

ECOSISTEMA DE DECISIONES PARA DISEÑAR UNA SIMULACIÓN

Ecosistema decisiones - Diseño de una experiencia SIM
© 2023 by Núria Serrat is licensed under CC BY-NC 4.0

El diseño de una experiencia de simulación constituye un proceso sistémico conformado por distintos componentes combinados entre sí para conseguir un objetivo común. Cada uno de ellos tiene su razón de ser y su peso específico dentro del sistema, e interactúan de tal manera que cada uno influye de algún modo sobre los demás.

DETECCIÓN DE NECESIDADES

- Situación actual
- Brechas detectadas
- Consecuencias de no cubrir la necesidad
- Resultado deseado

CONTENIDOS DE APRENDIZAJE

- Ideas fuerza
- Tipología de contenidos [conceptuales, procedimentales, actitudinales, transversales]

EDUCADORES EN SIMULACIÓN Y OTROS AGENTES

- Número necesario
- Perfil y formación
- Experto/a
- Confederado/a
- Técnico/a
- Coordinación de simulación
- Equipo docente
- Responsables de servicio/unidad/departamento
- Usuario/a

TEMPORIZACIÓN

- Momento de implementación de la simulación [del año, de la semana, del día]
- Cronograma detallado de las partes de la sesión
- Tiempo mínimo y máximo destinado para cada caso
- Tiempos entre casos: descansos, preparación de material, cambio de actores, etc.

LIMITACIONES PREVISTAS RESPECTO A FIDELIDAD FÍSICA, PSICOLÓGICA O EMOCIONAL

- Espacio y escenario [particularidades, superficie, luz, tamaño]
- Variables, características y ruido del escenario [intensidad, estrés, sonido, etc.]
- Materiales [presencia, diferencia, sofisticación, nivel de detalle, etc.]
- Actores [número, características físicas, recreación de sintomatología, intensidad, conocimiento previo, etc.]
- La trama/Secuencia [momentos no simulables, acciones que ya han sucedido, sucesión alterada de acontecimientos, etc.]
- Acciones no simulables/no posibles [sobre el maniquí, sobre el actor, sobre el material, etc.]
- Tiempos [de la vida real, de la simulación...]

SISTEMA DE EVALUACIÓN

- Decisión acerca de la vinculación entre simulación y evaluación
- Simulación acreditativa o no acreditativa
- Instrumentos de valoración de la performance: check-list, rúbrica, etc., existentes, adhoc, adaptados, etc.
- Evidencias de aprendizaje de la experiencia de simulación: pretest-post-test, informe reflexivo post simulación, actividad post en el aula, etc.
- Ponderación de la simulación con el resto de evidencias evaluativas [%]
- Criterios de evaluación valorables
- Sistema de feedback de la evidencia de evaluación

PARTICIPANTES

- Núm. de grupos y núm. personas por grupo
- Contexto [laboral, de estudios iniciales, estudios de posgrado, etc.]
- Momento de desarrollo [en formación inicial: inicio, centro, final de asignatura, de grado, etc.; en ámbito laboral: momento de acogida, de cambio de rol dentro del centro, de actualización, de especialización y perfeccionamiento, etc.]
- Perfil de los participantes [grupo natural, grupo de aula, grupo de especialistas, etc.]
- Experiencia previa con la metodología de simulación
- Conocimientos previos
- Particularidades del momento actual en el que se encuentran

CASO

- Enunciado del caso [participantes]
- Antecedentes
- Evolución del caso y acciones esperadas [posible algoritmo de decisiones, mapa de proceso, batería de estrategias, etc.]
- Puntos críticos del desarrollo del caso y de interacción
- Esquema de los casos [más de uno - simultáneamente, contiguos]
- Inicio y cierre del caso [orgánico, provocado; sistema de finalización]
- Estrategias de rescate
- Previsión de situaciones imprevistas y opciones posibles
- Tiempo estimado de duración de la simulación [tiempo esperable y tiempo máximo]

ACTORES

- Idoneidad y pertinencia según objetivos
- Número, edad y perfil previsto
- Idioma
- Experiencia previa [como actor, con la metodología]
- Elección en función de facilidad de acceso y necesidades de preparación según caso
- Caracterización [partitura cognitiva, emocional y física]
- Diálogo y comportamiento a mantener [frases esperadas, reacciones en determinados momentos, opciones ante bloqueo/ausencia suceso, etc.]
- Información en función de la evolución de la simulación
- Existencia o no de confederado: características, acciones previstas, diálogo, material a aportar, etc.
- Formación/Entrenamiento [documentación -fotos, vídeos, protocolos, glosario, referencias, posibles conversaciones con usuarios reales, etc.]
- Planning de la sesión [hora prevista de convocatoria, tiempo previsto de simulación, ubicación, circuito, recursos disponibles, etc.]
- *Seguimiento de buenas prácticas ASPE.

DISEÑO SESIÓN DE SIMULACIÓN

- Modalidad: presencial, online, híbrida, etc.
- Estructura de la sesión: cuantos casos, secuencia entre ellos, descansos, etc.
- Circuito de los participantes durante la sesión y previsión de estrategias para reconducir al grupo
- Prebriefing: integrar todos los ingredientes del entorno de seguridad, alianza, dinámica ad hoc, etc.
- Debriefing: selección del enfoque y modelo de debriefing [fases], selección de la/s técnica/s de debriefing, mensajes fuerza a tratar, guion de preguntas clave, etc.
- Sesión de meta-debriefing [entre educadores de simulación, con el equipo docente, etc.]

PRUEBA PILOTO

- Control de cronograma y secuencia lógica de sucesos.
- Identificación de puntos críticos para los participantes, actores y de la secuencia
- Control del flujo supuesto de acción e interacción con el proceso de aprendizaje deseado [por ejemplo, entre estaciones zona 0; entre los sucesos de una simulación zona 3]
- Validación de la existencia/necesidad de maquinaria, instrumental, mobiliario, ubicación, etc.
- Sintonización con actores: intensidad, momentos clave, entonación, movimientos, etc.
- Comprobación de sistemas audiovisuales, técnicos, materiales, plataforma online, etc.
- Validación de condiciones necesarias, condiciones de inicio de caso, de finalización.
- Sintonización de variables, ruido, rescates...

OBJETIVOS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Generales y específicos
- Número de objetivos [selección]
- Tipología de objetivos [concep., procedimentales, actitudinales]

COMPETENCIAS A DESARROLLAR

- Vínculo con el puesto de trabajo [job description - mapa competencial]
- Vínculo con las competencias curriculares

SIMZONE Y NIVEL DE FIDELIDAD PREVISTO

- Nivel de fidelidad baja, intermedia o alta
- Selección del tipo de simulador a utilizar: simulador virtual - realidad aumentada, simulador de realidad virtual, mesas interactivas.; paciente no estandarizado-maniquí/ paciente estandarizado; partial task simulator, tissue-based simulator, etc.

ESPACIOS Y CIRCUITO

- Espacio necesario [i.e., calle, domicilio, despacho, quirófano, UCI, etc.]
- Aulas de prebriefing, observación y debriefing
- Sala de control
- Obstáculos identificados y previsión de soluciones
- Circuito previsto e interacción entre agentes: de los participantes, de los actores y/o confederados, entre las estaciones, etc.

ASPECTOS TÉCNICOS Y MATERIALES ESCENARIO

- Tecnología para el control de variables [maniquí, maquinaria, software específico, etc.]
- Tecnología audiovisual [colocación de cámaras; sistema de audio; uso de pantallas: walkie y/o pinganillo; sistema de grabación y/o sistema de etiquetado de la acción, si procede, etc.]
- Tecnología online [plataforma, grabación, etc.]
- Material propio para la ejecución del caso/estación: material inventariable, material fungible.
- Material para actores
- Moulage, maquillaje
- Mobiliario, atrezzo

DOCUMENTOS

- Guía para participantes
- Guía para educadores en simulación
- Guía para actores y actrices
- Mensaje/s para participantes y educadores, antes de la simulación
- Documentación previa a la simulación [artículos, protocolos, vídeos demostrativos, etc.]
- Material para prebriefing y debriefing [ppt, vídeos, material posible dinámica, etc.]
- Material documental del caso [informes, analíticas, expedientes, protocolos, etc.]
- Instrumentos de observación/valoración de la simulación [de los educadores, de los observadores, de los evaluadores, etc.]
- Consentimiento informado
- Otros

ACCIONES TRANSVERSALES

- Coordinación con expertos en la temática [perfilar el caso, añadir variables, corregir sesgos, etc.]
- Coordinación con equipo interno [i.e., instructores, responsables de asignatura, de curso, técnico en simulación, etc.]
- Coordinación con actores y actrices
- Validación con otros agentes [i.e., cliente, equipo docente, responsables de área, etc.]
- Revisión sistemática después de la experiencia de simulación