

MEMORIA FINAL¹

Compromisos y Resultados

Proyectos de Innovación y Mejora Docente 2020/2021

Identificación del proyecto	
Código	sol-202000161494-tra
Título	ESCAPE ONLINE: Los recursos de Moodle como instrumentos online para realizar escape room en las asignaturas de enfermería en la infancia y la adolescencia y cuidados críticos
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.

Objetivo nº 1	<i>Crear un Escape online para la asignatura de Enfermería de la Infancia y la Adolescencia</i>		
Título del indicador de seguimiento:	Realización de actividades		
Valor numérico máximo que puede alcanzar el indicador (lo estableció en la solicitud del proyecto):	NO ESTABLECE	SE ESTABLECE	Valor numérico alcanzado por el indicador tras la ejecución del proyecto:
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	<p>Actividad 1- <i>Realizar un tráiler que se colgará en la plataforma moodle de la universidad de Cádiz correspondiente a la asignatura de enfermería de la infancia y la adolescencia 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>Actividad 2- <i>Realizar un folleto informativo con todas las instrucciones necesarias para realizar la actividad de la forma más clara y explicativa posible, días previos a la prueba</i></p> <p>Actividad 3- <i>Realizar un video de introducción de unos 2 minutos donde se introduce la narrativa que guiará todo el escape online realizado como un cortometraje con actores voluntarios. Cuando este finalice comenzará la media hora de la prueba.</i></p>		

¹ Esta memoria no debe superar las 6 páginas.

	<p>Actividad 4-<u>Juego libro con preguntas</u> proporcionado por las actividades y recursos de la plataforma Moodle de la universidad de Cádiz. A través de esta actividad el alumno podrá leer un libro que simula el diario de un niño pequeño donde tendrá que escribir las palabras claves que encontrará en las actividades posteriores para poder pasar de capítulos y así completarlo todo. Necesita tres palabras clave correspondiente a las actividades 5, 6, 7, 8 y 9.</p> <p>Actividad 5-<u>Juego del ahorcado</u> proporcionado por las actividades y recursos de la plataforma Moodle de la universidad de Cádiz. El alumno deberá acertar con una pequeña pista un concepto clave del temario de la asignatura.</p> <p>Actividad 6- <u>Sopa de letras</u> proporcionado por las actividades y recursos de la plataforma Moodle de la universidad de Cádiz. El alumno deberá acertar con una pequeña pista un concepto clave del temario de la asignatura.</p> <p>Actividad 7-<u>Imagen oculta</u> proporcionado por las actividades y recursos de la plataforma Moodle de la universidad de Cádiz. El alumno deberá acertar con a través de contestar varias preguntas del temario un concepto clave del temario de la asignatura.</p> <p>Actividad 8-<u>Crucigrama</u> proporcionado por las actividades y recursos de la plataforma Moodle de la universidad de Cádiz. El alumno deberá acertar con a través de contestar varias preguntas del temario un concepto clave del temario de la asignatura.</p> <p>Actividad 9-<u>Millonario</u> proporcionado por las actividades y recursos de la plataforma Moodle de la universidad de Cádiz. El alumno deberá acertar con a través de contestar varias preguntas del temario un concepto clave del temario de la asignatura. Siendo esta la prueba más difícil de todas.</p> <p>Actividad 10-<u>Video final</u> del escape online donde celebra el éxito o el fracaso de los alumnos. Durará en torno a 2 minutos y será realizado con actores voluntarios.</p>
<p>Actividades realizadas y resultados obtenidos:</p>	<p>Actividad 1- <u>Se realizó correctamente el tráiler</u> por parte del profesor de la asignatura y los colaboradores de la innovación docente. Se colgó en el Moodle de la la universidad de Cádiz correspondiente a la asignatura de enfermería de la infancia y la adolescencia con una duración real de 1</p>

minuto y 2 segundos. Los 93 alumnos matriculados visualizaron este formato. Se consideró esta actividad como realizada.

Actividad 2- Se Realizó un folleto informativo parte del profesor de la asignatura y los colaboradores de la innovación docente. Se colgó en el Moodle de la universidad de Cádiz correspondiente a la asignatura de enfermería de salud mental. Los 93 alumnos matriculados visualizaron este formato. Se consideró esta actividad como realizada.

Actividad 3- Se realizó correctamente el video introductorio por parte del profesor de la asignatura y los colaboradores de la innovación docente. Se colgó en el Moodle de la universidad de Cádiz correspondiente a la asignatura de enfermería de la infancia y la adolescencia con una **duración real de 2 minuto y 7 segundos.** Los 93 alumnos matriculados visualizaron este formato. Se consideró esta actividad como realizada.

Actividad 4- Se programó la actividad denominada Juego libro con preguntas proporcionada por la plataforma Moodle del campus virtual de la asignatura de Enfermería de la Infancia y la adolescencia por parte del profesor y los colaboradores de la innovación. Se trazó un relato en el libro de la actividad y todas las palabras clave fueron contestadas a partir de la resolución de las pruebas 5,6,7,8, y 9 del propio Escape Online. Los 93 alumnos fueron divididos en 6 grupos de 10 personas y 3 grupos más de 11.

Actividad 5- Se programó la actividad denominada Juego del Ahorcado proporcionada por la plataforma Moodle del campus virtual de la asignatura de Enfermería de la Infancia y la adolescencia por parte del profesor y los colaboradores de la innovación. La palabra clave programada en el juego fue contestada por la totalidad de los grupos que participaron en la dinámica a partir de una definición del temario de la misma. Los 93 alumnos fueron divididos en 6 grupos de 10 personas y 3 grupos más de 11.

Actividad 6-*Se programó la actividad denominada Sopa de letras proporcionada por la plataforma Moodle del campus virtual de la asignatura de Enfermería de la Infancia y la adolescencia por parte del profesor y los colaboradores de la innovación. La palabra clave programada en el juego fue contestada por la totalidad de los grupos que participaron en la dinámica a partir de una definición del temario de la misma. Los 93 alumnos fueron divididos en 6 grupos de 10 personas y 3 grupos más de 11.*

Actividad 7-*Se programó la actividad denominada Imagen oculta proporcionada por la plataforma Moodle del campus virtual de la asignatura de Enfermería de la Infancia y la adolescencia por parte del profesor y los colaboradores de la innovación. La palabra clave programada en el juego fue contestada por la totalidad de los grupos que participaron en la dinámica a partir de una definición del temario de la misma. Los 93 alumnos fueron divididos en 6 grupos de 10 personas y 3 grupos más de 11. No obstante a pesar de ser contestada por todos los grupos tuvieron que ponerse en contacto con el profesor ya que la actividad no funcionaba correctamente en ciertos ordenadores. Esta situación se solventó dando instrucciones y pistas por correo electrónico.*

Actividad 8-*Se programó la actividad denominada Crucigrama proporcionada por la plataforma Moodle del campus virtual de la asignatura de Enfermería de la Infancia y la adolescencia por parte del profesor y los colaboradores de la innovación. La palabra clave programada en el juego fue contestada por la totalidad de los grupos que participaron en la dinámica a partir de una definición del temario de la misma. Los 93 alumnos fueron divididos en 6 grupos de 10 personas y 3 grupos más de 11. No obstante a pesar de ser contestada por todos los grupos tuvieron errores debido a no poner de forma correcta la acentuación de las palabras o escribir los términos más difíciles erróneamente.*

Actividad 9-*Se programó la actividad denominada Millonario proporcionada por la plataforma Moodle del campus virtual de la asignatura de Enfermería de*

	<p><i>la Infancia y la adolescencia por parte del profesor y los colaboradores de la innovación. La palabra clave programada en el juego fue contestada por la totalidad de los grupos que participaron en la dinámica a partir de una definición del temario de la misma. Los 93 alumnos fueron divididos en 6 grupos de 10 personas y 3 grupos más de 11. Fue la prueba que los alumnos realizaron más rápido.</i></p> <p>Actividad 10- <u>Se realizó correctamente el video final por parte del profesor de la asignatura y los colaboradores de la innovación docente. Se colgó en el Moodle de la la universidad de Cádiz correspondiente a la asignatura de enfermería de la infancia y la adolescencia con una duración real de 38 segundos. Los 93 alumnos matriculados visualizaron este formato. Se consideró esta actividad como realizada.</u></p> <p><i>Los datos de los resultados de las actividades mencionadas en este apartado se proporcionarán en la tabla 3 que se puede encontrar en el objetivo nº 4</i></p>
--	---

Objetivo nº 2		Evaluar la motivación y satisfacción con la asignatura	
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>Mediante un cuestionario de satisfacción y motivación con el recurso gamificador en la materia se valorará el recurso de gamificación por parte del alumnado después de la intervención.</i>		
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	<p><i>El cuestionario 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>		

“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 3		Evaluar la motivación y satisfacción con la asignatura	
Título del indicador de seguimiento:	Evaluar la ansiedad frente a las pruebas o exámenes		
Valor numérico máximo que puede alcanzar el indicador (lo estableció en la solicitud del proyecto):	64	Valor numérico alcanzado por el indicador tras la ejecución del proyecto:	40,74
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	<i>Antes de la prueba se realizará el cuestionario para la consecución del objetivo mediante el cuestionario de la escala de ansiedad cognitiva frente a los exámenes. Después de la realización de la prueba se volverá a pasar el cuestionario.</i>		
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	<p><i>El cuestionario que consta de 16 items a las que se puede contestar en una escala tipo likert del 1(nada frecuente en mí) al 4 (muy frecuente en mí).</i></p> <p><i>En la tabla 2 se presentan los estadísticos descriptivos para el total del cuestionario previsto por parte de los alumnos que participaron en el estudio antes y después de su paso por el escape online.</i></p> <p><i>Se puede observar que todos los resultados son superiores al valor medio de la escala (32) indicando que los alumnos ante los exámenes y especialmente ante pruebas donde la incertidumbre de no saber la mecánica demuestran mucha ansiedad (40,74) son capaces de disminuir estos volúmenes de acuerdo con las estrategias de gamificación que hacen que el disfrute a partir del factor motivacional mitiguen la ansiedad (35,40)</i></p>		

Tabla 2. Descriptivos básicos sobre la escala de ansiedad cognitiva frente a los exámenes

PARAMETROS	PRETEST	POSTEST
<i>N</i>	93	93
<i>Media</i>	40,74	35,40
<i>Desviación Estándar</i>	9,145	9,505

Objetivo nº 4		Evaluar la motivación y satisfacción con la asignatura	
Título del indicador de seguimiento:	Determinar el rendimiento de la asignatura		
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:	9,62
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	<p><i>Diez actividades a realizar por el alumnado dentro del escape mental puntuadas de la siguiente manera</i></p> <p><i>10 actividades vistas y correctas-10 puntos</i></p> <p><i>9 actividades vistas y correctas-9 puntos</i></p> <p><i>8 actividades vistas y correctas-8 puntos</i></p> <p><i>7 actividades vistas y correctas-7 puntos</i></p> <p><i>6 actividades vistas y correctas- 6 puntos</i></p> <p><i>5 actividades vistas y correctas- 5 puntos</i></p> <p><i>4 actividades vistas y correctas o menos- 0 puntos</i></p>		
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	<p><i>En la tabla 1 se presentan los estadísticos descriptivos para las notas de cada uno de las entrevistas previstas realizadas por parte de los alumnos que participaron en el estudio.</i></p> <p><i>En las valoraciones se aprecia que los grupos de alumnos han superado en su totalidad las todas las pruebas (media 9,62) además de obtener una nota superior al 9 (medía 9,62). Sin embargo, la prueba 7 ha sido especialmente difícil debido a fallos en el sistema durante la realización de la misma. Esto se puede deber al número de alumnos conectados a la vez, al factor humano por fallos de los profesores encargados de programar la dinámica o a la saturación del sistema por la formación online</i></p>		

durante el covid. Por otro lado, la prueba o actividad número 8 tuvo fallos debido a la dificultad que tienen algunos alumnos para escribir la terminología propia de la enfermería lo que sugiere que existe un escalón en la ortografía de los alumnos que hay que solucionar desde los colegios.

Tabla 1. Descriptivos básicos sobre la puntuación de la actividad “Entrevistas mentales”.

PARTICIPANTES	MEDIA	ACTIVIDAD
93 (10 grupos)	10	1
93 (10 grupos)	10	2
93 (10 grupos)	10	3
93 (10 grupos)	10	4
93 (10 grupos)	10	5
93 (10 grupos)	10	6
93 (10 grupos)	8,2	7
93 (10 grupos)	8	8
93 (10 grupos)	10	9
93 (10 grupos)	10	10
TOTAL	9,62	TOTAL

2. 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 2019/20	Curso 2020/21	Curso 2019/20	Curso 2020/21
Enfermería de la infancia y la adolescencia	(17/17) igual a 1	(93/93) igual a 1	(65/65) igual a 1	(93/93) igual a 1

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 igual 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 o trabajos 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 se mantiene 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

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

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

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

una futura línea es la forma de evaluar.

Tenemos que tener presente que nuestras tasas se mantienen en la máxima nota según el estudio gracias a la posible asociación entre las gamificaciones realizadas en la asignatura ya que desde que se están implementando todos los proyectos de innovación docente el número de suspensos han llegado a cero.

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				
Número de alumnos matriculados:				
<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>				
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. Sin embargo, al principio de la dinámica nos informaron que era algo difícil de realizar.</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 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>				
Descripción de las medidas que se han llevado a cabo				
<p>Se han expuestos los resultados en el CUE <i>Salus Infirmorum</i> y se ha añadido de forma permanente a la evaluación de la asignatura de “Enfermería de Salud Mental”.</p>				