><i>comunitaria y de salud mental, así como para fisioterapia. Se intentará ofrecer de forma presencial para conocer mejor las experiencias de juego en los estudiantes.</i></p> <p><i>- Se preparó una guía de realización de la actividad e instrucciones de instalación del videojuego en los sistemas operativos Windows 10 y Linux Mint 20.</i></p>
--	--

Objetivo nº 2		<i>Medir el grado de calidad y riqueza de los escenarios</i>	
Título del indicador de seguimiento:	- Grado de calidad y riqueza de los escenarios.		
Valor numérico máximo que puede alcanzar el indicador (lo estableció en la solicitud del proyecto):	10. Se pretende alcanzar una puntuación media de 6 o más en el total de los escenarios.	Valor numérico alcanzado por el indicador tras la ejecución del proyecto:	Se obtuvo una media de $8,27 \pm 2,08$ puntos según la opinión de los estudiantes.
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	- <i>Cumplimentación de encuesta por parte del alumnado para calificar numéricamente los escenarios realizados.</i>		
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	<p>- <i>Los estudiantes valoraron la calidad del escenario con $8,27 \pm 2,08$ puntos.</i></p> <p>- <i>Por otra parte, se distribuyó el cuestionario de experiencias de juego (GAMEX) entre el alumnado. La experiencia de juego fue gratificante, ya que consideraron que era un videojuego muy divertido que les evadía de su vida diaria, permitía desarrollar su pensamiento creativo, mejoraba algunos sentimientos positivos, atenuaba todos los negativos y les proporcionaba la oportunidad de ser más autónomos y confiados.</i></p>		

Objetivo nº 3		<i>Evaluar los conocimientos de los estudiantes con respecto a la visita domiciliaria enfermera</i>	
Título del indicador de seguimiento:	<p>- Cuestionario de conocimientos, para una evaluación pre-post intervención.</p> <p>- Informe de los estudiantes con las respuestas obtenidas en cada escenario de simulación en el que se planteen cuestiones.</p> <p>- Cuestionario de satisfacción del alumnado.</p>		
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:	9

estableció en la solicitud del proyecto):			
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Informar del proyecto a los estudiantes matriculados en las asignaturas implicadas, obtener su punto de vista respecto al nivel de dificultad percibido.</i> - <i>Actualización de contenidos y uso de los módulos de comunicación del curso virtual (tutorías / BigBlueButton) de las asignaturas para planificar, organizar y realizar el seguimiento de la actividad.</i> - <i>Simulación dentro y/o fuera del aula de los escenarios creados.</i> - <i>Envío de los resultados que aporte cada escenario simulado mediante un recurso específico en el campus virtual de la asignatura.</i> - <i>Seguimiento y resolución de dudas planteadas por el alumnado.</i> - <i>Cumplimentación del cuestionario de satisfacción.</i> - <i>Análisis de resultados.</i> 		
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	<ul style="list-style-type: none"> - <i>La actividad se desarrolló durante el mes de mayo de 2020, por lo que debido a la pandemia por COVID-19, la simulación no se pudo realizar de manera presencial, efectuándose íntegramente en formato virtual.</i> - <i>Los alumnos colaboradores testaron el videojuego. En cuanto a problemas técnicos, solo el 9,1% de los estudiantes reportaron problemas, sobre todo por aumentos de temperatura del ordenador/portátil o al disponer solo de ordenadores con el sistema operativo MacOSX.</i> - <i>Durante el desarrollo y seguimiento del mismo, se empleó intensivamente las tutorías, así como la utilización de Google Meet debido a los problemas de saturación que existían con BigBlueButton. No obstante, los alumnos quedaron satisfechos con las tutorizaciones, con una puntuación media de 8,95 ± 1,97 puntos.</i> - <i>Se estableció un recurso de envío en el campus virtual de la asignatura para que los estudiantes entregasen un ejercicio para comprobar qué medidas de enfermería y fisioterapia realizarían ellos para mejorar el entorno del paciente de la simulación virtual.</i> - <i>Casi todos los alumnos cumplimentaron el cuestionario de satisfacción (77).</i> - <i>Se realizó un cuestionario de conocimientos pretest y postest a los estudiantes con las mismas preguntas, cuyos contenidos eran abordados en el escenario del videojuego.</i> 		

Los resultados indican mayores porcentajes de respuestas correctas en el cuestionario postest en casi todas las preguntas:



- Adjunte las tasas de éxito y de rendimiento 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 Familiar y Comunitaria I	100	100	100	98,81

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

Las tasas de éxito y rendimiento ya presentan unos valores altos o se encuentran en el máximo, por lo que no son los mejores indicadores para valorar el efecto de la actividad de innovación docente. Por ello nos centraremos en otros parámetros, como su propia autovaloración, pasando de 5,61 puntos a 7,84; y la necesidad de seguir mejorando sus conocimientos sobre la temática (8,23 puntos).

Por último, se ha observado que el nivel de conocimientos acerca de la visita domiciliar ha aumentado significativamente tras haber jugado al videojuego.

- 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: 84				
Valoración del grado de dificultad <i>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
1,2%	8,5%	62,2%	28,1%	0%

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
20,8%	19,5%	41,6%	18,1%	0%
<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
0%	1,3%	2,6%	36,4%	59,7%
Valoración crítica sobre la influencia que ha ejercido el proyecto en la opinión de los alumnos				
<p>Los estudiantes valoraron su satisfacción general sobre la actividad de innovación docente, otorgándole $9,5 \pm 0,82$ puntos (sobre un máximo de 10). En el cuestionario de satisfacción se han obtenido puntuaciones muy elevadas en todos los enunciados relacionados con los beneficios de haber realizado un caso clínico a través de un videojuego realizado con el software RPG Maker® que en otros formatos tradicionales.</p> <p>De hecho, se puede observar, como el 96,1% de los estudiantes opina que ha habido mejora en la comprensión de los contenidos y adquisición de competencias asociadas a la asignatura gracias a la innovación y mejora docente, aun cuando se tuvo que desarrollar durante el periodo docente íntegramente virtual. Cabe destacar que esta fue la última actividad de innovación docente de las tres que se habían planificado e implantado en este curso en la asignatura (las otras dos fueron: sol-201900138300-tra y sol-201900138467-tra), por lo que refuerza aún más dicho resultado.</p>				

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 checked="" type="checkbox"/>

Descripción de las medidas comprometidas en la solicitud

Se ofertará una charla entre los demás docentes del Área de Conocimiento de Enfermería para destacar los resultados obtenidos en cuanto al aprendizaje del alumnado mediante esta metodología. Los casos realizados mediante este software quedarán a disposición de los futuros alumnos de estas asignaturas, y en caso de ser posible, se depositarán en RODIN. En caso de resultados favorables, se podría contemplar su adaptación como curso de formación, dirigido a otras titulaciones, para ser sugerido a la Unidad de Innovación Docente (curso 2020-2021).

Descripción de las medidas que se han llevado a cabo

- Se ha comunicado la actividad a los profesores del Área de Conocimiento de Enfermería y Fisioterapia que podrían estar interesados en este tipo de actividad de innovación docente.
- Se implantará en próximos cursos académicos otros proyectos de innovación docente de la misma índole en el Grado de Fisioterapia, adaptándose a las experiencias previas en el Grado en Enfermería.
- El videojuego creado, junto con sus instrucciones de instalación en Windows 10 y Linux Mint 20, han sido publicados en RODIN:

<http://hdl.handle.net/10498/23395>

- Se valorará en el próximo curso académico la publicación de los resultados, bien en revista de alto impacto o en congreso o jornada de innovación docente.
- Vista la enorme satisfacción obtenida entre los estudiantes que realizaron esta actividad docente, su potencial para crear material docente en diferentes Grados, y ante la actual situación de “nueva normalidad” en la que nos encontramos, y en el que la Unidad de Innovación Docente apuesta por la necesidad de creación y difusión de material docente; se ha planteado iniciar una propuesta de curso de formación online, dadas las circunstancias, para que dicha Unidad estime conveniente su utilidad o no para su celebración durante el curso académico 2020-2021.