

Memoria de proyectos de innovación y buenas prácticas docentes

A. Datos generales del proyecto de innovación y buenas prácticas docentes

Título	Aprendizaje significativo mediante metodología de enseñanza lúdica en Enfermería Familiar y Comunitaria		
Código	20-08	Fecha de Realización:	20/09/2020 al 30/05/2021
Coordinación	Apellidos	Núñez Negrillo	
	Nombre	Ana María	
Tipología	Tipología de proyecto	Básicos FASE 1	
	Rama del Conocimiento	Ciencias de la Salud	
	Línea de innovación	Línea 1. Diseño, organización, desarrollo y evaluación de la docencia	

B. Objetivo Principal

El principal objetivo era mejorar e incrementar el aprendizaje y rendimiento académico del alumnado de segundo curso de Enfermería que cursa Enfermería Familiar y Comunitaria, además de generar una serie de rutinas específicas que permitan al alumnado avanzar en el proceso de aprendizaje de manera autónoma y aprovechando las horas presenciales en clase para interiorizar y reforzar los conceptos.

El objetivo final de cualquier enseñanza, especialmente la universitaria, es que el alumnado adquiera una serie de habilidades y competencias que le sirvan para incorporarse de forma adecuada y lo más formados posible al mercado laboral.

C. Descripción del proyecto de innovación y buenas prácticas docentes

Resumen del proyecto realizado: Objetivos, metodología, logros alcanzados, aplicación práctica a la docencia habitual, etc.

En el marco del Espacio Europeo de Educación Superior se presentó una metodología docente que trataba de adaptarse a las peculiaridades de la asignatura Enfermería Familiar y Comunitaria integrando al alumnado de segundo curso del Grado de Enfermería en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

OBJETIVO: el principal objetivo era mejorar e incrementar el aprendizaje y rendimiento académico del alumnado de segundo curso de Enfermería que cursa Enfermería Familiar y Comunitaria. Se pretendía generar una serie de rutinas específicas que permitieran al alumnado avanzar en el proceso de aprendizaje de manera autónoma y aprovechando las horas presenciales en clase para interiorizar y reforzar los conceptos. El objetivo final de cualquier enseñanza, especialmente la universitaria, es que el alumnado adquiera una serie de habilidades y competencias que le sirvan para incorporarse de forma adecuada y lo más formados posible, al mercado laboral. Y que puedan ser capaces de inferir o adaptar esos conocimientos y habilidades, a otros contextos y ámbitos de la vida.

METODOLOGÍA: utilizamos la gamificación, que se define como una estrategia de enseñanza en la que se utilizan herramientas propias de los juegos en entornos no lúdicos como el educativo. Involucramos al estudiantado en una situación similar a la actual pandemia. Mediante la simulación generamos escenarios parecidos a los que se pueden encontrar en el contexto real, es decir, en la práctica clínica. Planificamos la docencia de la asignatura con otro enfoque e introdujimos técnicas innovadoras que facilitaron el autoaprendizaje. Destacando la utilización de entornos virtuales para el aprendizaje autónomo, adaptación de dinámicas de juegos, role-play con ejemplos reales, un nuevo sistema de evaluación continua y final utilizando la gamificación y discusión de los resultados. Todas estas metodologías activas diversifican el proceso de enseñanza-aprendizaje y promueven el manejo de herramientas comunicativas y de interacción entre los estudiantes, y entre estudiantes y docentes. Ver Anexo I para mayor detalle.

LOGROS ALCANZADOS: mediante estas estrategias y herramientas se ha logrado mejorar e incrementar el

aprendizaje y rendimiento académico del alumnado de segundo curso de Enfermería que cursa la asignatura Enfermería Familiar y Comunitaria, aumentando su motivación y adquisición de conocimientos.

APLICACIÓN PRÁCTICA A LA DOCENCIA HABITUAL: se trataba de una experiencia piloto que puede extrapolarse a otras asignaturas de dicho Grado o de otros si se considera pertinente. De hecho, hemos considerado implantarlo en la misma asignatura en las sedes de Ceuta y Melilla y valorar si se obtienen similares resultados positivos. En primera instancia, dados los buenos resultados obtenidos nos proponemos seguir desarrollándolo y mejorándolo en nuestra sede.

Summary of the Project (In English):

Within the framework of the European Higher Education Area, a teaching methodology was presented that sought to adapt to the peculiarities of the subject Family and Community Nursing integrating second-year students of the Degree of Nursing into the teaching-learning process.

OBJECTIVE: The main objective was to improve and increase the learning and academic performance of second-year Nursing students who are in Family and Community Nursing. It was intended to generate a series of specific routines that allowed students to advance the learning process autonomously and taking advantage of face-to-face hours in class to internalize and reinforce concepts.

The ultimate goal of any teaching, especially university teaching, is for students to acquire a series of skills that will serve to be ready to enter the labour market and as properly trained as possible. And that they may be able to infer or adapt that knowledge and skills to other contexts and areas of life.

METHODOLOGY: We use gamification, which is defined as a teaching strategy in which game tools are used in non-playful environments such as educational ones. We involved the students in a situation similar to the current pandemic. Through simulation we generate scenarios like those that can be found in the real context, in clinical practice. We introduced innovative techniques that facilitated self-learning. Highlighting the use of virtual environments for autonomous learning, adaptation of game dynamics, role-play with real examples, a new system of continuous and final evaluation using gamification and discussion of results. All these active methodologies promote the management of communicative tools and interaction between students, and between students and teachers. See Annex I for more details.

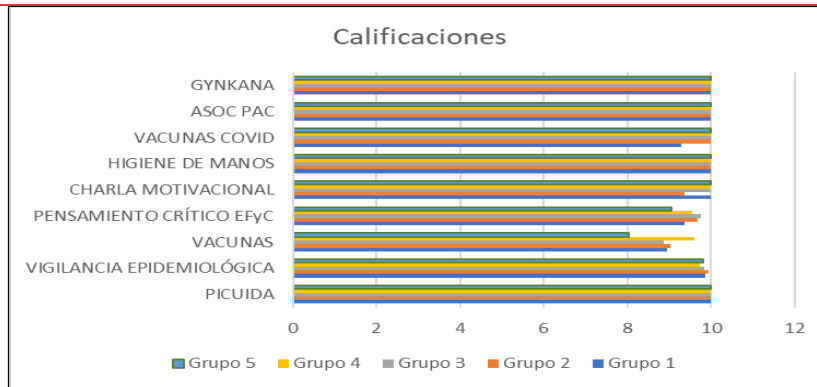
ACHIEVEMENTS ACHIEVED: By means of these strategies, an improvement and increase of the learning and academic performance of second-year nursing students who were taking part of the subject Family and Community Nursing have been achieved, increasing their motivation and knowledge acquisition.

PRACTICAL APPLICATION TO HABITUAL TEACHING: This pilot experience could be extrapolated to other subjects from the same Degree or even subjects from other degrees if deemed relevant. In fact, we have considered implanting it in the same subject at the headquarters of Ceuta and Melilla, checking if similar positive results are obtained. And of course, we are going to continue to develop and improve it at our headquarters.

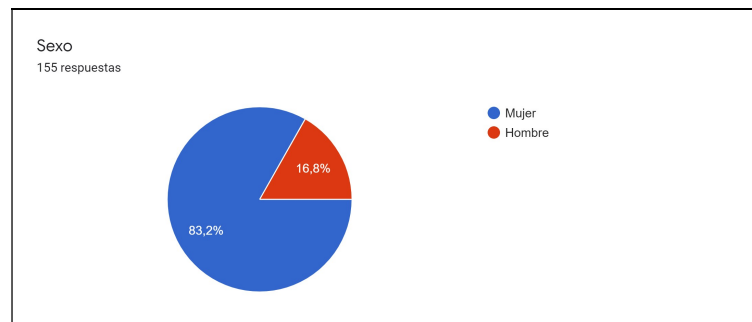
D. Resultados obtenidos

En relación con los resultados obtenidos debemos destacar las calificaciones obtenidas en cada una de las prácticas, los cuales se muestran en orden descendente, siendo la primera la realizada sobre la Plataforma Picuida.

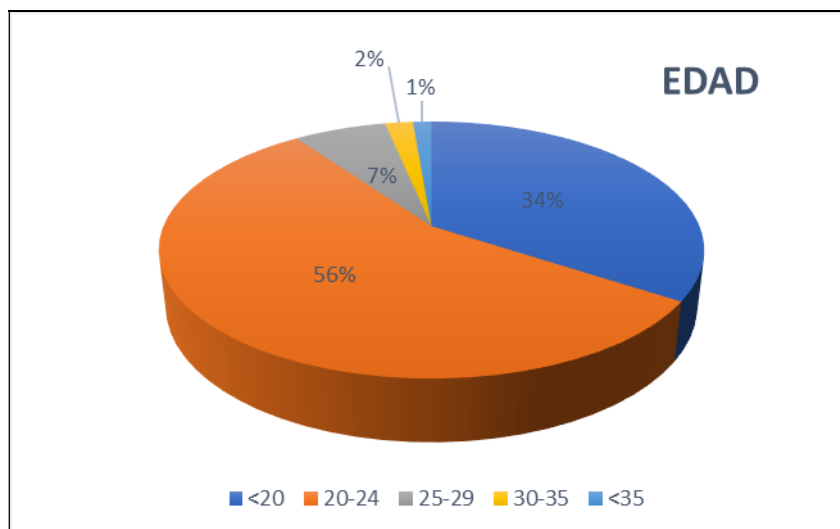
Son más altas que en años anteriores, aun tratando sobre la misma temática, pero incorporando esta metodología. Otras las hemos cambiado para adaptarla a la situación planteada. A modo de ejemplo presentamos las calificaciones de los subgrupos 1 al 5, aunque en total son 13 correspondientes a los 3 grupos de teoría.



Los participantes rellenaron un cuestionario para cada práctica y para todas en general (ver por ejemplo: <https://forms.gle/TUJwBAH8mbwzpSB36>) En el cuestionario final participaron 155 personas, 26 hombres y 129 mujeres, de un total de 200 estudiantes matriculados, aunque 4 de ellos han solicitado evaluación única final y por lo tanto no han participado en este proyecto.



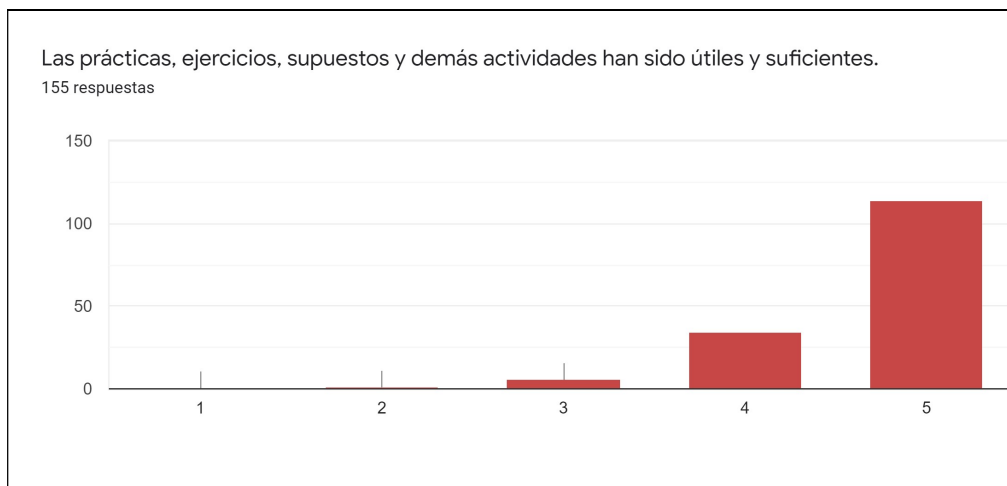
Es importante tener en cuenta la edad de nuestro alumnado, ya que más de la mitad tienen entre 20 y 24 años, y 137 de 155 contaban con menos de 25 años. Por lo que este tipo de metodologías para ellos son muy adecuadas y adaptadas a sus características particulares. Quizá en otras franjas de edad no daría los mismos resultados.



Una de las prácticas mejor valoradas fue la Gynkana (destacando las puntuaciones 8 marcada por 16 personas, un 10,3%; un 9 señalaron 40 estudiantes, un 25,8% y le puntuaron con 10 un total de 90 participantes cuyo porcentaje asciende a 58,1%) Más de la mitad del alumnado que respondió a la encuesta calificó la práctica con la máxima puntuación.



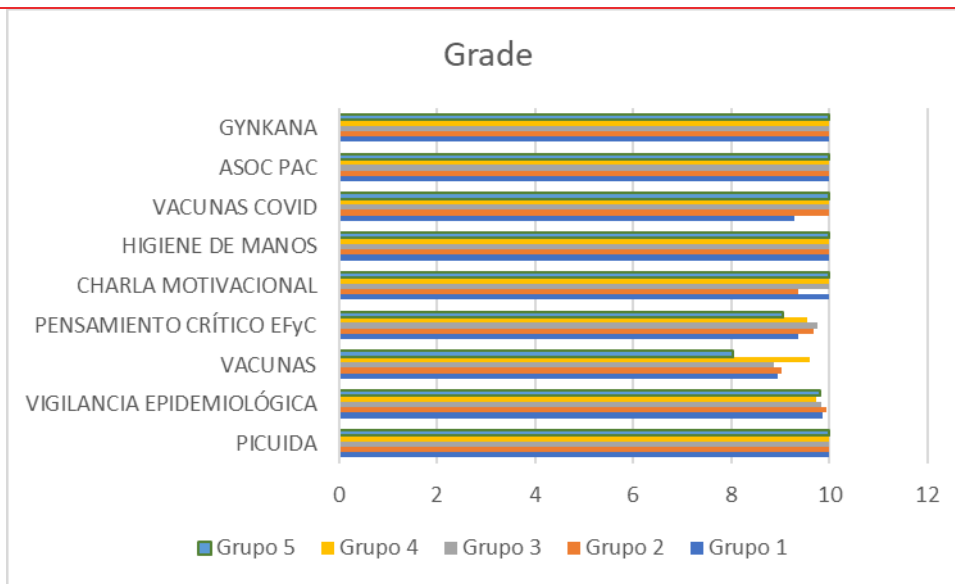
De forma global, en relación con todas los seminarios y prácticas impartidos, a la pregunta “Las prácticas, ejercicios, supuestos y demás actividades han sido útiles y suficientes”, siendo 1 Poco o nada y 5 Mucho el valor máximo, respondieron 6 (3,9%) un 3; 34 (21.9%) le puntuaron con un 4 y 114 personas (73,5%) adjudicaron la máxima puntuación.



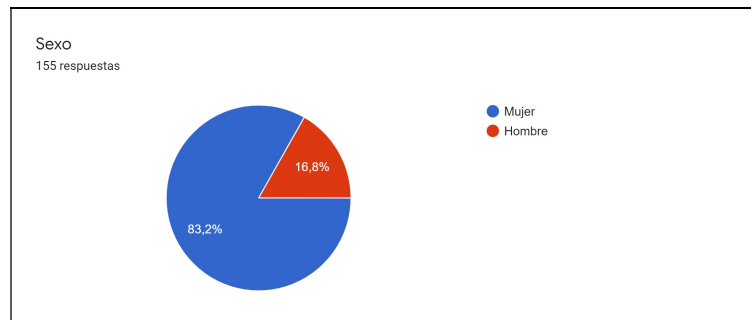
Dejamos un espacio abierto para que comentaran aspectos a mejorar e indicaron una que nos gustaría resaltar: “Me gustaría hacer alguna aportación, pero han sido tan dinámicas y divertidas (jamás había trabajado de esta manera) que no imagino forma mejor de afianzar conocimientos.”

Results obtained (In English)

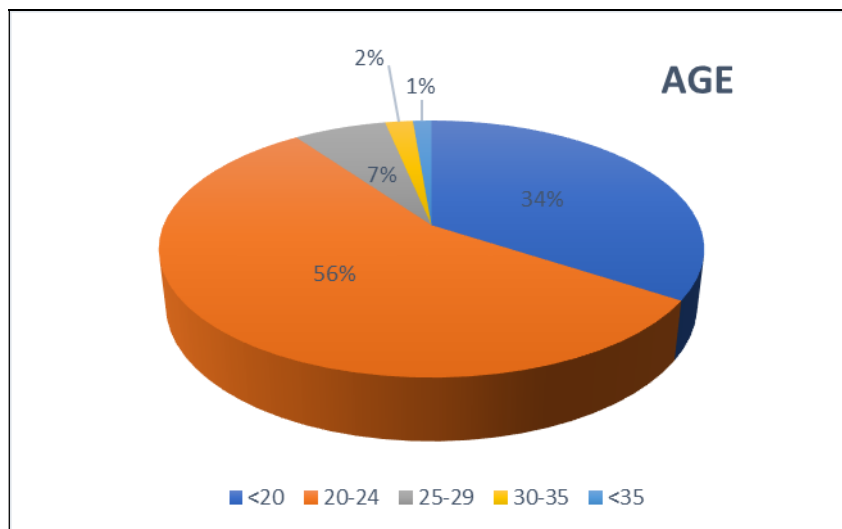
In relation to the results obtained we must highlight the qualifications obtained in each of the practices. They are shown in descending order, the first being the one made on the Picuida Platform. They are better than in previous years, even dealing with the same subject, but incorporating this methodology. Others have been changed to suit the situation raised. As an example, we present the grades of subgroups 1 to 5, although in total there are 13 subgroups corresponding to 3 theory groups.



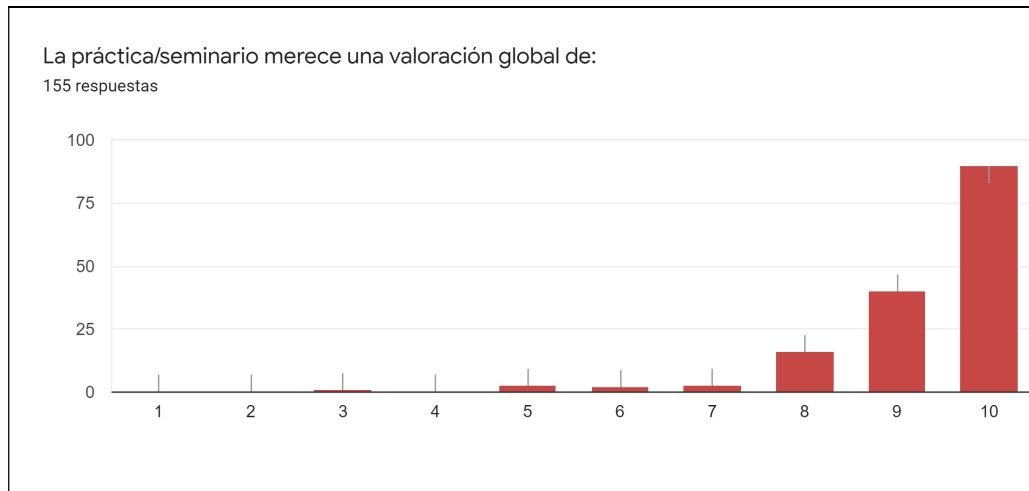
Participants filled a form for each practice and another one with an overall scope (see for example: <https://forms.gle/TUJwBAH8mbwzpSB36>) The final questionnaire involved 155 people, 26 men and 129 women, out of 200 enrolled students, although 4 of them have requested a single final evaluation and therefore did not take part in this project.



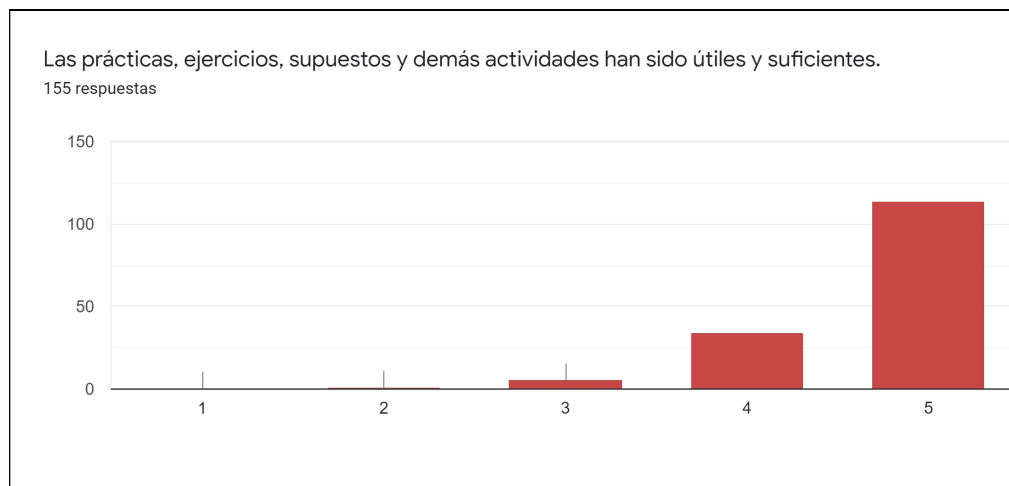
It is important to take into account the age of our students, since more than half are between 20 and 24 years old, and 137 out of 155 were under 25 years old. So, these types of methodologies are very suitable for them and adapted to their particular characteristics. Maybe in other age ranges it would not give the same results.



One of the best-rated practices was Gynkana (highlighting scores 8 scored by 16 people, 10.3%; 9 reported by 40 students, 25.8% and rated with 10 for a total of 90 participants with a percentage of 58.1%). Therefore more than half of the students who completed the survey rated the practice with the highest score.



Overall, in relation to all seminars and practices given, the question "Practices, exercises, assumptions and other activities have been useful and sufficient", with 1 Little or nothing and 5 Much the maximum value, 3 was chosen by 6 students (3.9%); 34 students (21.9%) rated it with 4 and 114 people (73.5%) awarded the highest score.



We left an open space for them to comment on aspects to be improved, highlighting the next one: "I would like to make some contribution, but they have been so dynamic and fun (I have never worked this way) that I can't imagine a better way to build knowledge."

E. Difusión y aplicación del proyecto a otras áreas de conocimiento y universidades

Se divulgarán los resultados a través del repositorio institucional de nuestra Universidad, en diferentes seminarios, congresos, foros y eventos nacionales e internacionales sobre educación (por ejemplo, en el Foro internacional sobre la evaluación de la calidad de la investigación y de la educación superior (FECIES) en su XVIII edición o el Congreso Iberoamericano de Docencia Universitaria) y/o en las Jornadas de Innovación Docente destinadas a tal fin.

Publicación de artículos relacionados con metodología docente en revistas de alto impacto, como, por ejemplo:

"International Journal of Nursing Studies" cuyo impacto es de 3,783 (Q1 1/123)

"Nurse Education Today" cuyo impacto es de 2,490 (Q1 7/123)

"Nurse Education Practice" cuyo impacto es de 1,614 (Q2 45/123)

Dissemination and application of the project to other areas of knowledge and universities (In English)

The results will be disseminated through the institutional repository of our University, in different national and international congresses, forums and events on education (for example, in the XVIII edition of the International Forum on the Evaluation of the Quality of Research and Higher Education (FECIES) or the Ibero-American Congress of University Teaching) and/or at the Teaching Innovation Days aimed at this purpose.

Publication of articles related to teaching methodology in high-impact journals, such as:

"International Journal of Nursing Studies" whose impact is 3.783 (Q1 1/123)

"Nurse Education Today" whose impact is 2.490 (Q1 7/123)

"Nurse Education Practice" whose impact is 1.614 (Q2 45/123)

F. Estudio de las necesidades para incorporación a la docencia habitual

Por medio de este proyecto se contribuyó al desarrollo de aptitudes que favorecieron la implementación de los conocimientos de nuestros estudiantes. La variabilidad de contextos de aprendizaje, así como las interacciones que se producían durante el desarrollo de las actividades, contribuyeron significativamente al desarrollo, en mayor o menor medida, de las Inteligencias propuestas por el autor Howard Gardner (interpersonal, intrapersonal, lingüística,...)

Se puede observar reflejado en el incremento en las calificaciones con respecto a cursos anteriores

Curso 2020-2021: las calificaciones medias oscilan en los tres grupos entre 9,5 y 9,77.

Curso 2019-2020: las calificaciones medias oscilan en los tres grupos entre 8,71 y 8,89

Curso 2018-2019: las calificaciones medias oscilan en los tres grupos entre 8,78 y 9,05

Podemos apreciar un aumento significativo en las notas con lo cual se ve adecuado el hecho de incorporarlo a la docencia en este próximo curso 2021-2022 perfeccionando y optimizando aquellos aspectos que se han señalado como mejorables.

G. Puntos fuertes, las dificultades y posibles opciones de mejora

PUNTOS FUERTES

A partir de los resultados obtenidos, podemos concluir que el proceso de gamificación de contenidos teóricos y prácticos puede ser efectiva. Mediante la realización de las diferentes actividades propuestas en el proyecto se consiguió aumentar de forma exponencial la motivación del alumnado a lo largo del curso académico con una mayor participación, implicación en la asignatura y entusiasmo en su proceso de aprendizaje.

Mayor cohesión del profesorado en la gestión de las prácticas generando una mejor gestión de estas por parte del profesorado (evaluación continua, reuniones de equipos de trabajo por cada práctica, actualización y puesta en común de materiales didácticos en PRADO, etc). Análisis crítico de la actividad docente, evaluación interna y evaluación de resultados.

La cumplimentación inicial de un cuestionario por parte del alumnado sobre demandas en relación con la asignatura. Evaluación de la actividad por parte del estudiante que ofrece una retroalimentación al profesorado

confrontando las expectativas a los resultados alcanzados de aprendizaje.

Desde el punto de vista del estudiante: útil para repasar, reforzar y aplicar los contenidos: "Hemos podido repasar el temario de la asignatura y de una manera entretenida acostumbrados a otros métodos más convencionales que pueden aburrir o hacer perder el interés un poco a los alumnos", "es mucho más dinámico el asentamiento de conceptos", aprendes a trabajar en equipo y a pensar con rapidez y adaptarse al tiempo de respuestas.

Llevar la información teórica de clases a un aspecto más práctico, además, las prácticas/seminarios de las vacunas y noticias actuales nos han resumido muy adecuadamente los aspectos más importantes de la situación en la que nos encontramos, la vida real.

Se desarrollaron capacidades fundamentales para la profesión enfermera como son:

- Competencia de trabajo en equipo
- Asumir las responsabilidades contraídas y llevar a cabo las tareas encomendadas de manera eficaz para cumplir los objetivos fijados por el equipo
- Afrontar y resolver los conflictos y problemas que puedan surgir en el equipo
- Capacidad para desarrollar las actividades propias de la profesión enfermera con eficacia, calidad y seguridad, demostrando un elevado nivel de conocimientos y habilidades relacionadas con esta disciplina.
- Conocer la metodología de investigación en cuidados y Enfermería Basada en la Evidencia.
- Elevar la capacidad reflexiva sobre la práctica asistencial y de juicio clínico.
- Competencias en habilidades sociales y de comunicación.
- Orientación a la sostenibilidad de la atención.
- Destrezas organizativas.
- Proactividad.
- Empatía.
- Polivalencia.
- Capacidad para trabajar bajo presión.
- Inquietud por aprender y mejorar.

DIFICULTADES

Imposibilidad de que todo el estudiantado estuviera realizando las prácticas a la vez presencialmente, para ponerse de acuerdo en algunas actividades grupales.

La preparación previa de las prácticas y seminarios y el control de las calificaciones requiere mucha dedicación, esfuerzo y tiempo.

ACCIONES DE MEJORA

Intentar comunicar en tiempo real los resultados y evaluaciones de las prácticas para que el estudiante pueda ir viendo la propia evolución semanalmente y se incremente su motivación.

Explicar más y mejor las actividades de la Gynkana, en alguna ocasión parece que les ha costado conocer la dinámica.

Dar más posibilidades de repetición o intentos de algunas actividades/ejercicios.

Tratar de aumentar el número de prácticas con estas sistemáticas originales y divertidas para ellos y para nosotros en las que se aprende más y mejor.

ANEXOS

1. METODOLOGÍA

Tras la aceptación del Proyecto de Innovación Docente el profesorado de la asignatura y resto de miembros pertenecientes al mismo se reunieron para organizarlo.

Planteamos una primera sesión informativa con el alumnado, el primer día de clase, en la que se les planteó la idea, explicando el desarrollo de la siguiente manera:

"En esta época en la que recién parece que estamos superando la tercera ola de pandemia de la Covid-19 nos enfrentamos a un nuevo virus con similares características a este, pero más virulento, al que han denominado CyFE 21.

Cada uno de vosotros sois Gerentes sanitarios de un Área de Gestión Salud (100000 habitantes). Dicha Área engloba una población de 1 millón de habitantes. Su misión consiste en tratar de controlar la nueva pandemia que se nos avecina, su tasa de incidencia (que parte de 1100 casos) y por tanto el número de casos activos con capacidad de contagiar, tratando de que la curva de contagios se mantenga en dirección descendente y el número de ingresos en UCI por CyFE 21 disminuya semanalmente para no provocar aumento de la presión asistencial ni colapso en vuestros hospitales.

Cada semana se realizará una práctica que equivale a la aplicación de una política o activación de un programa sanitario sobre la población. En función de la nota individual de la práctica se obtendrán modificaciones en la tasa de incidencia y en el número de ingresos en UCI cuya evolución podréis ir viendo a través de la plataforma PRADO. Si la práctica se realiza en grupo la calificación grupal repercutirá de manera individual, entendiéndose que se ha realizado un consenso o acuerdo entre diferentes Áreas para llevar a cabo la misma política sobre su población."

(Ver anexo 3)

La fase de implementación desarrollo de los juegos/actividades incluye:

- Actividades de motivación para el nuevo contenido, de exploración de los conocimientos previos, confrontación de ideas del profesorado y el estudiantado, de construcción conceptual, socialización, control, evaluación y autoevaluación y de proyección.

- Al principio de cada clase se realizaba un pequeño cuestionario on line mediante la aplicación gratuita Kahoot o similar (Quizziz, Socrative) para repasar las principales ideas del tema impartido en la anterior, de tal manera que se enfatizaba en los aspectos más importantes. Dichos temas estaban previamente incluidos en la plataforma PRADO2. De esta manera conseguimos por un lado comprobar el nivel de asistencia del alumnado, obtener resultados de forma inmediata sobre lo aprendido o lo que requiere un mayor énfasis o explicación y motivar al alumnado para asistir a clase con el tema leído.

En las prácticas se introdujo la línea conductora y conectora de la pandemia en la que siempre se trataba de trabajar en aras de mejorar y bajar la incidencia de nuestro virus. Por ejemplo:

En la práctica denominada Higiene de manos tenían que:

- Realizar un curso online corto:
<https://www.campusvirtualesp.org/es/curso/covid-19-precauciones-basicas-higiene-de-las-manos-2020>
- Superar el videojuego de HM contra la pandemia CyFE:
https://info.bbraun.com/5momentsgame_LV/ES/ES/index.html
- Cumplimentar el cuestionario de conocimientos de higiene de manos de la ACSA - Estrategia de Seguridad del Paciente de Andalucía:
- <https://www.sspa.juntadeandalucia.es/agenciadecalidadsanitaria/observatorioseguridadpaciente/gestor/sites/PortalObservatorio/higienedemanos/encuestas.html>

Para la práctica de las vacunas se creó un tablero y una estrategia de juego del estilo de Tower Defense basado sobre todo en el denominado Castle Panic. A grandes rasgos, el estudiantado debería responder correctamente para que los individuos de todas las edades con incertidumbres sobre vacunas no interpusieran una reclamación al llegar al centro. En cada turno irían avanzando y apareciendo dos personas más. Previamente se les facilitó un material en el que se les hacía reflexionar sobre determinados aspectos que estaban vinculados a las preguntas o cuestiones que se planteaban.



En otras prácticas como la de: Vigilancia Epidemiológica, Entrevista a personas de la Asociación de pacientes o la Charla motivacional se realizaron simulaciones de entrevistas clínicas y desarrollo de consultas de enfermería: el alumnado procedió a realizar entrevistas clínicas y otras situaciones/casos clínicos en tiempo real

Para finalizar y cerrar con el fin de afianzar conceptos y evaluar los conocimientos adquiridos en relación con la asignatura, se

Realizó una especie de Gynkana centrada en actividades relacionadas con la educación para la salud. Como no se pudo realizar de modo que estuvieran todos presentes y teniendo en cuenta que debían guardar las distancias y medidas de seguridad establecidas se tradujo a actividades que podían desarrollar en subgrupos internos creados en Google Meet, en los que tenían que superar un reto creado en la plataforma de Educaplay y un escape game creado con Genially

Finalmente, se les mostraron los resultados medios obtenidos en las prácticas/seminarios por subgrupos y grupos A, B, C de teoría y se aprovechó para obtener un feedback en relación con la metodología aplicada. (Ver anexo 4)

2. CONTENIDO CUESTIONARIO DE SATISFACCIÓN CON LAS PRÁCTICAS:

Se diseñó un cuestionario para rellenar y valorar cada una de las prácticas y de todas en general que completaban al finalizar y que incluían las siguientes preguntas:

Sexo

Edad

Su satisfacción con la práctica 1 ha sido:

Mencione uno de los aspectos más importantes que hayas aprendido sobre esta práctica

¿Cree que tenía la suficiente preparación para esa clase? Indica por qué.

¿Cómo cree que se podría mejorar esa clase?

Las prácticas, ejercicios, supuestos y demás actividades han sido útiles y suficientes.

La práctica/seminario merece una valoración global de:



Enfermería Familiar y Comunitaria

Prof. Jacobo Cambil Martín
 Profa. Ana M^a Núñez Negrillo
 Profa. Blanca Riquelme Gallego
 Prof. Juan Carlos Sánchez García


Granada, PRADO y MEET GO UGR
 Curso 2020-2021

1

ÍNDICE

- 1.- CARACTERÍSTICAS
- 2.- ORIGEN
- 3.- JUSTIFICACIÓN
- 4.- OBJETIVOS
- 5.- CRONOGRAMA
- 6.- DESARROLLO
- 7.- EVALUACIÓN


2



PROYECTO DE INNOVACIÓN DOCENTE


- **TÍTULO:** "APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO MEDIANTE METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA LÚDICA EN ENFERMERÍA FAMILIAR Y COMUNITARIA"
- **PARTICIPANTES:**
 - Profesorado de la asignatura
 - Antonia Pérez Lázaro
 - Sergio Sánchez Rodríguez
- **PROTAGONISTAS:**
 - Estudiantes

3



PID ORIGEN

- **ORIGEN**
 - EVALUACIONES
 - EXPERIENCIAS PILOTO
 - EXPERIENCIAS DOCENTES



4




PID: JUSTIFICACIÓN

- Gamificación
- Simulación clínica
- Tipos de simulaciones: [Jeffries y Clochessy (2012)]
 - Simulación híbrida
 - Simulación de un caso nuevo
 - Pacientes estandarizados
 - Simulación *in situ*
 - Simulación virtual




5



PID: OBJETIVOS

- Diseñar material docente que facilite la adquisición y actualización de conocimientos.
- Incrementar la participación activa en el proceso enseñanza-aprendizaje del alumnado.
- Aumentar el grado de compromiso del alumnado.
- Estudiar el cumplimiento de la preparación previa y asistencia a las clases teóricas y prácticas.
- Generar posibles situaciones reales para mejorar el afrontamiento de las mismas y su ejecución en la vida real.

6

UNIVERSIDAD DE GRANADA

PID: OBJETIVOS

- Introducir entornos virtuales para el autoaprendizaje y la evaluación de la asignatura.
- Estudiar el efecto sobre las calificaciones finales, mejorando las tasas de éxito y calificaciones del alumnado, el rendimiento y aprovechamiento de las clases teóricas y prácticas, así como, su nivel de formación.
- Evaluar el grado de satisfacción del alumnado.

7

UNIVERSIDAD DE GRANADA

PID: CRONOGRAMA

SEMANA	TEMÁTICA
03-feb	
08-feb	PICUIDA
15-feb	VIGILANCIA EPIDEMIOLÓGICA
22-feb	VACUNAS básico
01-mar	PATRÓN
08-mar	PENSAMIENTO CRÍTICO EFyC
15-mar	PENSAMIENTO CRÍTICO EFyC II
22-mar	CHARLA MOTIVACIONAL
29-mar	SEMANA SANTA
05-abr	HIGIENE DE MANOS
12-abr	VACUNAS COVID
19-abr	ASOCIACIONES DE PACIENTES
26-abr	GYMKANA
03-may	TUTORIA

8

UNIVERSIDAD DE GRANADA



DESARROLLO

¿QUÉ ES ESTO?

UN NUEVO VIRUS: CyFe-21

9

UNIVERSIDAD DE GRANADA

ÁREAS DE SALUD



10

UNIVERSIDAD DE GRANADA

MISIÓN



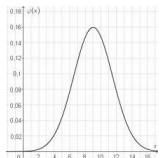
¿Qué significa ser gerente?



Mig. Ingrid R. Rodríguez Ch.

11

UNIVERSIDAD DE GRANADA

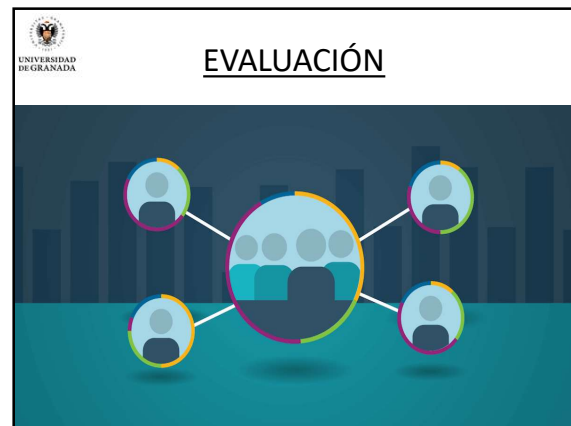
12

AMN1
UNIVERSIDAD DE GRANADA

EVALUACIÓN

VACUNAS		
NOTA	TASA	INGRESOS UCI
7,8	107	11,7
7,0	190	20
9,5	-60	-5
7,5	140	15
6,0	290	30
8,2	73	8,3
7,3	158	16,8
9,0	-10	0
8	140	15
10	-110	-10
9	7	1,7
9,5	-60	-5
9	40	5
7	180	19
9,5	-60	-5
7	190	20
8	140	15

13



14

UNIVERSIDAD DE GRANADA

Enfermería Familiar y Comunitaria

Muchas gracias

Granada, PRADO y MEET GO UGR
Curso 2020-2021

15

Diapositiva 13



AMNN1 Ana María Núñez Negrillo; 02/02/2021




PROYECTO DE INNOVACIÓN DOCENTE

"APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO MEDIANTE METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA LÚDICA EN ENFERMERÍA FAMILIAR Y COMUNITARIA"

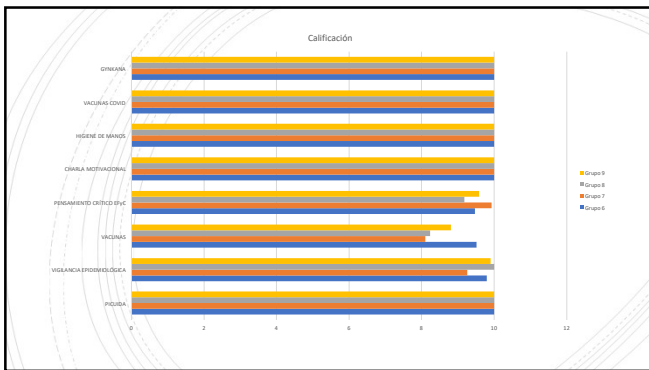
1

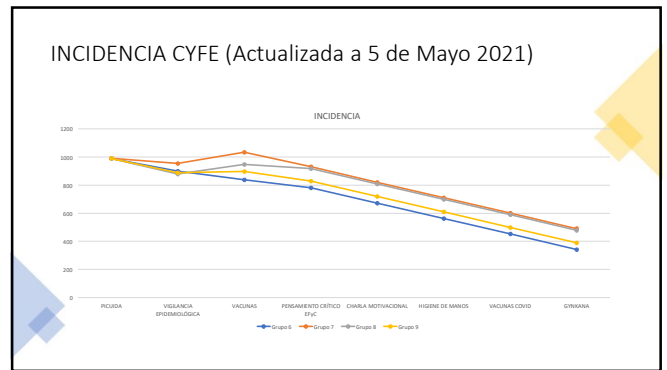
PID: OBJETIVOS

- Diseñar material docente que facilite la adquisición y actualización de conocimientos.
- Incrementar la participación activa en el proceso enseñanza-aprendizaje del alumnado.
- Aumentar el grado de compromiso del alumnado.
- Estudiar el cumplimiento de la preparación previa y asistencia a las clases teóricas y prácticas.
- Generar posibles situaciones reales para mejorar el afrontamiento de las mismas y su ejecución en la vida real.

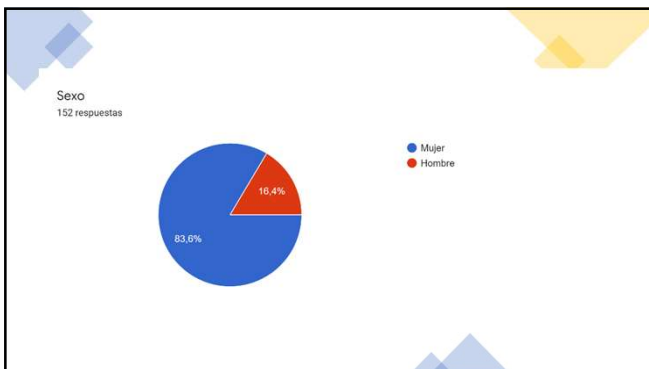
2



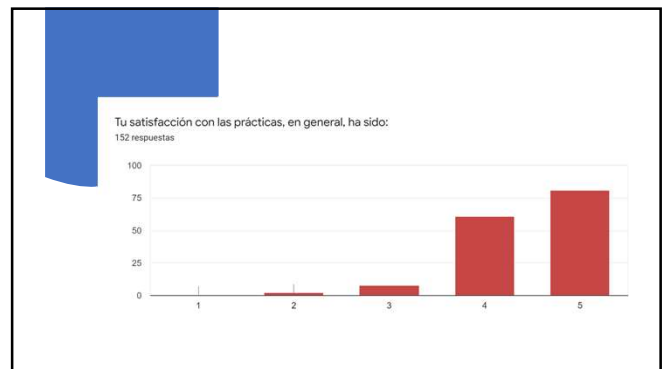
3



4



5



6

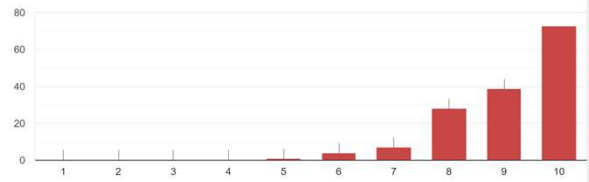
Menciona algunos de los aspectos más importantes que hayas aprendido en las prácticas de esta asignatura

- La importancia de la enfermería familiar y comunitaria dentro de la asistencia sanitaria
- Diferentes recursos informáticos para aprender y recomendar a los pacientes
- Vacunas, atención primaria, prevención de la enfermedad y educación para la salud
- Integrar los conocimientos teóricos y prácticos
- Aprender conceptos nuevos, comprender conceptos que sabía pero no entendía y reforzar los conocimientos que tenía
- Creo que en todas las practicas se reflejaba el temario, y son bastante útiles a la hora de afianzar conocimientos.

7

La práctica/seminario merece una valoración global de:

152 respuestas



8

¿Cómo crees que se podría mejorar?

- Realizando actividades motivadoras y con más ejercicios de participación
- Dando más tiempo para pensar y reflexionar a veces
- Algunas se podrían acortar, ya que son muy densas.
- Estudiando
- Con más esfuerzo
- Repasando los conceptos
- Interiorizando los conceptos enseñados en clase

9

“Me gustaría hacer alguna aportación pero han sido tan dinámicas y divertidas (jamás había trabajado de esta manera) que no imagino forma mejor de afianzar conocimientos.”

10



MUCHAS GRACIAS



11