

Realidad virtual para el Aprendizaje de Habilidades Clínicas en Enfermería.

Autor: M^a Rosa Viñuela Manterola (mvinuelaman.1@alumni.unav.es)
Tutor: Miriam Pereira Sánchez

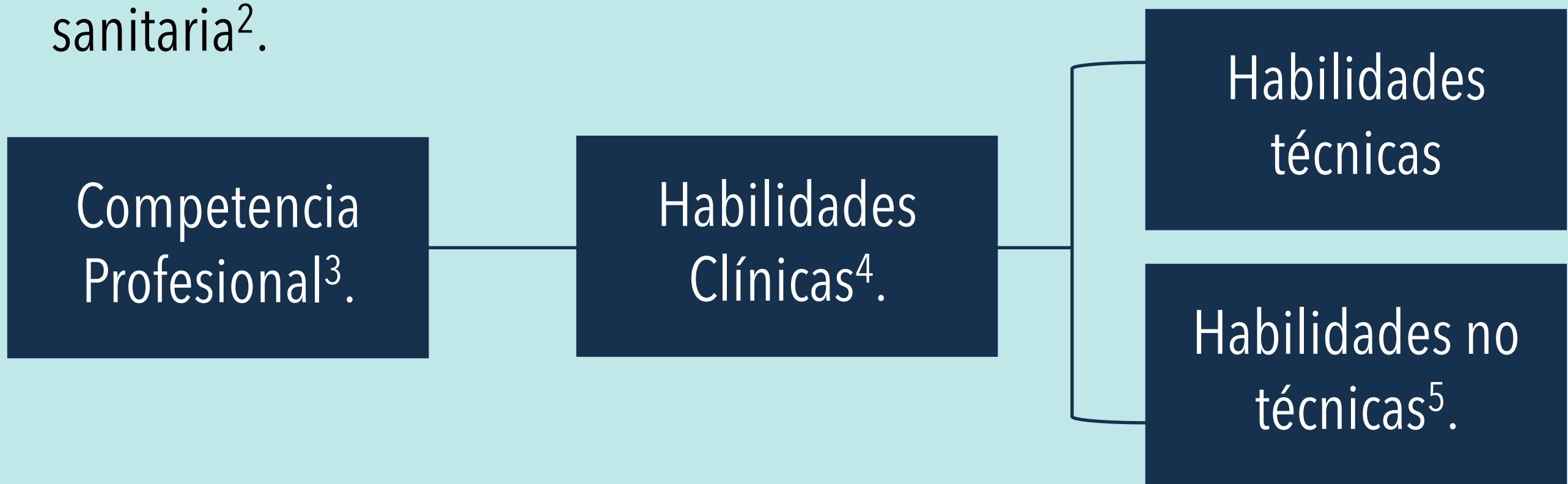


Universidad de Navarra

1 Introducción



- La tecnología, incluyendo la realidad virtual (VR), está transformando la educación en el ámbito sanitario.
- La VR crea entornos tridimensionales inmersivos que simulan situaciones clínicas reales, permitiendo al estudiante adquirir habilidades clínicas¹.
- Tradicionalmente, la formación enfermera se centraba en la teoría, pero la simulación, incluyendo la VR, se ha ido incorporando en la educación sanitaria².



2 Objetivo



- Identificar las percepciones de los estudiantes de enfermería sobre el uso de la VR en el desarrollo de sus habilidades clínicas.

3 Metodología

¿Cuál es la percepción de los estudiantes de enfermería sobre el uso de realidad virtual para el desarrollo de sus habilidades clínicas?

P (Población)	I (Interés)	Co (Contexto)
Nursing student Student nurses Undergraduate student nurses "Students, nursing" (MeSH)	Clinical skills Technical skills Skill acquisition Skills Competence Knowledge Abilities "Skill acquisition" (MeSH)	Virtual reality VR Augmented reality Immersive technology "Virtual reality" (MeSH) "Augmented reality" (MeSH)



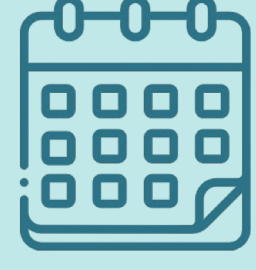
OR



Pubmed
CINHAL
PsycINFO



Idioma inglés y español
Año 2014 - 2024



Revisión narrativa en Octubre - Noviembre 2024

Estudios de bases de datos (n=285)

Referencias eliminadas (n=64)

Estudios seleccionados (n=221)

Tras lectura del título y resumen (n=15)

Estudios excluidos tras lectura texto completo (n=5)

Estudios incluidos en la revisión (n=10)

Criterios



- Estudiantes del grado de enfermería
- Estudios sobre experiencias y percepción del alumnado
- Estudio sobre habilidades técnicas
- Estudios sobre habilidades clínicas blandas

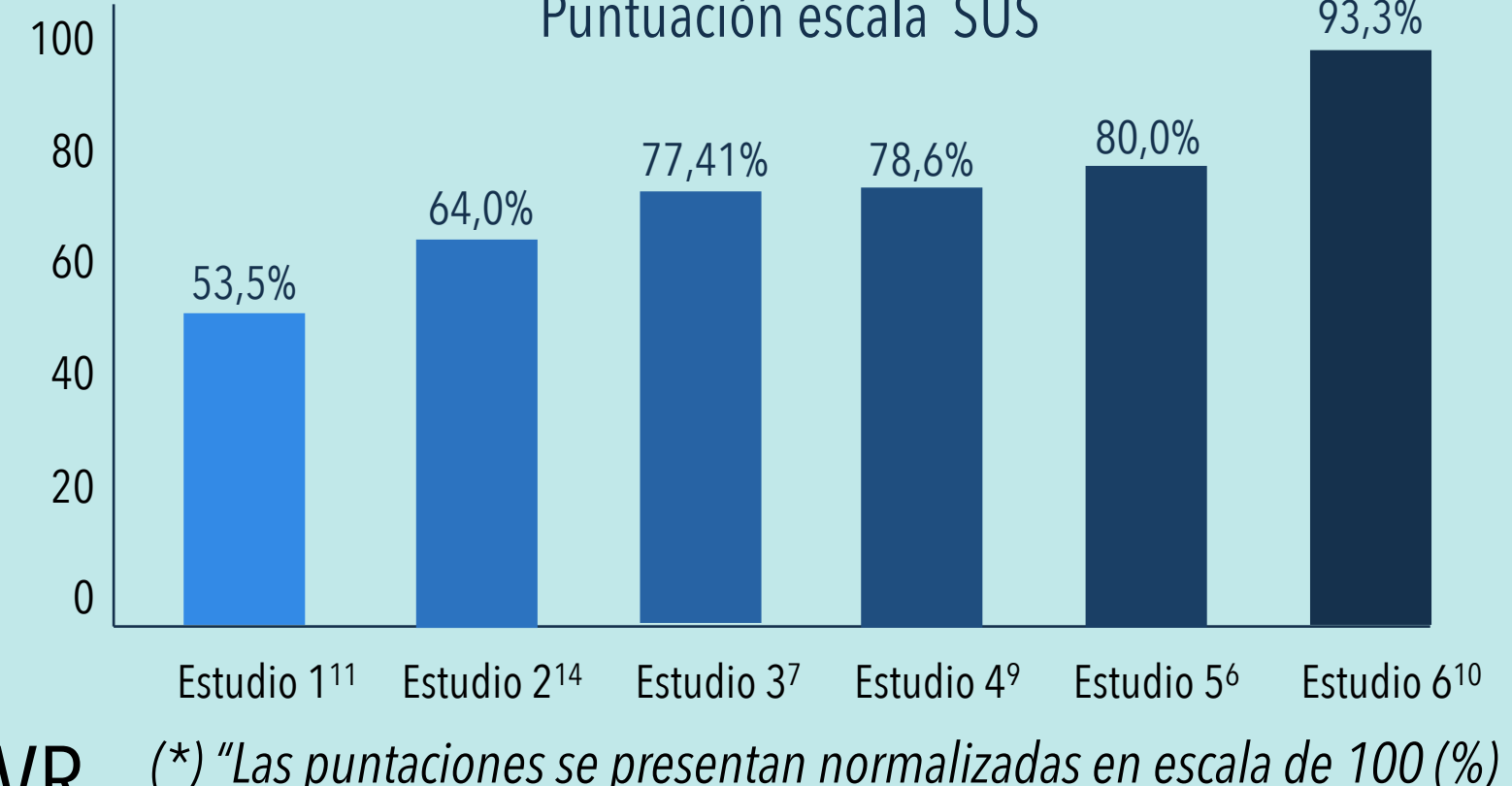


- Estudios comparativos
- Estudiantes de enfermería obstétrica
- Estudios relacionados con el manejo de emergencias

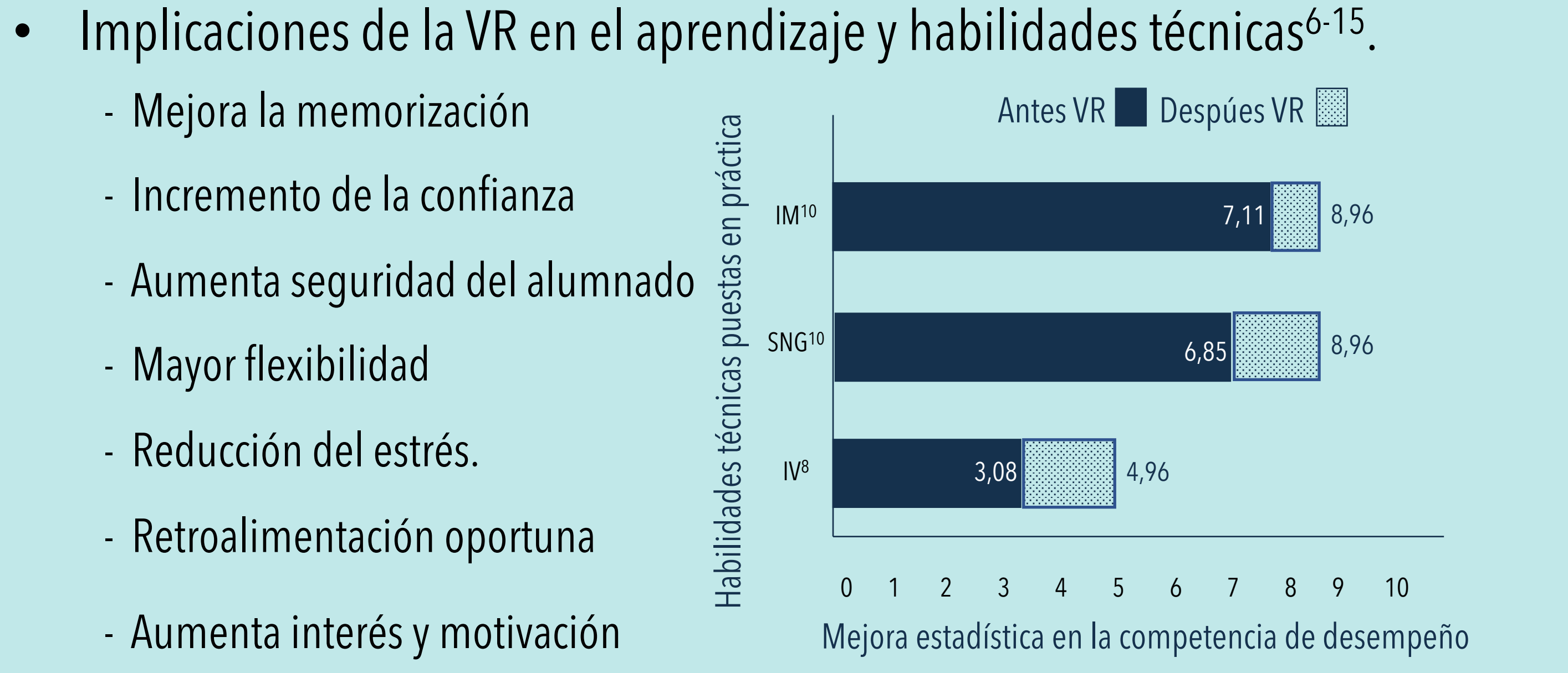
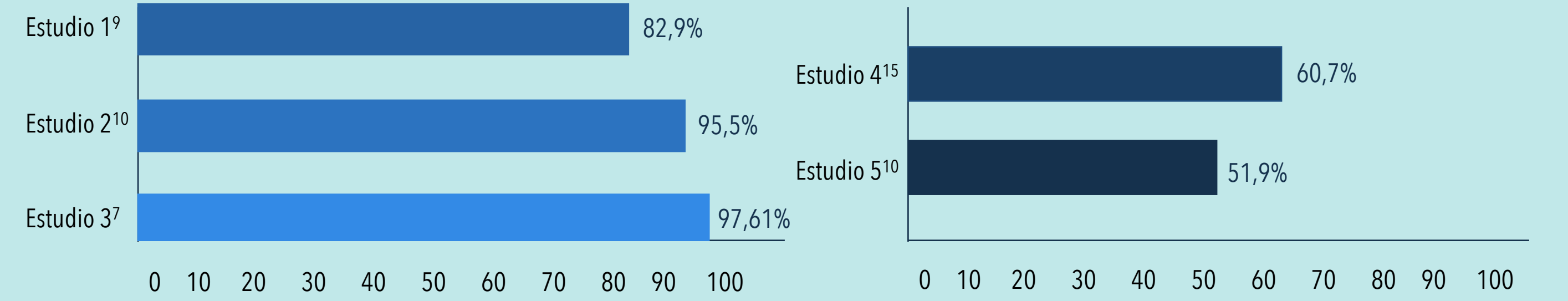
4 Resultados



- Usabilidad del sistema de VR
- Satisfacción de aprendizaje con VR
- Implicaciones de la VR en el aprendizaje y habilidades técnicas⁶⁻¹⁵.
- Ventajas, limitaciones y recomendaciones del uso de VR⁶⁻¹⁴.



(*) "Las puntuaciones se presentan normalizadas en escala de 100 (%)"



Mejora estadística en la competencia de desempeño

Realismo y presencia Reducción de recursos	Mareos y desorientación Dificultad para zurdos o usuarios de gafas Problemas técnicos	Aplicación remota Herramienta complementaria Incorporación en atención clínica
---	---	--

5 Conclusión



- La VR se presenta como una herramienta prometedora en la formación de enfermería, con experiencias en su mayoría positivas.
- Además, mejora la adquisición y el desempeño de las habilidades técnicas.
- Sin embargo, se requiere un mayor desarrollo técnico y más investigación para evaluar su impacto real e integración en la práctica educativa y clínica.



Docencia

- Diseño de talleres con RV
- Incorporar al Prácticum
- Reduce desigualdades en la formación clínica



Implicaciones

Investigación

- Estudiar la transferencia de competencias-habilidades
- Identificar la viabilidad de su implementación



Práctica clínica

- Entrenamiento protocolos
- Capacitación
- Actualización profesional

6 Bibliografía

SCAN ME!

