





PACIENTES VIRTUALES ESTRATEGIA EDUCATIVA DURANTE LA PANDEMIA



Des-armar la
ciencia

por Belzabeth Tovar Luna

El uso de pacientes virtuales colaboró en tener un contacto en el ambiente clínico.

Producto del confinamiento al que nos vimos obligados realizar todos, en el área de ciencias de la salud, fue tal vez más grave el problema. Los campos clínicos también se suspendieron por las autoridades de Salud Federal. Tal situación llevo a buscar opciones que complementarían las asignaturas teóricas y prácticas que se iniciaron en formato en línea. La plataforma Body Interact, fue una estrategia educativa de utilidad, para desarrollar en los estudiantes una habilidad clínica en pacientes con respuesta real a una situación de salud o a una intervención terapéutica. El uso de pacientes virtuales colaboró en tener un contacto en el ambiente clínico.

Una propuesta del director nacional de Medicina y Odontología en ese momento, fue la implementación de un Plan de continuidad académica que incluía casos con pacientes virtuales a través de la plataforma Body Interact. El uso de estos pacientes virtuales brindo el acercamiento de estudiantes y profesores al ambiente clínico. El objetivo era desarrollar el pensamiento crítico, toma de decisiones en estudiantes, habilidades clínicas y terapéuticas. Dicha plataforma la podemos encontrar: <https://bodyinteract.com/>; aunque el acceso es a través de licencias que en este caso tiene la Universidad del Valle de México, y que el acceso se realiza a través de los coordinadores de simulación de cada campus.

La realidad virtual se define como una simulación tridimensional dinámica en la que el usuario se siente introducido en un ambiente artificial que percibe como real en base a estímulos a los órganos sensoriales (Vera & Cols, 2003, p.9). Su potencial para hacer que el alumno asimile los conocimientos en primera persona la convierte en un valioso instrumento de formación, al recrear un universo artificial en el que el alumno se sumerge y experimenta por sí mismo.

Body Interact es una plataforma que nos proporciona una amplia gama de pacientes virtuales los cuales van de baja a alta complejidad. Los pacientes pueden seleccionarse de acuerdo con especialidades como cardiología,

ginecoobstetricia, pediatría, geriatría entre otros (Body Interact, 2020). Y durante la pandemia se tuvo oportunidad de contar con pacientes con padecimientos de COVID-19.

Cada caso permite al estudiante realizar una exploración física; donde se cuenta con un resumen clínico, y se permite poder explorar al paciente en cuanto a signos vitales, trazo electrocardiográfico, saturación de oxígeno, realizar preguntas sobre hábitos alimenticios, enfermedades patológicas y no patológicas. Para realizar diagnóstico se cuentan con estudios de laboratorio de varios tipos y específicos para varios padecimientos, radiografías, tomografías, entre otros que ayudan a definir un diagnóstico. En



Imagen: bodyinteract.com

la sección de tratamiento esta es muy amplia en cuantas opciones de tratamiento; además de una larga relación de medicamentos, con soluciones parenterales, y otras opciones que se utilizan cuando se brinda un tratamiento.

Se pueden realizar procedimientos en el paciente virtual, como es colocarles oxígeno con diversos dispositivos, monitorizarlo, colocarle una vena permeable, inyectarlo, colocarle electrodos, sondas, e incluye la opción de hablarle a un especialista. Cabe señalar que a cada acción hay una reacción que es la que tuviera un paciente real, por lo que si

la decisión es errónea la reacción puede ser fatal.

Los beneficios en el uso de los pacientes virtuales, ha sido significativo, ya que los estudiantes adquieren las habilidades clínicas, refuerzan los conocimientos y además les permite identificar errores, que en un paciente real no es posible identificar sin originar un daño. Al final la resolución del caso se brinda una retroalimentación respecto a cada rubro. De esta manera el estudiante conoce sus áreas de oportunidad y el área donde debe poner mayor esfuerzo. ☒



Imagen: bodyinteract.com

Referencias

Vera, OG, Ortega CJA, Burgos GMÁ. (2003.) *La realidad virtual y sus posibilidades didácticas*. Educación y Comunicación en la sociedad del conocimiento. II, (2), 1-17
<http://www.ugr.es/~sevimeco/revistaeticanet/index.htm>

Belzabeth Tovar Luna



Licenciada en enfermería. Maestra En Ciencias De Enfermería. Maestra y Doctora en Ciencias de la Educación. Docente de tiempo completo en UVM en Ciencias de la Salud por 18 años. Es autora de artículos y capítulos de libros sobre administración. Actualmente, trabaja en coordinación con la UNAM, en un texto Simulación, Innovación y Aprendizaje en Médicos de Postgrado. Es miembro de los Comités de Investigación de Ciencias de la Salud y del Estatal de Investigación en Salud del Estado de Querétaro, México. En 2019 obtuvo, miembro del equipo ganador el Premio David A. Wilson Internacional a la investigación educativa. Es directora y asesora de tesis de Nutrición, Medicina, Fisioterapia y QFBT en UVM. Su gusto por la ciencia se enfoca en adquirir nuevos conocimientos habilidades para ser aplicadas a la solución de problemas diversos de la vida cotidiana.

✉ belzabeth.tovar@uvmnet.edu

✉ belzabetht@gmail.com