

MEMORIA FINAL

Compromisos y Resultados

Proyectos de Innovación y Mejora Docente 2020/2021

Identificación del proyecto	
Código	sol-202000161767-tra
Título	El juego de rol como instrumento gamificador del aprendizaje de la metodología enfermera durante las visitas domiciliarias en Atención Primaria de Salud
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	
Título:	Elaborar el material docente necesario para la correcta realización de la actividad
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	- <i>Elaboración de mapas y planos específicos de casas y ciudades para la escenificación de las visitas domiciliarias (mediante software específico como Sweet Home 3D, Campaign Cartographer 3+, Dungeon Designer 3, City Designer 3 y/o Edraw Max).</i>
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	- <i>Tras la valoración y consenso por el equipo de este proyecto, se optó por usar Sweet Home 3D debido a ser software libre y con contenidos que se acercaban más a la temática propuesta en la actividad (http://www.sweethome3d.com/es/).</i> - <i>Se realizaron 3 mapas/planos de domicilios para la escenificación de las visitas domiciliarias. Uno de ellos fue la representación figurada del simulador físico de visita domiciliaria de la Facultad de Enfermería. Asimismo, para cada simulación, se preparó un caso clínico y un genograma (Anexo I).</i> - <i>Se elaboró un cronograma para realizar las tres simulaciones, planificadas para 2 horas (Anexo II).</i>

Objetivo nº 2	
Título:	Desarrollar la simulación de casos clínicos de visita domiciliaria enfermería mediante juego de rol

<p>Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:</p>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Presentación de la actividad de innovación docente.</i> - <i>Cuestionario previo.</i> - <i>División de los estudiantes en grupos de 2-3 personas. El profesor hará el papel de narrador, un alumno asumiría el rol de paciente y, otro estudiante, de profesional de enfermería. En caso de haber un tercer estudiante, desempeñaría el rol de cuidador del paciente.</i> - <i>Dependiendo del escenario docente que se encuentre en el momento de su realización debido a exigencias sanitarias por la pandemia por COVID-19, se optará por diferente modalidad en los casos clínicos:</i> <ul style="list-style-type: none"> · <i>Presencial: se realizarán mediante juego de rol de mesa, adecuándose a los criterios sanitarios.</i> · <i>Virtual: se realizarán bajo videoconferencia (Google Meet). Los materiales previos serán digitalizados previamente para facilitar la labor de los estudiantes de cara a la planificación y desarrollo del caso.</i> - <i>Calificación de los estudiantes mediante rúbrica.</i>
<p>Actividades realizadas y resultados obtenidos:</p>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Se les presentó la actividad a los alumnos mediante el recurso Foro del campus virtual de la asignatura y rellenaron un cuestionario previo (Anexo III).</i> - <i>Las 3 simulaciones (divididas en 3 grupos de taller), dado que coincidieron en tiempo con las restricciones perimetrales y con la Resolución del Rector UCA/R30REC/2021, se realizaron en modalidad virtual, por lo que se efectuaron mediante Google Meet junto con la extensión "Google Meet Dice Roller" para simular tiradas de dados en el chat.</i> - <i>En los días previos a las simulaciones, 3-4 estudiantes de enfermería se ofrecieron a participar como miembros de la familia/cuidadores y pacientes para cada simulación, enviándoles digitalmente sus correspondientes plano de la casa y genograma para la preparación de las actuaciones.</i> - <i>Los docentes desempeñaron la figura del narrador.</i> - <i>Para cada simulación, se solicitó un voluntario que ejerciera de enfermera, adjuntándole la historia clínica del paciente, otorgándole unos minutos para planificarse y para que le indicase al profesor cuál material sanitario llevaría a la visita domiciliaria.</i> - <i>Se realizó la simulación de cada caso práctico según cronograma (Anexo II), desde la calle hasta la finalización de la visita domiciliaria. Además, se utilizó un dado virtual de 10 caras, realizándose las tiradas necesarias según el desarrollo de cada uno, empeorando (valor 1) o mejorando (valor 10) la situación del caso práctico en función de cada tirada, consiguiendo que, pese a repetirse el mismo caso 3 veces (uno por cada grupo de taller), el desarrollo y resultado del mismo fuera diferente (de hecho, llegaron a ser totalmente diferentes gracias a esta técnica aleatoria,</i>

poniendo de esta forma a prueba la capacidad de improvisación de los estudiantes) (Figura 1).

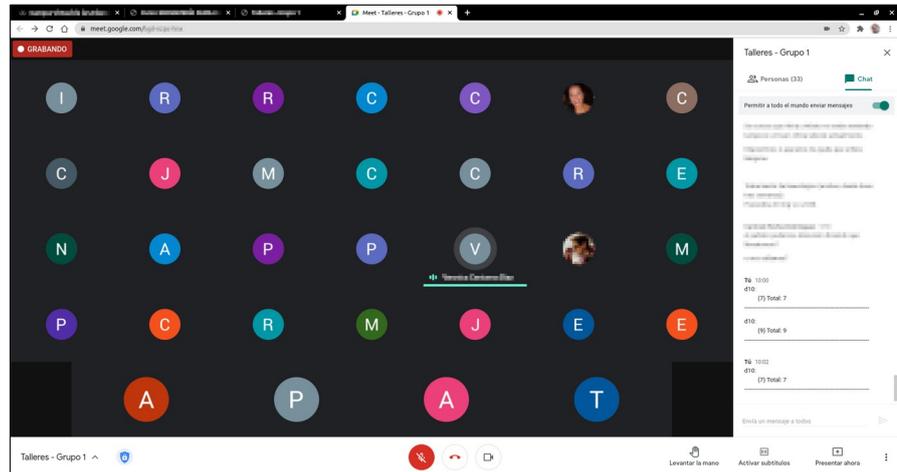


Figura 1. Sesión de Google Meet de un caso simulado y con tiradas de dado en el chat

- Las sesiones fueron grabadas audiovisualmente, previamente solicitando permiso verbal a los estudiantes implicados, para su evaluación docente en la asignatura.
- Los estudiantes que actuaron como familiares/cuidadores/pacientes, rellenaron la escala GAMEX sobre experiencias gamificadas (Anexo IV).
- Asimismo, los estudiantes que ejercieron como público, evaluaron, en un cuestionario, el desempeño de los estudiantes que actuaron como enfermeras (Anexo V).
- En suma, 36 estudiantes desempeñaron el rol de familiares/cuidadores/pacientes, 9 actuaron como enfermeras y 42 estrictamente como público.

Objetivo nº 3

Título:	Comparar los resultados con otras actividades innovadoras previas realizadas en la asignatura
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	<ul style="list-style-type: none"> - Cuestionario de satisfacción y de opinión, con algunas preguntas desagregadas en función del rol desempeñado. - Comparar los resultados con otros realizados en la asignatura durante la convocatoria de INNOVA del curso 2019/2020 sobre la misma temática (Aprendizaje por gamificación de la visita domiciliaria enfermera a través de simulación mediante el software RPG Maker® "sol-201900138469-tra"; Metodología de ficción interactiva mediante Twine para el fomento de la toma de decisiones en casos clínicos de enfermería "sol-201900138467-tra").

<p>Actividades realizadas y resultados obtenidos:</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes cumplieron un cuestionario posterior, con algunos ítems desagregados por roles ejercidos durante la simulación (Anexos VI-VIII). - Antes de la simulación, el 66,7% (32) de los estudiantes de enfermería estaban familiarizados con los juegos de rol y el 37,5% (18) habían jugado previamente a juegos de rol de mesa. El 14,6% (7) había participado en juegos de rol en vivo y solo el 4,2% (2) a través de un foro online. - El 91,7% (55) del alumnado afirmó que le hubiera gustado tener más sesiones de este tipo de simulación virtual, especialmente porque la visita de la enfermera al domicilio permite conocer mejor al paciente y su entorno ($9,48 \pm 0,98$ puntos). Además, preferían esta dinámica de estudios de casos a que se presentaran en un documento ($9,33 \pm 1,34$ puntos). Por otro lado, manifestaron que esta metodología de juego de rol de mesa les había hecho reflexionar sobre sus habilidades de atención de enfermería en una visita domiciliaria ($9,17 \pm 0,98$ puntos). - En el caso de los estudiantes que participaron en los casos prácticos, estuvieron muy de acuerdo en que los materiales que se pusieron a su disposición antes de la simulación fueron muy informativos y diversos ($9,27 \pm 0,92$ y $9,08 \pm 1,02$ puntos respectivamente). Consideraron que la mecánica del juego de rol de mesa contribuyó al desarrollo de los casos prácticos ($9,23 \pm 1,14$ puntos), mejorando en gran medida sus habilidades de adaptación ($8,62 \pm 1,06$ puntos) y los procesos de toma de decisiones ($8,69 \pm 1,19$ puntos). - En cuanto a su comparativa (Rol) con otras actividades de innovación docente implantadas anteriormente (Twine -TW- y RPG Maker -RPG-), la satisfacción es elevada en los tres casos, pero muy similar entre Rol y RPG (Rol: $9,52 \pm 0,85$ puntos; TW: $9,09 \pm 1,10$ puntos; RPG: $9,51 \pm 0,82$ puntos). Asimismo, comparando Rol y RPG en cuanto a experiencias gamificadoras, en ambos casos las puntuaciones fueron altas en emociones positivas y bajas en emociones negativas sobre su experiencia de juego. De ello, se deduce que ambas actividades ofrecen muy buena satisfacción, pero la actividad de innovación docente actual (Rol) es más sencilla de preparar que un videojuego (RPG). En el caso de esta actividad de innovación docente (Rol), se debe destacar que se observó una diferencia significativa con gran efecto entre los roles desempeñados con respecto a si se sentían hostiles durante la simulación virtual, con puntuaciones más bajas para los estudiantes que actuaron como pacientes ($X^2(2) = 9,618$; $p = 0,008$, $E^2 = 0,25$), lo que puede reflejar un excelente trato y comunicación por parte de los estudiantes que actuaron como enfermeras y familiares.
---	--

2. 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 2019/20	Curso 2020/21	Curso 2019/20	Curso 2020/21
Enfermería Familiar y Comunitaria I	100	100	98,81	100
<i>Informe crítico sobre la evolución de las tasas de éxito y rendimiento</i>				
<p>Las tasas de éxito y rendimiento se encuentran en los valores máximos, por lo que no son los mejores indicadores para valorar el efecto de la actividad de innovación docente.</p> <p>No obstante, después de la simulación, los conocimientos sobre la visita domiciliaria enfermera mejoraron en varias áreas, incluyendo una diferencia significativa con efecto medio en el conocimiento de la fase más importante de la visita domiciliaria (planificación) ($Z = -3$; $p = 0,003$, $r = 0,31$). De hecho, los estudiantes, tras la actividad, consideraron que habían mejorado su nivel de conocimientos sobre las visitas domiciliarias enfermeras, existiendo una diferencia estadísticamente significativa con efecto medio entre el pre-test y el post-test ($Z = -4,26$; $p < 0,001$, $r = 0,43$).</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				
Número de alumnos matriculados: 87				
<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
2,1%	39,6%	41,7%	16,6%	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
6,7%	28,3%	55%	8,3%	1,7%
<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%	1,7%	8,3%	23,3%	66,7%

Valoración crítica sobre la influencia que ha ejercido el proyecto en la opinión de los alumnos

Se observa que, pese al escepticismo inicial, para los estudiantes ha resultado ser una actividad más sencilla de lo que pensaban, quizá en parte por la familiaridad de estas mecánicas de juego de rol para su generación. A ello han ayudado también las explicaciones facilitadas por los docentes, en un contexto en el que el 100% de la docencia era virtual.

Por otra parte, se debe aclarar que los estudiantes realizaron cuatro actividades de innovación docente en la asignatura (la actual más tres consolidadas desde el curso anterior), siendo esta actividad presentada la última en realizarse. Es por ello por lo que se debe tener en cuenta que quizá el último ítem esté influenciado, ya que los estudiantes, tras haber experimentado un alto componente de innovación docente en la asignatura, evidenciaron la repercusión que les supone para su aprendizaje, reafirmando cada vez más la importancia de realizar estrategias docentes innovadoras en detrimento del aprendizaje tradicional.

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				
<ul style="list-style-type: none"> - Se ofertará una charla entre los demás docentes del Área de Enfermería para destacar los resultados obtenidos en cuanto al aprendizaje del alumnado mediante esta metodología. - También se contemplará su difusión en las Jornadas de Innovación Docente de la UCA o Congresos de la misma temática. - Los materiales elaborados para el desarrollo de la actividad de innovación docente se depositarán en RODIN como producción docente (objetos de aprendizaje). - En caso de resultados favorables, se podría contemplar su adaptación como curso de formación, como herramienta metodológica docente, para ser sugerido a la UID. 				
Descripción de las medidas que se han llevado a cabo				
<ul style="list-style-type: none"> - Se ha comentado esta metodología al profesorado del Área de Conocimiento de Enfermería. - Se ha presentado la actividad como comunicación en la “13th annual International Conference on Education and New Learning Technologies” (EDULEARN21). La misma fue publicada en el libro de actas: https://library.iated.org/view/MARINPAZ2021VIR - El procedimiento, el cronograma, los materiales y la plantilla de actividad de la simulación de los casos prácticos; se han depositado en RODIN como producción docente: http://hdl.handle.net/10498/25264 - Dados los resultados y a la buena acogida por los estudiantes pese a haber sido en formato virtual dadas las medidas sanitarias implantadas en su momento debido a la pandemia por COVID-19, se propondrá en el futuro, cuando se permitan los cursos de formación en su formato presencial, plantear a la Unidad de Innovación Docente un curso sobre metodología de juego de rol de mesa (y materiales empleados) adaptado a casos prácticos en la docencia. 				