

El Uso de Gafas de Realidad Virtual en Estudiantes de Enfermería: Caso Clínico de Hemorragia Postparto

AUTORES: Peinado Molina, Rocío Adriana, López Franco, María Dolores, Martínez Vázquez Sergio

Palabras clave: Aprendizaje, educación en Enfermería, Simulación, Hemorragia postparto, realidad virtual, educación

Introducción

La Organización Mundial de la Salud (OMS) considera **la simulación** crucial para la educación clínica y la seguridad del paciente, mejorando el aprendizaje.

La realidad virtual (RV) proporciona experiencias inmersivas repetibles, útiles para enseñar **liderazgo, comunicación, toma de decisiones y pensamiento crítico**.

La Comisión Conjunta y la Investigación Confidencial sobre Salud Materna e Infantil (CEMACH) recomiendan simulacros clínicos para entrenar a profesionales en emergencias obstétricas. La **hemorragia posparto (HPP)**, que afecta al **5-15% de los partos**, es una grave preocupación en la atención materna y una de las principales causas de mortalidad materna según la OMS.

Los **estudiantes de enfermería** han de adquirir competencias para atender de forma correcta esta emergencia sanitaria.

Objetivo

Medir **la experiencia de juego** en estudiantes de enfermería realizando un caso de hemorragia postparto con las **gafas de realidad virtual**.

Metodología

La población de estudio incluyó a estudiantes del Grado de Enfermería con formación en emergencias obstétricas. Los estudiantes debían identificar problemas hemodinámicos, valorar el tono y altura uterina, identificar el sangrado y aplicar medidas terapéuticas.

Se usó un cuestionario autoadministrado, dividido en dos secciones:

- Información sociodemográfica y
- **La escala GAMEX** (Gameful Experience in Gamification)

La escala GAMEX mide **disfrute/diversión, absorción, pensamiento creativo, activación, ausencia de efecto negativo y dominio**.

Resultados

Participaron 120 estudiantes de enfermería con una edad promedio de 22.15 años (SD = 6.68).

La puntuación media total en la **escala GAMEX fue de 115.02 puntos (SD = 16.92)**, lo que indica una experiencia de juego positiva en general, más concretamente:

- **Diversión:** La **media fue de 4.68 (SD = 0.67)**, indicando que los estudiantes encontraron la actividad muy entretenida.
- **Absorción:** El ítem "mientras jugaba perdí la noción del tiempo" obtuvo una **media de 4.27 (SD = 0.96)**, lo que sugiere que los estudiantes estuvieron muy concentrados y perdieron la noción del tiempo.
- **Ausencia de efecto negativo:** El ítem "Mientras jugaba me sentí molesto" tuvo una **media de 1.43 (SD = 0.95)**, mostrando que los estudiantes no se sintieron molestos durante la simulación.
- **Dominancia:** El ítem "Mientras jugaba, me sentí autónomo" recibió una **media de 4.15 (SD = 0.96)**, indicando que los estudiantes se sintieron autónomos y en control durante la actividad.

Discusión

La escala GAMEX ha sido ampliamente utilizada en el ámbito universitario de enfermería, así como diversos contextos pedagógicos de aprendizaje. Aunque no se ha aplicado en experiencias de simulación virtual, los datos obtenidos destacan sobre otros enfoques pedagógicos, mostrando **valores superiores** en todas las **dimensiones estudiadas**, y especialmente en **pensamiento crítico, activación y ausencia de efectos negativos**.

Los estudiantes encontraron satisfactoria la experiencia de simulación en RV, tanto que evaluando de forma positiva su adquisición de conocimientos, habilidades y actitudes profesionales tras la simulación virtual. Esto va en línea, con otras investigaciones que utilizan la RV en estudiantes de enfermería.

Conclusión

La gamificación mediante realidad virtual ha demostrado ser una **herramienta válida** para la adquisición de **competencias profesionales en enfermería**.

Referencias

1. World Health Organization (WHO). WHO recommendations for the prevention and treatment of postpartum haemorrhage [Internet]. Ginebra, Suiza; 2014 [cited 2024 Jan 17]. Available from: https://iris.who.int/bitstream/handle/10665/141472/9789243548500_spa.pdf?sequence=1
2. Márquez-Hernández V V, Garrido-Molina JM, Gutiérrez-Puertas L, García-Viola A, Aguilera-Manrique G, Granados-Gómez G. How to measure gamification experiences in nursing? Adaptation and validation of the Gameful Experience Scale [GAMEX]. Nurse Educ Today. 2019 Oct;81:34-8.
3. Fealy S, Jones D, Hutton A, Graham K, McNeill L, Sweet L, et al. The integration of immersive virtual reality in tertiary nursing and midwifery education: A scoping review. Nurse Educ Today. 2019 Aug;79:14-9.

