

#lasletis: propuesta para introducir metodologías activas en el aula de Enfermería

Autores

Sánchez-Valdeón, Leticia*, Barrionuevo, Leticia

*Departamento de Enfermería

Nombre del Grupo de Innovación

LSALUD. Uso de los Serious Games en Ciencias de la Salud

RESUMEN

Actualmente los docentes nos encontramos ante un reto importante, que es no sólo el ser capaces de formar a nuestros alumnos en conocimientos técnicos o teóricos, sino dotarlos de habilidades y destrezas de cara a aplicar esos conocimientos en el campo del saber que los ocupe. En el caso concreto de los estudiantes de Ciencias de la Salud del Grado de Enfermería, uno de estas últimas habilidades es la de la comunicación, factor importante a la hora de poder establecer una correcta comunicación terapéutica y de ayuda con los pacientes y materia transversal donde las haya. Con esta experiencia de innovación pretendemos poner al alcance de los alumnos conocimientos y experiencias sobre las técnicas y habilidades de comunicación, usando medios digitales con el fin de que éstos permitan comprender, asimilar e interiorizar todos aquellos conceptos fundamentales para lograr alcanzar las competencias requeridas. La propuesta pretende introducir algunas metodologías activas como el *microlearning*, la *gamificación* o el *aprendizaje colaborativo* en el aula. Su objetivo es conseguir el compromiso de los alumnos, incentivar un comportamiento y promover un aprendizaje, que consiste en el empleo didáctico de grupos reducidos en los que los alumnos trabajan juntos para maximizar su propio aprendizaje y el de los demás. Tras la realización de la experiencia, el alumno podrá realizar, a través de la plataforma Moodle, una pequeña prueba de autoevaluación en la que se le harán una serie de preguntas con relación a la práctica, para comprobar si realmente ha adquirido los resultados que se habían fijado inicialmente. Al final de la asignatura, se llevará a cabo una autoevaluación final a modo de repaso para que los alumnos puedan comprobar las competencias que realmente han adquirido. Además, se pondrá a disposición de estos una encuesta de satisfacción que permita valorar su opinión con relación a la experiencia desarrollada.

Líneas de actuación: Gamificación; Aprendizaje Colaborativo; Innovación en Evaluación; Aprendizaje Servicio

Introducción

La adaptación al Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) ha desplazado el punto de gravedad desde la enseñanza hacia el aprendizaje, lo que ha obligado a modificar tanto la estructura de las enseñanzas, proceso en el que todavía estamos inmersos, como las propias metodologías docentes. El EEES nos traslada a un sistema de enseñanza centrado en el estudiante, en el que éste es el verdadero protagonista de su propio aprendizaje (Stuart, 2010), y en el que el profesor asume el papel de guía u orientador, abandonando su papel de “fuente” del conocimiento, con el fin de dotar al alumno de una formación integral, que aúne conocimientos, aptitudes y competencias (Markowitsch y Plaimauer, 2009).

La atención sanitaria va más allá de la mera realización de procedimientos dirigidos a la parte física del paciente; éste debe de ser tratado desde una perspectiva holística del cuidado. De forma

tradicional, se viene atendiendo a la persona en su plano físico, dejando descuidados todos aquellos aspectos intrínsecos a la misma y que influyen de forma directa en su recuperación. La facultad es el lugar idóneo para que los futuros Enfermer@s adquieran competencias con el fin llevar a cabo una actuación sanitaria efectiva, con una correcta interacción entre paciente y enfermer@. Los cuidados y la atención a los pacientes, se elaboran a partir de los hechos y situaciones que ellos mismos relatan y que los profesionales observan directamente de ellos y de sus familias. Establecer una comunicación terapéutica con la persona a la que se va a tratar, permite a los profesionales actuar dentro de un contexto que permita no sólo comprender y evaluar sus necesidades si no también poder dar cobertura a las mismas.

Experiencia innovadora

La propuesta de innovación que planteamos en este proyecto pretende introducir las metodologías activas que a continuación detallamos: *microlearning*, que es una estrategia o metodología educativa compuesta por pequeñas cápsulas o píldoras de información que permiten sintetizar las ideas principales de los contenidos que se van a desarrollar; *gamificación*, que es a la vez una estrategia, un método y una técnica que parte del conocimiento de los elementos que hacen atractivos a los juegos y los introduce en entorno no lúdicos, como puede ser la formación. Su objetivo es conseguir el compromiso de los alumnos, incentivar un comportamiento y promover un aprendizaje; o el *aprendizaje colaborativo* que consiste en el empleo didáctico de grupos reducidos en los que los alumnos trabajan juntos para maximizar su propio aprendizaje y el de los demás. Este método contrasta con el aprendizaje competitivo y el individualista.

Objetivos

- Conocer los objetivos de la comunicación terapéutica
- Practicar el pensamiento terapéutico
- Desarrollar la asertividad y la empatía
- Poner en práctica la escucha activa
- Conocer la importancia de trabajar con las emociones del paciente
- Asegurar la adquisición de nuevas competencias y habilidades tecnológicas necesarias por parte de docentes y estudiantes.
- Impulsar el *engagement* de los estudiantes, aumentando su motivación por aprender y favoreciendo la productividad y el rendimiento
- Mejorar la competencia digital de los estudiantes

- Impulsar la innovación de los equipos de trabajo ayudando a crear una ventaja competitiva una vez que se tengan que enfrentarse al mundo laboral.
- Permite el conocimiento de diferentes herramientas y recursos tecnológicos así como promover su práctica

Descripción de la experiencia

Como se ha señalado anteriormente, el programa de adquisición de competencias se llevará a cabo en la asignatura Comunicación y Habilidades Sociales en Salud, del Grado de Enfermería. Para ello nos hemos planteado las siguientes actividades:

1. Utilización de la aplicación Telegram: Como primera fase del proyecto, y previo al inicio de la experiencia, se enviará una serie de información a todos los estudiantes de la asignatura para darles la bienvenida e informarles sobre el proyecto que se va a llevar a cabo, animándoles a participar en éste. Todo ello será refrendado en una sesión presencial para la resolución de dudas. Se les dará un plazo de 7 días para que, de forma voluntaria, se unan a la experiencia a desarrollar.
2. Definición de los resultados observables que los alumnos deben adquirir en cada práctica (resultados de aprendizaje), con el fin de comunicar luego a los estudiantes qué se pretende alcanzar con el proceso de enseñanza-aprendizaje y en qué medida sus experiencias de aprendizaje se dirigen a esta consecución.
3. Diseño de las matrices de evaluación de cada una de las prácticas, que permitirán analizar el nivel de las competencias descritas. En ellas se recogerán las competencias a adquirir, los productos o resultados a conseguir, indicadores y niveles de logro.

Las prácticas se desarrollarán a lo largo de los meses de abril y mayo. En todas ellas se explicarán los objetivos a conseguir, así como el tipo de evaluación a realizar.

Plan de seguimiento e indicadores para evaluar los resultados

Tras la realización de la práctica correspondiente, el alumno podrá realizar, a través de la plataforma Moodle, una pequeña prueba de autoevaluación en la que se le harán una serie de preguntas con relación a la práctica, para comprobar si realmente ha adquirido los resultados que se habían fijado inicialmente. Para cualquier duda que pueda surgir en relación a ésta, los alumnos podrán ponerse en contacto con los profesores vía correo electrónico. Se intentará además que estas actividades de autoevaluación resulten atractivas para los alumnos, que no requieran un tiempo excesivo para su realización y que supongan para ellos una motivación que, finalmente, les ayude a mejorar su rendimiento académico.

Al final de la asignatura, se llevará a cabo una autoevaluación final a modo de repaso para que los alumnos puedan comprobar las competencias que realmente han adquirido. Además, se pondrá a

disposición de estos una encuesta de satisfacción que permita valorar la opinión de los alumnos con relación a la experiencia desarrollada.

Para valorar cualquiera de las metodologías utilizadas, se seleccionarán previamente 2 alumnos de tercer curso del Grado (matriculados en la asignatura) y que hayan superado la asignatura, a los que se entregarán las hojas de evaluación diseñadas y las actividades que se colgarán en la plataforma virtual Moodle, con el fin de detectar posibles errores de interpretación. La persona perteneciente al Personal de Administración y Servicios (PAS) que forma parte del proyecto se encargará de transcribir toda la información y, en su caso, las soluciones.

Se aplicarán estrategias de evaluación utilizadas en otras experiencias e iniciativas similares que nos ayudarán a definir e identificar áreas de mejora para ponerlas en práctica en sucesivas ocasiones. Además, se medirán los resultados con técnicas cuantitativas y cualitativas para obtener mejores resultados y conclusiones.

Resultados alcanzados

Los beneficios que se esperan conseguir con el proyecto son los siguientes:

- Mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, tratando de identificar las posibles dificultades que les puedan surgir al realizar las prácticas de la asignatura y, mediante del proceso de retroalimentación correspondiente, tratar de darles respuesta lo más rápido posible.
- Mejorar su motivación y su rendimiento académico.
- Complementar la docencia con la introducción de metodologías innovadores que proponen un aprendizaje autónomo, dinámico y efectivo.
- Desarrollo de la competencia digital de los estudiantes.
- Ampliar los conocimientos sobre herramientas tecnológicas que les pueden servir para un futuro.

Conclusiones y valoración de la experiencia

Si tuviéramos que esquematizar la evolución que los métodos docentes tradicionales pueden suponer hacia los métodos activos, dirigidos a la adquisición efectiva de las numerosas competencias que se definen en la titulación del Grado en Enfermería, podría servirnos el esquema que recogemos a continuación, que es precisamente, el que sigue nuestra propuesta:

ANTES		AHORA
Enseñar temario		Enseñar a elaborar temario
Transmitir conocimientos		Generar conocimientos
La asignatura es el centro		El estudiante es el centro
Formación específicamente técnica		Formación holística

Los nuevos métodos docentes deben ir más allá de la tradicional y exclusiva clase magistral y deben permitir desarrollar competencias frente al tradicional enfoque de transmisión de contenidos. En los métodos activos el estudiante ocupa el papel protagonista, siendo él mismo, guiado y motivado por el profesor, el que se enfrenta al reto de aprender y por tanto asume un papel totalmente activo en la adquisición del conocimiento.

Agradecimientos

A todos aquellos alumnos que han decidido y decidirán formar parte de esta experiencia docente, pues los grandes docentes resultan inspiradores para sus alumnos, pero esos alumnos son el motor real de dicha inspiración.

Referencias bibliográficas

- Jiménez-Barrera, M. (2022). Experiencia docente en la aplicación de metodologías activas de aprendizaje en la educación superior enfermera. *Index de Enfermería*; 31, 2 https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1132-12962022000200018
- Jiménez-Barrera, M. (2021). Formación del docente de enfermería en metodologías activas de aprendizaje: ¿es necesario en los sabers?. *Revista Habanera de Ciencias Médicas*; 20, 3 http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-519X2021000300019
- Markowitsch J, Plaimauer C. (2009). Descriptors for competence: towards an international standard classification for skills and competences. *J. Eur Industr Training*; 33: 817-37.
- Stuart G. (2010). Personal knowledge management and student learning. *J Busin Econ*; 8: 43-7.