

1. Categoría

Innovación y Creatividad

2. Título

Escape room: herramienta de aprendizaje en Enfermería en Salud Mental a través del arte.

3. Resumen

La gamificación ha revolucionado la educación universitaria, impulsada por nuevas tecnologías y la pandemia Covid-19. Este estudio innovador diseñó un escape room ambientado en el histórico "*Hospital de Ignoscents, Folls e Orats*" de Valencia, asociado con obras de arte de artistas con trastornos mentales.

Objetivo: Diseñar e implementar un escape room para fomentar el aprendizaje reflexivo, el pensamiento crítico, las habilidades de toma de decisiones y el trabajo en equipo a través de la historia de la psiquiatría, los trastornos mentales y el estigma asociado.

Metodología: Estudio descriptivo transversal con 42 estudiantes de tercer año de Enfermería en Salud Mental durante el curso 2023-2024. Se utilizó la escala GAMEX y un cuestionario ad hoc para evaluar la experiencia del escape room.

Resultados: Los estudiantes encontraron la gamificación divertida y útil, participando activamente y viéndola como una herramienta educativa eficaz. Más del 95% de los participantes estaban muy motivados. Las dimensiones de la escala validada GAMEX obtuvieron puntuaciones altas y la satisfacción general superó el 90%, demostrando disfrute y profundización en los aspectos clave de la asignatura.

Conclusiones: Los estudiantes lo percibieron como una valiosa herramienta educativa para su formación, justificando la implementación de más escape rooms en la enseñanza universitaria.

4. Justificación

La gamificación se ha convertido en una herramienta de aprendizaje en el entorno educativo. Dentro de este marco, una estrategia innovadora que se puede emplear en la universidad es el escape room. Esta técnica se basa en un juego interactivo en el que los participantes están encerrados en una sala y deben trabajar juntos para resolver una serie de acertijos y escapar antes de que se acabe el tiempo. El uso del escape room como herramienta de aprendizaje está ganando popularidad debido a la diversidad de habilidades que se pueden desarrollar a través de esta metodología. Además, el uso de la gamificación en la formación universitaria no solo promueve el desarrollo de habilidades diversas, sino que también tiene el potencial de hacer que las asignaturas sean más atractivas para los estudiantes. Al incorporar elementos lúdicos y dinámicas de juego, la gamificación transforma el aprendizaje tradicional en una experiencia más interactiva y motivadora, lo que puede aumentar el interés y la participación del alumnado.

Por ello, el propósito de este estudio fue diseñar e implementar un escape room ambientado en el primer hospital psiquiátrico del mundo "*Hospital de Ignoscents, Folls e Orats*" ubicado en Valencia, asociándose con obras de arte de artistas que han sufrido trastornos mentales y evaluar su efectividad como herramienta didáctica en el grado. Para ello, se llevó a cabo un estudio cuantitativo descriptivo mediante encuestas. Se utilizó un cuestionario diseñado específicamente para recolectar las percepciones del impacto de la actividad.

5. Desarrollo

El escape room fue diseñado por el profesor responsable de la asignatura de Enfermería en Salud Mental junto con los colaboradores docentes de la misma durante el curso 2023-2024. La actividad se estructuró en torno a diferentes pruebas ambientadas en el primer psiquiátrico del mundo, el “Hospital de Ignoscents, Folls e Orats” ubicado en Valencia (*Anexo 4, foto 6*), asociando el uso de obras de arte y personajes históricos con problemas de salud mental para comprender y conocer más en profundidad su patología y reducir el estigma hacia el paciente con trastorno mental grave. Se llevó a cabo después de impartir los contenidos teóricos de la asignatura de salud mental.

Los rompecabezas y las pruebas se organizaron de forma lineal, es decir, cada uno de los acertijos les conducía al siguiente, con un total de ocho acertijos hasta llegar al premio final que era la obtención de “la piedra de la locura” (título similar al famoso cuadro “La extracción de la piedra de la locura” del Bosco, 1494). En el caso de no poder resolverlos y pasados 5 minutos de la lectura del acertijo, los participantes podían usar una pista para resolverlo, con una penalización de 5 minutos por usarlas.

Previa a la entrada en la sala de escapismo (aula de simulación de alta fidelidad de la universidad), el profesor informó acerca de las normas del escape room (*Anexo 1, hoja 1*). Una vez iniciado el juego, la sala estaba iluminada con velas led y cada estudiante disponía de una linterna facilitada por el profesor. Una vez dentro de la sala, se proyectó en una pizarra digital un video introductorio (*Anexo 4, foto 8*) donde se explicaba la evolución de la psiquiatría desde sus orígenes hasta la actualidad y la forma en cómo se trataba a los enfermos mentales haciendo énfasis en el estigma y la repercusión en la sociedad. Una vez acabado el video, se inicia una cuenta atrás de 60 minutos dando inicio al escape room.

En los acertijos de la actividad se trabajaron los siguientes resultados de aprendizaje del curso:

Acertijo 1: Adquirir conocimientos básicos sobre la historia de la psiquiatría. (Cuadro “La nave de los Locos”). *Anexo 1, páginas 2 y 3.*

Acertijo 2: Identificar los síntomas positivos y negativos de los trastornos psicóticos. *Anexo 1, página 4.*

Acertijo 3: Conocer el rango terapéutico del litio y manejo del paciente con trastorno bipolar. (Cuadro titulado “La extracción de la piedra de la Locura”). *Anexo 1, página 5 y anexo 2 página 6.*

Acertijo 4: Adquirir conocimientos sobre el manejo de la contención mecánica y la seguridad del paciente. *Anexo 2, páginas 7 y 8.*

Acertijo 5: Saber clasificar las drogas psicoactivas según su efecto en el sistema nervioso central. *Anexo 2, página 9.*

Acertijo 6: Reconocer e interpretar signos y síntomas del riesgo de suicidio. Anexo 2, página 10 y anexo 3 página 11.

Acertijo 7: Identificar los diferentes trastornos de personalidad a través de sus características definitorias. (Cuadro titulado "El grito. Edvard Munch. "). Anexo 3, páginas 12 y 13.

Acertijo 8: Adquirir conocimientos básicos sobre la historia de la psiquiatría. (Cuadro titulado "Autorretrato. Vincent Van Gogh"). Anexo 3, página 14.

Para salir de la sala de escapismo, los estudiantes tuvieron que resolver 8 enigmas o acertijos utilizando los recursos, cajas fuertes, cajas con combinaciones, códigos numéricos y actividades a su disposición (*Anexo 4. Foto 7*) que se encontraban en la sala de escape. El grupo que acertase los 8 enigmas dentro de los 60 minutos que dura el escape room, conseguía "la piedra de la locura" y la llave que les permitiría abrir el cofre que estaba ubicado en un altar donde encontrarían la recompensa: dos preguntas del examen de enfermería en salud mental que sólo podrían leer durante 30 segundos (se decidió añadir ese elemento de competición para salir del escape room y aumentar el grado de motivación por el juego) y la apertura de las puertas del "*Hospital de Ignoscents, Folls e Orats*" permitiendo a los estudiantes salir de la sala de escapismo. (*Anexo 3, página 15*).

Durante el transcurso del juego, mientras cada grupo estaba en la sala de escapismo (*Anexo 4, foto 10*), el profesor de la asignatura estaba presente en la sala de control (paralela a la sala de escapismo con un falso espejo (cámara Gesell)) para supervisar el rendimiento de los estudiantes en todo momento (*Anexo 4, foto 9*). Este profesor no prestó ninguna ayuda, sino que se limitó a hablar a través de un micrófono para confirmar que una prueba se había completado correctamente y que los alumnos podían continuar con el siguiente acertijo verificando que se había resuelto satisfactoriamente.

6. Discusión/Conclusiones

Emplear herramientas como el escape room en la formación universitaria del grado de Enfermería supone una adaptación a nuevas maneras de aprendizaje que complementan los conocimientos que se imparten en la asignatura de enfermería en salud mental en el grado, y contribuye al desarrollo de aptitudes y actitudes de los estudiantes, mejorando así la atención al paciente con problemas de salud mental, aumentando el nivel de cuidados específicos que precisan estos pacientes y disminuyendo el estigma hacia el trastorno mental grave.

La experiencia del escape room con estudiantes del grado de enfermería ha sido valorada muy positivamente, tanto por los alumnos como por los instructores además de ser una herramienta novedosa y pionera en España ya que actualmente no se ha desarrollado un escape room presencial de salud mental en la universidad. Ha servido para complementar los conocimientos teóricos impartidos en la asignatura, fijando conceptos que el profesorado considera importantes y puede ayudar a cambiar prejuicios hacia la enfermedad mental reduciendo el estigma de los trastornos mentales. Además, asociar la salud mental con el arte ilustrando personajes históricos plasmados en los cuadros con una patología mental permite conocerlas más en profundidad, puesto que el arte no solo es una forma de expresión, sino también una herramienta de aprendizaje. Los resultados obtenidos motivan a seguir trabajando en esta línea, lo que se traducirá en la creación de nuevos escenarios de la sala de escapismo para potenciar el aprendizaje teniendo en cuenta que se considerarán como un complemento y no como un sustituto de los actuales métodos de enseñanza.

En conclusión, los estudiantes percibieron el escape room con gran potencial como herramienta educativa en la formación y aprendizaje reflexivo en la asignatura de salud mental del grado de Enfermería. Demostrar el valor educativo de un juego de escapismo y su aceptación entre los estudiantes puede justificar el desarrollo y la aplicación de más escape room en la enseñanza de este grado preparándoles mejor para manejar situaciones reales con pacientes, contribuyendo a la calidad de los cuidados.

ANEXOS:

Anexo_1. desarrollo escape room páginas 1-5.

Anexo_2. desarrollo escape room páginas 6-10.

Anexo_3. desarrollo escape room páginas 11-15.

Anexo_4. Fotos complementarias.

- Foto 1. El grito. Edvard Munch.
- Foto 2. Autorretrato. Vincent Van Gogh

- Foto 3. Cabeza de mujer llorando III. Pablo Picasso.
- Foto 4. Ansiedad. Edvard Munch.
- Foto 5. Saturno devorando a su hijo. Francisco de Goya.
- Foto 6. Cartel sala de escapismo.
- Foto 7. Material escape room.
- Foto 8. Sala escapismo sin estudiantes.
- Foto 9. Desarrollo escape room con estudiantes (1).
- Foto 10. Desarrollo escape room con estudiantes (2).