



Memoria Proyecto de Innovación Docente

Título: “Escapando de las aulas”

Curso en el que se ha realizado el proyecto: 3º curso

Facultad/Escuela: Facultad de Enfermería

Denominación del proyecto:

Desde el ámbito universitario se persigue que el alumno sea capaz de tomar sus propias decisiones y desarrolle una serie de competencias transversales y específicas de cada grado, que le capaciten para su desarrollo profesional y personal (Villa-Sánchez y Poblete-Ruiz, 2008). En la actualidad, está cobrando cada vez más fuerza incorporar actividades con base en la gamificación de las aulas como una herramienta muy acorde a los objetivos que se pretenden alcanzar de manera transversal en los estudios de grado y muy en la línea del perfil de alumno se tiene en las aulas universitarias. Los estudiantes están muy familiarizados con los juegos y con el uso de materiales interactivos y atractivos (Roberts, Newman, y Schwartzstein, 2012). El aprendizaje tradicional implica tres procesos separados: instrucción, práctica, y evaluación y el juego permite que los 3 ocurran simultáneamente, permitiendo que el estudiante trabaje en unas condiciones más naturales (Siegle, 2015). Strickland y Kaylor (2016) sugieren que al utilizar el aprendizaje basado en juegos, los estudiantes pueden participar en una experiencia que mejora y facilita el aprendizaje y el interés a través del entorno de aprendizaje activo. También sugieren los estudiantes pueden tomar el control de su entorno de aprendizaje incorporando el trabajo en equipo, el pensamiento crítico, el conocimiento previo, la administración del tiempo y la creatividad.

Es importante destacar que a través de la gamificación de las aulas, los participantes muestran una mayor participación, identifican sus fortalezas y oportunidades y se sienten más motivados a aprender y mejorar su autoconocimiento (Mawhirter y Garofalo, 2016; Gómez-Urquiza et al., 2018).

Esta metodología se pretende llevar a cabo con un temario concreto de la asignatura. El temario seleccionado guarda una estrecha relación conceptual y cronológica entre sí por abarcar las etapas del embarazo, parto y puerperio. La secuencia temporal implícita en etapas, favorece el desarrollo de un caso o historia que vertebre la actividad de escapismo. Por tanto se reforzarán estos temas nucleares de la asignatura vistos en las clases magistrales con esta metodología puramente participativa que tal y como Glendon y Ulrich (2005) señalan, supondrá una oportunidad para facilitar la discusión y aclarar posibles conceptos erróneos.

Los objetivos del proyecto son:

- 1- Implementar nuevas metodologías que promuevan la innovación de la docencia en la asignatura Atención de enfermería a la persona adulta IV (asignatura semestral de 6 ECTS).
- 2- Empatizar con el alumno, contribuyendo a un aprendizaje por descubrimiento.
- 3- Transformar el aula en un entorno estimulante y creativo.
- 4- Reforzar el contenido teórico, visto previamente en el aula, sobre las diferentes etapas de una gestación.
- 5- Contribuir a la formación del profesorado en nuevas metodologías.



Director/Coordinador (incluir categoría profesional):

Marta Vidaurreta- Ayudante doctor-

Participantes (incluir categoría profesional):

Ángela Carrizosa- Profesora Asociada-

Resultados obtenidos:

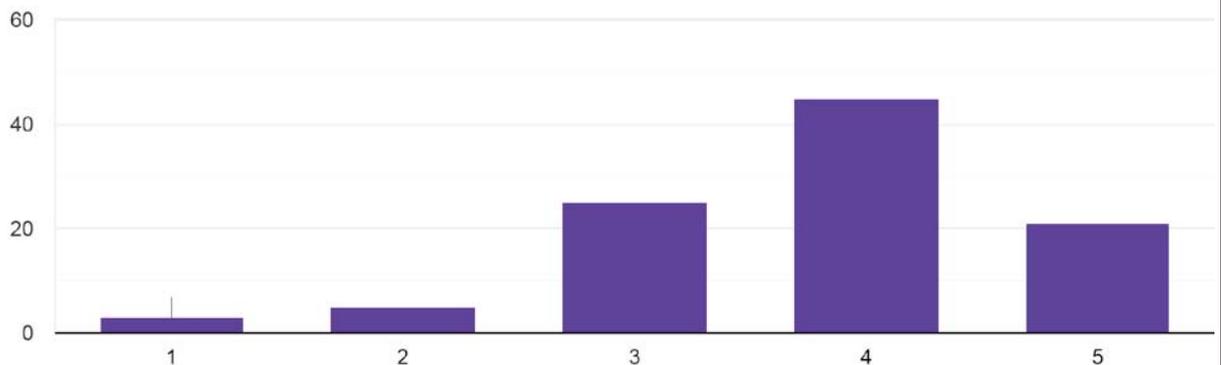
La actividad desarrollada y los resultados obtenidos del cuestionario administrado a los alumnos participantes se presentarán en el congreso europeo de simulación, SESAM 2020, mediante una comunicación oral bajo el título *“Low cost escape room to motivate learning of theoretical content in gynecological and obstetric nursing”*. La comunicación ha sido aceptada y en ella se dará a conocer la metodología empleada y los resultados obtenidos del cuestionario administrado. El cuestionario examina aspectos relacionados con la docencia y aprendizaje a través del juego.

Los resultados obtenidos, evidencian que el porcentaje de alumnos totalmente de acuerdo con el enunciado *“El juego me motiva a seguir estudiando, aunque el examen aún está a VARIAS semanas de distancia”* aumentó en casi un 20% tras el juego.

PRE ESCAPE ROOM

6) El juego me motiva a seguir estudiando, aunque el examen aún está a VARIAS semanas de distancia.

99 respuestas

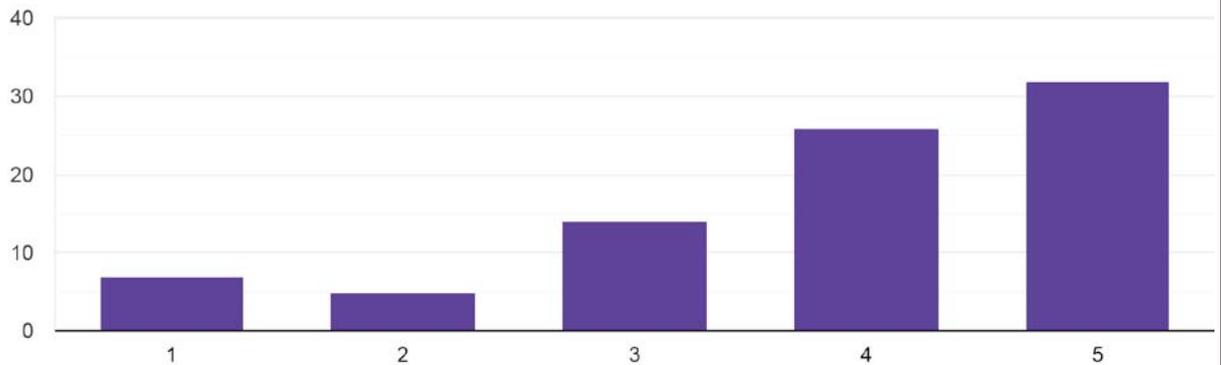


POST ESCAPE ROOM



6) El juego me ha motivado a seguir estudiando, aunque el examen aún está a varias semanas de distancia

84 respuestas



Por otro lado, a nivel de profesorado, se ha fomentado el aprendizaje en metodologías innovadoras, en este caso en el profesor asociado colaborador de esta asignatura, y como en años anteriores también en la alumna interna que ha colaborado durante el curso 19-20 con la profesora responsable del proyecto.

El haber trabajado de manera conjunta los dos profesores implicados en la asignatura ha servido para evidenciar la adquisición de ciertos conocimientos vistos en el aula previamente, su comprensión y posterior puesta en práctica. De cara al curso que viene, se tendrá en cuenta esta experiencia para reforzar determinados temas que se han visto resultan complejos de entender y aplicar.

Observaciones:

Esta actividad requiere de ciertos contextos que se presten a ello, principalmente que permitan el flujo de movimiento. En este caso se contó con el Centro de Simulación de Enfermería que reunía todas las características para poder realizarla. Además, se requieren ciertas habilidades o conocimientos sobre la metodología y sobre la gamificación que son de gran utilidad para poder asentar correctamente las bases de la actividad de escapismo.

Realizar esta actividad, responde a varios objetivos que de manera conjunta se han conseguido. Motivar al alumno hacia el estudio, ofrecer actividades que le permita trabajar de manera conjunta con sus compañeros, impulsar la figura del alumno interno y brindarle oportunidades para ejercer su liderazgo y por último cohesionar el profesorado que imparte la asignatura. Además, se destaca como muy positivo el



Universidad
de Navarra

CALIDAD E
INNOVACIÓN

dar a conocer esta actividad en un contexto científico y por tanto resaltar que los PID también pueden ser un recurso no solo docente sino también con frutos en investigación.