

Gamificación para el *engagement* en la docencia en enfermería sobre búsqueda de evidencias

Autores: Gómez Urquiza JL.

Introducción

La expansión en la adquisición de teléfonos inteligentes y el desarrollo de aplicaciones móviles con utilidad docente ha crecido de manera exponencial en los últimos años (1). Conseguir un mayor *engagement* o implicación de los estudiantes universitarios, como los de enfermería, es uno de los principales dilemas a los que se enfrenta la educación universitaria, y han surgido términos como el “*flipped learning*” y la gamificación para conseguir un aumento del *engagement* (2-3) y una mayor adquisición de conocimientos y habilidades sobre búsqueda de evidencias.

Objetivo

El objetivo del estudio es conocer el efecto de la gamificación mediante las aplicaciones móviles Kahoot y Socrative en la motivación por asistir a clase y la satisfacción del alumno con el taller para la búsqueda de evidencias en un máster de enfermería.



Método

Tipo de estudio y muestra: estudio descriptivo transversal con una muestra de estudiantes seleccionados de forma intencional y que participaron de forma voluntaria, n=22. Durante la docencia del taller de búsqueda de evidencias se realizaron 2 sesiones de juegos de preguntas sobre los contenidos de la asignatura mediante las aplicaciones Kahoot y Socrative.

Recogida de datos: al finalizar el taller se pasó un cuestionario ad-hoc con las siguientes preguntas que se respondían en escala Likert del 1 al 10: ¿Consideras que el uso de aplicaciones móviles como Kahoot y Socrative motiva para asistir a clase? ¿Cómo de satisfecho estás con el uso de Kahoot y Socrative en la docencia de la asignatura?

Análisis de datos: se realizó un análisis descriptivo (media y desviación típica) de las respuestas con el SPSS 22.0



Resultados

Los resultados mostraron que el uso de Kahoot y Socrative como recursos en la docencia universitaria en enfermería era una motivación para que los estudiantes acudiesen a clase, siendo la media 8,1 y la desviación típica 1,9.

Por último, la media de la satisfacción con el uso de Kahoot y Socrative fue de 8,5 siendo la desviación típica 1,5.

Conclusiones

*El uso de las aplicaciones móviles como Kahoot y Socrative parece influir positivamente en la motivación y satisfacción del alumnado con la docencia universitaria. Su uso debe ser tenido en cuenta en futuras investigaciones sobre el *engagement* de los estudiantes universitarios.*

Bibliografía

1. Sánchez Lupiáñez, F. (2015). *Análisis de la percepción docente sobre el uso de la apps [Tesis Doctoral]*. Universidad de Granada, España.

2. Betihavas, V., Bridgman, H., Kornhaber, R., & Cross, M. (2016). *The evidence for flipping out: a systematic review of the flipped classroom in nursing education*. *Nurse Educ Today*, 38, 15-21.

3. Day-Black, C., Merrill, E.B., Konzelman, L., Williams, T.T., & Hart, N. *Gamification: an innovative teaching-learning strategy for the digital nursing students in a community health nursing course*. *ABNF J*, 26, 90-94.