

PROTOCOLO DE ACTUACIÓN ANTE DERRAME DE TÓXICO: UTILIZACIÓN DE LA REALIDAD VIRTUAL Y ENTORNOS 360 EN FORMACIÓN CONTINUADA



Eduardo Alcaraz-Mateos^{1,2}; Lidia Cano-Bermudez¹; Francisco Tomas Moreno-Canovas¹; Inmaculada Tortosa-Martinez¹; Maria Gracia Adanez-Martinez²; Carmen Robles-Moreno²



1. Servicio de Anatomía Patológica, Hospital Universitario Morales Meseguer; 2. Universidad de Murcia

INTRODUCCIÓN

El formaldehído es un químico utilizado como fijador y conservador tisular en los servicios de Anatomía Patológica para piezas quirúrgicas y biopsias. Presenta gran toxicidad e inflamabilidad y un derrame supone una situación peligrosa.

El objetivo del estudio fue adaptar el protocolo de actuación ante un derrame de formol empleando realidad virtual, desde un punto de vista de formación continuada.

RESULTADOS

17 técnicos de Anatomía Patológica participaron en el estudio (13 mujeres/4 hombres). La experiencia fue percibida como inmersiva (53% MA, 35% B, 17% N) y mejor que una sesión formativa tradicional con PowerPoint (4.7 sobre 5). Sorprendentemente, los participantes expresaron que habían aprendido cosas que no sabían (mucho, 47%, bastante 35%, poco 18%), pese a su experiencia y a entrenamientos previos con metodología convencional. Los síntomas detectados fueron leves y autolimitados, pero afectaron al 59% de los profesionales.

CONCLUSIONES

- Ha sido posible adaptar nuestro protocolo de derrames a un entorno virtual y ser evaluado por un grupo de técnicos experimentados.
- A pesar de la buena percepción expresada por los participantes, serían necesarios estudios adicionales comparativos con metodología tradicional.

MATERIAL Y MÉTODOS

Adaptamos el protocolo de derrames de nuestra institución a una experiencia inmersiva grabando un escenario simulado de riesgo. Empleamos una cámara Insta360 X4 y *software* para su edición a modo de “elige tu propia aventura” con toma de decisiones. Técnicos de patología fueron expuestos a la experiencia utilizando unas Oculus Quest 2 mientras un instructor facilitaba el escenario. Se utilizó un cuestionario tipo Likert de 5 puntos (muy de acuerdo, MA; bastante, B; neutro N; poco, P; nada, ND) para evaluar percepción, aprendizaje y también potenciales efectos adversos asociados a la realidad virtual.

