

Los juegos de adulto, una herramienta didáctica en la Educación Superior. Una experiencia en la Asignatura de Cuidados Paliativos de enfermería

Ana López-Alonso
Universidad de León, España

Elena Fernández-Martínez
Universidad de León, España

Cristina Liébana-Presa
Universidad de León, España

Ana M^a Vázquez-Casares
Universidad de León, España

M^a Paz Castro-González
Universidad de León, España

Pablo Casares-González
Hospital Bellvitge. Barcelona. España

Resumen

La apuesta de las universidades por la innovación en metodologías activas, y el requisito de adquirir competencias profesionales, fueron los motores de la propuesta de los Juegos de Adulto como metodología didáctica en la Asignatura de Cuidados Paliativos. Esta propuesta permite a los estudiantes vincular e integrar, en el aula, contenidos teóricos y experiencias vivenciales.

Objetivo. Diseñar juegos de adulto que ofrezcan al estudiante, en el aula, situaciones y experiencias similares a las del contexto clínico en Cuidados Paliativos.

Método. Estudio cuasi-experimental. Se aplicó a 113 estudiantes matriculados en esta Asignatura en el curso 2015-2016. El programa de juegos se integró en las prácticas de laboratorio. Los estudiantes participaron voluntariamente, cumplimentando los cuestionarios de evaluación de los juegos, de la intervención (pre y post) y el de la satisfacción global de la asignatura. Se obtuvieron 101 respuestas validadas en el pre-test y 111 en el post-test.

Resultados. Se aportan datos parciales del estudio. El grado de consecución de los objetivos de los juegos y de satisfacción con la metodología fue muy alto. Los hombres mostraron valores más altos de miedo que las mujeres, y en ambos casos estos valores aumentan en el post-test, evidenciando el valor de los juegos.

Conclusiones. La intervención a través de juegos de adulto permite un aprendizaje vivencial y un acercamiento a los contextos clínicos, facilitando una autopercepción más realista sobre la preparación asistencial, emocional y el miedo ante la muerte propia y de los otros.

Palabras clave: *Formación, Juegos adulto, Cuidados Paliativos, Miedo Muerte.*

1. Introducción

Tres ejes justifican este proyecto. Por una parte, el nuevo marco del Espacio Europeo de Educación Superior y los nuevos requerimientos de metodologías docentes que impliquen la participación activa y reflexiva de los estudiantes en el aprendizaje y desarrollo de competencias profesionales (García-Ruiz, González Fernández, y Contreras Pulido, 2014; Robledo, Fidalgo, Arias, y Álvarez, 2015); por otra, la apuesta de las universidades en incentivar a sus profesores para que investiguen e innoven en métodos docentes que aporten significado y experiencia a la formación académica de los estudiantes, con el objetivo de que adquieran las competencias necesarias para participar en la vida laboral (Prat-Corominas, Palés-Argullós, Nolla-Domenjó, Oriol-Bosch, y Gual, 2010), y una última, y más concreta en este caso, la necesidad que manifiestan investigadores, profesionales y estudiantes de enfermería, de contar con 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 propio equipo asistencial (Carman, 2014; Oliveira Pinho y Alves Barbosa, 2010)#.

Reforzar los tres ejes supone, entre otros aspectos, que el profesor y el estudiante comprendan y participen de la filosofía de que en el proceso de aprendizaje de adultos, ellos son responsables del resultado, el profesor estructurando las condiciones de aprendizaje, y el estudiante implicándose en ellas (Hernández-Pina, García, y Maquilón, 2005). En este formato de proceso de enseñanza-aprendizaje, donde la responsabilidad es compartida, el estudiante se convierte en principio y fin de los objetivos de los programas académicos, y por lo tanto, dentro de la estructuración de las actividades, los valores y actitudes de implicación y motivación han de alcanzar a ambos protagonistas por igual, es decir, a profesores y estudiantes.

Los múltiples estudios publicados relatan que los estudiantes de enfermería comparten con profesionales asistenciales y académicos los mismos miedos y dificultades cuando trabajan en entornos cercanos a la muerte. Además, los estudiantes destacan su falta de experiencia en estas situaciones (Araujo Sadala y Machado da Silva, 2009; Orozco-González et al., 2013), falta de apoyo emocional por parte de profesores y profesionales clínicos (Araujo Sadala y Machado da Silva, 2009; Bernieri y Hirdes, 2007; de Barros Carvalho y Martins do Valle, 2006; dos Santos y Hormanez, 2013), y la falta de comentarios y reflexión en el medio clínico

y académico (de Barros Carvalho y Martins do Valle, 2006). A la vez, en todos los artículos citados anteriormente, los estudiantes entienden que su formación específica es escasa, e irregular, y que todo ello les conduce a percibir el miedo a la muerte como un impacto negativo en su propio bienestar, y en ocasiones provoca rechazo y negación a tratar con las personas en proceso final de vida, sus familias y sus duelos respectivos, alejándose de la necesidad que tenemos los profesionales de entender la muerte como un proceso natural de la vida.

Coincidimos con Heidegger (citado en Oliveira Pinho y Alves Barbosa, 2010) quien pone en evidencia que educar para la muerte parece sólo ser posible a partir de la reflexión respecto del existir del ser humano, del pensamiento y aceptación de la finitud, y ello motiva la propuesta de juegos de adulto que se realiza dentro de la asignatura de Cuidados Paliativos.

Algunos argumentos que apoyan la propuesta de los juegos están basados en lo que conocemos sobre ellos. Por una parte, la relación entre juego y aprendizaje es natural; los verbos “jugar” y “aprender” confluyen. Ambos vocablos consisten en superar obstáculos, encontrar el camino, entrenarse, deducir, inventar, adivinar y llegar a conquistar... para pasarlo bien, para avanzar y mejorar, como refieren Andrés y García (citados en Chacón, 2008). Además, los juegos didácticos son excelentes métodos complementarios de los métodos tradicionales. Son una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad de la educación y ofrecen innumerables opciones y aplicaciones, como las de introducir diferentes asuntos, fijar y practicar los contenidos después de una explicación, hacer una revisión de contenidos o trabajar diferentes habilidades en los estudiantes, y todo ello conjugando enseñanza y expansión (Chacón, 2008). Si bien, y a tenor del escaso número de trabajos publicados, se desprende que por lo general el docente universitario lo utiliza muy poco, bien porque desconoce sus múltiples ventajas, bien por otras causas no estudiadas.

Estas ventajas, aportadas por la metodología de los juegos de adulto, son las que pretendemos obtener, al presumir que estos juegos suponen una fuerte experiencia para los estudiantes y una implicación personal incontestable cuando se les pone frente a la muerte de una persona, frente al contexto de dolor y duelo que provocan su pérdida.

¿Cómo?

Proporcionándoles en el aula (entendida como un entorno amigable) juegos activos y participativos que les sirvan de espejo de varios cuerpos, es decir que les aporten:

1. Contextos simulados, cercanos a los clínicos: ingreso hospitalario, estancia hospitalaria, acompañamiento en el proceso de muerte, y reconocimiento de la diferencia entre intervenir con cuidados clínicos y acompañar en el proceso de muerte.

2. La posibilidad de explorar a través de cada ejercicio: sus propias creencias, el miedo, las emociones y sentimientos (positivos y negativos) en los diferentes roles (cuidador, enfermo).

3. Un espacio para la reflexión después de la propia experiencia, donde ambos, estudiante y profesor, aporten sus comentarios, reflexiones e inferencias directas con el contexto clínico, sin olvidar el reconocimiento de cómo se han sentido ellos en las diferentes situaciones, qué emociones han tenido y en qué recursos personales se han apoyado para resolverlas.

1.1 Objetivo

Diseñar, implementar y evaluar 4 juegos de adulto que ofrezcan al estudiante, en el aula, situaciones y experiencias similares a las del contexto clínico, relacionadas con el acompañamiento de las personas en el proceso final de vida, sus familias, y sus duelos respectivos.

2. Material y método

Se realizó un estudio cuasi-experimental. Participaron 113 estudiantes del Área de Enfermería, matriculados en la asignatura de Cuidados Paliativos durante el curso 2015-2016. Los juegos se realizaron durante el primer semestre, entre octubre de 2015 y enero de 2016. El programa de los juegos se realizó en grupos de 22 a 25 estudiantes. La participación en los juegos fue obligatoria, al forma parte de las prácticas de laboratorio de la asignatura. La participación en la cumplimentación de los cuestionarios de evaluación fue voluntaria. El único criterio de inclusión fue que estuvieran matriculados en la asignatura, y de exclusión, que no cumplimentaran los cuestionarios, que los cumplimentaran mal o parcialmente, o que no firmaran el consentimiento informado que previamente se les solicitó y que firmaron telemáticamente. Se informó sobre el motivo del estudio y las características del instrumento. Se les comunicó que su participación era voluntaria.

2.1 Procedimiento

El proyecto se realizó en tres fases:

1ª Fase: Planificación

- a. Elección de los juegos, diseño, adaptación y validación de las fichas, y diseño y validación del cuestionario de evaluación de cada juego.
- b. Propuesta de elección de profesores y estudiantes colaboradores, y
- c. Explicación y consentimiento de los estudiantes participantes.

2º Fase: Ejecución

- a. Asignación de roles y preparación de los colaboradores (profesores académicos, asociados clínicos y estudiantes colaboradores del curso anterior).
- b. Intervención e incorporación de los juegos (prácticas laboratorio en aula).

3ª Fase: Evaluación

- Evaluación de los juegos: profesores, estudiantes colaboradores y participantes cumplieron un cuestionario que incluía el grado de satisfacción y de consecución de los objetivos.
- Evaluación de la intervención: los estudiantes participantes cumplieron dos cuestionarios, uno previo a los juegos y otro posterior a los mismos que incluían la valoración sobre su autopercepción de preparación asistencial y emocional así como el miedo a la muerte.
- Evaluación global de la asignatura.

Los juegos elegidos fueron diseñados a partir de la publicación de Fidel Delgado y Pablo Campo “Sacándole jugo al juego”: “El hospital”, “Los ciegos”, “Dar de sí la vista” y “Dar de sí el oído” (Delgado Mateo y Campo San Vicente, 1993). Las fichas de los juegos se realizaron siguiendo el formato de la Profesora Paula Chacón (2008) y fueron validadas por siete expertos de diferentes áreas (Enfermería, Psicología y Ciencias de la Educación Física y Deporte), además de cuatro estudiantes que habían tenido la experiencia el curso anterior.

La intervención se aplicó a los 113 estudiantes matriculados en tercer curso en la asignatura de Cuidados Paliativos, obteniéndose 101 respuestas válidas en el pretest y 111 en el postest.

2.2 Instrumentos

La evaluación de los juegos se realizó mediante un cuestionario que exploraba la consecución de los objetivos propuestos para cada juego, se midió en una escala de 1 a 5, y cada participante elegía su grado de acuerdo/desacuerdo con los ítems.

La evaluación de la intervención se realizó a través de un cuestionario que recogía datos sociodemográficos (edad, sexo), datos relacionados con la autopercepción de preparación emocional y asistencial de los estudiantes, y la escala del Miedo a la Muerte de Collett Lester en su versión española (Tomás-Sábado, Limonero, y Abdel-Khalek, 2007). Ésta es una escala multidimensional que consta de 28 ítems y cuatro dimensiones (Miedo a la propia muerte, Miedo al proceso de morir propio, Miedo a la muerte de otros y Miedo al proceso de morir de otro). Este instrumento ha demostrado una alta fiabilidad en muestras similares (Buceta-Toro et al., 2014; Mondragon Sanchez, Torre Cordero, Morales Espinoza, y Landeros-Olvera, 2015).

La evaluación global de la asignatura se realizó a partir de una adaptación del modelo propuesto por la profesora López-Aguado (Área de Métodos de Investigación y Diagnóstico en Educación de la Facultad de Educación de la Universidad de León).

2.3. Consideraciones Éticas

Tanto el estudio como los instrumentos de medida fueron diseñados por el grupo de investigación e innovación *CuidaS*, de la Universidad de León, aprobados y financiados por el Programa de Ayuda a la Innovación Docente (PAGID 2015).

2.4. Análisis de los datos

Se presentan los primeros datos parciales del estudio. Se utilizó el programa estadístico SSPS, versión 23.0. Las muestras pretest y posttest se consideraron independientes en un intento de maximizar el anonimato de los mismos.

3. Resultados

En cuanto a los resultados obtenidos presentamos algunos de los más relevantes en relación a la encuesta de satisfacción de los estudiantes (Tabla 1), la evaluación global de la asignatura en su apartado de satisfacción con la metodología utilizada (Tabla 2) y, a modo de ejemplo, presentamos la gráfica sobre el grado de cumplimiento de los objetivos propuestos para el juego de “Los Ciegos” (Tabla 3). Destacamos la diferencia de las medias obtenidas entre la

motivación para cursar la asignatura al comienzo de la misma, con un valor de 6.7, y que al finalizarla fue muy superior, obteniendo el valor medio de 9.2.

En cuanto a la evaluación de los juegos como actividad práctica, obtuvimos los siguientes resultados en los indicadores de Claridad: 9.0, Dificultad: 5.2 y Aprendizaje: 9.1.

Tabla 1. Resultados parciales de la encuesta de satisfacción de los estudiantes

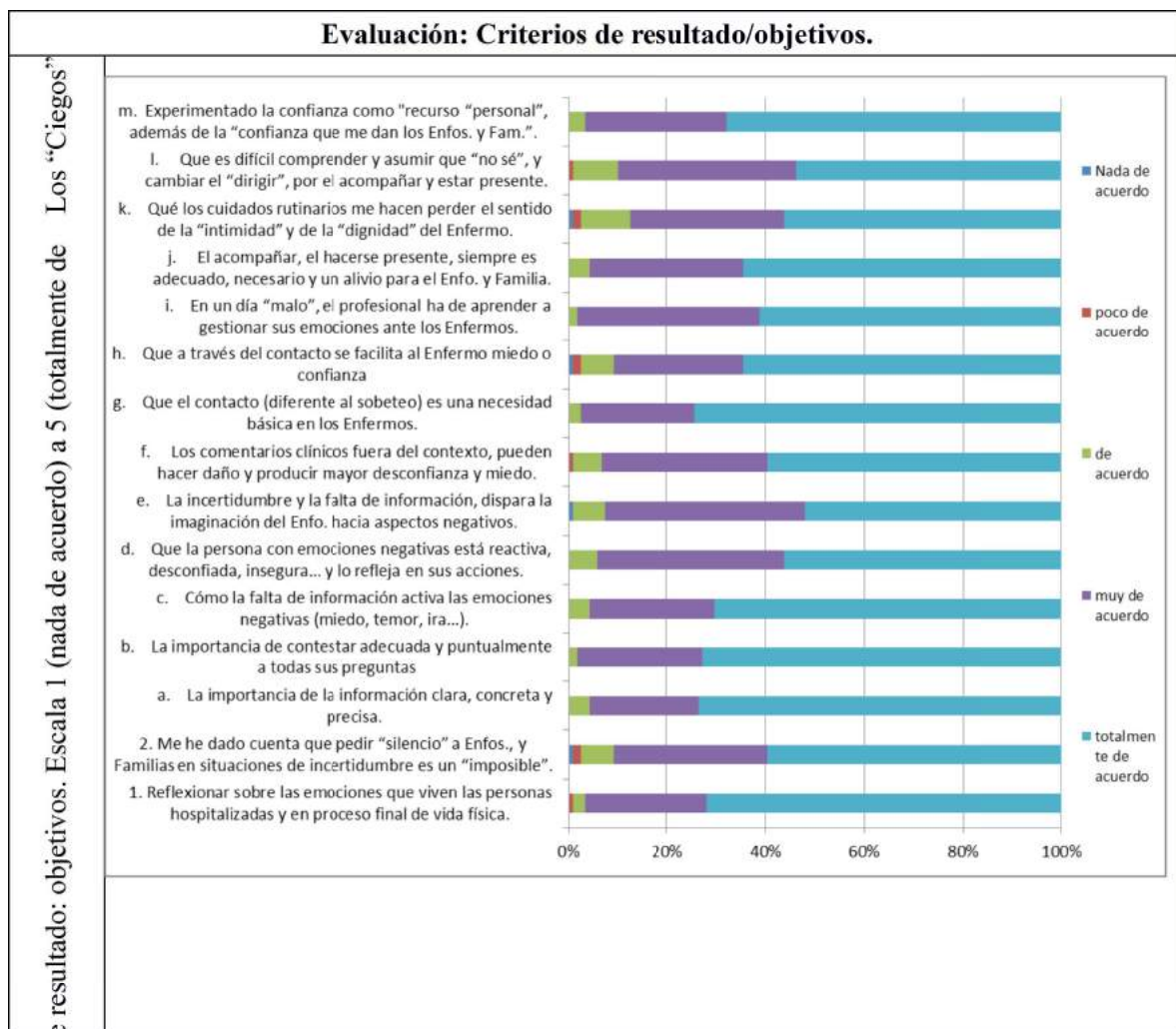
Evaluación de cada juego. Escala 1-5			
Juego	Objetivo	Grado de disfrute participación	Grado de cumplimiento objetivos
El Hospital	Experimentar “la movida” del hospital y un ingreso hospitalario	4.2	3.9
Los Ciegos	Acompañar en la estancia hospitalaria y despedida	4.8	4.6
Dar de sí vista y oído	Experimentar la diferencia entre intervenir y acompañar	4.7	4.4

Tabla 2. Resultados parciales de la evaluación global sobre la metodología aplicada en la asignatura.

Evaluación de la satisfacción con la metodología aplicada. Escala 1-10	
Media del grado adquisición de resultados aprendizaje	8.8
Motivación al iniciar la asignatura	6.7
Motivación al finalizar la asignatura	9.2
Implicación media final	8.9
Indicador de claridad	9
Indicador de dificultad	5.2
Indicador de aprendizaje	9.1
Grado de satisfacción general con la Asignatura	9.3

Finalmente, y en relación a los datos obtenidos sobre los resultados de la Intervención, si bien están en proceso de análisis más exhaustivo, podemos mostrar algunos que apoyan la validez de los juegos como herramienta didáctica, como son, las modificaciones obtenidas en el postest, en la autopercepción sobre su preparación asistencial y emocional y el miedo a la muerte, medida con la escala de Collett Lester, respecto al previo a la realización de los juegos.

Tabla 3. Resultados parciales de la evaluación global sobre la metodología aplicada en la asignatura.



La Figura 1 explica cómo los hombres aumentan mínimamente su autopercepción sobre su preparación asistencial después de los juegos y las mujeres la disminuyen. Y por el contrario, en relación a su autopercepción emocional, hombres y mujeres disminuyen los valores obtenidos después de los juegos.

En relación al miedo a la muerte, medido con la escala de Collett-Lester, se observa que, a excepción de la subescala Miedo a la muerte propia, que disminuye levemente en los hombres después de realizar los juegos, los valores obtenidos post-juegos aumentan para ambos sexos en el resto de subescalas y la total. Esto es, que después de los juegos todos los estudiantes en general manifiestan tener un mayor miedo a la muerte.

Entendemos que este dato es relevante, ya que pone de manifiesto que una cosa es la teoría y otra la práctica, y que en este caso los juegos han sido capaces de ofrecer situaciones simuladas que han acercado al estudiante al contexto real del proceso por el que pasan los enfermos en el momento final de vida física, y sus familias.

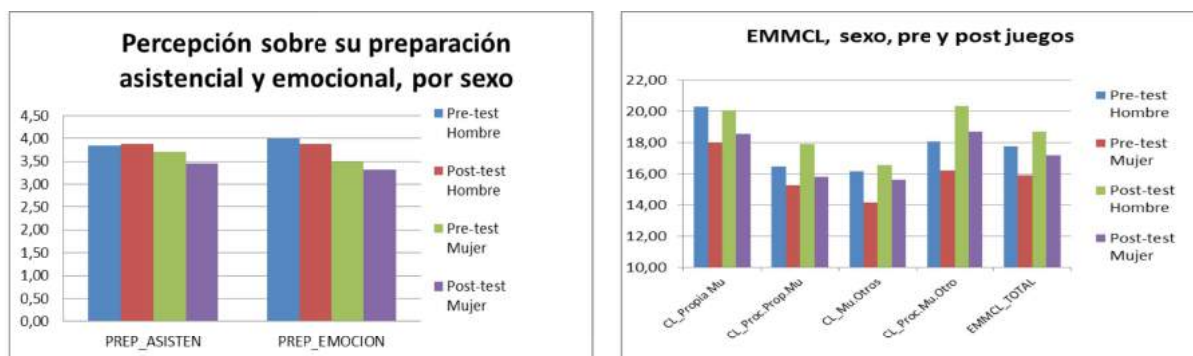


Figura 1. Gráficas de autopercepción y miedo en pre y postjuegos, en función del sexo.



Figura 2. Imágenes de cada uno de los juegos. 1. El hospital, 2. Los ciegos, 3. Dar de sí la vista, 4. Dar de sí la escucha.

4. Conclusiones

La metodología de los juegos:

- 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.

Referencias

- Araujo Sadala, M. L., y Machado da Silva, F. (2009). Taking care of terminal patients: nursing students' perspective. *Revista Escola Enfermagem USP*, 43(2), 287-294.
- Bernieri, J., y Hirdes, A. (2007). La preparación de los estudiantes brasileños de enfermería para vienciar el proceso muerte-morir. O preparo dos acadêmicos de enfermagem brasileiros para vivenciarem o processo morte-morrer. *Texto Contexto Enferm*, 16(1), 89-96.
- Buceta, M. I., Muñoz, D., Pérez, E., Díaz, C., Chamorro, E., y Giménez, M. (2014). Miedo a la muerte en una muestra de estudiantes de Enfermería. *Etica de los cuidados*, 7(14).
- Carman, M. J. (2014). Bundling the Death and Dying Learning Experience for Prelicensure Nursing Students. *Nurse Educator*, 39(3), 135-137.
<http://doi.org/10.1097/NNE.0000000000000036>
- Chacón, P. (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? *Nueva Aula Abierta*, 16(5).
- De Barros Carvalho, M. D., y Martins do Valle, E. R. (2006). Vivencia de la muerte con el alumno en la práctica educativa] Vivência da morte com o aluno na prática educativa. *Ciência, Cuidado e Saúde*, 5(Supl), 26-32.

- Delgado Mateo, F., y Campo San Vicente, P. del. (1993). *Sacándole jugo al juego*. (B. Oasis, Ed.). España.
- Dos Santos, M. A., y Hormanez, M. (2013). The attitude among nursing professionals and students when facing death: a review of the scientific literature of the last decade. *Ciência & Saúde Coletiva*, 18(9), 2757-2768. Journal Article.
- García-Ruiz, R., González Fernández, N., y Contreras Pulido, P. (2014). La formación en competencias en la universidad a través de proyectos de trabajo y herramientas 2.0. Análisis de una experiencia. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC)*, 11(1), 49-60. <http://doi.org/10.7238/rusc.v11i1.1713>
- Hernández-Pina, F., García, M. P., y Maquilón, J. (2005). Análisis del cuestionario de procesos de estudio-2 factores de Bigg en estudiantes universitarios españoles. *Revistas Fuentes*, 6, 117-138. Journal Article.
- Mondragon Sanchez, E. J., Torre Cordero, E. A., Morales Espinoza, M. de L., y Landeros-Olvera, E. A. (2015). A comparison of the level of fear of death among students and nursing professionals in Mexico. *Revista latino-americana de Enfermagem*, 23(2), 323-328. <http://doi.org/10.1590/0104-1169.3550.2558>
- Oliveira Pinho, L. M., y Alves Barbosa, M. (2010). The professor-student relationship in coping with dying. *Revista Escola Enfermagem USP*, 44(1), 106-111.
- Orozco-González, M. Á., Tello-Sánchez, G. O., Sierra-Aguillón, R., Gallegos-Torres, R. M., Xequé-Morales, A. S., Reyes-Rocha, B. L., y Zamora-Mendoza, A. (2013). Experiencias y conocimientos de los estudiantes de enfermería ante la muerte del paciente hospitalizado. *Enfermería Universitaria*, 10(1), 8-13.
- Prat-Corominas, J., Palés-Argullós, J., Nolla-Domenjó, M., Oriol-Bosch, A., y Gual, A. (2010). Proceso de Bolonia (II): educación centrada en el que aprende. *Educación Médica*, 13(4), 197-203.
- Robledo, P., Fidalgo, R., Arias, O., y Álvarez, L. (2015). Percepción de los estudiantes sobre el desarrollo de competencias a través de diferentes metodologías activas. *Revista de Investigación Educativa*, 33(2), 369-383. <http://doi.org/10.6018/rie.33.2.201381>
- Tomás-Sábado, J., Limonero, J. T., y Abdel-Khalek, A. M. (2007). Spanish adaptation of the Collett-Lester fear of death scale. *Death Studies*, 31(3), 249-260. <http://doi.org/10.1080/07481180601152625>