

XXXIV

CONGRESO DE  
COMUNICACIÓN  
Y SALUD

GIRONA | 20-21-22 MARZO | 2025

ESCUCHAR PARA  
ENTENDER, ENTENDER  
PARA ACOMPAÑAR



# Evaluación de la gamificación en el aprendizaje de las infecciones de transmisión sexual (ITS) en Estudiantes de grado.

**Alba Martínez Satorres, Anna Escalé, Anna Ruiz, Pablo Pino, Pablo Pires, Andrea Marón**  
**Grupo SEXIT**

# XXXIV

## CONGRESO DE COMUNICACIÓN Y SALUD

GIRONA | 20-21-22 MARZO | 2025

ESCUCHAR PARA  
ENTENDER, ENTENDER  
PARA ACOMPAÑAR

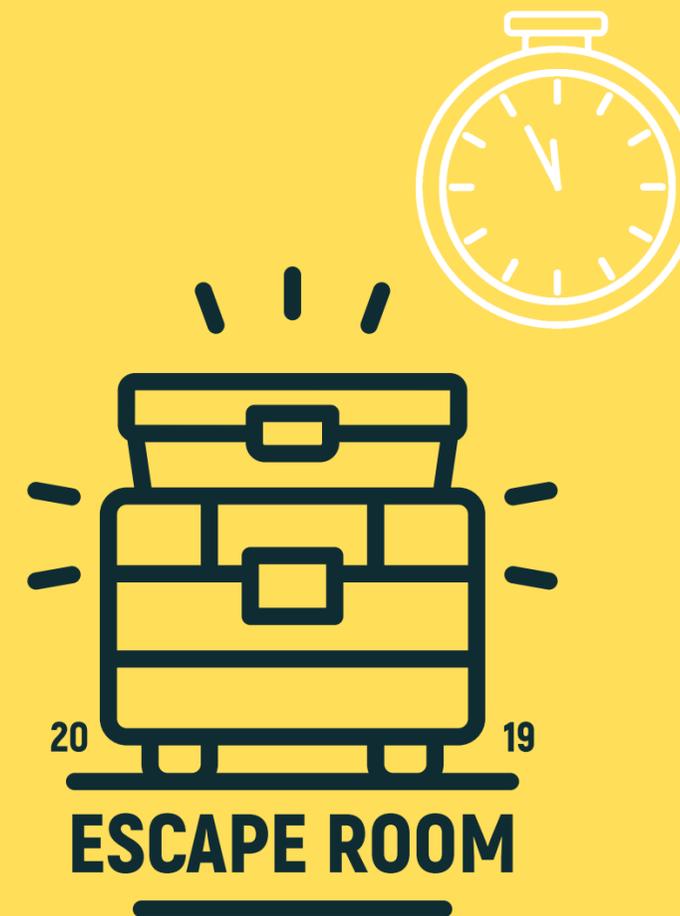




# ESCAPE ROOM



**6 AVATARS**  
**6 TEAMS**  
**6 ENIGMAS**  
SEXUALITY  
STI  
VIOLENCES





# OBJECTIVOS

El proyecto evalúa la eficacia de la gamificación en la educación sexual y docencia de las infecciones de transmisión sexual (ITS) en estudiantes de grado en medicina. Sus objetivos son:

- Mejorar el aprendizaje, el trabajo cooperativo y el desarrollo integral de los estudiantes.
- Comparar el impacto de un taller gamificado (escape room en videojuego) con el método convencional (clase magistral + taller).
- Evaluar la satisfacción y motivación de los estudiantes respecto a ambas metodologías.



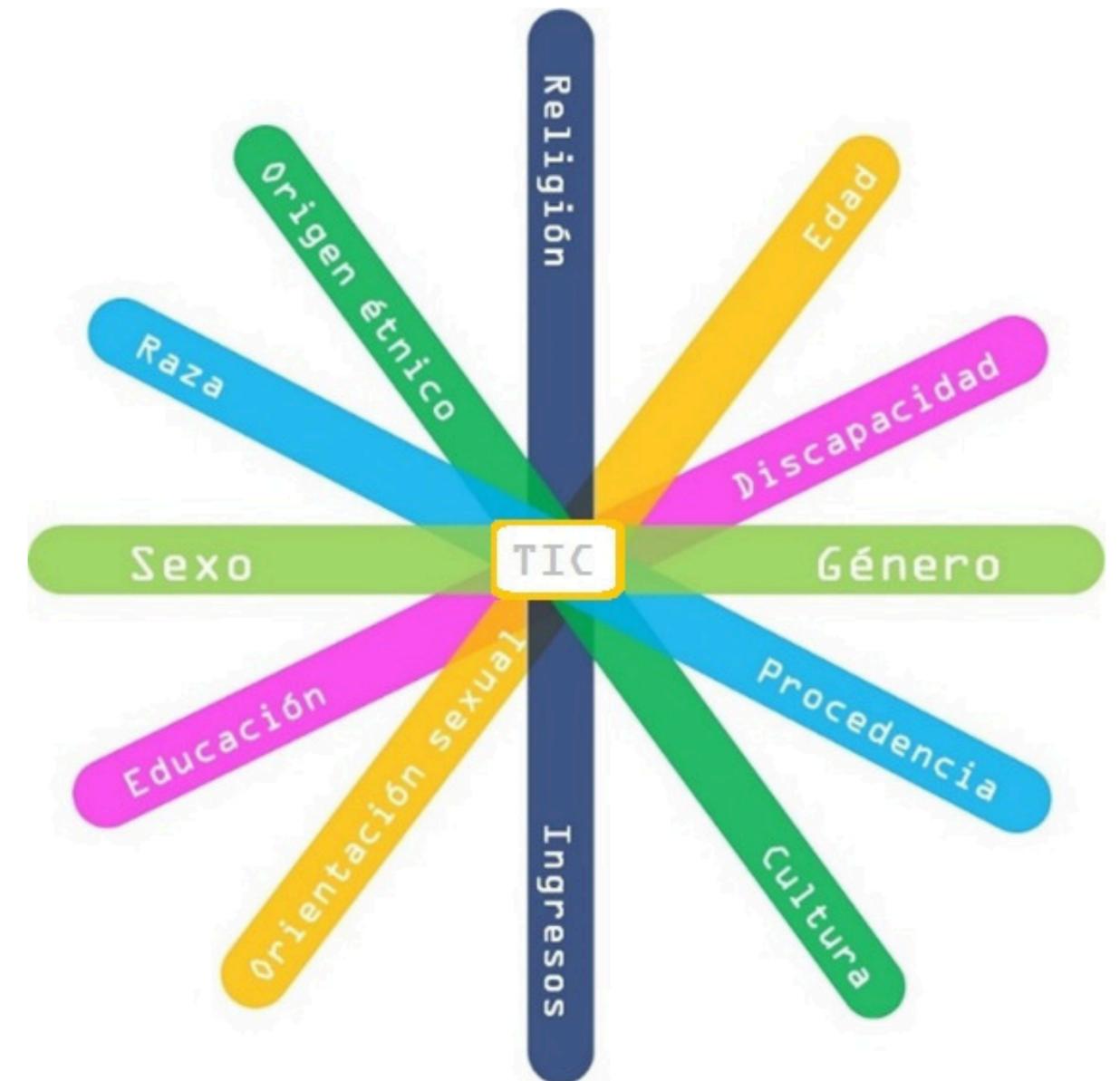
# OBJECTIVOS DOCENTES

objetivos específicos se incluyen:

- Conocer los métodos anticonceptivos, barrera e higiene menstrual.
- Adquirir conocimientos sobre salud sexual a partir de una visión positiva e interseccional basada en el autoconocimiento.
- Aprender sobre ITS y sus métodos de prevención.
- Identificar situaciones de violencia y acceso a atención sanitaria.



# ¿Quién soy? diversidad y interseccionalidad.



MITE O REALITAT?

El porno perpetua els rols  
patriarcals

MITE O  
REALITAT

MITE O REALITAT?

cal desactivar l'erotització de la  
violència des del rebuig social i no des  
de la prohibició

MITE O  
REALITAT

MAINSTREAM O FEMINISTA?

**XVIDEOS**

MITE O  
REALITAT

MAINSTREAM O FEMINISTA?

**XCONFESSIONS**

ERIKA LUST

MITE O  
REALITAT

MITE O REALITAT?

El porno és un producte de  
consum

MITE O  
REALITAT

MITE O REALITAT?

Tot el porno genera masclisme  
i violència i cal prohibir-lo

MITE O  
REALITAT

MITE O REALITAT?

al porno hi predomina la cosificació  
dels cossos de les dones

MITE O  
REALITAT

MAINSTREAM O FEMINISTA?

**Pornhub**

MITE O  
REALITAT

MITE O REALITAT?

La pornografia va aparèixer al  
segle XX

MITE O  
REALITAT

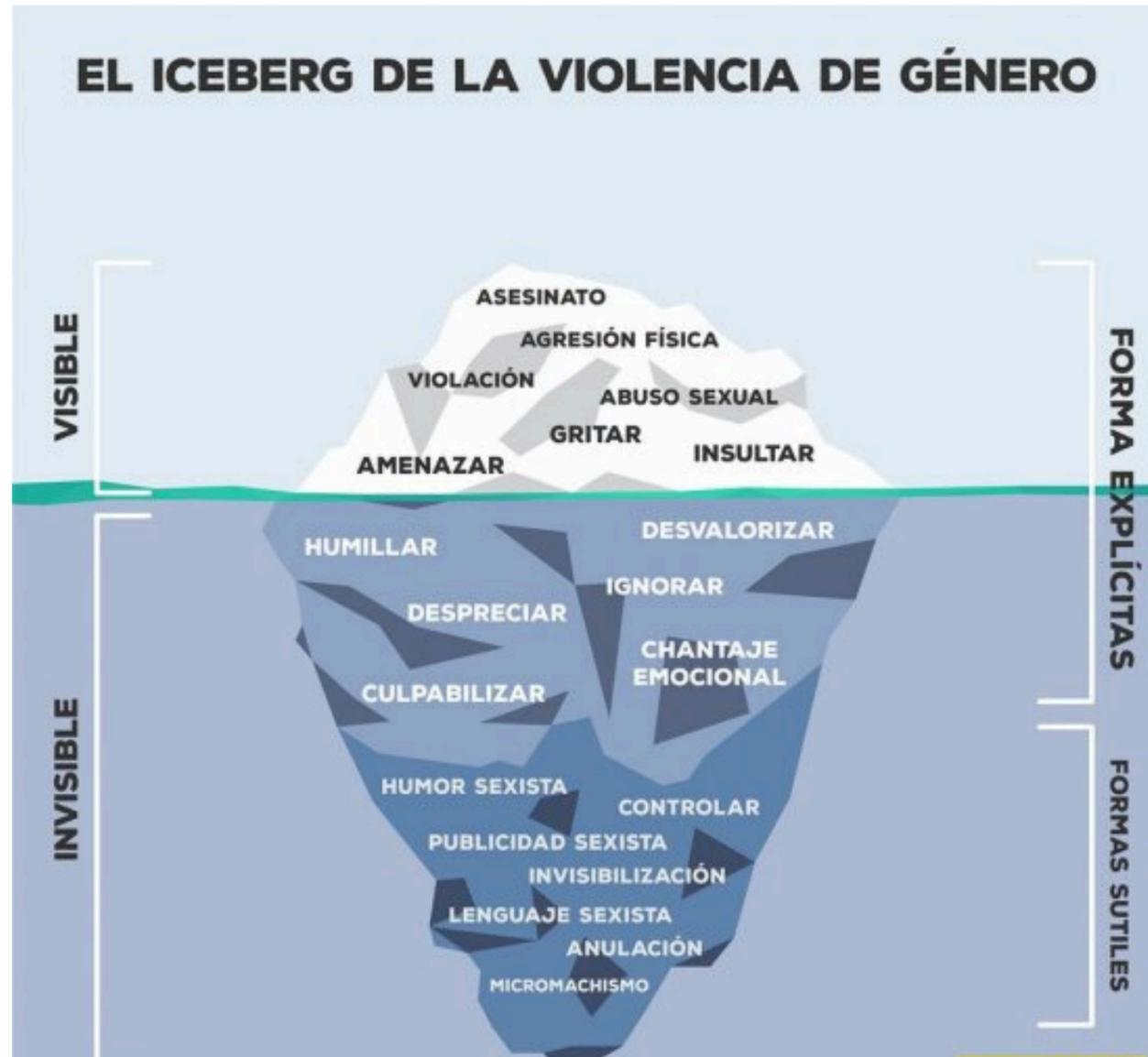
MITE O REALITAT?

Tenir una fantasia sexual vol dir que la  
volem portar-la a la pràctica.

MITE O  
REALITAT

mite o realitat?

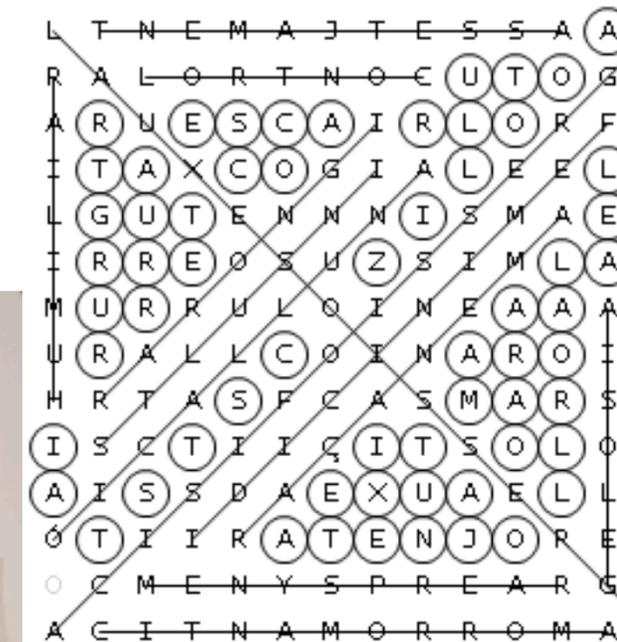
# Iceberg de las violencias



NO DEJES QUE TUS MIEDOS CONTAMINEN TU FORMA DE AMAR



EL AMOR NO PUEDE CONVIVIR CON EL CONTROL



XXXIV

CONGRESO DE  
COMUNICACIÓN  
Y SALUD

GIRONA | 20-21-22 MARZO | 2025

ESCUCHAR PARA  
ENTENDER, ENTENDER  
PARA ACOMPAÑAR

# Material y métodos

- Diseño: Ensayo clínico aleatorizado con dos grupos (control y experimental).
- Lugar: Universidad.
- Población:
  - Referencia: Estudiantes de primer curso de cualquier grado de la Universidad.
  - Estudio: Estudiantes de primer curso de Medicina.
- Muestreo: Aleatorización simple con el software RStudio 4.2.1.



# Material y métodos

- Intervención:
  - Grupo intervención: Taller gamificado en formato escape room digital (2 horas).
  - Grupo control: Taller convencional con clase magistral presencial (2 horas).
  - Ambos grupos recibirán los mismos contenidos, pero con diferente metodología.
- Mediciones:
  - Cuestionarios pre y postintervención sobre conocimientos en ITS.
  - Encuesta de satisfacción y motivación (escala Likert).



# EL VIDEOJUEGO



- El juego consiste en 9 pruebas encadenadas precedidas de un vídeo de animación donde una escena de los avatares genera cuestiones a resolver.



XXXIV

CONGRESO DE  
COMUNICACIÓN  
Y SALUD

GIRONA | 20-21-22 MARZO | 2025

ESCUCHAR PARA  
ENTENDER, ENTENDER  
PARA ACOMPAÑAR

# Material y métodos

Análisis estadístico:

- Variables cuantitativas: Media, desviación típica, pruebas de normalidad (Kolmogorov-Smirnov, Shapiro-Wilks).
- Comparación de grupos: Pruebas t de Student, U de Mann-Whitney, chi-cuadrado y test exacto de Fisher.
- Significación estadística:  $p < 0.05$ .



XXXIV

CONGRESO DE  
COMUNICACIÓN  
Y SALUD

GIRONA | 20-21-22 MARZO | 2025

ESCUCHAR PARA  
ENTENDER, ENTENDER  
PARA ACOMPAÑAR

# Limitaciones

Limitaciones:

- Docentes e informáticos hablamos lenguajes diferentes
- Los docentes de la clase magistral son preprofesores de la asignatura de medicina de familia y los del videojuego de SEXIT.



# APLICABILIDAD

Si se confirma que la gamificación mejora el aprendizaje y la motivación, el taller se integrará en el currículo de primer curso de los grados en Ciencias de la Salud y Educación de la universidad.

Se prevé implementarlo anualmente en combinación con cribados de ITS dentro de la comunidad universitaria.



XXXIV

CONGRESO DE  
COMUNICACIÓN  
Y SALUD

GIRONA | 20-21-22 MARZO | 2025

ESCUCHAR PARA  
ENTENDER, ENTENDER  
PARA ACOMPAÑAR

# Aspectos ético -legales

- Cumple con las directrices de la Declaración de Helsinki y la legislación española (Ley 14/2007 de Investigación Biomédica).
- Se garantiza la confidencialidad de los participantes conforme al RGPD y la LOPD-GDD.
- Participación voluntaria y anónima con consentimiento informado previo.
- Datos anonimizados y almacenados en servidores seguros de la Universidad.
- No se prevé cesión de datos a terceros ni transferencias internacionales.
- El proyecto será evaluado por el Comité de Ética de la Investigación de la Universidad.



# Financiación

El proyecto cuenta con el apoyo del Programa PIRE (Projectes d'Innovació i Recerca Educativa) de la UVIC-UCC.



XXXIV

CONGRESO DE  
COMUNICACIÓN  
Y SALUD

GIRONA | 20-21-22 MARZO | 2025

ESCUCHAR PARA  
ENTENDER, ENTENDER  
PARA ACOMPAÑAR



# Debate

- Qué opináis de la gamificación como herramienta?
- Quién para...?



**GRÀCIES!!**