

PROYECTO DE INNOVACIÓN DOCENTE: RESULTADOS DE LA INCORPORACIÓN DE ESTUDIO DE CASO Y KAHOOT!, PARA EL FORTALECIMIENTO DE LOS APRENDIZAJES EN SALUD DE LA MUJER EN ESTUDIANTES DE ENFERMERÍA

TEACHING INNOVATION PROJECT: RESULTS OF CASE STUDY INCORPORATION AND KAHOOT!, FOR THE STRENGTH OF WOMEN'S HEALTH LEARNING IN NURSING STUDENTS

Giselle Riquelme Hernández. Matrona. Magíster en Enfermería, mención
Gestión Clínica.

Profesora Asociada Regular. Carrera de Enfermería. Facultad de Medicina Clínica Alemana- Universidad
del Desarrollo. Chile

Riquelme Hernández, G. (2020). **PROYECTO DE INNOVACIÓN DOCENTE: RESULTADOS DE LA INCORPORACIÓN DE ESTUDIO DE CASO Y KAHOOT!, PARA EL FORTALECIMIENTO DE LOS APRENDIZAJES EN SALUD DE LA MUJER EN ESTUDIANTES DE ENFERMERÍA.** Revista Ene De Enfermería, 14(3). Consultado de <http://ene-enfermeria.org/ojs/index.php/ENE/article/view/1039>

RECIBIDO: Septiembre 2019
ACEPTADO: Febrero 2020
PREEDICIÓN (resumen): Febrero 2020
PUBLICADO: Agosto 2020

Resumen

Metodologías como estudio de caso y gamificación favorecen el desarrollo de un aprendizaje profundo, significativo y duradero en el estudiante, amoldándose a las exigencias del nuevo milenio. El presente artículo muestra el desarrollo y resultados de un proyecto de innovación docente realizado en estudiantes de tercer año de Enfermería, cuyos objetivos fueron incorporar el estudio de caso y Kahoot! en la unidad de Enfermería Ginecológica; comparar el rendimiento académico de los estudiantes con y sin estas metodologías en dicha unidad; y conocer la percepción de ellos en relación al uso de estas metodologías. El proyecto contó de 4 fases: diagnóstico de las necesidades de aprendizaje, selección y diseño de las metodologías a utilizar, implementación de éstas y evaluación de su efectividad. Dentro de los resultados se observó un incremento de 6 décimas sobre del promedio de notas del certamen de la unidad entre un año y otro ($t=3,991$). Por su parte, los estudiantes calificaron con nota 6.7 (escala 1 a 7) la experiencia vivida y la iniciativa docente, y el 100% de ellos recomendó la utilización de estas metodologías en otras unidades y/o asignaturas. A la luz de los hallazgos, cabe señalar que el uso de estas metodologías aumenta el nivel de satisfacción del estu-

dante en su proceso de aprendizaje, favoreciendo la integración de los contenidos teóricos y prácticos, lo que se refleja, además, en una mejora en el rendimiento académico de la unidad evaluada.

Palabras claves: aprendizaje, metodologías, estudio de caso, enfermería.

Abstract

Methodologies such as case study and gamification promote the development of deep, meaningful and lasting learning in the student, adapting to the demands of the new millennium. This article shows the development and results of a teaching innovation project carried out on third-year nursing students, whose objectives were to incorporate the case study and Kahoot! into the Gynecological Nursing unit, compare students' academic performance with and without these methodologies in that unit, and to know the perception of them in relation to the use of these methodologies. The project had 4 phases: diagnosing the needs of learning, selecting and designing the methodologies to be used, implementation of these and assessing their effectiveness. Among the results, an increase of 6 tenths of the average scores of the contest was observed from one year to the next ($t=3,991$). For their part, the students rated the experience and the teaching initiative with grade 6.7 (range 1 to 7). 100% of them recommended the use of these methodologies in other units and/or course. In light of the findings, it should be noted that the use of these methodologies increases the level of student satisfaction in their learning process, promoting the integration of theoretical and practical content, which

is reflected, in addition, in an improvement in the academic performance of the unit evaluated.

Keywords: learning, methodologies, case study, nursing.

INTRODUCCIÓN

En estos últimos años, se ha convertido en un aspecto fundamental y central de la educación superior, moverse desde las clásicas metodologías de aula, enfocadas en un docente protagonista, a metodologías más modernas capaces de estimular la motivación del estudiante, posicionándolo como actor principal de su aprendizaje. No obstante, la tarea no ha sido fácil. Recorrer el camino desde un modelo educativo centrado en la enseñanza hacia uno centrado en el aprendizaje, implica un proceso de renovación metodológica que sea capaz de garantizar un aprendizaje donde el estudiante exista como protagonista, asumiendo la responsabilidad de ser proactivo, implicarse y comprometerse en aprender, para generar así un aprendizaje significativo y duradero ⁽¹⁻⁶⁾. A su vez, el docente deberá cautelar que dicho aprendizaje sea activo, individual, constructivo, contextualizado, motivador y basado en experiencias reales ⁽²⁾.

La combinación de ambos agentes, por tanto, elevan el nivel de exigencia para cada actor de la educación superior ⁽⁵⁾. En la actualidad es común observar un mayor número de jóvenes que acceden a la educación superior sin contar necesariamente con la preparación adecuada para enfrentarse a este nuevo mundo ^(5, 6), muchos de los cuales, son

acogidos por docentes estancados en un modelo clásico, incapaz de adaptarse a las nuevas exigencias.

Bajo este contexto, es fundamental el rol del docente como agente articulador del aprendizaje, y, por tanto, las estrategias metodológicas que empleará para lograr el cambio. Es así aquí que surge la interrogante de cuál o cuáles serán entonces las mejores metodologías a emplear en este desafío. Si bien no existe un consenso sobre la mejor estrategia metodológica a utilizar, sí hay acuerdo en que independiente de cuál o cuáles se seleccionen en el proceso de enseñanza, deben otorgar oportunidades y condiciones al estudiante que promuevan su aprendizaje, y que más allá de la utilización de un método único, la mejor estrategia sería la combinación de diferentes metodologías diseñadas de forma sistemática, intencional y coherentes con el currículo ^(1, 2, 7), que favorezcan la formación de un profesional integral, más versátil y acorde al mundo laboral ⁽⁴⁾.

Existen diversas metodologías activas, todas ellas orientadas a lograr un aprendizaje efectivo. La selección de éstas dependerá directamente de la orientación curricular, y, por ende, de los resultados de aprendizaje que se desean lograr en la asignatura a intervenir. En base a esta proposición, metodologías orientadas al aprendizaje basado en jue-

gos, el estudio de caso, la gamificación, el aprendizaje basado en problemas, el estudio dirigido y el método de expertos (7), entre otras, son herramientas fundamentales para lograr un aprendizaje más profundo, significativo y duradero en el estudiante, mejorando aspectos como el rendimiento académico y la participación en clases (8,9).

Dentro de las metodologías mencionadas, el estudio de caso suele ser una de las más empleadas en educación superior en distintos ámbitos; nació como una estrategia de enseñanza-aprendizaje en los programas de derecho de la Universidad de Harvard, para ampliarse posteriormente a otras disciplinas, siendo el área de la salud, la que más la utiliza (10). Esta metodología incentiva el pensamiento crítico y la resolución de problemas, al posicionar al estudiante en una situación real, desafiándolo a pensar más allá del aula, a integrar la teoría con la práctica, y a interactuar con sus pares y su docente, logrando así la colaboración mutua para aprender (11-13).

Para su utilización es importante el manejo que el docente posea de la técnica y la preparación correcta y profunda de ésta, previo a su aplicación (10), ya que implica que el docente sea capaz de enseñar a los estudiantes a manejar la información y desarrollar modelos

conceptuales, utilizando la evidencia disponible como base para la toma de decisiones (11).

Continuando con las metodologías activas, aquellas que estimulan el aprendizaje entre pares y emplean elementos lúdicos en su ejecución, han experimentado un auge en los últimos años, fundamentado en los elementos que caracterizan a las nuevas generaciones de estudiantes. Es en este contexto que ingresa el concepto de gamificación, entendido como el uso de mecanismos, pensamientos y estéticas, para cautivar a los individuos, incitándolos a actuar y resolver problemas, e influyendo en su comportamiento, mediante vivencias que se van conformando a través del juego, utilizando la motivación como herramienta para el logro de un objetivo en concreto (8). Si bien existe cierta controversia en relación a una definición exacta del concepto de gamificación, la más aceptada deriva de Sebastian Deterding, quien la definió como el diseño y uso de elementos de juego, en contextos no lúdicos (14,15).

Las herramientas de gamificación permiten enseñar y retener información, potenciando en el estudiante la habilidad para la resolución de problemas, la colaboración y la comunicación, habilidades también observadas en el uso del análisis del estudio de caso (14,16-18); el

desarrollo de todas estas habilidades es fundamental en estudiantes de carreras de la salud, como ocurre con Enfermería, pues adquieren especial relevancia para el logro de un futuro desempeño profesional de calidad. En su implementación utilizan dispositivos electrónicos, tales como smartphone y tablet, que se encuentran en el cotidiano vivir de los jóvenes actuales. Sin ir más lejos, la utilización de estos dispositivos electrónicos, bajo un propósito lúdico para la enseñanza en el ámbito de la salud, toma un elemento que suele ser distractor en el aula, como ocurre con los celulares, y lo incorpora a la dinámica profesor –estudiante, favoreciendo el uso eficiente del tiempo en la sala de clases, ya que ofrece más espacio para el análisis, la reflexión y el debate de ideas ^(8, 9, 18).

En la implementación de la gamificación se incorporan diversas herramientas y aplicaciones tecnológicas, entre las que se encuentra el Kahoot!, aplicación gratuita que puede ser utilizada en smartphone y tablet, y que posee la ventaja de favorecer el aprendizaje entre pares y la interacción bidireccional entre estudiante y docente, cautivando a generaciones de estudiantes acostumbrados al uso de estos dispositivos ^(14,19-23). Puede ser utilizado en diversas actividades en el aula, tales como evaluar una lectura que el estudiante debía preparar

previamente o evaluar lo comprendido posterior a una clase participativa o un análisis de estudio de caso, entre otros ⁽⁹⁾.

Esta herramienta permite construir encuestas, cuestionarios y discusiones, las que son respondidas en tiempo real por el alumno, haciendo factible la entrega de feedback inmediato, a través de puntajes, lo que, a su vez, va haciendo un ranking con los resultados de los estudiantes, en base al número de respuestas correctas ^(8,9). Tiene además una aceptación positiva por parte del alumnado, mejorando la asistencia a clases, la motivación para aprender y equiparando la participación en el aula entre estudiantes menos participativos con aquellos que generalmente presentan mayor participación ^(8, 9). Finalmente, la combinación de características como enfrentar al estudiante a un reto, incentivar su curiosidad y desplegar un ambiente con cierto grado de fantasía, hacen de Kahoot!, una herramienta metodológica bastante exitosa ⁽⁹⁾.

Siguiendo estas premisas, y con el propósito de mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de los contenidos del área de salud de la mujer, se desarrolló el primer semestre del 2018, un proyecto de innovación docente cuyos objetivos fueron: incorporar las metodologías activas de estudio de caso y

Kahoot!, en la unidad de Enfermería Ginecológica de la asignatura de Enfermería de la Mujer y el Recién Nacido, de una universidad privada de Chile; comparar el rendimiento académico de los estudiantes que cursaron la asignatura sin estas metodologías vs aquellos que sí la experimentaron; y finalmente, conocer la percepción de los estudiantes participantes en relación al uso de las metodologías mencionadas.

MÉTODO

El presente estudio correspondió a un proyecto de innovación docente realizado en estudiantes de tercer año de la carrera de Enfermería, en una universidad privada de Chile. Participaron todos los estudiantes inscritos en dicha asignatura el año 2018, ascendiendo a un total de 74 alumnos.

La intervención se desarrolló en cuatro fases, las que se describen a continuación:

Fase 1. Diagnóstico de las necesidades de aprendizaje presentes en la asignatura: se realizó el análisis de las unidades de contenido de la asignatura, en busca de aquellas que habían presentado mayores dificultades de comprensión por parte de los estudiantes de años anteriores. Para este fin, fueron revisadas las evaluaciones del curso de semestres anteriores (certámenes y

exámenes teóricos de finalización), identificándose que la unidad de enfermería ginecológica era la que presentaba el más bajo rendimiento.

Fase 2. Diseño de las metodologías a implementar: una vez identificada la unidad a intervenir (Enfermería Ginecológica), se revisó bibliografía actualizada sobre estrategias educativas, para seleccionar aquellas que fuesen coherentes con los resultados de aprendizaje de la unidad de contenido señalada, el proyecto educativo de la universidad, y los recursos con los que cuenta la institución para su implementación. Cabe mencionar, que el proyecto educativo institucional busca desarrollar entre sus ejes temáticos el aprendizaje autorregulado, el aprendizaje entre pares y la gamificación, por lo cual, las metodologías a seleccionar debían estar en coherencia con dichos ejes. Bajo estas premisas, se seleccionaron el estudio de caso, metodología que permite el desarrollo del aprendizaje autorregulado, y la gamificación a través de la aplicación tecnológica kahoot!,

Fase 3. Implementación de las metodologías seleccionadas: previo a la sesión presencial, cada estudiante debía desarrollar una guía de estudio anticipatoria, construida por la docente del curso, que entregaba un resumen del tema a abordar, con preguntas específicas a ser

desarrolladas a través de la revisión de bibliografía determinada, es decir, cada guía presentaba una lectura con un propósito previamente definido, lo que permitía cautelar el tiempo que el estudiante destinaría a su desarrollo, evitando así, la sobrecarga académica. Las guías anticipatorias eran publicadas en la plataforma virtual del curso, el primer día de clases de la asignatura, de tal forma que el estudiante, tuviese todo el material de estudio disponible desde el comienzo de la unidad.

En la sesión presencial, los primeros 30 minutos, los estudiantes en grupo de 4 a 5, realizaban el análisis de un estudio de caso, el que posteriormente, era examinado por todo el grupo, en una plenaria, donde la docente a cargo, iba respondiendo a las consultas y aclarando los aspectos poco claros. Al finalizar la sesión, los estudiantes en forma individual, jugaban un Quiz de Kahoot! (accediendo desde sus teléfonos celulares, tablet o notebook) que consistía en un set de 6 preguntas por tema; después de cada set de preguntas, se examinaban en conjunto las respuestas, aclarando los aspectos confusivos y reforzando los elementos o hitos claves del tema.

Fase 4. Evaluación de la efectividad de las metodologías implementadas: para determinar la efectividad de las me-

todologías sobre el proceso de enseñanza aprendizaje de la unidad intervenida, se realizó la comparación de los resultados obtenidos por los estudiantes en la evaluación de la unidad aplicada el 2017 vs la del 2018. Para esto, se aplicó un instrumento con las mismas características con el fin de poder realizar la comparación de los resultados obtenidos entre grupo de estudiante sin y con la innovación metodológica. Dicho instrumento correspondió a una prueba escrita de 42 preguntas cerradas y abiertas a ser realizada en 80 minutos, de forma presencial. El instrumento fue previamente revisado, ajustado y validado por la Comisión de Evaluación de la carrera.

Una vez aplicada la prueba, se procedió al análisis de los datos aplicando estadística descriptiva e inferencial, específicamente la prueba t de diferencia de medias no relacionadas, puesto que eran grupos diferentes e independientes.

Por su parte, para conocer la satisfacción con la metodología por parte del estudiante, se aplicó una encuesta estructurada de 3 preguntas abiertas y 16 preguntas en formato de aseveraciones, con alternativas de respuestas en escala de Likert (muy de acuerdo, de acuerdo, en desacuerdo y muy en desacuerdo), que permitieron evaluar la percepción del alumno en relación al cumplimiento de los resultados de

aprendizaje, aspectos específicos de cada metodología, trabajo docente y organización de la unidad de contenido intervenida, entre otros, bajo el contexto de la incorporación de las metodologías mencionadas. La encuesta fue enviada vía google docs al mail de cada estudiante, una vez terminado el proyecto de innovación. Para su análisis, se aplicó estadística descriptiva, aplicando promedio, obteniendo medidas de tendencia central como promedio y media, expresados en frecuencia relativa.

Además, considerando que la literatura hacía énfasis en que los usos de estas metodologías mejoraban la asistencia a clases, se realizó un análisis comparativo entre el porcentaje de asistencia de los alumnos a las clases de la unidad intervenida entre los años 2017 (sin las metodologías) y 2018 (con metodologías), a fin de identificar si esta condición se repetía en el estudio a cabo.

Aspectos éticos: previo a la realización del proyecto, los estudiantes firmaron un consentimiento informado, mediante el cual autorizaban la divulgación de los resultados del proyecto. La encuesta de satisfacción fue de carácter anónimo y voluntaria, asignándose un código aleatorio en el proceso de análisis de la misma.

Toda la información recabada en este proyecto, fue guardada bajo llave

por la docente a cargo del proyecto, y sólo ésta, tuvo acceso a dicha información.

Los resultados de la innovación fueron mostrados en una plenaria a los estudiantes y docentes del curso.

El proyecto contó con la aprobación del Comité Directivo y Comité Curricular de la carrera en la cual fue desarrollado.

RESULTADOS

Del total de participantes (74 estudiantes), el 92 % eran de sexo femenino y 8 % de sexo masculino, con edad promedio de 21 años. El 96 % se encontraba al día en la progresión de estudios al momento de realizar el proyecto de innovación. La asignatura en general, presentaba un rendimiento promedio de 4,6 (nota en escala de 1 a 7).

Sobre un total de 79 estudiantes el 2017 y 74 el 2018, que rindieron el instrumento a comparar, el porcentaje de logro promedio de la prueba fue de 87% y 97% respectivamente, aumentando en 6 décimas el promedio de un año a otro, con media de 4,91 para el 2017 y de 5,56 para el 2018 (en escala de 1 a 7). La prueba t arrojó diferencias significativas en el promedio de notas entre semestres, al ser el valor obtenido ($t=3,991$), mucho mayor al valor espera-

do (1,664) considerando un nivel de significancia para una cola de 5%.

Respecto a la satisfacción del estudiante con las metodologías utilizadas, el 78,3% de ellos estuvo muy de acuerdo que dichas metodologías favorecieron el aprendizaje de los contenidos de la unidad intervenida; del mismo modo, en su mayoría estuvieron muy de acuerdo y de acuerdo que los resultados de aprendizaje de la unidad de enfermería ginecológica se cumplían satisfactoriamente al utilizar las metodologías descritas y que éstas, eran coherentes con dichos resultados de aprendizaje (Tabla 1). Se observaron también, porcentajes sobre 65% en la categoría de muy de acuerdo, al momento de evaluar aspectos específicos de la incorporación de las metodologías activas incorporadas en la enseñanza de la Unidad de Enfermería Ginecológica (Tabla 2).

Al momento de consultar acerca de cuál metodología utilizada consideraban les había ayudado más en el aprendizaje de los temas tratados, se observó una distribución similar entre las tres metodologías empleadas, siendo la gamificación a través de la aplicación tecnológica de Kahoot! la que obtuvo el mayor porcentaje de preferencias con un 35,7%, seguido por el análisis de estudio de caso con un 33,9%, y la guía anticipatoria con un 30,4%. Esta última fue in-

corporada a la evaluación, al ser también una herramienta nueva a utilizar en la asignatura intervenida.

De igual forma, y en relación a la evaluación del desempeño docente, el 83,7% de los estudiantes manifestó estar muy de acuerdo que el docente resolvía sus dudas manteniendo la coherencia con las metodologías utilizadas, un 91,8% que había incorporado de manera oportuna las metodologías en las sesiones presenciales de la unidad, y el 100% opinó que el docente tenía manejo de las metodologías activas utilizadas y de los contenidos abordados a través de dichas metodologías. No se observaron respuestas en las categorías de en desacuerdo y muy en desacuerdo, en las aseveraciones indicadas.

Por su parte, la asistencia a clase, aumentó de un 65% promedio observado el año 2017, a un 97% para el año 2018.

Habiendo evaluado los aspectos generales y específicos de la innovación metodológica realizada, se les solicitó a los estudiantes calificar con nota en escala de 1 a 7, la experiencia vivida y la iniciativa docente, obteniéndose nota promedio en ambos casos de 6.7. Finalmente, el 100% de los estudiantes recomendó la utilización de estas metodologías en otras unidades y/o asignaturas.

DISCUSIÓN

El presente artículo muestra el desarrollo y resultado de un proyecto de innovación docente realizado en la unidad de Enfermería Ginecológica, en estudiantes de tercer año de Enfermería de una universidad privada de Chile, cuyos objetivos fueron incorporar las metodologías de estudio de caso y Kahoot! en la unidad mencionada, comparar el rendimiento académico de los estudiantes que cursaron la unidad sin estas metodologías vs aquellos que sí la experimentaron, y conocer la percepción de ellos en relación al uso de las metodologías señaladas.

El proyecto contempló la realización de guías anticipatorias para preparación del tema por parte del estudiante, sesiones presenciales en las que se abordaron las temáticas de la unidad de enfermería ginecológica a través del análisis de estudio de caso, y el reforzamiento y evaluación formativa usando cuestionario de aplicación inmediata con Kahoot!.

La utilización de estas metodologías permitió transitar desde metodologías clásicas que se usaban en la asignatura, como por ejemplo la clase expositiva, a metodologías activas que motivaron la participación del estudiante (1-3). Bajo la mirada de ellos, su utilización favoreció el aprendizaje de la unidad de

contenidos intervenida, logrando la consecución de los resultados de aprendizaje y manteniendo la coherencia con los objetivos que tenía la asignatura en esta área, aspectos coherentes con otros estudios, que muestran que la mayoría de los alumnos valora significativamente la utilización de metodologías activas en el aula, ya que estimulan la motivación y propician ambientes favorables para el aprendizaje (5-7, 25).

El empleo del análisis de estudio de caso y la herramienta pedagógica de Kahoot!, obtuvieron niveles de aceptación similares entre los estudiantes participantes del proyecto, siendo esta última la que obtuvo un porcentaje mayor, lo que es coherente con la evidencia analizada que demuestra que la herramientas orientadas a la gamificación, tienden a ser exitosa entre los alumnos de hoy, al combinar ventajas propias de su uso, con características propias del estudiante (8, 9, 25); tener la posibilidad de usar sus smartphones y en el contexto del aula, cuando en su mayoría son elementos prohibidos por el riesgo de distracción, propicia un ambiente amigable para el aprendizaje, al asimilar la motivación del estudiante con la necesidad de enseñanza del docente, e introducir elementos vinculados al juego en un contexto de no juego (16).

Específicamente para Enfermería, el uso de estudio de caso es una importante herramienta pedagógica que permite desarrollar en el estudiante diversas competencias. En el proyecto realizado, la mayoría de los estudiantes percibió que el uso de esta metodología les ayudó a desarrollar la observación de una situación clínica, así como su análisis en mayor profundidad de ésta, y, por tanto, como se indica en estudios sobre el tema, favorece en el alumnado el desarrollo de un trabajo clínico-asistencial e intelectual (10, 11, 26).

Por su parte, la utilización de Kahoot es muy bien valorada por los estudiantes de la carrera, ya que no solo les permite reforzar el aprendizaje, sino que, al ser los contenidos incorporados en el juego del área clínica, los va preparando para la resolución de problemas factibles de surgir en ficha área (26). Este aspecto es fundamental a la hora de construir los quiz, ya que éstos deben ser coherentes con el contenido de la unidad a abordar, incentivando el análisis clínico más allá de la sola resolución de un contenido teórico.

En este estudio se observó una mejora en el rendimiento académico de los estudiantes en la unidad intervenida, incrementando en 6 décimas el promedio de notas de la evaluación aplicada (prueba escrita), en comparación con el

rendimiento de los estudiantes del semestre anterior, aspecto coherente con otros estudios en estudiantes de enfermería, donde el uso de la herramienta de Kahoot! reportó un incremento de hasta un 15% de respuestas correctas en un examen final en comparación con el año anterior (26), así como el uso de estudio de caso, impactando tanto en el rendimiento parcial como global del estudiante (8,9). Asimismo, se observó un aumento en el porcentaje de asistencia a clases, aspecto también coincidente con otros estudios donde se incorporaron metodologías activas en el proceso de enseñanza-aprendizaje (8, 9).

Si bien, los resultados son positivos y a favor de la utilización de estudio de caso y Kahoot!, es importante considerar los retos y desafíos que su implementación implica (26). En el caso del uso de Kahoot!, se debe considerar que el juego posea una meta, es decir, un fin, de tal forma que el estudiante comprenda que va adquiriendo habilidades y que la actividad, no es solo una estrategia de entretenimiento más, destinada a atraer su atención. Tales consideraciones son aplicables a cualquier metodología activa que se desee incorporar en la enseñanza, y plantea, por tanto, que su incorporación, ya sea de estudio de caso o Kahoot!, se sustente en una planificación previa, que demuestre una adecuada

organización y un manejo docente tanto de la temática a tratar como de la metodología a utilizar en sí, de tal forma de cautelar que exista coherencia entre lo que se quiere enseñar y la forma en cómo se enseña (1, 2, 7, 10, 11).

Estos aspectos fueron cautelados en este proyecto, en el cual, se procuró organizar las actividades en base a las características de la unidad a intervenir, así como de la asignatura en sí, mientras que el docente a cargo, se capacitó en las metodologías previo a su utilización, siendo todos estos elementos bien evaluados por los estudiantes participantes del proyecto. Es aquí que cabe destacar el rol docente, ya que estudios en el área demuestran que la presencia de un profesor capacitado que apoye la experiencia pedagógica, permitirá orientar al estudiante en la consecución de la tarea a desarrollar, estimulando a su vez, la motivación, compromiso y entrega por parte de ellos⁽¹²⁾.

En concreto para este proyecto de innovación docente, la utilización de las metodologías mencionadas, benefició que el estudiante fuera capaz de resolver problemas de salud ginecológicos que afectan con mayor frecuencia a la mujer en el contexto Chileno, empleando el análisis de estudio de caso, habiendo tenido una primera aproximación a la temática a través de la guía anticipatoria,

permitiendo así aprovechar al máximo el tiempo de la sesión presencial, evitando restar tiempo a una exposición de contenidos teóricos, favoreciendo el uso eficiente del tiempo en la sala de clases, aspecto también observado en otros estudios (8, 9, 16).

Como consideraciones finales, cabe destacar que este proyecto implicó una primera aproximación al uso de estas metodologías en la enseñanza de contenidos en salud de la mujer en el ámbito ginecológico, siendo necesaria su implementación en un grupo mayor de alumnos, así como también en otras unidades de contenido, considerando incluso, su incorporación en toda la asignatura.

Por otra parte, sería importante explorar en instancias futuras, la percepción del estudiante en relación a la adquisición de otras competencias, tales como el trabajo en equipo y el desarrollo de liderazgo, las que son factibles de trabajar a través del uso de estudio de caso cuando es aplicado en grupos pequeños (12, 26). No obstante, los resultados obtenidos permitirán realizar ajustes en las metodologías utilizadas, incorporarlas en otras unidades de contenido del curso, y considerar otras opciones de evaluación del rendimiento académico, que no se limiten únicamente al análisis de una evaluación escrita. Es así, que

abre nuevas ventanas de desarrollo de la docencia en la temática abordada, y desafía al equipo docente a la búsqueda de nuevas estrategias para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de enfermería.

CONCLUSIONES

Las metodologías activas, tales como el estudio de caso y las herramientas de Kahoot!, favorecen en el estudiante la adquisición de habilidades para resolver problemas, así como el desarrollo de un mayor nivel de proactividad en su proceso de aprendizaje, al hacerlos protagonistas de éste. Asimismo, aumentan su motivación, incentivándolos no solo a la asistencia a la clase presencial, sino a la participación dentro de la misma, aportando a elementos como la comunicación y la colaboración entre pares.

El desarrollo de estas habilidades durante la formación de pregrado, son fundamentales en los estudiantes de carreras de la salud, como ocurre con Enfermería, pues serán requeridas en su desempeño laboral posterior. Es así que la utilización de metodologías activas u otras experiencias innovadoras tendientes a fomentar su desarrollo, adquisición y fijación en el estudiantado, deben ser prioridad a la hora de repensar la forma en la que se enseña a los profesionales del futuro.

BIBLIOGRAFÍA

- (1) Fernández A. Metodologías activas para la formación de competencias. *Education siglo XXI*. 2006; 24: p. 35 – 56.
- (2) Ballesta F, Izquierdo T, Romero B. Percepción del alumnado de Pedagogía ante el uso de metodologías activas. *Education Siglo XXI*. 2001; 29(2): p. 353-368.
- (3) Palomares A. El modelo docente universitario y el uso de nuevas metodologías en la enseñanza, aprendizaje y evaluación. *Revista de Educación*, 2011; 355: p. 591-604.
- (4) Esteve F, Gisbert M. El nuevo paradigma de aprendizaje y las nuevas tecnologías. *Revista de Docencia Universitaria*. 2011; 9(3): p. 55 – 73.
- (5) Cerezo R, Núñez JC, Fernández E, Suárez N, Tuero E. Programas de intervención para la mejora de las competencias de aprendizaje autorregulado en educación superior. *Perspectiva Educacional, Formación de Profesores*. 2011; 50 (1): 1-30.
- (6) García M. La autorregulación académica como variable explicativa de los procesos de aprendizaje universitario. *Revista de Currículum y Formación de Profesorado*. 2012; 16(1): p. 203-221.
- (7) Robledo P, Fidalgo R, Arias O, Álvarez ML. Percepción de los estudiantes sobre el desarrollo de competencia. *Revista de Investigación Educativa*. 2015; 33(2): p. 369-383.
- (8) Rodríguez-Fernández L. Smartphones y aprendizaje: el uso de Kahoot en el aula universitaria. *Revista Mediterránea de Comunicación*. 2017; 8(1): p. 181-190.
- (9) Moya M, Carrasco M, Jiménez A, Ramón C, Soler M, Vaello M. El aprendizaje basado en juegos: experiencias docentes en la aplicación de la plataforma virtual "Kahoot". Documento presentado en las XIV Jornadas de Redes de Investigación en Docencia Universitaria. 2006. Investigación, innovación y enseñanza universitaria: enfoques pluridisciplinarios, Universidad de Alicante. Disponible en: <https://web.ua.es/es/ice/jornadas-redes-2016/documentos/tema-2/798670.pdf>
- (10) Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey. El estudio de casos como técnica didáctica. Recuperado el 10 de julio de 2011, de <http://www.uctemuco.cl/cedid/archivos/apoyo/EI%20estudio%20de%20casos%20como%20tecnica%20didactica.pdf>
- (11) González MP, Vergara J. Percepciones sobre el estudio de casos, como estrategia de aprendizaje, en estudiantes de enfermería. *Ciencia y Enfermería*. 2012; 18(1); p. 111-123.
- (12) Herreid CF. Using case studies to teach science. *ActionBioscience.org*. American Institute of Biological Sciences. 2005. New York: Editorial.
- (13) Roca J, Reguant M, Canet O. Aprendizaje basado en problemas, estudio de casos y metodología tradicional: una experiencia concreta en el grado en enfermería. *Social and Behavioral Sciences*. 2015; 196: p. 163 – 170.
- (14) Sardi L, Idri A, Fernández-Alemán, JL. A systematic review of gamification in e-Health. *Journal of Biomedical Informatics*. 2017; 71: p. 31–48.
- (15) Plaza A, Pincay F, Moreno P. Aplicación y evaluación de recursos tecnológicos de apoyo al aprendizaje: gamificación en el aula. Conferencia llevada a cabo en la Décima Sexta Conferencia Iberoamericana en Sistemas, Cibernética e Informática, CISCI, Costa Rica. 2017.
- (16) Cugelman B. (20136). Gamification: What It Is and Why It Matters to Digital Health Behavior Change Developers. *JMIR Serious Games*. 2013;1(1):e3
- (17) Roger R, Cobos M, Arevalillo M, García M. Combinación de cuestionarios simples y gamificados utilizando gestores de participación en el aula: experiencia y percepción del alumnado. Conferencia llevada a cabo en el Congreso In-Red, UPV, Valencia-España. 2017.
- (18) Moreno N, Leiva J, Matas A. Mobile learning, Gamificación y Realidad Aumentada para la enseñanza-aprendizaje de idiomas. *IJERI*. 2016; 6: p. 16-34
- (19) Ramírez A, Arciniega , Iriarte A, Arriaga MO. Aplicaciones educativas para la enseñanza: Caso de estudio Kahoot!. *Revista educateconciencia*. 2017; 16(17): p. 140-149.
- (20) Bicen H, Kocakoyun S. Determination of university students' most preferred mobile application for gamification. *WJET*. 2017; 9(1): p. 8-23.
- (21) Plump C, La Rosa J. Using Kahoot! in the Classroom to Create Engagement and Active Learning: A Game-Based Technology Solution for eLearning Novices. *Management Teaching Review*. 2017; p. 1–8.
- (22) Fuertes A, García M, Castaño MA, López E, Zacaes M, Cobos M, Ferris R, Grimaldo F. Uso de herramientas de respuesta de audiencia en la docencia presencial universitaria. Un primer contacto. *Actas de las XXII Jenui*. Almería. 2016..
- (23) Martínez G. Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot. *Opción*. 2017; 33(83): p. 252-277.
- (24) Masters K, Ellaway R, Topps D, Archibald D, Hogue R. Mobile technologies in medical education: AMEE Guide No. 105. *Medical Teacher*. DOI: 10.3109/0142159X.2016.1141190.
- (25) Corchuelo, C. Gamificación en educación superior: experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula. *EDUTECH*. 2018; 68: p. 29-41.

(26) Castro T, Schleder L (2017). The use of gamification to teach in the nursing field. Rev Bras Enferm. 2018;71(3): p. 1038-45.

(27) Orkaizagirre A, Amezcuea M, Huércanos L, Arroyo A. El Estudio de casos, un instrumento de aprendizaje en la Relación de Cuidado. Index Enferm. 2014; 23 (4): p. 244-249.

ANEXOS Y TABLAS

	Muy de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Muy en desacuerdo
El uso de las metodologías activas ayudó a analizar los componentes de las patologías ginecológicas prevalentes, estableciendo relaciones secundarias, siendo capaz de proponer el plan de atención adecuado a cada persona, desde mi rol profesional.	74%	26%	0%	0%
El uso de metodologías activas me ayudó a aplicar el proceso de atención de enfermería, como herramienta fundamental de su práctica profesional, para proporcionar una atención integral a la mujer a lo largo del ciclo vital con patología ginecológica prevalente y en la etapa de climaterio y menopausia, de acuerdo a mi rol profesional.	76%	24%	0%	0%
El uso de metodologías activas me ayudó a aplicar criterios de prevención y detección precoz en las patologías gineco-oncológicas e infecciones de transmisión sexual, bajo el rol que me compete como profesional de enfermería.	82%	18%	0%	0%
Las metodologías activas que se utilizaron fueron coherentes con los resultados de aprendizaje de la unidad de Enfermería Ginecológica	94%	6%	0%	0%

	Muy de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Muy en desacuerdo
El tiempo utilizado para el desarrollo de las guías anticipatorias fue adecuado al creditaje del curso	15%	48,6%	31%	5.4%
Las metodologías implementadas eran factibles de ser realizadas con los recursos disponibles en la carrera e institución	74,3%	25,7%	0%	0%
El uso de las nuevas metodologías empleadas en la unidad de Enfermería Ginecológica me motivaron a asistir a las clases presenciales.	70,2%	29,2%	0%	0%
La unidad de Enfermería Ginecológica se encuentra bien organizada para la utilización de las metodologías activas incorporadas.	78,3%	21,7%	0%	0%
El uso de estudio de caso me ayudó a desarrollar la observación de una situación clínica	68,1%	27,4	4,5%	0%
El uso de estudio de caso me ayudó a analizar con mayor profundidad una situación clínica.	65,3%	31,6%	3,1%	0%
El uso de kahoot me ayudó a resumir los contenidos	67%	29,8%	3,2%	0%
El uso de kahoot me ayudó a resolver dudas	82,3%	17,7%	0%	0%