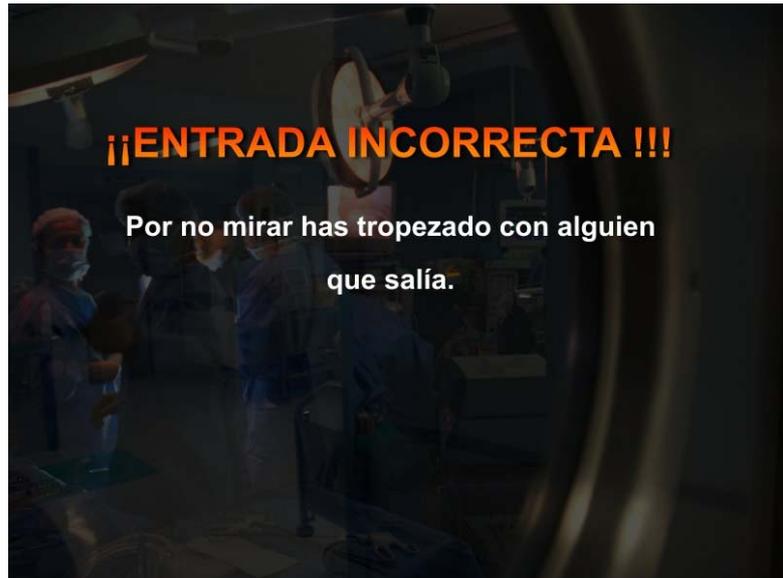


<b>TÍTULO DEL ESCENARIO</b>	<b>El juego del quirófano</b>	
<b>Palabras clave</b>	Cirugía clínica, hospital, cirujano, ciencias de la salud, quirófano, asepsia	
<b>¿A quién quiero enseñar?</b>		
<b>Edad y curso de los alumnos</b>	18-21 (primeros cursos de ciencias de la salud, previo a su primera experiencia en quirófano real)	
<b>Características específicas de los alumnos</b>	- No aplicable -	
<b>¿Qué quiero enseñar?</b>		
<b>Asignatura / campo / habilidades</b>	Habilidades prácticas relacionadas con los factores de estrés y entorpecimiento de la labor profesional que se pueden encontrar los alumnos en su primera experiencia de quirófano.	
<b>Objetivos</b>	<p>Adquirir hábitos básicos y procedimientos requeridos para intervenir de manera segura dentro de un quirófano clínico. El objetivo es acelerar el proceso de adaptación de futuros cirujanos en la práctica de la cirugía, reduciendo el estrés detectado en los alumnos y los errores comunes que el personal inexperto comete, y por lo tanto, reducir los riesgos de intervenciones, entorpecimiento de la labor profesional y otros problemas potenciales.</p> <p>Por ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los teléfonos móviles deben estar desconectados al entrar en la área quirúrgica</li> <li>- Como equiparse correctamente</li> <li>- Trato adecuado con pacientes</li> <li>- Proveer material de manera adecuada al personal de quirófano</li> <li>- Etcétera</li> </ul>	
<b>¿Cómo lo quiero enseñar?</b>		<b>Puntuar de 0 a 5</b>
<b>Metáfora de aprendizaje que apoye los objetivos</b>	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"/>
<b>Descripción del juego</b>	<b>Trama</b>	<p>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.</p> <p>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:</p>

- 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 indisposto 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 aumentado la proactividad de los alumnos y reduciendo las

		situaciones de estrés y las acciones que entorpecen la actividad profesional.
	<b>Reglas</b>	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.
	<b>Reto</b>	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.
	<b>Sistema de recompensa / ciclos de feedback</b>	<p>El juego provee feedback mediante:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Personajes del juego que muestran disconformidad y desconcierto cuando los estudiantes no actúan como es esperado, o reforzando positivamente en el otros casos contrario.</li> <li>- Diapositivas a tamaño completo con feedback detallado.</li> </ul> <div data-bbox="635 864 1393 1429" data-label="Image"> <p>The image shows a game screen with a large red 'X' over the text 'RESPUESTA INCORRECTA'. Below it, a white text box contains the feedback message: 'No es necesario cortar con tijeras, puedes abrir el envoltorio tirando de las solapas'. The background is a dark, blurry scene of a hospital or laboratory.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Feedback sobre el equipamiento que esta vistiendo en cada momento mediante un avatar</li> </ul>



	Lugar	Tiempo aproximado
<p><b>Descripción narrativa de las actividades de aprendizaje</b> paso a paso</p> <p><b>Antes del juego:</b> El profesor provee una breve introducción en la clase explicando cómo jugar.</p> <p><b>Durante el juego:</b> 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.</p> <p><b>Después del juego:</b> 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.</p>	En clase	20 minutos
	en casa	Si límite de tiempo
	En clase	1 hora
		Total: 2 sesiones
<p><b>¿Cómo evaluaré a los alumnos?</b></p>		
<p><b>Enfoque de evaluación</b></p>	Informe de evaluación producido por los juegos	
<p><b>¿Qué necesitan los alumnos para conseguir los objetivos de aprendizaje?</b></p>		
<p><b>Prerequisitos</b></p>	Conceptos básicos de cirugía	

<b>Entorno y materiales</b>		
<b>¿Qué necesito para implementar el escenario?</b>		
<b>Aplicaciones</b>	Obligatorias	El juego
	Opcionales	
<b>Equipos</b>	Obligatorias	
	Opcionales	
<b>Otros aspectos a considerar</b>		