

Memoria de proyectos de innovación y buenas prácticas docentes

A. Datos generales del proyecto de innovación y buenas prácticas docentes

Título	"Proceso de enseñanza-aprendizaje mediante metodologías activas y gamificación intercampus"		
Código	21-09	Fecha de Realización:	20/09/2021 al 31/05/2022
Coordinación	Apellidos	Núñez Negrillo	
	Nombre	Ana M ^a	
Tipología	Tipología de proyecto	Básicos. Fase 2	
	Rama del Conocimiento	Ciencias de la Salud	
	Línea de innovación	Línea 1. Diseño, organización, desarrollo y evaluación de la docencia	

B. Objetivo Principal

Los principales objetivos generales planteados fueron:

- Diseñar material docente que facilite la adquisición y actualización de conocimientos.
- Incrementar la participación activa y motivación en el proceso enseñanza-aprendizaje del alumnado.
- Aumentar el grado de compromiso del alumnado.
- Potenciar las habilidades de comunicación entre el alumnado y el profesorado.
- Estudiar el cumplimiento de la preparación previa y asistencia a las clases teóricas y prácticas
- Generar posibles situaciones reales para favorecer el desarrollo de destrezas y mejorar el afrontamiento de las mismas y su ejecución en la vida real.
- Introducir entornos virtuales para el autoaprendizaje y la evaluación de la asignatura.
- Estudiar el efecto sobre las calificaciones finales, mejorando las tasas de éxito y calificaciones del alumnado, el rendimiento académico y aprovechamiento de las clases teóricas y prácticas, así como, su nivel de formación.
- Evaluar el grado de satisfacción del alumnado que participe.

C. Descripción del proyecto de innovación y buenas prácticas docentes

Resumen del proyecto realizado: Objetivos, metodología, logros alcanzados, aplicación práctica a la docencia habitual, etc.

En el marco del Espacio Europeo de Educación Superior se presenta una metodología docente que trata de adaptarse a las peculiaridades de una asignatura (Enfermería Familiar y Comunitaria) del grado de Enfermería.

Integrando al alumnado en el proceso de enseñanza-aprendizaje para tratar de mejorarlo. Actualmente vivimos en la era de la información. Por ello, todo lo que no esté enfocado en las nuevas tecnologías supone una realidad monótona. Esta situación genera falta de motivación en estudiantes que reciben clases teóricas tradicionales.

Una solución ante esta problemática es el uso de la gamificación, que se define como una estrategia de enseñanza en la que se utilizan herramientas propias de los juegos en entornos no lúdicos como el educativo.

El principal objetivo fue mejorar e incrementar del aprendizaje y rendimiento académico del alumnado de segundo curso de Enfermería que cursa Enfermería Familiar y Comunitaria

autonomously and take advantage of contact hours in class to internalize and reinforce concepts. The ultimate goal of any teaching, especially university, is that students acquire a series of skills and competences that help them to enter the labor market in an appropriate way and as well trained as possible.

After the analysis, diagnosis of the subject and piloting of a previous project, with this project innovative techniques have been introduced that facilitate self-learning. Emphasizing the use of virtual environments for autonomous learning, role-play with real examples, a new initial, continuous, and final evaluation system using gamification and discussion of the results. All these active methodologies promote the use of communication and interaction tools among students, and between students and teachers.

It is an experience that could later be extrapolated to other subjects of that degree or of others if considered relevant.

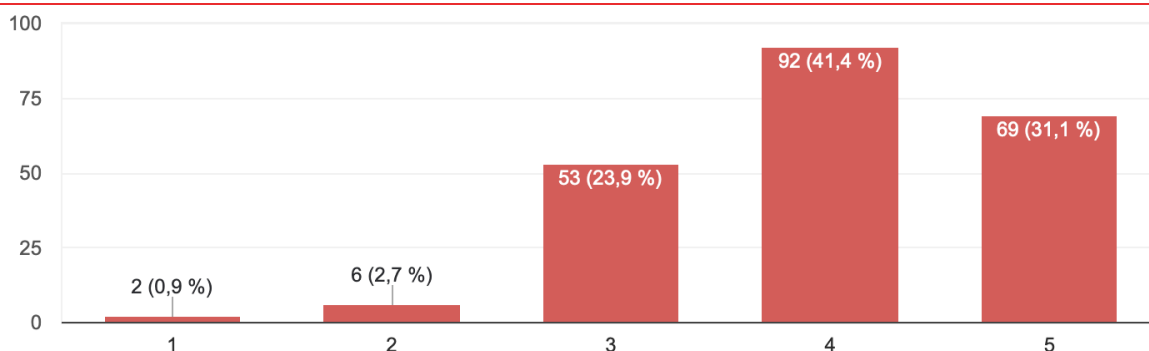
D. Resultados obtenidos

En relación con los resultados obtenidos debemos destacar las calificaciones obtenidas en cada una de las prácticas, los cuales se muestran en orden descendente, siendo la primera la realizada sobre la Plataforma Picuida.

Son más altas que en años anteriores, aun tratando sobre la misma temática, pero incorporando esta metodología. Otras las hemos cambiado para adaptarla a la situación planteada. A modo de ejemplo presentamos las calificaciones de los subgrupos 1 al 5, aunque en total son 13 correspondientes a los 3 grupos de teoría de Granada sumados a los 2 de Melilla.

En nuestra muestra de estudiantes vemos cómo predominan las mujeres entre 20 y 24 años.

EDAD



Los aspectos más importantes que han aprendido sobre EFyC

La mayoría del alumnado coincide en que las competencias y habilidades técnicas y no técnicas que han adquirido al finalizar la asignatura han sido aquellas relacionadas con el **trato al paciente** de una manera holística, valorando sus necesidades y adaptándolas al estado de salud-enfermedad, teniendo en cuenta aquellas variables a nivel socio-económico y educativo que determinan su **plan de cuidados**. Por otro lado, dan bastante importancia a la **entrevista** clínico-motivacional para el cambio de hábitos en el paciente en la consulta de enfermería, ya que es una competencia propia de gran importancia para la **promoción** de la salud. Las palabras **educación, información** también aparecen de forma muy frecuente en las respuestas del alumnado. Otra práctica que el alumnado considera de gran importancia son aquellas en las que se ha realizado alguna actividad de **prevención**, ya que de forma muy frecuente han determinado la práctica de **vacunas** como muy importante. También consideran que han adquirido de forma transversal habilidades no técnicas como la **comunicación** y el **trabajo en equipo** en el equipo asistencial en las diferentes prácticas.

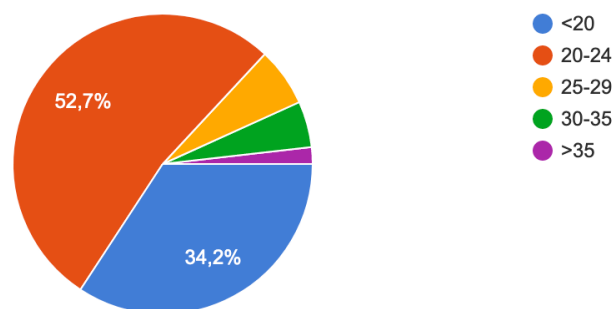
Informe cuantitativo:

this methodology. Others have been changed to suit the situation raised.

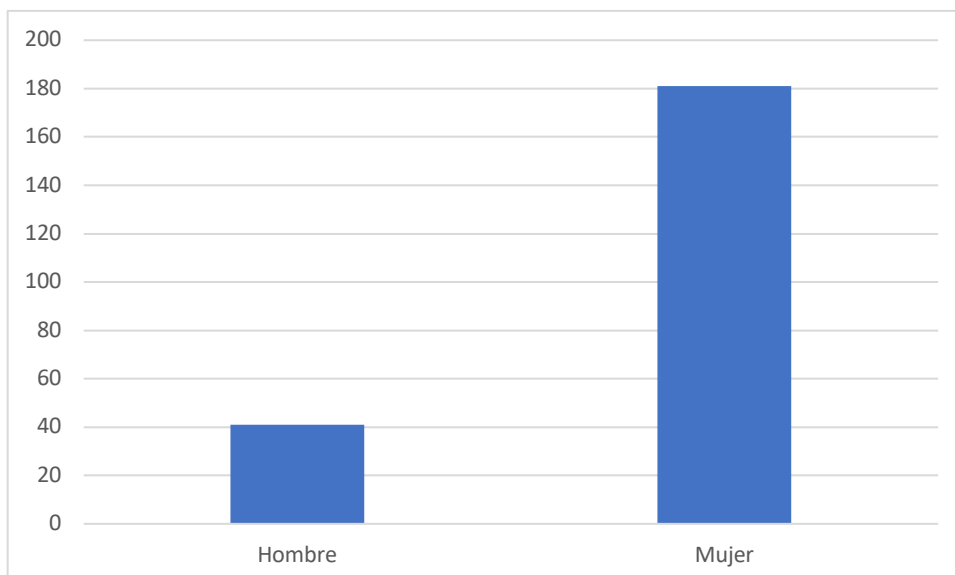
As an example, we present the grades of subgroups 1 to 5, although in total there are 13 subgroups corresponding to 3 theory groups of Granada added to those of Melilla.

In our sample of students we see how women between 20 and 24 years old predominate.

AGE



SEX



OVERALL SATISFACTION

Satisfaction has generally been quite good, the vast majority of students have globally evaluated the PID with a 4 and a 5.

Por medio de este proyecto se contribuyó al desarrollo de aptitudes que favorecieron la implementación de los conocimientos de nuestros estudiantes. La variabilidad de contextos de aprendizaje, así como las interacciones que se producían durante el desarrollo de las actividades, contribuyeron significativamente al desarrollo, en mayor o menor medida, de las Inteligencias propuestas por el autor Howard Gardner (interpersonal, intrapersonal, lingüística,...)

Las notas han sido parecidas a las del curso pasado se pudo observar reflejado en el incremento en las calificaciones con respecto a cursos anteriores tanto en Granada como en Melilla:

Curso 2020-2021: las calificaciones medias oscilan entre 9,5 y 9,77.

Curso 2019-2020: las calificaciones medias oscilan entre 8,71 y 8,89

Curso 2018-2019: las calificaciones medias oscilan entre 8,78 y 9,05

Podemos apreciar un aumento significativo en las notas con lo cual se ve adecuado el hecho de incorporarlo a la docencia en este próximo curso 2022-2023 perfeccionando y optimizando aquellos aspectos que se han señalado como mejorables.

Si así lo desean en Ceuta se puede retomar e implementar para desarrollar y obtener resultados similares.

G. Puntos fuertes, las dificultades y posibles opciones de mejora

PUNTOS FUERTES

A partir de los resultados obtenidos, podemos concluir que el proceso de gamificación de contenidos teóricos y prácticos puede ser efectiva si, mediante la realización de las diferentes actividades propuestas en el proyecto se consigue aumentar de forma exponencial la motivación del alumnado a lo largo del curso académico con una mayor participación, implicación en la asignatura y entusiasmo en su proceso de aprendizaje.

Mayor cohesión del profesorado en la gestión de las prácticas generando una mejor gestión de estas por parte del profesorado (evaluación continua, reuniones de equipos de trabajo por cada práctica, actualización y puesta en común de materiales didácticos en PRADO, etc).

Desde el punto de vista del estudiante: útil para repasar, reforzar y aplicar los contenidos:
“Hemos podido repasar el temario de la asignatura y de una manera entretenida

