

El Escape Room como metodología docente para la formación universitaria en Enfermería

Introducción

En los últimos años están surgiendo numerosas metodologías que pretenden rediseñar la forma de enseñar en el entorno universitario.

Frente a la forma clásica de enseñar, la clase magistral, las nuevas metodologías educativas intentan que el alumnado se involucre más activamente en su aprendizaje, buscando una mayor motivación y compromiso por su parte. Así, el interés por los juegos didácticos es cada vez mayor porque, a través de la motivación, se puede captar la atención y el pensamiento de los estudiantes en el aula.

De esta manera, el uso del denominado "serious game" puede ser beneficioso para el razonamiento clínico y la toma de decisiones, a la par que útil y satisfactorio para los estudiantes, como enfoque complementario a la práctica tradicional y a la formación en otras simulaciones.

A la luz de los beneficios de este modelo de enseñanza, y del reto y motivación que suponen los *Escape Room* para la población general, junto con su rápida expansión, se decidió llevar a cabo esta experiencia con el alumnado de Grado en Enfermería para la asignatura Historia, Teoría y Métodos de la Enfermería II.

Objetivo

El objetivo de esta investigación fue evaluar cuantitativa y cualitativamente la experiencia de juego de los participantes de un *Escape Room* realizado en la asignatura de Historia, Teoría y Métodos de la Enfermería II, de segundo curso, del Grado en Enfermería del Centro Universitario de Enfermería de Cruz Roja, adscrito a la Universidad de Sevilla.

Metodología

Este estudio se realizó en dos fases. En la primera se realizó un *Escape Room* con el alumnado y, en la segunda fase, se realizó un estudio descriptivo y transversal mediante un cuestionario que se aplicó después del juego. Este procedimiento se llevó a cabo a lo largo de 3 cursos académicos (21/22, 22/23 y 23/24) tras terminar la programación de todas las clases teóricas, de manera previa al examen.

El *Escape Room* consistió en 10 pruebas basadas en el contenido temático de la asignatura. Tras superar cada prueba se obtenía una pista y, uniendo las 10 pistas, se formaba el código final para ganar.

Se dividió al alumnado en grupos, y todos competían a la vez. La prueba tuvo una duración de 2 horas.

Las pruebas trataron contenidos del Proceso de Atención Enfermera, desde la valoración a la evaluación, utilizando la taxonomía enfermera estandarizada. Se utilizaron ejercicios de lectura comprensiva, cálculo, o búsqueda en bases de datos, así como criptogramas, crucigramas o jeroglíficos.

Para el cuestionario, se partió de una muestra de 107 personas que participaron en el juego entre los 3 cursos. Todos los participantes fueron de 2º de Grado en Enfermería del Centro Universitario de Enfermería de Cruz Roja, adscrito a la Universidad de Sevilla, en la asignatura de Historia, Teoría y Métodos de la Enfermería II, alojada en el primer cuatrimestre del curso.

Los participantes aceptaron voluntariamente, de manera escrita, su consentimiento para participar en la encuesta y, previamente, se les informó del contenido y objetivo de la investigación, así como del trato anonimizado y confidencial de las respuestas obtenidas.

El cuestionario utilizado fue el GAMEX (Gameful Experience Scale), de 27 ítems, en la versión validada al español y para estudiantes de enfermería. Las opciones de respuesta fueron de tipo Likert (1, total desacuerdo, a 5, totalmente de acuerdo), con variaciones según la

dimensión evaluada. Se compuso de 6 dimensiones en torno a la experiencia de los participantes en ambientes gamificados: Diversión (6 ítems), Absorción (6 ítems), Pensamiento Creativo (4 ítems), Activación (4 ítems), Ausencia de Afecto Negativo (3 ítems), y Dominio (4 ítems). También se incluyó una pregunta abierta para permitir la opinión del alumnado sobre aspectos de mejora, sensaciones o aspectos positivos.

Los datos fueron recogidos con la herramienta Google Forms ®, y analizados de manera descriptiva. Las respuestas a la pregunta abierta se analizaron y agruparon en categorías, referidas a satisfacción con el juego, sensaciones durante el mismo, utilidad y aspectos de mejora.

Resultados

Un total de 75 estudiantes participaron en la encuesta (tasa de respuesta del 80% sobre muestra n=107). Las edades oscilaron entre los 18 y 49 años; la mayoría de la muestra tuvo 21 años (32%).

En la dimensión DIVERSIÓN, se valoraron con máxima puntuación (5, totalmente de acuerdo) cinco de las seis preguntas.

En la dimensión ABSORCIÓN, entre un 15% y 25% de la muestra no consiguió abstraerse del mundo real, mientras, entre el 50% y 80% sí lo consiguió.

En la dimensión PENSAMIENTO CREATIVO, entre el 50% y el 80% consiguió ser sentirse imaginativo, creativo o explorador.

La dimensión ACTIVACIÓN destacó que hasta el 80% del alumnado consiguió sentirse activo, emocionado, nervioso e incluso frenético.

La dimensión AUSENCIA DE AFECTO NEGATIVO, medida inversamente, mostró entre el 70% y 85% de la muestra en puntuación de 1 (totalmente en desacuerdo), en relación a haberse sentido hostil, molesto o frustrado.

Por último, la dimensión DOMINIO mostró menos diferencias y entre un 40% y 70% de la muestra consideró sentirse influyente, autónomo, dominante o confiado durante el juego.

En cuanto a la valoración CUALITATIVA, los participantes destacaron que volverían a repetir la actividad por la diversión, la gran utilidad para repasar la materia y la buena oportunidad de trabajar en equipo. También se recalcó la importancia de tener menos ruido ambiental, haber repasado más la materia de manera previa o la dificultad para progresar en algunas pruebas.

Conclusiones

Basándonos en el discurso de los estudiantes de enfermería se puede afirmar que este juego es una herramienta válida para profundizar los contenidos de la asignatura y trabajar ciertas competencias específicas en el alumnado.

Los estudiantes de enfermería han encontrado en el juego una metodología didáctica, divertida y bien estructurada, que les hace partícipes en un esfuerzo colectivo por la educación. También afirman que el *Escape Room* es una buena oportunidad para trabajar en equipo y para salir de la rutina de la clase magistral. Por ello, demandan más juegos como éste a lo largo de la carrera, es decir, en otras asignaturas.

Los resultados de esta investigación se asimilan a los de otros estudios anteriores en estudiantes de enfermería. Como aspectos a tener en cuenta, se observó la importancia del tiempo de preparación del juego, así como la implicación del profesorado desde el primer momento; aun así, después de hacer el primer juego el proceso suele ser mucho más fácil para el profesorado en las posteriores experiencias.

Por otra parte, los resultados positivos sobre la utilidad del *Escape Room* para la enseñanza en profesiones sanitarias están en línea con otros estudios, que promueven el trabajo en equipo y las habilidades de comunicación y ayuda interpersonal. Estas habilidades, generalmente, se trabajan en entornos de simulación clínica; sin embargo, el costo de

un aula de simulación es más caro, mientras que un *Escape Room* solo necesita inversión en algunos elementos de fácil acceso o consumibles.

El *Escape Room* se posiciona como una herramienta útil para la enseñanza universitaria en Enfermería. Este juego didáctico permite que el alumnado se divierta con el aprendizaje, valore los conocimientos y técnicas que aporta la asignatura, y pueda trabajar en equipo. Además, los estudiantes valoran positivamente que esta experiencia se haya vivido durante su periplo universitario.

PALABRAS CLAVE

Enfermería; Docencia Universitaria; Aprendizaje Basado en el Juego; Escape Room; Innovación.