

# MEMORIA FINAL<sup>1</sup>

## Compromisos y Resultados

### Proyectos de Innovación y Mejora Docente 2021/2022

Identificación del proyecto	
Código	sol-202100193455-tra
Título	Caso-aventuras pediátricas: El relato de aventuras como instrumento online de simulación de casos prácticos para gamificar la asignatura de enfermería en la infancia y la adolescencia.
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 caso-aventuras pediátricas y las preguntas de las mismas para la asignatura de Enfermería de la infancia y la adolescencia
Actividades previstas:	<p><b>Actividad 1:</b> <i>Se crearan 3 casos-aventuras con una extensión variable donde el alumno a través de un aprendizaje escalár deberá responder a las preguntas relacionadas con el temario de la asignatura.</i></p> <p><i>El primer caso estará relacionado con <u>una guardia de noche en el hospital</u>, el segundo con una <u>asistencia de urgencias pediátricas en un belén viviente</u> y el último será un homenaje a la novela de <u>Cuento de Navidad de Charles Dickens</u> donde el alumno viajará por todos los temas aprendidos hasta el momento.</i></p>
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	<p><b>Actividad 1:</b> Los tres casos fueron redactados con una extensión no superior a 5 folios en “times new roman” con tamaño 11. Las preguntas para cada caso fueron un total de 5 preguntas en cada uno. Los 89 alumnos matriculados leyeron el caso y respondieron a las preguntas realizadas a través del Moodle del campus virtual de la Universidad de Cádiz.</p> <p><i>Se adjunta uno de los casos como ejemplo.</i></p>

Objetivo nº 2	
Título:	Evaluar la motivación y satisfacción con la asignatura

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

Actividades previstas:	<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 “la gamificación es un bien recurso didáctico” (4,58).</i></p> <p><b>Tabla 1.</b> Descriptivos básicos sobre el cuestionario de satisfacción y motivación con las dinámicas gamificadas.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>PARAMETROS</th> <th>PREG 1</th> <th>PREG 2</th> <th>PREG 3</th> <th>PREG 4</th> <th>PREG 5</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Media</td> <td>4,55</td> <td>4,36</td> <td>4,51</td> <td>4,60</td> <td>4,58</td> </tr> <tr> <td>Mediana</td> <td>5,00</td> <td>5,00</td> <td>5,00</td> <td>5,00</td> <td>5,00</td> </tr> <tr> <td>Moda</td> <td>5</td> <td>5</td> <td>5</td> <td>5</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>Desviación Estandar</td> <td>0,571</td> <td>0,861</td> <td>0,791</td> <td>0,683</td> <td>0,629</td> </tr> </tbody> </table>	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
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	
Título:	Determinar el rendimiento hacia la asignatura
Actividades previstas:	<i>La batería de preguntas de los 3 casos contará un máximo de 2 puntos de la nota final de la asignatura</i>
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	<p><i>La batería de preguntas contará un máximo de 10 puntos en cada entrevista y fueron realizadas por los 89 alumnos matriculados. Estos 10 puntos se transformarán en 2 puntos de la nota final de la asignatura.</i></p> <p><i>En la tabla 2 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>

*En las valoraciones se aprecia que los alumnos han superado en su totalidad las tres pruebas (media 8,66) además de obtener una nota superior al 8 (media 8,66). Sin embargo, la entrevista número uno ha sido la más difícil para el alumnado, ya que han sacado menos nota (media de 8). Podemos pensar que puede haber sido debido a que es la primera y aún estaban comprendiendo el funcionamiento de la dinámica.*

*Tabla 2. Descriptivos básicos sobre la puntuación de la actividad “Caso-aventuras pediátricas”.*

<i>PARTICIPANTES</i>	<i>MEDIA</i>	<i>DESVIACIÓN ESTANDAR</i>	<i>CASO-AVENTURA</i>
<i>89</i>	<i>8</i>	<i>1</i>	<i>1</i>
<i>89</i>	<i>9</i>	<i>0,5</i>	<i>2</i>
<i>89</i>	<i>9</i>	<i>1</i>	<i>3</i>
<i>4</i>	<i>8,66</i>	<i>0,75</i>	<i>TOTAL</i>

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.

<i>Asignatura<sup>4</sup></i>	<i>Tasa de Éxito</i>		<i>Tasa de Rendimiento</i>	
	<i>Curso 2020/21</i>	<i>Curso 2021/22</i>	<i>Curso 2020/21</i>	<i>Curso 2021/22</i>
<i>Enfermería de Salud Mental</i>	<i>64/72 igual a 0,88</i>	<i>89/89 igual a 1</i>	<i>64/75 igual a 0,85</i>	<i>89/89 igual a 1</i>

*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 100%

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 actividades donde asumimos en rol de un enfermero.

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 han ido disminuyendo hasta llegar a cero.

<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.

<sup>4</sup> Incluya tantas filas como asignaturas se contemplen en el proyecto.

--

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.

<b>Opinión de los alumnos al inicio del proyecto</b>				
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	
<b>Opinión de los alumnos en la etapa final del proyecto</b>				
<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	
<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. Sin embargo, al principio de la dinámica nos informaron que era algo difícil de realizar.				

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.

<b>Compromiso de compartición / difusión de resultados en el entorno universitario UCA adquirido en la solicitud del proyecto</b>				
1. Sin compromisos	2. Compromiso de impartición de una charla o taller para	3. Adicionalmente fecha y centro donde se impartirá	4. Adicionalmente programa de la presentación	5. Adicionalmente compromiso de retransmisión o grabación para

	profesores			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>				
<p>Los resultados serán expuestos en el departamento el CUE <i>Salus Infirmorum</i>.            Si los resultados son positivos, el recurso audiovisual será añadidos de forma permanente a la programación de las distintas asignaturas.</p>				
<b>Descripción de las medidas que se han llevado a cabo</b>				
<p>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”.</p>				