



FACULTAD DE
ARTES Y
HUMANIDADES



maestría en
diseño
+ creación interactiva



MUNDOS VIRTUALES PARA LA EDUCACIÓN EN SALUD SIMULACIÓN Y APRENDIZAJE EN OPEN SIMULATOR

Autor: Mauricio Arbeláez Rendón

Resumen:

El planteamiento del problema de investigación se desarrolla respecto a un ámbito formativo basado en competencias enfocadas al área de la salud, como una forma de integrar estas herramientas a los procesos curriculares. Los requerimientos de diseño se basaron en procesos y procedimientos realizados en hospitales reales, cuyas características permitieron la construcción del espacio virtual y de la interacción de los avatares con los objetos. También se diseñó una prueba piloto preliminar en el área de emergencias para determinar el enfoque de pruebas futuras basadas en competencias. Este diseño requirió de conocimientos de expertos en atención en salud y en pedagogía. Finalmente, se realizó una entrevista a diferentes especialistas del área para determinar las fortalezas y los aspectos que se podrían mejorar en el prototipo inicial y si consideraban útil la herramienta para ser usada en la actividad docente y profesional que desempeñan. El nivel de aceptación por parte de los expertos entrevistados fue muy alto, pues consideraron una alternativa importante para solucionar algunas dificultades que se presentan en las facultades de la salud para el acceso a prácticas reales dentro de su disciplina, y una herramienta importante para socializar y acceder a nuevos conocimientos, debido al nivel similitud con la realidad.