



El juego como herramienta didáctica para comprender y ayudar en el duelo y cuidados en proceso final de vida física

Innovación docente



- **Coordinadora:**
 - Ana López Alonso
- **Participantes:**
 - Elena Fernández-Martínez
 - Cristina Liébana-Presa
 - Ana M^a Vázquez-Casares,
 - M^a Paz Castro-González
- **Grupo de Innovación Docente Cuidados para la Salud. CuidaS-GID**

III Jornada de Innovación en Docencia Universitaria. PAGID 2015.

29 y 30 de Septiembre de 2016



Justificación

El marco de **Bolonia** requiere métodos doc. que impliquen la **participación activa de los estudiantes** en el aprendizaje y desarrollo de **competencias profesionales**

La Universidad demanda **métodos docentes innovadores** que **aporten significado experiencial** a la formación académica de los estudiantes

Investigadores, profesionales y estudiantes coinciden en demandar **modelos específicos para trabajar el miedo a la muerte que aparece en los cuidados del proceso final de vida física**: en el **enfermo**, en la **familia** y en el **equipo asistencial**

Los juegos en el aula, proporcionan:

- 1.- Contextos simulados, cercanos a los clínicos
- 2.- La posibilidad de explorar: el miedo, las emociones y sentimientos (positivos y negativos) en los diferentes roles
- 3.- Un entorno amigable

➔ JUEGOS de Adulto



Asignatura Cuidados Paliativos

➔ Espejo



Cómo juego yo



Cómo juegan los otros

Aplicación de la Experiencia

Titulación

- Grado en Enfermería

**Área de
conocimiento**

- Enfermería

Asignatura

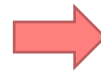
- Cuidados Paliativos

Metodología

Diseño del estudio: Cuasi-experimental

Objetivo: Proporcionar experiencias simuladas para que los estudiantes comprendan el proceso de acompañar a personas enfermas y familia, en el proceso final de la vida física y sus duelos

**Intervención
Innovadora:
Juegos de
adulto**



Evaluación de la metodología

- Satisfacción
- Criterios de resultado: objetivos

Evaluación del efecto de la intervención

Cuestionario Pretest y Postest:

- Variables sociodemográficas
- Perfil del estudiante
- Escala Miedo a la Muerte Collet-Lester

Población:

113 estudiantes matriculados C.P.
Respuestas validadas:
- Pretest: 100
- Postest: 111



Participación
voluntaria

Tiempo:
2h / juego

Grupos:
22-25

Descripción de la experiencia o intervención

Reflexionar sobre la preparación asistencial, emocional y el manejo del Miedo a la Muerte

Juego

Vivenciar, Sentir y Reconocer el juego de fuera (Enfos. y fam.) y el de dentro (el mío)... Disfrutar

Ingreso hospitalario

El hospital

Rol del enfermo y familiar. ¿Cómo lo viven?

Rol de la enfermera. ¿Cómo lo vive?

Estancia hospitalaria

Los ciegos

Enfermo y familia: ¿personas o números?

Enfermera: ¿rutina o conciencia?

Acompañar en el proceso enfermedad y despedida.
Son 2 juegos

"a ver" ...y
"plis, plas,
plos plus"...

Acompañar **vs** Intervenir
Comunicación, Empatía, Respeto,
Creencias, Trascendencia...



Participantes

- 113 estudiantes matriculados en CP
- Grupos de 22 a 25 estudiantes

Estudiantes

Colaboradores: Profesores y Estudiantes

- 7 estudiante del curso anterior, Grado
- 2 Estudiantes Máster
- 3 profesores Asociados Clínicos

Colaboradores	Categoría
M ^a Concepción González García	ASOCIADO CLÍNICO
Ana Belén Alonso Álvarez	ASOCIADO CLÍNICO
Javier Gago Fernández	ASOCIADO CLÍNICO
Iván González García	Estudiante Grado León
Iris Pelayo Menéndez	Estudiante Grado León
Irene Jiménez Jurado	Estudiante Grado León
Beatriz Del Rocío Perera Sánchez	Estudiante Grado León
Ana López Moreno	Estudiante Grado Ponferrada
José María Bautista Castro	Estudiante Grado Ponferrada
Patricia Fernández Castro	Estudiante Grado Ponferrada
María Martínez Soriano	Estudiante Master
Marta Quiñones Pérez	Estudiante Master



Fases del proyecto

- Delgado Mateo, F. y Campo San Vicente, P. (1993)

- Título "Sacándole jugo al juego"

Planificación

- Elección de los juegos
- Diseño de las fichas
- Propuesta y elección de profesores y estudiantes colaboradores
- Explicación a los estudiantes participantes

Ejecución

- Trabajo en el grupo de innovación CuidaS
- Preparación profesores participantes
- Impartición de las prácticas-juegos

Evaluación de los juegos: Cuestionarios

- Satisfacción
- Criterios de resultados (objetivos)
 - Profesores
 - Estudiantes colaboradores
 - Estudiantes participantes

Evaluación intervención: Cuestionario a Estudiantes

- Percepción de preparación asistencial y emocional
- Miedo a la muerte/EMMCL



Cronograma: julio de 2015 a febrero de 2016

Metodología y Evaluación de la experiencia con los juegos

Validación Fichas de Juegos y Rúbricas de evaluación

2 Expertos C. de la Salud
 1 Experto C. de la Educación Física y el Deporte
 4 Estudiantes del curso 2014-2015



Evaluación de cada juego. Escala 1-5

Juego	Grado de disfrute participación	Grado de cumplim. objetivos
El Hospital	4.2	3.9
Los Ciegos	4.8	4.6
Dar de sí vista y oído	4.7	4.4

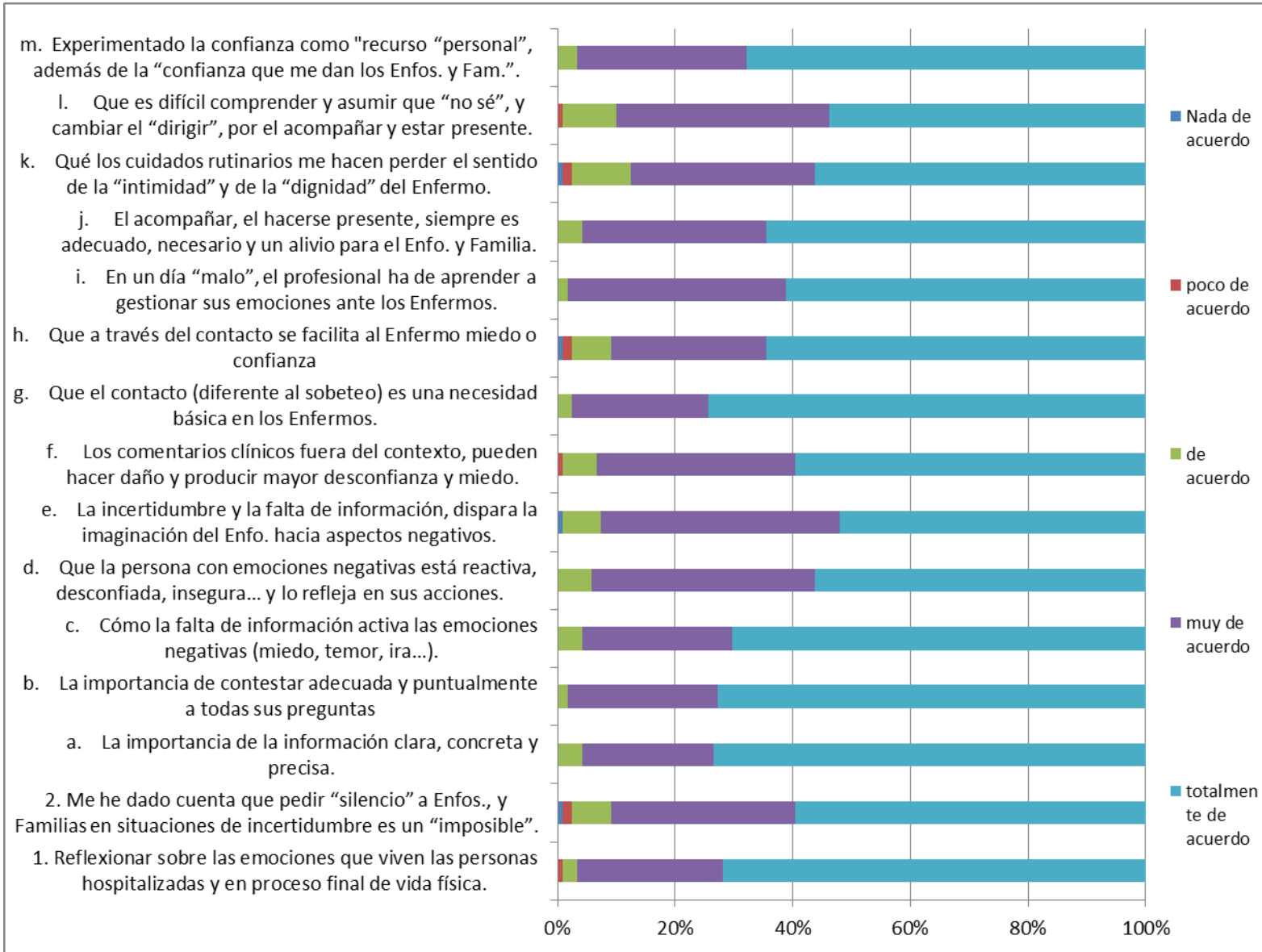
Eva. Satisfacción con la metodología aplicada. Escala 1-10

Grado adquisición resultados aprendizaje	8.8
Motivación al iniciar la asignatura	6.7
Motivación al finalizar la asignatura	9.2
Implicación media final	8.9
Grado de satisfacción general	9.3

Evaluación: Criterios de resultado/objetivos.

Los "Ciegos"

Los "Ciegos"
Criterios de resultado: objetivos. Escala 1
(nada de acuerdo) a 5 (totalmente de acuerdo)

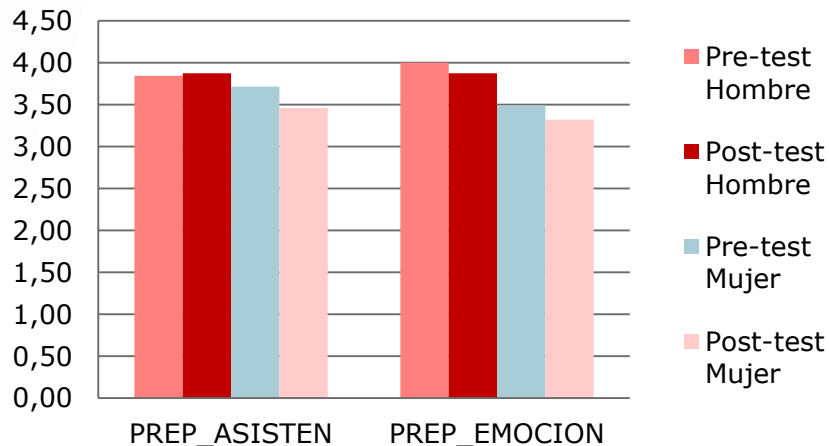


Resultados de la Intervención: Estudiantes

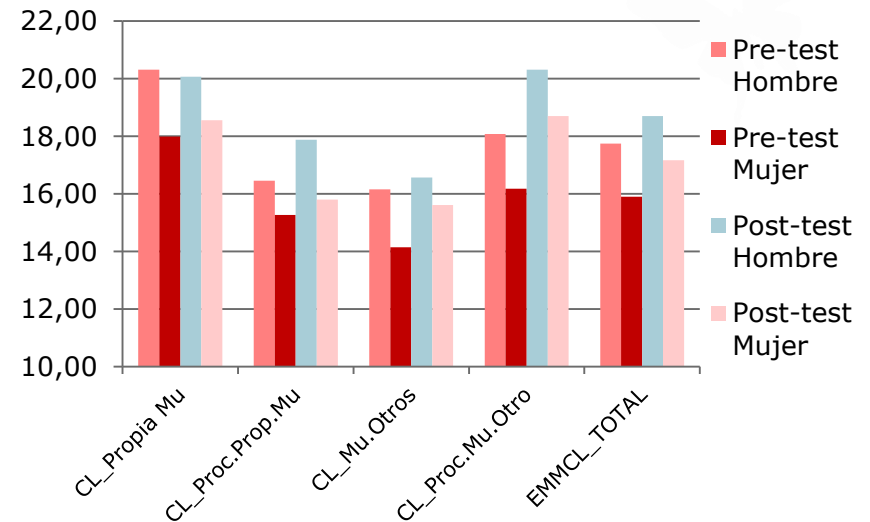
Objetivo: Evaluar el efecto del programa práctico basado en juegos de adulto.

- Evaluar la percepción de los estudiantes sobre su preparación asistencial y emocional
- Evaluar el miedo a la muerte, con la Escala de Collet Lester del Miedo a la Muerte (EMMCL) Cuestionarios antes y después de realizar los juegos.

Percepción sobre su preparación asistencial y emocional, por sexo



EMMCL, sexo, pre y post juegos



Conclusiones: los juegos como metodología experiencial

“Nadie aprende en cabeza ajena” / “la vivencia es la que crea la experiencia”

Cuidados Paliativos. Formación en cuidados al enfermo en proceso final de vida y los duelos tanto del enfermo como de los familiares y sus cuidadores

La metodología

- 1.- Permite un aprendizaje vivencial individualizado
- 2.- Aporta contextos cercanos a la realidad clínica
- 3.- Favorece la comprensión y sentido del contexto clínico
- 4.- Promueve el sentimiento de ser protagonista de la actividad educativa
- 5.- Permite que se hagan conscientes los recursos propios (fortalezas y debilidades) asistenciales y emocionales
- 6.- Favorece el reconocer y experimentar el miedo a la muerte propia y de los otros
- 7.- Demuestran que a mayor contacto con las situaciones reales (simuladas), el estudiante tenga una percepción más realista sobre:
 - Su preparación asistencial y emocional
 - Su miedo al proceso de muerte propia y de los otros
- 8.- Permite diferenciar entre Cuidados de intervención y Cuidados de acompañamiento

El juego como herramienta didáctica para comprender y ayudar en el duelo y cuidados en proceso final de vida física



Muchas gracias



**III Jornada de Innovación en
Docencia Universitaria. PAGID
2015.**

29 y 30 de Septiembre de 2016