

El Centro de Cirugía de Mínima Invasión Jesús Usón (CCMIJU) lidera un proyecto europeo que posiciona a Extremadura a la vanguardia europea en el desarrollo de nuevos dispositivos para formación quirúrgica.

El proyecto KTS, de sus siglas en inglés Kheiron Training System, arranca este miércoles en Cáceres, donde se reúnen los participantes de seis entidades de diferentes países europeos. Además del CCMIJU, en calidad de coordinador de la propuesta, también participan Innovative Surgical Training Technologies (Alemania); AVACA Technologies (Grecia); Universidad de Semmelweis (Hungría); la Universidad Politécnica de Madrid (España) y la fundación MEDIS (Rumanía).

Este proyecto europeo busca diseñar, desarrollar y validar un serious game (o juego con propósito didáctico) que permita a los estudiantes de medicina y residentes de especialidades quirúrgicas adquirir destrezas básicas en cirugía de mínima invasión, haciendo uso de un simulador físico como principal herramienta.

Además, se complementará el juego con una plataforma de e-learning, que permitirá un acceso a los contenidos formativos desde cualquier punto del mundo y a cualquier hora, independientemente de donde se encuentre el estudiante. De este modo, se proporcionará un método de formación adicional a los sistemas de entrenamiento quirúrgico actuales, permitiendo que los estudiantes de medicina y residentes de especialidades quirúrgicas puedan mejorar sus destrezas, lo cual repercutirá en la asistencia quirúrgica que recibirán los pacientes tratados por estos profesionales médicos.

El proyecto KTS permitirá reforzar y dar continuidad a la línea de trabajo del CCMIJU relacionada con dispositivos de formación avanzados basados en las Tecnologías de la Información y Comunicaciones (TICs) para cirugía de mínima invasión. Además, durante los dos años de duración de este proyecto, se realizarán actividades conjuntas con los socios, permitiendo aumentar la proyección europea de la región y del centro de investigación extremeño.

Desde la Dirección Científica del CCMIJU, el Dr. Francisco M. Sánchez Margallo resalta el reto científico y tecnológico que supone este proyecto, destacando la calidad de los socios implicados y el interés de esta colaboración multidisciplinar para que el serious game se pueda integrar con una plataforma de e-learning enfocada a la formación de estudiantes de medicina y a cirujanos en sus primeros años de residencia, desde cualquier lugar y sin restricciones de tiempo.