Gac Sanit. 2025;39(S2):718

Gaceta Sanitaria

https://www.gacetasanitaria.org

888 - GAMIFICACIÓN Y PROMOCIÓN DE HIGIENE DE MANOS EN EL ÁMBITO HOSPITALARIO, ALGO MÁS QUE UN JUEGO

L. Reguero, C. Bastida, M. Canto, N. Cuenca, I. González, C. Ruiz

Hospital Central de la Cruz Roja.

Resumen

Antecedentes/Objetivos: La higiene de manos (HM) es fundamental para prevenir infecciones relacionadas con la asistencia sanitaria en el entorno hospitalario. Este estudio presenta una estrategia implementada en un hospital de la Comunidad de Madrid para fomentar la práctica de la HM entre profesionales a través de la gamificación y el impacto de las mismas en los participantes.

Métodos: Se diseñó una actividad interactiva: un *escape room* dirigido a profesionales. En el *escape room* se desarrollaron preguntas básicas sobre la HM. Se creó un espacio con material hospitalario representando escenas y actividades cotidianas. La participación era individual, adaptada al estamento de profesional (celador, TCAE vs. enfermería, medicina) Se creó una base de registros con el número de participantes, la capacidad de los profesionales en la resolución del juego en 5 minutos sin pistas y con pistas y su satisfacción tras la participación en la experiencia.

Resultados: El *escape room* se diseñó e implementó en el Hospital Central de la Cruz Roja como parte de las actividades del día mundial de la HM. La participación en el *escape room* fue de 29 profesionales (6 alumnos, 1 celador,14 enfermeras, 1 FEA, 1 fisioterapeuta y 6 TCAES). Solo 5 participantes consiguieron resolver la actividad en el tiempo establecido sin ayuda. Los escapistas fueron 1 celadora, 2 enfermeras y 2 TCAES. Contando con pistas 27 (93%) profesionales consiguieron escapar. La prueba en la que más dificultades se presentaron fue una cura de heridas. El 93% de los profesionales refiere haber actualizado en su conocimiento sobre las prácticas adecuadas de HM. El 100% de los profesionales valoran la experiencia como

0213-9111 © 2025 SESPAS. Publicado por Elsevier España, S.L.U. Todos los derechos reservados

satisfactoria. El 96% de las participantes notificaron que les gustaría participar en nuevas ediciones de la actividad.

Conclusiones/Recomendaciones: Las actividades de gamificación han demostrado ser efectivas para promover la higiene de manos en el ámbito hospitalario reforzando el conocimiento en la técnica. Con ellas se consigue fomentar el trabajo en equipo y la cultura en seguridad. Se recomienda continuar implementando este tipo de iniciativas y explorar nuevas formas de gamificación para mantener el interés y la participación de profesionales y pacientes en la promoción de la higiene de manos.

0213-9111 © 2025 SESPAS. Publicado por Elsevier España, S.L.U. Todos los derechos reservados