

TÍTULO DEL ESCENARIO	* El juego del Quirófano (versión de dibujos animados)	
Palabras clave	Médico, cirugía clínica, hospital, cirujano, los estudios de salud, la medicina	
¿A quién quiero enseñar?		
Edad y curso de los alumnos	Todas las edades y perfiles. El objetivo es proporcionar una visión general de la práctica clínica quirúrgica de una forma divertida. Este juego podría ser utilizado en estudios de salud de los estudiantes, pero también para niños a punto de recibir una intervención quirúrgica, como forma de facilitar su comprensión del procedimiento y de esta manera limitar el impacto psicológico de la intervención. Podría utilizarse también como una breve introducción al campo de la cirugía para alumnos de 16-17 años de edad interesados en estudiar ciencias de la salud en un futuro. El juego también se podría utilizar para motivar a los alumnos de bachillerato a iniciar una carrera en ciencias de la salud.	
Características específicas de los alumnos	- No aplicable -	
¿Qué quiero enseñar?		
Asignatura / campo / habilidades	Descripción general de la práctica clínica quirúrgica.	
Objetivos	Para proporcionar una visión general de lo que es el trabajo de un cirujano y el funcionamiento interno de un quirófano de una forma divertida.	
¿Cómo lo quiero enseñar?		Puntuar de 0 a 5
Metáfora de aprendizaje que apoye los objetivos	Adquisición (Transmitir / presentar / explicar contenidos a los alumnos)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Imitación (Mostrar a los alumnos cómo hacer cosas relacionadas con el tema, actuando de modelo)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Descubrimiento (Proporcionar las herramientas necesarias para que los alumnos descubran algo por sí mismos. Organizar actividades guiadas y dar consejos)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
	Participación (Hacer que los alumnos debatan y/o colaboren para aprender algo concreto y facilitar las interacciones entre ellos)	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Experimentación (Organizar actividades donde los alumnos van a entender, aprender cómo hacer algo y/o practicarlo)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
Descripción del juego	Trama	El estudiante juega el rol de un estudiante de enfermería que visita el hospital por primera vez para acudir a una intervención quirúrgica como parte de su formación práctica.



La primera parte del juego aborda el equipamiento previo a la entrada en la zona quirúrgica. Después, el estudiante deberá acudir al quirófano que le han asignado para atender la operación. Por el camino puede cometer los siguientes errores:



- No apagar el teléfono móvil



- Proveer atención errónea a los pacientes (e.g. no querer atenderles, sobrepasarse en las prescripciones, etc)

- Entrar en el quirófano de manera inapropiada (e.g. sin mirar antes por el ojo de buey para comprobar que no haya nadie saliendo al mismo tiempo)

Una vez el estudiante entra en la quirófano, se dispone a supervisar la intervención.

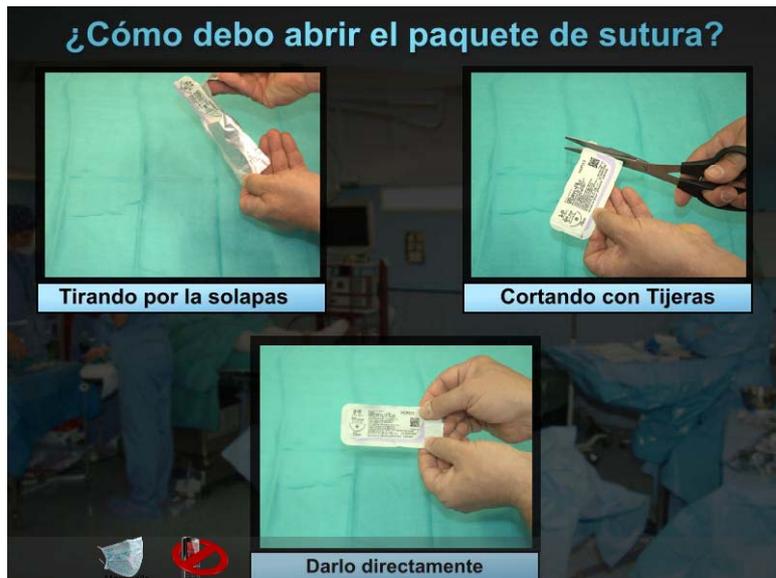


De forma aleatoria, diferentes situaciones típicas ocurren:

- Un compañero se siente indispueto en mitad de la operación. El estudiante deberá decidir si le acompaña o no.



- El instrumentista le pide que le pase determinado material quirúrgico, y el estudiante deberá identificar la manera correcta de realizarlo.



- Otras situaciones como caída de material al suelo, acomodamiento de material estéril (e.g. no puede acomodar una bata en la mesa de instrumenta, puede abrochar la bata de personal esterilizado, como acomodar la luz)

Aunque determinado feedback se da de manera inmediata, una vez finalizado el juego se presenta un informe de autoevaluación para que los estudiantes puedan identificar los errores cometidos.

Objetivo

Actuar correctamente en todas las situaciones presentadas aumentando la proactividad de los alumnos y reduciendo las situaciones de estrés y las acciones que entorpecen la actividad

	profesional.
Reglas	Las reglas de juego son las mismas que en el entorno real representado, de forma que los alumnos puedan explorar de manera libre de riesgos el entorno que se encontrarán en su primera experiencia real en quirófano.
Reto	Situaciones no familiares al alumno, que por lo general producen estrés y miedo a la colaboración. En nivel de realismo hace que proveer la respuesta correcta sea más desafiante.
Sistema de recompensa / ciclos de feedback	<p>El juego provee feedback mediante:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Personajes del juego que muestran disconformidad y desconcierto cuando los estudiantes no actúan como es esperado, o reforzando positivamente en el otros casos contrario. - Diapositivas a tamaño completo con feedback detallado. <div data-bbox="635 835 1393 1400" data-label="Image"> <p>A screenshot from a game showing a red 'X' over the text 'RESPUESTA INCORRECTA'. Below it, a feedback message reads: 'No es necesario cortar con tijeras, puedes abrir el envoltorio tirando de las solapas'. The background shows a 3D-rendered surgical room with a person in blue scrubs.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> - Feedback sobre el equipamiento que esta vistiendo en cada momento mediante un avatar



		Lugar	Tiempo aproximado
Descripción narrativa de las actividades de aprendizaje paso a paso	Antes del juego: El profesor provee una breve introducción en la clase explicando cómo jugar.	En clase	20 minutos
	Durante el juego: Los estudiantes acceden al Campus Virtual de la UCM para jugar al juego antes de ir por primera vez al quirófano. Pueden ejecutar el juego tantas veces como crean conveniente.	en casa	Si límite de tiempo
	Después del juego: Los profesores recogen los informes de evaluación del Campus Virtual y analizan los errores más frecuentes. Con esta información planean sesiones de puesta en común de la experiencia basada en juegos (debriefing) una vez han acudido al quirófano.	En clase	1 hora
			Total: 2 sesiones
¿Cómo evaluaré a los alumnos?			
Enfoque de evaluación	Informe de evaluación producido por los juegos		
¿Qué necesitan los alumnos para conseguir los objetivos de aprendizaje?			
Prerequisitos	Conceptos básicos de cirugía		
Entorno y materiales			
¿Qué necesito para implementar el escenario?			

Aplicaciones	Obligatorias	El juego
	Opcionales	
Equipos	Obligatorias	
	Opcionales	

Otros aspectos a considerar

*** Este juego fue desarrollado como una prueba de concepto para el juego del Quirófano. Sin embargo, parecía interesante su uso con los fines antes descritos y se considera un buen subproducto de la elaboración del juego principal. Este juego no se pondrá en producción ni se evaluará con alumnos reales, pero que puede servir como ejemplo para los profesores interesados en el desarrollo de "advergames" como éste.**