

Envision Newsletter



Junio 2021 – Año 1

PRIMERA FASE DE WORKSHOPS TERMINADA (ONLINE)

Desde el mes de mayo hasta junio de 2021, se organizaron seis talleres en línea como parte de la fase de preproducción de la simulación / juego virtual.

Desarrollar un juego es un proceso iterativo; los cambios en el camino son parte del proceso de desarrollo y sirven para fortalecer el producto final. Al final de cada taller identificamos las actividades de preparación necesarias para el próximo taller.

Cada taller tenía un tema diferente.

Workshops y temas:

- 1. Introducción a la creación de simulaciones / juegos virtuales**
- 2. Crear la historia**
- 3. Organización de la historia para el aprendizaje**
- 4. Refinar la historia y los puntos de decisión**
- 5. Preparación para la escritura de guiones: consideraciones técnicas**
- 6. Escribir el guión**

RESULTADOS

El proyecto producirá cuatro resultados intelectuales:

'Primera Generación Europea de Simulación de Juegos Virtuales en Enfermería (IO1)'

'Simulación de juegos virtuales europeos de segunda generación en enfermería (IO2)'

'Herramientas educativas digitales para apoyar Virtual Gaming Simulation (IO3)'

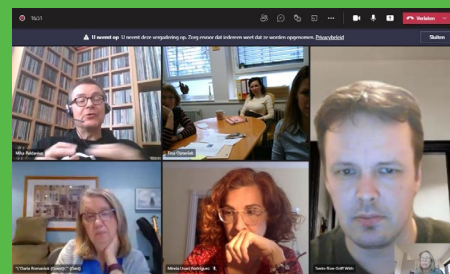
'Metodología: Directrices para la simulación de juegos virtuales: preparación educativa digital y desarrollo docente (IO4)'

QUE ES ENVISION?

Envision implementará dos generaciones de simulaciones virtuales (VGS), que se utilizarán en la enseñanza remota, combinada y en clase.

Los VGS son un recurso educativo basado en la web y de acceso abierto que proporciona una herramienta de aprendizaje agradable y atractiva que promueve el razonamiento clínico y la adquisición de conocimientos y mejora la autoeficacia.

Un VGS se puede jugar en cualquier lugar y en cualquier momento, con una metodología que facilita el desarrollo de habilidades. La plataforma VGS crea posibilidades para integrar las otras partes efectivas de la simulación: pre-briefing y debriefing.



EL CONTEXTO

Las facultades europeas de atención de la salud han adoptado la simulación como una nueva pedagogía, ofreciendo a los estudiantes un entorno seguro para aplicar el conocimiento, mejorar sus habilidades y reflexionar sobre la práctica clínica y la toma de decisiones.

En esta nueva era, se debe ofrecer una alternativa en línea digna a profesores y estudiantes para salvaguardar la pedagogía de la simulación como un componente educativo fundamental en los planes de estudios orientados a la práctica..

En los VGS, los pacientes estandarizados se utilizan para representar escenarios clínicos simulados. Los clips de película proporcionan imágenes realistas de la escena clínica fortaleciendo la fidelidad de la simulación. Estos usan actores en vivo se combinan con elementos de juegos interactivos para aumentar la participación del alumno. Se puede jugar en cualquier lugar y en cualquier momento con el juego repetitivo que facilita el desarrollo de habilidades.

En ese contexto, se creará un marco tecnológico digital europeo para integrar todos los componentes.

Como estrategia general, se utilizará el marco de conocimiento del contenido pedagógico tecnológico (TPACK) (Koehler & Mishra, 2006) para compartir conocimientos y crear soluciones innovadoras en este campo educativo relativamente nuevo. En el corazón del modelo TPACK se encuentra la compleja interacción de tres formas primarias de conocimiento: Contenido, Pedagogía y Tecnología.

Usamos este marco VGS-TPACK que utilizarán un concepto de capacitación de capacitadores para convertirse en líderes en el uso y la creación de VGS.

»Envision implementará dos generaciones de VGS, que se utilizarán en la enseñanza remota, mixta y presencial. Se apoyará a los profesores y estudiantes en su preparación para la educación digital para el uso y la creación de VGS.«

Partnership:



<https://fb.me/Envision.Virtual.Gaming.Simulation>

Descargo de responsabilidad: el apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación del contenido, que refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en el mismo.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union