



eMadrid
www.emadridnet.org

Seminario eMadrid sobre “Juegos educativos en el campo médico”

Universidad Complutense de Madrid, UCM

Viernes, 17 de febrero de 2012

Organiza: Red eMadrid

El viernes, 17 de febrero de 2012, tendrá lugar en la Universidad Complutense de Madrid un seminario organizado por la red eMadrid sobre “**Juegos educativos en el campo médico**”.

eMadrid es un programa de actividades de I+D entre grupos de investigación subvencionado por la Comunidad de Madrid que fomenta la **investigación y el desarrollo de tecnologías de apoyo al aprendizaje** (Technology-Enhanced Learning). Coordinado por la Universidad Carlos III de Madrid, tiene como socios a las universidades Autónoma de Madrid, Complutense de Madrid, Politécnica de Madrid, Rey Juan Carlos y UNED, además de participar otras universidades y empresas del sector como entes asociados.

El horario de las charlas es el siguiente:

15:00–15:30

Pablo Moreno Ger (UCM):

“Certificación para el procesamiento de agentes infecciosos: una experiencia online basada en juegos en el Hospital General de Massachusetts”

15:30–16:00

Manuel Giner Nogueras (UCM-HCSC):

“Videojuegos en cirugía”

16:00–16:30

Gaspar Ferrer (CATEDU):

“Enseñar primeros auxilios con videojuegos: una experiencia en institutos de Aragón”

Lugar

Universidad Complutense de Madrid
Facultad de Informática
Sala de Grados
C/ Prof. José García Santesmases, s/n.
28040 - Madrid
<http://bit.ly/ikkYwc>

Cómo llegar

- **En Metro:** Línea 6 (Ciudad Universitaria)
- **Autobuses:**
 - **U (Autobús universitario)**
 - **F (Cuatro Caminos)**
 - **G (Moncloa)**
 - **82 (Moncloa)**



UNION EUROPEA
FONDO SOCIAL EUROPEO



CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN
Comunidad de Madrid
www.madrid.org



eMadrid
www.emadridnet.org

Resumen de las charlas

1. "Certificación para el procesamiento de agentes infecciosos: una experiencia online basada en juegos en el Hospital General de Massachusetts"

Los miembros del Hospital General de Massachusetts que trabajan en el procesamiento y envío postal de agentes infecciosos deben obtener y renovar cada dos años una certificación de su conocimiento sobre la preparación de envíos. Este curso, tradicionalmente impartido de forma presencial, incluye exposiciones teóricas y demostraciones prácticas. El hospital, en colaboración con el grupo eUCM de la Universidad Complutense de Madrid, ha desarrollado un nuevo curso de certificación online, en el que las demostraciones prácticas se sustituyen por una simulación con elementos de juego desarrollada con eAdventure. La simulación está planteada como un examen práctico, y es obligatorio superar el juego para obtener la certificación. En esta charla se presentará el curso online que está actualmente desplegado en el hospital, incluyendo la simulación de evaluación.

2. "Videojuegos en cirugía"

En medicina la enseñanza práctica es insustituible. La experiencia es clave en los resultados clínicos que pueden empeorar por impericia (p. ej. aumento de infecciones). En este sentido es particularmente problemático el quirófano, donde las condiciones de asepsia y esterilidad pueden alterarse muy fácilmente; de modo que la primera experiencia en quirófano genera gran estrés en los alumnos. Por tanto, es necesario instruir a los alumnos sobre cómo actuar en esta nueva situación para disminuir dicho estrés y evitar errores. Para ello pueden ser de gran ayuda los videojuegos educativos y en esta presentación se va a describir una experiencia práctica de la creación de un videojuego con eAdventure y su evaluación con expertos y alumnos.

3. "Enseñar primeros auxilios con videojuegos: una experiencia en institutos de Aragón"

El aprendizaje de técnicas y comportamientos básicos en casos de accidentes respiratorios y cardíacos contribuye a dar una respuesta adecuada en ese momento y aumentar la supervivencia de los accidentados. Un aprendizaje que incorpore prácticas con modelos reales o maniquís médicos no siempre es fácil y posible, pero adquirir unas nociones y hacerlo jugando, sí que se puede conseguir mediante un videojuego. Nuestra experiencia en institutos demuestra que los alumnos con un videojuego aprenden como responder a esta situación (el videojuego desarrollado con eAdventure está disponible de forma gratuita en el [sitio web del CATEDU](#)).



UNION EUROPEA
FONDO SOCIAL EUROPEO





eMadrid
www.emadridnet.org

Biografías de los ponentes

Pablo Moreno Ger (UCM)

Profesor Contratado Doctor del Departamento de Ingeniería del Software e Ingeniería Artificial. Sus actividades de investigación se centran principalmente en el uso educativo de videojuegos y simulaciones con elementos de juego, habiendo publicado más de 60 artículos y contribuciones en congresos. Como parte de su tesis doctoral, desarrolló el diseño original de eAdventure, una herramienta para la creación con bajo coste de juegos educativos integrables en entornos eLearning. En los últimos años, eAdventure ha crecido como producto, acumulando más de 25.000 descargas desde su publicación en 2009.

Manuel Giner Nogueras (UCM-HCSC):

Profesor Titular del Departamento de Cirugía de la Universidad Complutense de Madrid (UCM) vinculado como Facultativo Especialista al Hospital Clínico San Carlos. Comenzó su carrera académica en el Dpto. de cirugía de la State University of New York (SUNY) Health Science Center, en Syracuse, NY (EEUU), como Research Fellow durante un periodo de 15 meses (1985-86). Ha ocupado plaza, como cirujano de plantilla o jefe de cirugía en diferentes hospitales españoles, y fue profesor asociado en distintas universidades españolas. Su investigación y producción científica se han basado en i) Nutrición Clínica, ii) Cirugía de Corta Estancia y Mínimamente Invasiva (siendo pionero de la Cirugía Ambulatoria en España, Jefe de Redacción de la revista Cirugía Mayor Ambulatoria y Editor Asociado de Ambulatory Surgery) y, iii) Educación Médica. Ha liderado varios proyectos competitivos de investigación clínica y educativa de ámbito nacional, ha organizado varios eventos científicos, ha publicado más de 120 artículos en revistas y libros y ha presentado alrededor de 200 trabajos en reuniones y congresos.

Gaspar Ferrer (CATEDU):

Diplomado en Magisterio en Zaragoza. Ha estado destinado veinticinco años en la escuela rural turolense. Participante en el Proyecto Atenea desde sus inicios. Máster en Informática Educativa. Liberado para llevar a cabo la investigación sobre "La influencia del proyecto ATENEA en la educación no obligatoria en Aragón" en el curso 97/98. Asesor de Tecnologías del Centro de Profesores de Andorra (Teruel). Fundador y Director del Centro Aragonés de Tecnologías para la Educación, del Departamento de Educación, Universidad, Cultura y Deporte del Gobierno de Aragón.



UNION EUROPEA
FONDO SOCIAL EUROPEO

