

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.



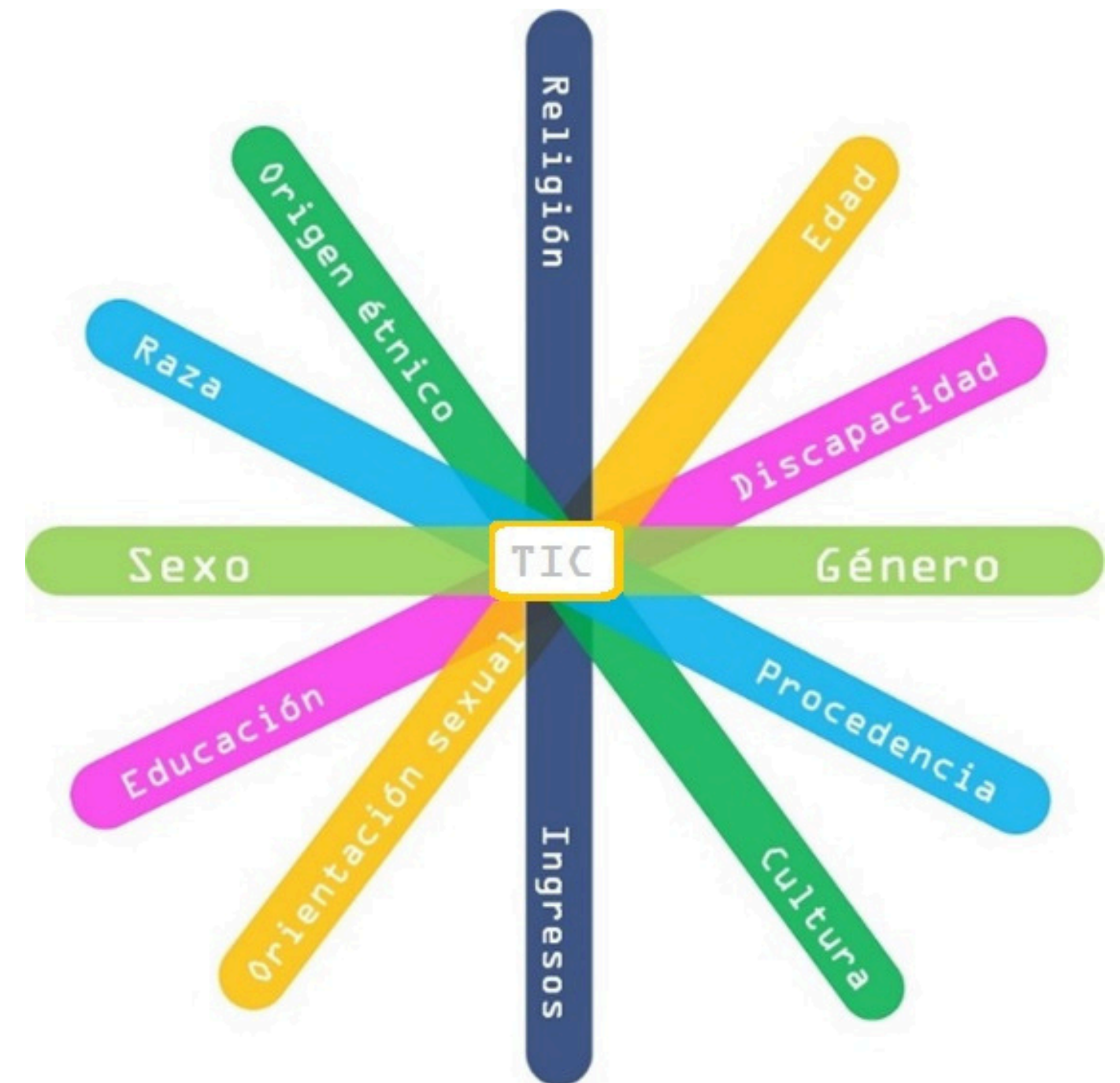
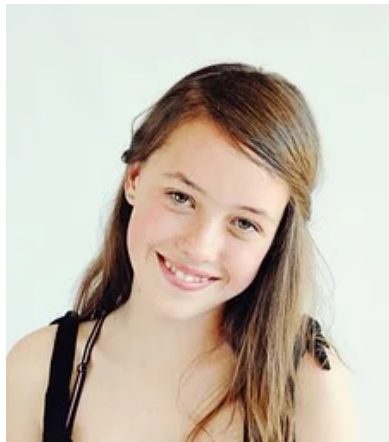
OBJECTIVOS DOCENTES

objetivos específicos se incluyen:

- Conocer los métodos anticonceptivos, barrera e higiene menstrual.
- Adquirir conocimientos sobre salud sexual a partir de una visión positiva y intseccional 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

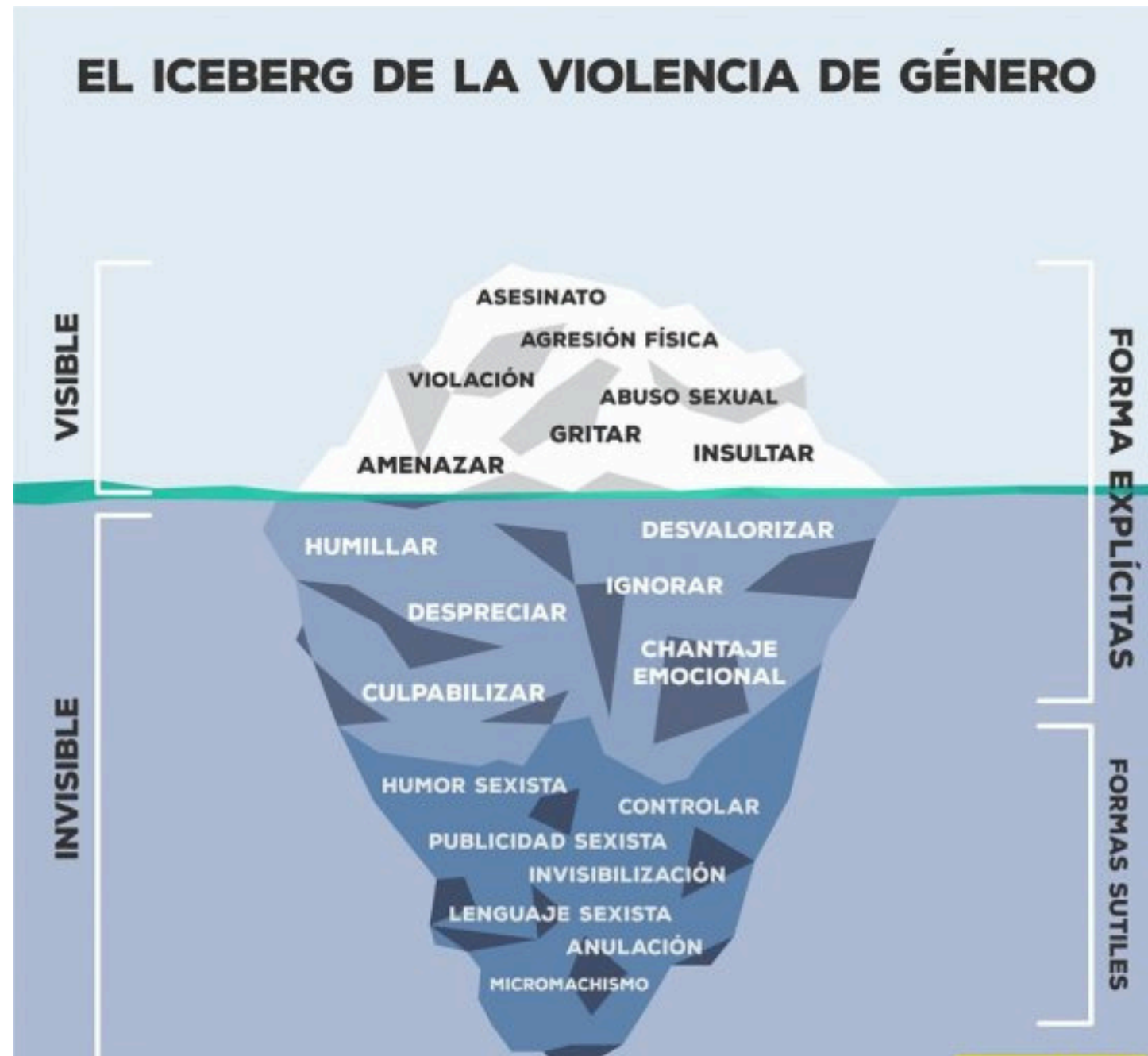
MITE O REALITAT?

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

MITE O
REALITAT

mite o realitat?

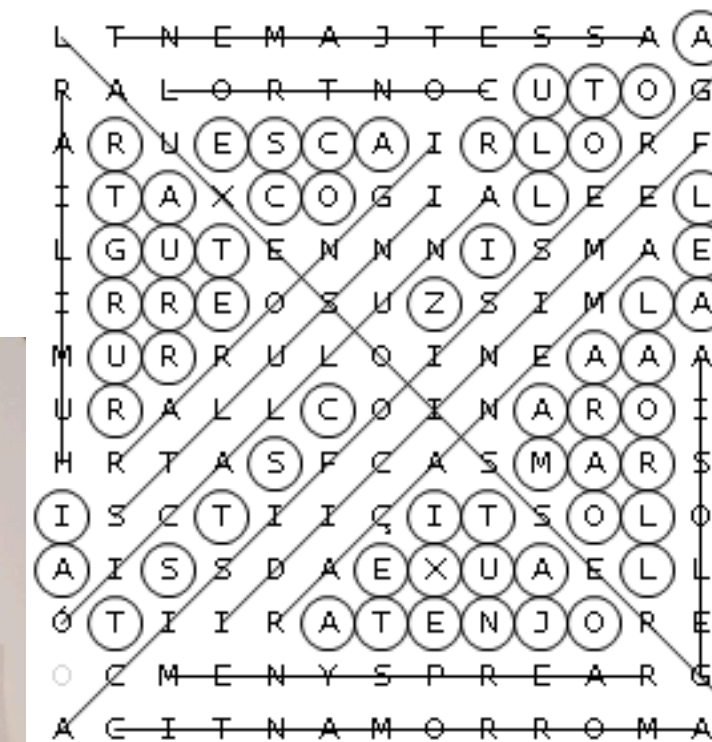
Iceberg de las violencias



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!!