

SERIOUS PLAY CONFERENCE MUESTRA EL PODER DE LOS JUEGOS SERIOS EN LA EDUCACIÓN DE SIMULACIÓN MÉDICA

Posted in: Conference faculty supervisors learners research
virtual reality

Esta semana, la Serious Play Conference se hizo virtual y mostró más de 35 presentaciones de expertos académicos, comerciales y de diseñadores de todo el mundo específicamente sobre el tema de los juegos serios, con muchas sesiones dedicadas a la simulación médica.

Debido a COVID-19, el evento anual en persona tuvo que ir en línea, ¡pero eso no impidió que la organización dirigida por Sue Bohle organizara un evento excelente! Aquí destacamos algunas de las sesiones clave relevantes para nosotros en el campo de la simulación clínica.

Cómo funcionan bien los juegos para la capacitación en salud
Richard Van Eck, Univ. de Dakota del Norte y Scott Brewster,
Triad Interactive Media

Es ampliamente aceptado que los juegos tienen un papel que desempeñar en la promoción de la salud, pero ¿por qué y

cómo lo hacen para pacientes individuales y poblaciones en su conjunto? En esta sesión, representantes de la Facultad de Medicina y Ciencias de la Salud de la Universidad de Dakota del Norte y Triad Interactive Media presentaron dos estudios de caso de juegos financiados con fondos federales desarrollados a través de asociaciones público-privadas. El Proyecto RAHI fue diseñado para enseñar al público sobre el radón. Aproximadamente 21,000 estadounidenses mueren innecesariamente cada año de cáncer de pulmón debido a la exposición al radón en sus hogares (EPA, 2003). Esta es la mayor causa de cáncer de pulmón después de fumar y el doble de personas que mueren por conducir ebrio.

Sin embargo, a pesar de miles de campañas de educación pública, los menores de 30 años no saben qué es el radón (Vogeltanz-Holm & Schwartz, 2018). El Proyecto RAHI se basó en la agencia y el diseño centrado en la evidencia para enseñar los principios clave de la exposición al radón, las pruebas y la corrección en menos de 30 minutos de juego. Como parte de un proyecto más grande financiado por HRSA, se está diseñando un juego para educar a los médicos sobre los costos y beneficios a corto y largo plazo de los principios de gerontología de la atención al paciente.

Las intervenciones gerontológicas que comienzan con pacientes de 50 años producen incrementos dramáticos en la salud del paciente y disminuciones igualmente dramáticas en los costos de atención médica durante décadas, pero estas lecciones son difíciles de aprender con los modelos actuales de atención al paciente. Los presentadores articularon los pasos y principios clave utilizados en el diseño y desarrollo de estos dos juegos para ilustrar cómo los juegos pueden resolver problemas de salud donde otras intervenciones fallan.

Mejoremos en tecnología de fusión e instrucción de alta calidad, Mari Strand Cary y Lina Shanley de la Universidad de Oregon

Mari y Lina compartieron la historia del trabajo de nuestra organización para ampliar la instrucción matemática primaria basada en evidencia a través del desarrollo, implementación y pruebas de eficacia de tres programas entregados por la tecnología. KinderTEK, NumberShire y Precision Mathematics tienen una audiencia estudiantil única, un enfoque de instrucción y un proceso de desarrollo, pero todos fueron desarrollados con fondos federales,

impulsados por la investigación y las necesidades de las aulas, y culminaron en estudios rigurosos de aprendizaje estudiantil. Lo que quedó claro desde el principio (y sigue siendo cierto hoy) es que la empresa de investigación universitaria (incluidos los diseños y metodologías de investigación, los mecanismos de financiación y los propios investigadores) no está perfectamente adaptada para el desarrollo rápido y riguroso y las pruebas de tecnologías individualizadas. No obstante, los equipos de investigación en todo el país han hecho un trabajo loable navegando por este espacio.

Luego compartieron la variedad de formas en que nuestros equipos universitarios infundieron principios de instrucción basados en evidencia, desarrollo ágil, evaluación formativa, diseños mixtos y extracción de datos en nuestro proceso de diseño, desarrollo e investigación para desarrollar y examinar los efectos de esos programas. Dado que el campo aún tiene mucho camino por recorrer, lideraremos una discusión sobre cómo impulsar este tipo de trabajo hacia adelante, tal vez con nuevos modelos realistas de alianzas y apoyos privados / públicos para promover la sostenibilidad del producto después de que finalice la financiación de la subvención.