

MEMORIA FINAL¹

Compromisos y Resultados

Proyectos de Innovación y Mejora Docente 2021/2022

Identificación del proyecto	
Código	sol-202100193449-tra
Título	Cápsulas Toon Mentales: Los recursos audiovisuales como instrumentos online de refuerzo y apoyo al aprendizaje de la asignatura 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.

Objetivo nº 1	
Título:	Crear las cápsulas toon mentales y las preguntas de las mismas para la asignatura de Enfermería de Salud Mental
Actividades previstas:	<i>Actividad 1-Realizar las cápsulas toon mentales de entre 1 y 3 minutos de duración usando programas de uso libre para realizar las animaciones correspondientes, con guiones preconcebidos sacados del temario oficial de la asignatura y actores voluntarios que prestarán su voz para la grabación del audio correspondiente al video. Se realizarán tantos videos como sean necesarios.</i>
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	<i>Actividad 1- Se realizaron correctamente un total de 20 cápsulas toon mentales 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 salud mental con una duración real de entre 1 y 3 minutos. El programa utilizado para su realización se denomina Powtoon. Los 83 alumnos matriculados visualizaron este formato. Se consideró esta actividad como realizada. Se adjuntas un video con una de las cápsulas a modo de ejemplo.</i>

Objetivo nº 2	
Título:	Evaluar el conocimiento extraído de las cápsulas toon mentales

¹ Esta memoria no debe superar las 6 páginas.

Actividades previstas:	Actividad 1 Se elaborará un examen de conocimientos sobre la materia aprendida a través de las cápsulas toon mentales.																					
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	<p>Se realizó un examen de conocimientos de 20 preguntas tipo test con cuatro opciones donde solo una verdadera. Estos conocimientos estaban relacionados con las cápsulas toon mentales.</p> <p>En la tabla 1 se presentan los estadísticos descriptivos para las notas de los 83 exámenes realizados por parte de los alumnos que participaron en el estudio agrupados por rango de notas numéricas.</p> <p>En las valoraciones se aprecia que todos los alumnos han superado en su totalidad el examen además el 73,5% de los participantes obtuvieron una nota media de 8,4 puntos. Sin embargo, solo un 13,25% llegó a alcanzar el sobresaliente. Además, existen datos de que solo un 4,82% alcanzaron la calificación de aprobado. Estos datos sugieren que se deben modificar o añadir cápsulas de toon mentales hasta conseguir que el alumnado tenga unos conocimientos más altos. Aun así, no hay tasas de suspensos en el examen y la media de las puntuaciones generales de la prueba de conocimientos es de 8,27 puntos lo que sugiere que a pesar de no llegar a la excelencia dan muy buenos resultados.</p> <p>Tabla 1. Descriptivos básicos sobre la puntuación de la actividad “Cápsulas Toon Mentales”.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>RANGO NOTAS</th> <th>MEDIA</th> <th>PARTICIPANTES</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>9-10 (Sobresaliente)</td> <td>9,5</td> <td>11 (13,25%)</td> </tr> <tr> <td>7-9 (Notable)</td> <td>8,4</td> <td>61 (73,5%)</td> </tr> <tr> <td>6-7 (Bien)</td> <td>6,7</td> <td>7 (8,43%)</td> </tr> <tr> <td>5-6 (Aprobado)</td> <td>5,6</td> <td>4 (4,82%)</td> </tr> <tr> <td>0-5 (Suspenso)</td> <td>-</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>TOTAL</td> <td>8,27</td> <td>TOTAL</td> </tr> </tbody> </table>	RANGO NOTAS	MEDIA	PARTICIPANTES	9-10 (Sobresaliente)	9,5	11 (13,25%)	7-9 (Notable)	8,4	61 (73,5%)	6-7 (Bien)	6,7	7 (8,43%)	5-6 (Aprobado)	5,6	4 (4,82%)	0-5 (Suspenso)	-	0	TOTAL	8,27	TOTAL
RANGO NOTAS	MEDIA	PARTICIPANTES																				
9-10 (Sobresaliente)	9,5	11 (13,25%)																				
7-9 (Notable)	8,4	61 (73,5%)																				
6-7 (Bien)	6,7	7 (8,43%)																				
5-6 (Aprobado)	5,6	4 (4,82%)																				
0-5 (Suspenso)	-	0																				
TOTAL	8,27	TOTAL																				

Objetivo nº 3	
Título:	Evaluar la motivación y satisfacción con la asignatura
Actividades previstas:	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.
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	<p>El cuestionario 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).</p> <p>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.</p> <p>Todas las valoraciones son superiores a la media teórica de la escala de respuestas (3,0) en todos los ítems. Los estudiantes destacan</p>

especialmente su utilidad para “la gamificación te ha servido para motivar tu participación en la materia” (4,60) y “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

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 2020/21	Curso 2021/22	Curso 2020/21	Curso 2021/22
Enfermería de Salud Mental	59/70 igual a 0,84	81/83 igual a 0,98	59/75 igual a 0,78	81/83 igual a 0,98

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 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 98%

Por otro lado, la tasa de rendimiento también aumenta 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 visualizar los contenidos que además de las clases magistrales aumentan los conocimientos mediante medios audiovisuales innovadores.

Tenemos que tener presente que nuestras tasas aumentan de un año al siguiente 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

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.

han ido disminuyendo.

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				
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"/>

Descripción de las medidas comprometidas en la solicitud

Los resultados serán expuestos en el departamento el CUE *Salus Infirmorum*.
Si los resultados son positivos, el recurso audiovisual será añadidos de forma permanente a la programación de las distintas asignaturas.

Descripción de las medidas que se han llevado a cabo

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