

- **Categoría:**

## INNOVACIÓN Y CREATIVIDAD

- **Título:**

SALVADOR. "Cuando saber cómo funciona el cuerpo humano puede salvarte la vida"

- **Resumen:**

En el presente curso académico hemos llevado a cabo una actividad docente basada en la creación de un recurso educativo innovador en abierto y virtual que permita motivar, apoyar e incentivar el aprendizaje activo de los alumnos aplicando de forma integradora los diferentes conocimientos impartidos en las clases teóricas.

El proyecto SALVADOR consiste en que los estudiantes puedan encontrar la explicación fisiológica, anatómica o histológica de un conjunto de casos clínicos que ocurren en el escenario de una serie de ficción muy conocida como es "La casa de papel" de NETFLIX utilizando la red social Instagram para entablar comunicación con un personaje ficticio que "hemos incorporado nosotros en la trama" que es SALVADOR.

En este proyecto se pretende utilizar las redes sociales para aumentar la motivación para la realización de un trabajo que además aúna otros elementos motivadores como son el aprendizaje basado en casos y la simulación. Este Proyecto de Innovación Docente ha pretendido servir de motivación, apoyo e incentivo del aprendizaje activo de los alumnos y mejorar algunas competencias profesionales y sociales potenciando la capacidad de los estudiantes para manejarse de manera profesional dentro de entornos virtuales.

- **Justificación:**

Las metodologías activas son cada vez más utilizadas en los entornos de aprendizaje presencial, virtual o mixto. Entre las muchas actividades que se pueden realizar para aumentar la eficacia del docente para que los estudiantes obtengan los resultados de aprendizaje aquellas que utilizan las redes sociales están demostrando una gran capacidad de motivar e involucrar a los estudiantes. Estas actividades permiten a los docentes desempeñar su labor de manera más efectiva convirtiéndolos en facilitadores para los alumnos, los cuales evolucionan ejerciendo de constructores del conocimiento y gestores de su propio aprendizaje. Estos métodos y herramientas, cada vez más extendidas, están avalados por diversas instituciones académicas entre las que destacamos el Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), el cual promueve el desarrollo de metodologías basadas en el aprendizaje activo, con un modelo educativo basado en el trabajo de los alumnos, que integren, dentro de las clases de teoría, otras técnicas de enseñanza que

faciliten el aprendizaje en el aula universitaria, lográndose así una clase más dinámica y participativa.

- **Desarrollo:**

En el presente curso académico hemos realizado una actividad docente basada en la creación de un recurso educativo innovador en abierto y virtual que permite motivar, apoyar e incentivar el aprendizaje activo de los alumnos aplicando de forma integradora los diferentes conocimientos impartidos en las clases teóricas. En este proyecto hemos utilizado las redes sociales para aumentar la motivación para la realización de un trabajo que además aúna otros elementos motivadores como son el aprendizaje basado en casos y la simulación.

La actividad consiste en solucionar una serie de preguntas relacionadas con varios casos clínicos propuestos como escenario para atraer la atención del alumno. La novedad consiste en que todos los casos expuestos tienen un hilo conductor en un entorno ficticio basado en una de las series de televisión que más predicamento tienen en la actualidad en las personas de edad similar a la de nuestros alumnos: “La casa de papel” de NETFLIX. Los estudiantes tendrán que ayudar a uno de los protagonistas a hacerse pasar por enfermero y el único medio de comunicación con el exterior que tiene este personaje es una cuenta de Instagram con la que interacciona con los alumnos.

En cada una de las preguntas del ejercicio que sean elaboradas, el alumnado tendrá que desarrollar diferentes competencias:

- Trabajo en equipo
- Identificación de los resultados de aprendizaje trabajados en las clases de teoría.
- Integración de dichos resultados de aprendizaje en un entorno clínico.
- Revisión de contenidos (búsqueda de información de relevancia para completar los conceptos exigidos).
- Capacidad de síntesis (resumir de manera adecuada los aspectos más importantes del tema o conceptos requeridos para solucionar el caso).
- Competencias digitales (aprender a generar y diseñar esquemas, figuras o infografías desde plataformas gratuitas de fácil manejo).
- Habilidades de comunicación en las redes sociales para explicar conceptos relativos a la anatomía, histología o fisiología humana a través de una red social utilizando un lenguaje científico-sanitario adecuado que sea comprendido por todos los alumnos

del grupo y, que incluso, pueda ser de interés a cualquier persona externa al grupo que vea de utilidad el contenido.

La plataforma de Instagram ha sido utilizada para promover el debate y la discusión de temas por parte de los alumnos en torno a los casos planteados: (likes, me gusta, encuestas, preguntas con varias opciones, comentarios...). Con esta inclusión pretendíamos potenciar la comunicación y la exposición por parte de los alumnos y fomentar una mayor interacción en las redes sociales entre el alumnado y los docentes. Todo ello con la vista puesta en un futuro inmediato y como objetivo el poder utilizar también esta u otras redes sociales para la difusión de algunas de las respuestas en formato video o infografía y poder mejorar la evaluación del trabajo realizado mediante evaluación 360° (puntuación del profesor, puntuación de compañeros, puntuación a uno mismo). Además, la puesta en marcha de este proyecto ha supuesto una oportunidad para la formación en competencias digitales de todo el profesorado participante en el presente proyecto.

El plan de trabajo del proyecto se llevó a cabo en las siguientes fases:

1. Planificación y organización de actividades (Jun-Sep 2021):
  - a. El equipo de investigadores se reunirá para organizar las actividades
  - b. Redacción del guion (La historia que dará coherencia a todos los casos)
  - c. Establecer los casos, seleccionar resultados de aprendizaje y formato de preguntas para cada uno de ellos.
  - d. Elaboración de una ficha de actividad de presentación del proyecto.
  - e. Elaboración de una rúbrica de evaluación 360° (puntuación profesor, puntuación de compañeros y/o a uno mismo).
  - f. Elaboración cuestionarios y/o encuestas de evaluación de proyecto.
  
2. Formación del profesorado en competencias digitales (Sep 2021):
  - a. Todos los miembros del proyecto seguirán formándose en el manejo de las plataformas digitales y en el uso y gestión de redes sociales a través de los cursos del Plan de Formación del Profesorado de la UEM.
  
3. Planteamiento del proyecto al alumnado (Oct 2021)
  - a. El primer día de clase se explicará a los alumnos en qué consiste el proyecto
  - b. Se les facilitará la cuenta de Instagram en la que podrán interactuar

- c. Se les explicará la rúbrica de evaluación 360°.
  - d. Los detalles del proyecto, además de ser explicados en clase serán detallados y entregados al alumno a través del campus virtual (Ficha de la actividad).
4. Organización de alumnos en Grupos y Reparto de roles (Oct-Dic 2021)
- a. Una vez detallada la herramienta, se organizará de manera aleatoria a los alumnos en grupos de 4-6 alumnos.
  - b. En cada grupo, se establecerá el portavoz, que será el responsable de enviar las actividades entregables. Esta deberá ser firmado por todos alumnos del grupo como signo de aceptación.
  - c. En caso de que la actividad presencial del curso se vea afectada por la situación sanitaria actual, los alumnos deberán reunirse en plataformas colaborativas (Microsoft Teams/Google Meet/etc.).
5. Entrega y revisión de las actividades al profesor (Nov 21- Ene 22)
- a. Las actividades serán entregadas en 3 fases, las 2 primeras no evaluables y la última y definitiva en la que se evaluará el trabajo.
  - b. El profesor revisará las 2 primeras entregas con el objetivo de dar feedback a los alumnos sobre las respuestas, poniendo énfasis en la utilización de los conceptos trabajados en la teoría, en el formato de respuesta o en la justificación ofrecida.
6. Evaluación 360° (Ene 2022-Jul 2022)
- a. El alumno será evaluado mediante una rúbrica única y tendrá una valoración final de un máximo 9 puntos por su trabajo en grupo y de 1 punto por la evaluación por pares de sus compañeros.
7. Evaluación y divulgación del Proyecto (Feb-Dic 2022)
- a. Al final del proceso se realizará un cuestionario que recogerá aspectos relacionados con el desarrollo de la actividad.
  - b. Se realizará una encuesta acerca de la utilidad del proyecto y una valoración global de la actividad por parte de los alumnos.

- c. Se compararán resultados en preguntas de Pruebas objetivas de aprendizaje de años anteriores con las del presente curso en las que se evaluarán los mismos resultados de aprendizaje.
- d. Análisis y evaluación de los resultados obtenidos. En una reunión final del equipo docente valorará el grado de consecución de los objetivos planteados.
- e. Memoria final: Se elaborará una memoria con todos los resultados obtenidos del proyecto.
- f. Divulgación de resultados: Se realizarán comunicaciones en jornadas/congresos docentes.

- **Discusión/ Conclusiones:**

En el proyecto ya han participado un total de 229 alumnos de Enfermería. Buena parte de los alumnos mostraron una alta implicación en el proyecto mostrando una alta involucración en la trama propuesta. Tanto fue así que, como se puede observar en el Anexo 2, algunos de los trabajos presentados incluyeron figuras muy trabajadas con relación tanto a los resultados de aprendizaje como a los personajes de la serie.

El hecho de que la serie transcurra durante un atraco en el que surgen numerosos accidentes relacionados con la salud nos aporta una cosmogonía ideal para utilizarla de escenario en el que incluir los resultados de aprendizaje de los campos de la anatomía, histología y fisiología de los que consta nuestra asignatura. Así pudimos incluir preguntas acerca de las cavidades corporales, planos, terminología anatómica, homeostasis, tejidos nervioso, muscular y cutáneo o por supuesto todos los sistemas del organismo (inmune, endocrino, cardiovascular, digestivo, renal, reproductor, respiratorio y nervioso).

Uno de los objetivos a largo plazo de este proyecto es que las herramientas desarrolladas puedan alcanzar a otras asignaturas de manera transversal como podría ser Fundamentos de Bioquímica, biología y nutrición también del primer curso de Enfermería. Y adicionalmente, que alcanzara verticalmente a los alumnos de segundo en asignaturas más avanzadas. Esta expansión de las herramientas desarrolladas dotaría de una homogeneidad a la actividad docente en nuestro grado que podría ayudar de manera definitiva a los estudiantes a la hora de integrar conocimientos comunes o relacionados entre estas asignaturas haciendo más eficaz su proceso de aprendizaje. El hecho de que uno de los canales utilizados sea las redes sociales, en el comienzo focalizado en Instagram, hace que el alcance pudiera ser mucho más universal tanto en el grado como en otros grados de la universidad.