

## CURSO DE FORMACIÓN EN LÍNEA

### CREACIÓN DE MATERIAL DOCENTE EMPLEANDO LA FICCIÓN INTERACTIVA MEDIANTE EL SOFTWARE TWINE

| Coordinador  | ¿Participa como formador? Sí                            |
|--|---|
| <b>Nombre y apellidos:</b><br>Antonio Jesús Marín Paz        | <b>Correo electrónico:</b><br>antoniojesus.marin@uca.es |
| <b>Centro:</b><br>Facultad de Enfermería                     | <b>Universidad / Empresa:</b><br>Universidad de Cádiz   |
| <b>Categoría profesional:</b><br>Profesor Sustituto Interino | <b>Área de conocimiento:</b><br>Enfermería              |

| Formadora   |   |
|---|---|
| <b>Nombre y apellidos:</b><br>Ana María Sáinz Otero           | <b>Correo electrónico:</b><br>ana.sainz@uca.es        |
| <b>Centro:</b><br>Facultad de Enfermería y Fisioterapia       | <b>Universidad / Empresa:</b><br>Universidad de Cádiz |
| <b>Categoría profesional:</b><br>Profesora Contratada Doctora | <b>Área de conocimiento:</b><br>Enfermería            |

## Receptores de la formación

### Perfil del PDI al que recomienda esta formación:

Todo PDI con actividad docente e interesado en creación de material docente virtual. Está especialmente dirigido al PDI con docencia en aquellos Grados en el que sus casos prácticos y prácticas curriculares impliquen interacción con personas y toma de decisiones (Grados sociosanitarios, jurídicos, laborales, empresariales...), aunque puede ser de interés y adaptable para otros Grados de las ramas científicas, lingüísticas, ingenierías e histórica.

### Requisitos previos que deben cumplir los receptores para poder acceder a esta formación:

Manejo básico de equipos informáticos.

### Planificación

**Duración del curso en días naturales:**

25 (Comienza el día 19 de abril y finaliza el 13 de mayo de 2022)

**Horas estimadas de trabajo:**

25

### Beneficios para la docencia, para la investigación y/o para la gestión

Creación de materiales digitales sobre ficción interactiva (“escoge tu propia aventura”), consistente en la creación de simulacros bajo texto plano (pudiendo incluirse recursos multimedia) mediante Twine, albergando la posibilidad de que los estudiantes puedan tomar decisiones y escoger diferentes “rutas” a medida que se desarrolla cada simulacro.

### Tutorías<sup>1</sup>

**Herramientas que empleará para asesorar a los estudiantes:**

Se utilizarán los recursos foro, correo electrónico y tutorías virtuales.

En cuanto a los dos primeros recursos, se podrán emplear en cualquier momento durante la duración del curso. El recurso foro podrá ser utilizado también como medio de aprendizaje colaborativo y de debate.

Para las posibles tutorías virtuales, se utilizará Google Meet. Se establecerán horarios en el cronograma para la celebración de las mismas.

La asistencia a las tutorías no es obligatoria.

### Competencias que se desarrollan en el curso

Metodológicas.

Planificación y Gestión de la Investigación.

Innovación.

---

<sup>1</sup> Los profesores se comprometen a prestar un servicio ágil y riguroso, respondiendo adecuadamente a los temas planteados por los estudiantes, como máximo, dentro de las 48 horas siguientes al momento en que el estudiante envía su mensaje, pudiéndose extender este plazo hasta 72 horas en el caso de festivos y fines de semana.

## Objetivos

- Aprender a generar material docente sobre simulacros de ficción interactiva con el software Twine para gamificar las actividades docentes presenciales y virtuales.
- Saber cómo funciona el software Twine.
- Conocer las diferentes opciones de Twine a la hora de desarrollar simulacros mediante ficción interactiva.
- Desarrollar estrategias de evaluación y aprendizaje mediante la utilización de Twine.

## Contenidos

Tema 1. La ficción interactiva.

Tema 2. El software Twine.

2.1. Descarga.

2.2. Características.

2.3. Funciones básicas.

Tema 3. Elaboración de simulacros.

3.1. Creación de pasajes y desarrollo de sus contenidos.

3.2. Conexiones entre los pasajes.

3.3. El hilo narrativo del simulacro.

3.4. Importación/exportación del simulacro.

3.5. Testeado del simulacro.

Tema 4. La ficción interactiva y Twine en el ámbito docente.

## Formato de los contenidos

Se emplean documentos en PDF, hojas de cálculo y videotutoriales; así como documentos HTML generados en Twine. Asimismo, se usarán diversas herramientas de la plataforma de aprendizaje virtual.

## Formato de las tareas propuestas

Cuestionario de autoevaluación para cada tema.

Actividad final de realización de un simulacro con Twine.

## Metodología

Aprendizaje tradicional, Aprendizaje basado en problemas, Aprendizaje basado en proyectos, Aprendizaje basado en casos, Enseñanza recíproca, Storytelling y Gamificación.

## Evaluación

La calificación (APTO / NO APTO) se obtendrá a partir de la evaluación de tareas diseñadas para evidenciar que se han alcanzado los objetivos generales y específicos, siendo condición necesaria adicional, superar la totalidad de los cuestionarios autoevaluables en la fecha establecida en el calendario.

La evaluación en este curso se concibe como una herramienta que informa periódicamente al estudiante sobre su aprendizaje. Aquellas tareas del curso que no se superen llevarán asociadas un breve informe del profesor que describa los errores detectados y la manera de solventarlos. La retroalimentación del profesor asociada a cada tarea será lo más inmediata posible con objeto de propiciar el aprendizaje a través de una nueva oportunidad para rehacer la tarea.

### Relación de tareas y sistema de evaluación:

Cuestionario de autoevaluación en cada tema. Se considerarán superados si se obtienen el 50% de la puntuación como mínimo en cada uno.

Actividad final sobre la realización de un simulacro mediante Twine, incorporando muchos de los elementos abordados en los contenidos del curso. Se considerará superado si cumple con los requisitos mínimos establecidos y es funcional para su implantación en el alumnado

## Calendario: ABRIL-MAYO - Itinerario recomendado

| Lunes | Martes   | Miércoles | Jueves                           | Viernes | Sábado | Domingo |
|-------|--|-----------|----------------------------------|---------|--------|---------|
|       | 19   | 20        | 21                               | 22      | 23     | 24      |
|       | <b>INICIO DEL CURSO</b><br>- Aperturas de los Tems 1 y 2 (se recomiendan 4h de estudio).<br>- Apertura de los cuestionarios de autoevaluación 1 y 2. |           | - Tutoría virtual (12:00-13:00). |         |        |         |

|   |    |    |                                  |   |    |   |
|---|----|----|----------------------------------|---|----|---|
| 25  | 26 | 27 | 28                               | 29  | 30 | 1 |
| - Apertura del Tema 3 (se recomiendan 8h de estudio).<br>- Apertura del cuestionario de autoevaluación 3. |    |    | - Tutoría virtual (12:00-13:00). | - Apertura del Tema 4 (se recomiendan 2 horas de estudio).<br>- Apertura del cuestionario de autoevaluación 4.<br>- Apertura de la actividad final. |    |   |
| 2   | 3  | 4  | 5                                | 6   | 7  | 8 |
|   |    |    |                                  | - Tutoría virtual (12:00-13:00).  |    |   |
| 9   | 10 | 11 | 12                               | 13  |    |   |
| - Seguimiento con retroalimentación al alumnado en cuanto al cumplimiento de los plazos.                  |    |    | - Tutoría virtual (12:00-13:00). | - Límite para la realización de los cuestionarios y la actividad final.<br><b>FIN DEL CURSO</b>   |    |   |

## Referencias

- Alzate Saez de Heredia, R., Laca Arocena, F. & Valencia Garate, J. Decision-making patterns, conflict styles, and self-esteem. *Psicothema*. 2004, 16, 110–116.
- De Diego, I.R. & Igado, M.F. Interactive fiction: a didactic strategy to be discovered. *Educ. y Futur. Digit.* 2013, 5, 65–71.
- García-Viola, A., Garrido-Molina, J.M., Márquez-Hernández, V.V., Granados-Gámez, G. Aguilera-Manrique, G. & Gutiérrez-Puertas, L. The Influence of Gamification on Decision Making in Nursing Students. *J. Nurs. Educ.* 2019, 58, 718–722.
- Jiménez-Sánchez, P., Fadiss Ssaid, A., Moreno López, M., Marín Paz, A.J. Actuación ante emergencias (RCP y casos prácticos). RODIN. <http://hdl.handle.net/10498/24889>
- Macías Piñeiro, S. Marín Paz, A.J. Prevención de lesiones deportivas. RODIN. <http://hdl.handle.net/10498/24888>
- Marín Paz, A.J. Simulación de casos clínicos de Enfermería Familiar y Comunitaria mediante ficción interactiva. RODIN. <http://hdl.handle.net/10498/23394>
- Marín-Paz, A.J., Cobacho-de-Alba, J.J., Sanlés-Pérez, M., González-Rodríguez, R. & Sáinz-Otero, A.M. Improving decision-making in nursing students through interactive fiction using "Twine" software. *EDULEARN20 Proceedings*. 2020, 7819-7824.

- Peddle, M., Mckenna, L., Bearman, M. & Nestel, D. Development of non-technical skills through virtual patients for undergraduate nursing students: An exploratory study. *Nurse Educ. Today*. 2019, 73, 94–101.
- Salter, A. Playing at empathy: Representing and experiencing emotional growth through Twine games. 2016 IEEE International Conference on Serious Games and Applications for Health (SeGAH); 2016 May 11-13; Orlando, USA: IEEE; 2016.
- Squirrell, B. & Hunt, J. A nursing student's reflective account of decision-making in a school nursing setting. *Nurs. Child. Young People*. 2018, 30, 26–29.
- Tower, M. Watson, B., Bourke, A., Tyers, E. & Tin, A. Situation awareness and the decision-making processes of final-year nursing students. *J. Clin. Nurs*. 2019, 28, 3923–3934.
- Tran, K. M. "Her story was complex": A Twine workshop for ten- to twelve-year-old girls. *E-Learning and Digital Media*. 2016, 13, 212–226.