

actualmente, en el proyecto Minúscula del Raval atienden a 50 niños de 0-3 años. Los alumnos, con el acompañamiento de profesores del máster, realizarán las exploraciones clínicas específicas de su especialidad, poniendo de esta forma en práctica lo aprendido durante su formación. Se pretende valorar la actuación en estos niños y sus familiares a lo largo del tiempo. De igual modo, se busca aumentar a otros casales y edades.

- Valoración del desarrollo psicomotor mediante aplicación para dispositivos móviles (*spin-off*): En el curso académico 2016/2017 y al amparo del Trabajo de Fin de Grado, una de nuestras alumnas ha diseñado una aplicación específica de valoración del correcto desarrollo psicomotor. Con el objetivo de testar la aplicación y su aplicabilidad, tanto la alumna como los alumnos del Máster de las diferentes promociones recogieron los datos necesarios.

O3.

Evaluación continuada y transversal: integración de conocimientos y competencias en los ámbitos de química, farmacología y toxicología del grado de farmacia de la Universidad de Barcelona

Alegret M, Amat M, Carbó M, Díez A, Dinarès I, Gómez J, Griera R, Llobet JM, Llor N, Pallàs M, Puhill D, Quirante J, Rodamilans M, Vázquez-Carrera M y Zulaica E

Departamento de Farmacología, Toxicología y Química Terapéutica. Facultad de Farmacia y Ciencias de la Alimentación. Universidad de Barcelona

En la enseñanza universitaria del alumnado se suele hacer una excesiva compartimentación de los conceptos que aprende en una determinada asignatura y, una vez que la ha superado, los olvida fácilmente o no los sabe aplicar en otros contextos. Esta situación se acentúa mucho más entre asignaturas de cursos diferentes. El profesorado de la Facultad de Farmacia que forma parte del Departamento de Farmacología, Toxicología y Química Terapéutica de la Universidad de Barcelona ha desarrollado una actividad de evaluación continuada multidisciplinar y retroactiva que pretende favorecer la integración de conocimientos y competencias adquiridos en materias impartidas dentro de nuestro departamento en diferentes cursos (Química Orgánica, Química Farmacéutica, Toxicología y Farmacología).

La actividad se basa en un caso clínico de dolor neuropático y su tratamiento con antidepresivos tricíclicos, y consta de una serie de cuestiones sobre las características químicas (estereoisomería, aci-

dez/basicidad), farmacológicas (mecanismo de acción, efectos adversos) y toxicología (efectos tóxicos, mecanismos, tratamiento) relacionadas con estos compuestos.

Durante el curso 2017-2018 se implementó la actividad en la asignatura de Farmacología y Terapéutica II (obligatoria, cuarto curso, segundo semestre, grado de Farmacia de la Universidad de Barcelona), como parte de las actividades de evaluación continua de la asignatura. Para hacer el trabajo, los estudiantes formaron libremente grupos de 3-5 estudiantes y tuvieron la oportunidad de asistir a un seminario previo, con intervención de profesores de las tres áreas implicadas. Después de entregar el trabajo, este fue corregido por equipos de profesores de cada área, y con posterioridad se realizó un segundo seminario para aclarar dudas y conceptos erróneos al alumnado. La encuesta de satisfacción realizada a final de curso mostró un alto grado de satisfacción (un 72% del alumnado indica un grado de satisfacción global > 7) y una amplia mayoría (90%) considera que la realización de la actividad le ha ayudado a integrar conocimientos de las asignaturas implicadas.

Agradecimientos. Proyecto 2015PID-UB/031.

O4.

Gamificar en el aula: eficacia y grado de satisfacción en estudiantes del grado en enfermería de la Universidad de Barcelona

Bosch-Alcaraz A^{a,b}, Tamame-San Antonio M^{a,c}, Maestre-González E^a, Herranz-Rubia N^{a,b} y Saz-Roy MA^a

^a Escuela Universitaria de Enfermería. Universidad de Barcelona. Barcelona. ^b Hospital Sant Joan de Déu. Barcelona. ^c Corporación Sanitaria Parc Taulí. Sabadell (Barcelona)

Introducción. Según Kapp, la gamificación se conoce como el uso de dinámicas, mecánicas y estéticas propias del juego en entornos no lúdicos para adquirir, desarrollar o mejorar una actitud, habilidad o comportamiento.

Objetivo. Determinar la eficacia y el grado de satisfacción de la gamificación de un seminario de administración de fármacos en pediatría de los estudiantes del grado en Enfermería.

Material y método:

Ámbito. Escuela de Enfermería de la Universidad de Barcelona.

Diseño. Observacional descriptivo transversal.

Sujetos de estudio. 272 estudiantes de la asignatura Enfermería de la Infancia y la Adolescencia del grado en Enfermería (2018-2019).

Recogida de datos. Se llevó a cabo la gamificación de un caso clínico pediátrico en forma de lección relacionada con la administración de fármacos empleando la plataforma Campus Virtual® de la Universidad de Barcelona. El caso constó de tres fases: una relacionada con las actividades en el momento del ingreso en una unidad de Cuidados Intensivos, la segunda con el cálculo de medicación pediátrica y la última con los cuidados de Enfermería a un paciente pediátrico en el posoperatorio de una cirugía cardíaca. Para pasar de una fase a otra el alumno debía obtener el 100% de aciertos en la primera y tercera fase y el 85% en la segunda. Se llevó a cabo un test antes y después del seminario que constaba de tres preguntas sobre autopercepción del alumno en torno a la administración de fármacos, cuatro preguntas sobre cuestiones generales de farmacología y cinco problemas de cálculo de dosis farmacológicas. Además, se elaboró una encuesta tipo Likert del 1 al 10 cumplimentada vía *online* para determinar el grado de satisfacción global de la actividad y la eficacia/utilidad de la metodología empleada.

Resultados. La actividad completa fue realizada por 254 estudiantes. La puntuación media obtenida en el test teórico previo fue de 9,1 puntos, y en el test posterior, de 9,73. La media de conocimientos, seguridad y autoconfianza del alumnado del seminario fue: 4,09, 4,83 y 3,98 puntos antes del seminario frente a los 7,66, 7,68 y 7,17 tras el seminario; se observó significación estadística ($p < 0,001$). Respecto al grado de satisfacción global de la actividad, se obtuvo una media de 8,66 puntos y se valoró con un 8,76 la utilidad de la metodología docente.

Conclusiones. Tras nuestra primera experiencia en la utilización de la gamificación, podemos concluir que no solo es una metodología docente eficaz, sino que también está muy bien valorada por parte de los estudiantes, quienes la consideran de gran utilidad.

O5.

Estudio sobre la percepción de conocimientos adquiridos por los alumnos del curso 2017-2018 de la asignatura de cuidados paliativos en la Universidad de Barcelona

Guanter Peris L y Llorens-Torromé S
Instituto Catalán de Oncología. L'Hospitalet de Llobregat (Barcelona)

Justificación. Los cuidados paliativos (CP) son parte integral de los sistemas de cuidados de salud. La obligatoriedad de la formación en CP en las universidades tal como proponen la Sociedad Europea de

Cuidados Paliativos y la Asociación Española de Enfermería en Cuidados Paliativos está avalada por diversos estudios, en los que se concluye que los alumnos encuestados manifiestan déficits de formación y demandan mayor preparación en la atención a las personas con enfermedad crónica-avanzada o final de vida.

En el año 2017 se inició la primera edición de la asignatura optativa de 3 ECTS de CP en segundo curso del grado de Enfermería en la Universidad de Barcelona.

Objetivo. Determinar el nivel de conocimientos, antes y después de la realización de la asignatura de CP, en los alumnos de segundo del grado de Enfermería.

Método. Estudio *pre-post* mediante encuesta *ad hoc* que se administró a los alumnos en el primer y último día de clase. Consta de 6 preguntas con respuesta Likert de 0 a 10 en las que autoevaluaron conocimientos sobre los contenidos de la asignatura: definición de CP, trabajo del equipo, intervención de enfermería, comunicación, ética aplicada y duelo.

Resultados. Del total de 42 alumnos, tras petición de consentimiento, fueron 40 evaluables. El EVA medio del cuestionario previo fue de 3,8/10, y del posterior, de 8,4/10. Puntaron en el previo con EVA mayor (5/10) los conocimientos de ética aplicada y con EVA menor (3/10) el trabajo en equipo. Evaluaron en el posterior con un 8,9/10 la definición de CP y la puntuación más baja (8/10) fue la del trabajo del equipo.

Limitaciones y propuestas. Se plantea utilizar el instrumento validado FATCOD. La ausencia de experiencia asistencial del estudiante dificulta la metodología vivencial/experiencial. Se propone plantear la asignatura en cuarto grado.

Conclusiones. La ética aplicada se percibe antes y después como el contenido de más alto conocimiento. Esta asignatura es parte relevante en el programa docente del grado.

Los principios generales de CP tras la asignatura es el contenido percibido con mayor conocimiento. Realizar nuevamente el estudio al finalizar el cuarto grado permitirá conocer si los conocimientos adquiridos se han implementado, y esto aportará mayor evidencia a los resultados del estudio.

O6.

La danza como recurso de aprendizaje de la fisiología del ejercicio: la contracción muscular. Análisis de la experiencia

Mateu M, Balagué N y Cadefau JA
Instituto Nacional de Educación Física de Cataluña (INEFC). Barcelona