

ESCUELA DE POSGRADO NEWMAN

MAESTRÍA EN

GESTIÓN DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN



Propuesta de un plan para evaluar la efectividad del uso de la realidad virtual con relación a la sedación digital en los pacientes pediátricos de la Clínica Good Hope.

Lima, Perú – 2022

**Trabajo de Investigación
para optar el Grado a Nombre de la Nación de:**

Maestro en
Gestión de Tecnologías de la Información

Autores:

Ing. Echavarría Silva, Josmell

Ing. Sigvas Cruzado, Eli Nelbith

Director:

Mtra. Vargas Fuentes, Julissa Alexandra

TACNA – PERÚ

2022

“El texto final, datos, expresiones, opiniones y apreciaciones contenidas en este trabajo son de exclusiva responsabilidad el (los) autor (es)”

por Osmell Echavarría Silva, J

INFORME DE ORIGINALIDAD

20%
INDICE DE SIMILITUD

20%
FUENTES DE INTERNET

1%
PUBLICACIONES

4%
TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

Contenido

Índice de Figuras	5
Índice de Tablas.....	6
Resumen.....	7
Abstract	8
Introducción.....	9
Capítulo I: Antecedentes de Estudio	10
1.1 Título del Tema.....	10
1.2 Planteamiento del problema de investigación:.....	10
1.3 Objetivos:.....	12
1.4 Metodología:.....	13
1.5 Justificación:	13
1.6 Principales Definiciones.....	14
1.7 Alcance y Limitaciones.....	16
Capítulo II: Marco Teórico.....	17
2.1 Bases Teóricas de las Variables y/o Tópicos	17
2.2 Importancia de las Variables o Tópicos Clave:	27
2.3 Análisis Comparativo.....	28
2.4 Análisis Crítico.....	28
Capítulo III: Marco Referencial.....	30
3.1 Reseña Histórica:	30
3.2 Filosofía Organizacional:.....	31
3.3 Diseño Organizacional:	31
3.4 Productos y Servicios:	32
3.5 Diagnóstico Organizacional:..	34
Capítulo IV: Resultados.....	37

4.1 Marco Metodológico.....	37
4.2 Diagnóstico.....	38
4.3 Propuesta de Mejora.....	39
4.4. Mecanismos de Control.....	42
4.5. Mecanismos de Implementación.....	44
Capítulo V: Sugerencias.....	45
5.1 Diagnosticar la situación actual del Proceso de Inmunización.....	45
5.2 Diseñar el proceso de Inmunización utilizando la tecnología de Realidad Virtual.....	45
5.3 Diseñar un modelo para evaluar la efectividad el proceso de Inmunización utilizando la tecnología de Realidad Virtual.....	46
5.4 Publicar la Propuesta del Plan para evaluar la efectividad del uso de la tecnología de Realidad Virtual en el Servicio de Inmunizaciones.....	46
Conclusiones.....	47
Bibliografía	48
Anexo 1	51
Anexo 2	52
Anexo 3.....	55

Índice de Figuras

Figura 1: Miedo a las agujas	11
Figura 2: Escala de EVA.....	19
Figura 3: Ejemplo de Formulación PICO.....	20
Figura 4: Usos innovadores de la Realidad Virtual.....	23
Figura 6: Organigrama Administrativo CGH	32
Figura 6: Aplicación de Vacuna con el Uso de RV	39
Figura 7: Proceso de Inmunización con Realidad Virtual	40
Figura 9: Proceso de la Metodología	42

Índice de Tablas

Tabla 1: Preguntas básicas Previas al Proceso de Inmunización.....	18
Tabla 2: Análisis Comparativo	28
Tabla 3: Análisis FODA	35
Tabla 4: Presupuesto de Propuesta de Mejora.....	44

Resumen

En la presente investigación se trató de proponer un plan para evaluar la efectividad del uso de la Realidad Virtual en relación a la Sedación Digital en los pacientes pediátricos de la Clínica Good Hope en la ciudad de Lima, Perú en el año 2022. De acuerdo a Olga Arguedas, clasifica el Caso de Estudio en: "Observacional Descriptivo". Para conocer la realidad problemática, hemos identificado los procesos que se llevan a cabo en el área de Inmunizaciones, a través de la Observación se ha presenciado la dificultad del personal asistencial para atender a los menores de edad. Actualmente, se trata de distraer al menor con una pantalla de TV y utilizan el método del consuelo a los niños para aliviar el momento del proceso de inmunización. Con esta apreciación se entiende la necesidad de evaluar la propuesta de mejora para el servicio a través de herramientas digitales. Se propone un proceso para establecer la efectividad del uso de gafas de realidad virtual que proyecta al niño videos o historias que estará sincronizado para que el personal pueda cumplir con la aplicación de la vacuna inmunitaria. Como resultado se obtuvo un plan de tres fases: Planificación y Simulación; Implementación y Seguimiento; Evaluar y Publicar, así como también se desarrolló cuestionarios, sugerencias, formatos y otros.

Palabras claves: Realidad virtual, sedación digital, Pediatría, Inmunización.

Abstract

In the present investigation, an attempt was made to propose a plan to evaluate the effectiveness of the use of Virtual Reality in relation to Digital Sedation in pediatric patients at the Good Hope Clinic in the city of Lima, Peru in the year 2022. According to Olga Arguedas, classifies the Case Study in: "Observational Descriptive". In order to know the problematic reality, we have identified the processes that are carried out in the area of Immunizations, through the Observation the difficulty of the assistance personnel to attend to the minors has been witnessed. Currently, it is about distracting the minor with a TV screen and they use the method of comforting children to alleviate the moment of the immunization process. With this appreciation, the need to evaluate the improvement proposal for the service through digital tools is understood. A process is proposed to establish the effectiveness of the use of virtual reality glasses that projects videos or stories to the child that will be synchronized so that the staff can comply with the application of the immune vaccine. As a result, a plan of three phases was obtained: Planning and Simulation; Implementation and Monitoring; Evaluate and Publish, as well as questionnaires, suggestions, formats and others.

Keywords: Virtual reality, digital sedation, Pediatrics, Immunization.

Introducción

En la presente investigación se pretende establecer la efectividad de la realidad virtual utilizando los gafas de Realidad virtual en el procedimiento médico de aplicación de una vacuna o también llamada inmunización, todo ello debido a la coyuntura mundial del COVID-19 y las inmunizaciones realizadas en todo el mundo, en la cual podemos darnos cuenta en países como el Perú, los niños son los que en su mayoría pasaron traumas, ataques de ansiedad, dolor cuando se les aplicó la vacuna contra la COVID-19, según estudios en otros países demuestran lo efectivo que puede ser la realidad virtual para disminuir la ansiedad y el dolor que se pueda sentir por la tensión que se generan en los músculos cuando sentimos temor.

La siguiente investigación, se ha resumido en los siguientes capítulos: En el capítulo I, se presenta los antecedentes de estudio donde se define el título de la Propuesta de Mejora, se plantea el problema de la investigación y los demás puntos necesarios para nosotros iniciar la presente investigación. En el capítulo II, se presenta las bases teóricas que fundamentan la investigación a desarrollar. En el capítulo III, se presenta el marco referencial que es el objeto de estudio para la investigación. En el capítulo IV y V, tenemos los Resultados y Sugerencias que se han identificado en el desarrollo de la presente Propuesta de mejora.

Para la desarrollar la propuesta de mejora, se presenta en tres fases dentro de las cuales podemos evaluar según indicadores y herramientas para determinar si es efectiva o no la realidad virtual.

Nuestra población estamos considerando a los pacientes pediátricos entre 5 y 11 años de edad de la Clínica Good Hope en Lima, Perú, consideramos evaluar 250 casos aproximadamente para que nuestra investigación sea significativa.