

Taller 9 SEPSISGAME

1. Justificació:

Està demostrat que la utilització de la metodologia del joc com a eina pedagògica suposa una estratègia educativa innovadora i adaptada a les necessitats dels participants, promou, motiva i implica a la participació i ajuda en la consolidació d'aprenentatge. La gamificació com a opció metodològica en l'aprenentatge mèdic, busca incentivar la motivació de l'alumnat i promoure l'adhesió a la bona pràctica clínica en aquest cas, en l'àmbit de les urgències.

El taller organitzat pel nostre grup de treball versarà sobre la sèpsia. La sèpsia és entesa com la disfunció orgànica secundària a una resposta anòmla i exagerada de l'hoste davant una infecció. És una patologia, potencialment mortal i temps dependent, motiu pel qual la detecció precoç i el maneig inicial és un factor especialment essencial.

A Catalunya, des de fa anys, es pretén estandarditzar el maneig inicial i identificar criteris de gravetat o de mala evolució dels pacients afectats, així com agilitzar la realització de proves diagnòstiques.

Aquest abordatge de la sèpsia implica varies disciplines mèdiques, tant dintre del servei d'urgències com extra hospitalàries.

Hem dissenyat un taller on mitjançant la gamificació abordarem aquest procés de detecció, diagnòstic i maneig inicial, d'una manera integradora i dinàmica.

Seguint les recomanacions de les guies internacionals com la "SurvivingSepsisCampaign", es simularà una competició per equips multidisciplinaris (infermeria, medicina i personal d'equips d'extra hospitalària).

El joc consta de bateries de preguntes de diferents formats, dividides en 3 categories: diagnòstic, detecció i tractament del pacient sèptic.

Cada categoria es tanca amb un "píndola de coneixement" que servirà de base per a fer un recordatori teòric de les recomanacions de les guies.

Amb aquest format es busca fomentar la participació dels assistents, per tal d'afiançar i integrar les noves recomanacions de les guies de sèpsia.

2. Objectiu:

- Integrar les noves recomanacions de les guies de la Surviving Sepsis Campaign en relació a la detecció i maneig del pacient sèptic a urgències utilitzant la gamificació com a recurs pedagògic.

3. Objectius específics:

- Identificar el pacient sèptic utilitzant les escales de detecció establertes per la Surviving Sepsis Campaign
 - Realitzar el maneig hemodinàmic indicat al pacient sèptic
 - Identificar el focus i administrar el tractament antibiòtic més adient
 - Aplicar les cures d'infermeria establertes en relació al control hemodinàmic, realització de cultius i administració del tractament.
-