

INTERNET Y LA EDUCACIÓN SANITARIA

Andreu Vidal, Jaume Ferrer
Departament de Sanitat i Seguretat Social. Generalitat de Catalunya

A partir de la edición del libro “La Guía salud joven” se creyó oportuno hacer llegar en un formato digital la misma publicación. Para ello se editó en la web del Departament de Sanitat i Seguretat Social dicha guía, con diversas interacciones de imágenes en movimiento, pero se pudo comprobar que los resultados de los accesos no eran espectaculares.

Se planteo la causa, y se pudo estimar que la población joven no tiene un especial interés por temas de salud debido a que gozan de un estado muy saludable y que quizás habría que buscar otros sistemas para poder acceder a temas de educación sanitaria dentro de este colectivo.

Para ello se realizó una propuesta de establecer un juego interactivo en la red que tuviera un aspecto lúdico y atractivo por un lado y que fuera pedagógico por el otro.

Objetivos

Dos fueron los objetivos estimados como claves en el momento de desarrollar este interactivo:

- Fomentar los hábitos saludables en el colectivo de los jóvenes mediante su participación en el juego
- Usar las tecnologías de la comunicación como una herramienta clave para establecer un sistema apto para la comunicación sanitaria.

Requerimientos técnicos

En el momento del desarrollo del producto se tuvo en cuenta cuales podían ser los requisitos necesarios para que su utilización fuera más universal. Se apostó por una herramienta como el flash para el desarrollo del producto interactivo. Según Macromedia el 90% de los usuarios de internet disponían los *plugins* necesarios para su funcionamiento. Además se optimizó el producto de forma que informara al internauta de la necesidad de cargar o actualizar el *plugin* direccionándolo a la página correspondiente de Macromedia para su descarga.

La base de datos fue realizada con Microsoft acces i la página podía ser visualizada perfectamente tanto por los navegadores iexplorer como netscape

Características del juego

El juego fue orientado, como una serie de pruebas de aptitud, en las que el objetivo era la obtención de una puntuación máxima, para poder optar a los premios fijados.

La puntuación era obtenida al resolver cada una de las cinco pruebas con el menor tiempo posible.

Se caracterizaba por ser un producto mixto entre pruebas de conocimiento y de habilidad. Algunas de las pruebas requerían disponer de unos conocimientos que solo podían ser adquiridos mediante la lectura del libro “Salud joven” y otras en cambio precisaban de una destreza o habilidad típica de juegos de ordenador y conocimientos básicos.

En todo momento se podía solicitar ayuda, accediendo a la web donde estaba publicado el libro.

El juego presentaba cinco pruebas que debían de ser superadas en el mínimo de tiempo posible.

La primera de ellas consistía en la preparación de un desayuno equilibrado en calorías, proteínas, grasas y carbohidratos.

La segunda prueba debíamos de guiar a un joven personaje a través de un laberinto que se iba abriendo a medida que eran respuestas una serie de preguntas sobre temas de salud.

En una tercera prueba se participaba en el típico juego de encontrar la pareja con imágenes, que al ser unidas eran relacionadas con un mensaje de salud.

En la cuarta era obligado haber pasado por el libro para responder a una serie de preguntas sobre temas relacionados con el calendario vacunal.

Y en la última se ponía prueba el grado de conocimientos sobre salud bucodental en un juego que mezclaba las preguntas con la habilidad de cazar el objeto de la respuesta.

Aspectos del juego

El aspecto principal fue el educativo. Para ello, se incidió en profundidad mediante mensajes subliminales a lo largo de todo el juego, en la estructuración de cada una de las pruebas, que fue revisada por parte del equipo redactor del libro, y como no, en la posibilidad de acceder en repetidas ocasiones, con objeto de mejorar el resultado y a la vez insistir en los conocimientos.

El otro aspecto importante era lograr que se participara. Para ello se buscaron incentivos o motivos para garantizar o asegurar una participación del colectivo. El principal motivo fue la obtención de una serie de premios para los participantes, así como un premio para los 200 primeros inscritos (una alfombrilla). Otro incentivo era la publicación del ránking lo que hacía que se estimulara a la mejora, así como en la participación de distintas escuelas.

Aspectos organizativos

La organización de un evento de estas características no estaba exento de complicaciones en cuanto asignar un calendario, implicación de distintos colectivos, su segmentación, la recogida de datos, la logística de envíos de regalos, la entrega de premios, etc.

Resultados

Se ha podido comprobar en esta prueba piloto, que una experiencia como esta puede ser factible como un sistema más de educación sanitaria. También, que los aspectos lúdicos e interactivos, se adaptan más fácilmente, dentro del colectivo de los más jóvenes.

Se presenta por vez primera una posibilidad de interactuar, gracias a la posibilidad de disponer de los datos de los participantes.

El principal resultado observado ha sido el extraordinario marketing viral obtenido (boca-boca o boca-oreja), ya que sin una difusión amplia, se logró un número importante de participantes.

En un muestreo durante el desarrollo temporal del juego se pudo comprobar la asimilación de los conocimientos relacionados con las distintas pruebas.

La acogida por parte de los participantes fue bastante buena y la valoración de cada una de las pruebas en los distintos aspectos también fueron positivas.

Hay que destacar que esta experiencia fue merecedora del primer premio en la segunda edición del “concurso de creación de juegos multimedia a Internet”

En cuanto a los datos, cabe destacar que entre los participantes no hubo diferencia de significativa según el sexo, que el grupo que más participó fueron el de las edades comprendidas entre 14-15 años 62%.

Se registraron cerca de 8000 entradas al juego. De estas 312 terminaron y completaron el juego.

Se observaron participación por afinidades como misma escuela o población (aquí justificamos el marketing viral). El 75% de los participantes se concentro en el área geográfica de Barcelona.

Conclusiones

Se abre una nueva vía de educación sanitaria donde las tecnologías de la información tienen un aspecto fundamental que destacar. Los resultados obtenidos, tanto por la información recibida sobre los participantes o posibilidad de interactuar con ellos son espectaculares.

Y por último, es importante destacar que, el coste es relativamente bajo si comparamos la misma experiencia con un sistema tradicional de encuestas de participación, desplazamientos de grupos, etc.