

QUALITY INNOVATION AWARD 2019

La máxima longitud de este [formulario completado](#) es de [hasta 3 páginas](#). Además, se pueden adjuntar un máximo de [10 páginas adicionales de anexos \(hasta 5 anexos complementarios en total\)](#).

El nombre oficial de la organización OSI Rioja Alavesa - Arabako Errioxa ESI. Osakidetza.	
Categoría de la competición	
X	Innovación Potencial: Para planteamientos de innovación que aún no se han llevado a la práctica o no tienen resultados
	Innovación responsable y de recursos renovables (innovaciones de economía circular): Para innovaciones con un foco claramente medioambiental
	Innovación en el sector sanitario: Para innovaciones en el sector sanitario
	Innovación en el sector educativo: Para innovaciones en el sector educativo
	Innovación en el sector público: Para innovaciones en el sector público / administración local
	Innovación en empresa (Microempresas & startups): Para organizaciones con una facturación menor a 2 millones de euros y menos de 10 personas en plantilla
	Innovación en empresa (Pymes): Para organizaciones con una facturación menor a 50 millones de euros y menos de 250 personas en plantilla
	Innovación en empresa (Gran empresa): Para organizaciones con una facturación superior a 50 millones de euros y/o más de 250 personas en plantilla
Título de la innovación (máximo 100 caracteres) “El Viaje de Mangols. Caminando hacia una vida saludable”. Serious game prescribible.	
Descripción corta de la innovación (máximo 200 caracteres) Innovador programa de tratamiento contra el sobrepeso y la obesidad infantil. Unifica el tratamiento y seguimiento de los pacientes, simplifica la intervención y mejora conocimientos y hábitos mediante la gamificación y la integración.	
Descripción de la innovación (Explica cuál es la esencia de esta innovación, cuál fue el punto de partida, pasos dados, recursos empleados (personas y recursos económicos) y una descripción de cómo la innovación ha supuesto una diferencia a nivel económico o medioambiental). Por favor, hazlo en este hueco y recordando que en total podrás presentar hasta 3 páginas (y hasta 5 más de anexos). “El Viaje de Mangols. Caminando hacia una vida saludable”, es un innovador programa de tratamiento y metodología de trabajo contra el sobrepeso y la obesidad infantil. Diseñado para llegar a una población diana de miles de pacientes, para poder ser la primera línea de tratamiento contra el sobrepeso y la obesidad infantil y para ser desarrollado de igual manera por diferentes perfiles de profesionales sanitarios (pediatría y enfermería). Da un giro de 360° a la consulta tipo, unifica el tratamiento y seguimiento de los pacientes, simplifica a los profesionales sanitarios la intervención, modifica la forma de relación médico-paciente y da un vuelco a la metodología de adquisición de los conocimientos gracias a la gamificación, potenciada por la consulta motivacional individualizada desarrollada por pediatría y/o enfermería pediátrica. Consta de tres ejes principales: <ul style="list-style-type: none"> - Serious game prescrito desde las consultas, los pacientes y sus tutores lo utilizarán en sus domicilios, adquiriendo información de calidad científica, accesible y amena, logrando una mayor fijación de los contenidos gracias a la gamificación. - Consultas motivacionales protocolizadas, regladas y coordinadas con la evolución en el serious game del paciente y su tutor. - Integración total del Serious game con la historia clínica digital del paciente de Osakidetza, el profesional sanitario monitoriza, controla e interactúa con el paciente y con el serious game desde la consulta. <p>El sobrepeso y la obesidad es el gran reto sanitario mundial. Según los últimos datos de la OMS, existen 2.100 millones de personas con sobrepeso u obesidad, el 30% de la población mundial. En EEUU casi el 90% de su población adulta tiene exceso de peso, y en el estado español el 60%. La situación de los niños y niñas no es más alentadora, la OMS estima que 381 millones de niños y niñas menores de 19 años presentan sobrepeso u obesidad y 41 millones son menores de 5 años. En nuestro país, según el estudio ALADINO 2015, la prevalencia de sobrepeso y obesidad en niños y niñas de entre 6 a 9 años es del 41,3%. (Anexo1)</p> <p>Actualmente los profesionales sanitarios carecemos de una herramienta efectiva para luchar contra el sobrepeso y la obesidad. Existen múltiples formas de abordar el problema, desde la simple hoja informativa con nula eficacia, hasta intervenciones grupales que llegan a una minoría; no existe un protocolo, ni una metodología estandarizada de trabajo que marque una actuación similar ante esta patología, y menos aún que esa actuación sea efectiva. Este contexto y el día a día de una consulta de pediatría es el punto de partida de “El Viaje de Mangols. Caminando hacia una vida saludable”. (Anexo2).</p> <p>“El Viaje de Mangols”, nace por la inquietud de dos personas motivadas por hacer accesible al mayor número posible de pacientes, un</p>	

tratamiento eficaz contra el sobrepeso y la obesidad infantil. Surgió y comenzó a desarrollarse como una iniciativa personal, y se está haciendo realidad gracias al respaldo de Osakidetza a proyectos innovadores. Actualmente estamos trabajando multitud de personas, de muy distintos perfiles, para que "El Viaje de Mangols" esté a disposición de los pacientes en un futuro cercano. Se ha comenzado a presentar el programa en diferentes foros: sesiones generales de pediatría en las OSIs Rioja Alavesa, Ezkerraldea Enkarterri-Cruces, Araba, Debabarrena, Alto Deba; en el Congreso Nacional de Pediatría de la Asociación Nacional de pediatría.

"El Viaje de Mangols", es un programa totalmente innovador a nivel mundial, no existiendo ningún programa similar. Es el primer serious game prescribible desde pediatría de atención primaria de un sistema público de salud a nivel mundial. Garantizando la universalidad y la equidad en el tratamiento de esta patología. Además es el primer programa integral de tratamiento protocolizado compatible con la práctica clínica habitual en atención primaria. Se ha diseñado el programa como un tratamiento virtual sin perder el potencial del factor humano. Sus contenidos holísticos, cuidando la perspectiva de género, el formato de los mismos y la forma de llegar a pacientes y tutores, lo hacen único.

El serious game está totalmente integrado con las herramientas informáticas del sistema de salud y muy accesible debido a la sencillez de uso para los tres perfiles implicados en el programa: pacientes, tutores y profesionales, siendo idóneo para su aplicación en el contexto de la atención primaria. Está diseñado para plataformas móviles, desarrollado con el motor Unity3d y disponible en las tiendas de aplicaciones AppStore de Apple y PlayStore de Google. Los datos de progreso de ambos perfiles de uso (niños/as y tutor) se almacenan en la nube en una solución web segura desarrollada a medida para el juego, en la que los y las pediatras tienen disponible la información que se recopila de sus pacientes. Esta plataforma web se conecta a su vez con los servicios de Osakidetza para almacenar la información médica relevante en la historia clínica del paciente. Disponible para: IOS (IPHONE Y IPAD) iOS 9.0 o superior. Mínimo 2GB RAM. ANDROID: OS 5 o posterior; ARMv7 CPU con soporte NEON o CPU Atom; OpenGL ES 2.0 o posterior. Mínimo 2GB RAM.

Sus principales potencialidades:

- Población diana muy grande, más del 40% de nuestros niños y niñas. Población diana potencial muchísimo mayor. Cambios intrafamiliares (padres, madres, hermanos....de los/as pacientes).
- Disminución del tiempo de consulta. Mejora el tiempo efectivo de consulta, gracias a la posibilidad de monitorización previa por parte del profesional de la evolución del paciente y del tutor.
- Disminución de enfermedades asociadas y de complicaciones
- Disminución de derivaciones a otras especialidades (endocrinología). Disminución del gasto sanitario.

Este novedoso e innovador programa se ha diseñado y creado cumpliendo unas premisas prioritarias.

- **Empoderamiento de los pacientes y sus tutores**, convirtiéndolos en pacientes expertos con capacidad de toma de decisiones. Esto se consigue con contenidos holísticos de alto nivel científico, que traten todos los temas que pueden tener implicación con esta patología (alimentación, actividad física, emocionalidad, autoestima, actitud crítica, familia, ocio activo, publicidad engañosa, lectura de etiquetas, superación de obstáculos, bullying, capacidad de elección.....).
- **Fijación máxima de los contenidos**. Todo el programa se ha diseñado y creado, teniendo en cuenta la pirámide del aprendizaje. Para conseguir una máxima fijación de los contenidos de una forma fácil y amena, se utilizan técnicas de gamificación educativa, desarrollándose un Serious Game dirigido a pacientes de 7 a 14 años y a sus tutores.
- **Promover cambios intrafamiliares** gracias al trabajo colaborativo que se realiza durante todo el desarrollo del serious game (los dos perfiles de uso, niños/as y tutores, interactúan constantemente y realizan retos conjuntos) y gracias a la consulta motivacional individualizada.
- **Facilitar el trabajo y la intervención** en este grupo de población a los profesionales sanitarios con los siguientes recursos:(Anexo 3)
 - Cronograma y metodología de trabajo integrable en su práctica clínica diaria.
 - Materiales específicos para los profesionales, en los que se amplía la información y se dispone de herramientas para utilizar en la consulta con los pacientes. Formación específica en el programa para los profesionales sanitarios.
 - Integración del serious game con la historia clínica digital del paciente, y con las herramientas digitales que los profesionales sanitarios utilizan en Osakidetza a diario. Los profesionales sanitarios podrán monitorizar de una forma muy sencilla la evolución del paciente y del tutor, obteniendo información muy útil para dirigir posteriormente la consulta motivacional; podrán interactuar con el serious game, pasando de nivel, o premiando; y todo ello, desde la propia historia clínica del paciente, desde la propia consulta. Compatibilidad e integración en la práctica clínica diaria de una consulta de pediatría de atención primaria.

A día de la redacción de este informe están desarrollados y terminados todos los contenidos y materiales tanto para niños y niñas, como para tutores y profesionales, la aplicación de Serious game, la consola de control del mismo, el protocolo del programa y el diseño del estudio de investigación que evaluará la eficacia del programa. Se está finalizando la integración con la historia clínica del paciente, y actualmente se trabaja en la difusión interna del programa, y en la formación de los primeros profesionales sanitarios que a finales de este 2019 comiencen a trabajar en "El Viaje de Mangols" con sus pacientes. Al mismo tiempo que se comience con el desarrollo del programa con pacientes a finales del 2019, se comenzarán a recabar los primeros datos para la evaluación del programa a través de un estudio de

investigación. En octubre se difundirá el programa en las jornadas multiprofesional del país Vasco, en el congreso nacional de pediatría de atención primaria y en el primer semestre del 2020 está prevista la presentación en las jornadas TEDex.

La obesidad en la infancia y adolescencia tiene un impacto negativo en la salud, provocando enfermedades en esa etapa y, posteriormente, en la adultez (80% de los adolescentes obesos son adultos obesos). Tiene un impacto negativo en la economía de un país por el aumento del riesgo de enfermedades crónicas, los gastos de salud y los costos indirectos como consecuencia de la enfermedad. La población diana a la que va dirigida el programa El Viaje de Mangols, son niños/as entre 7 a 14 años. Según los datos extraídos del INE (instituto Nacional de Estadística) y de EUSTAT (Instituto Vasco de Estadística), en España hay 3.360.439 niños/as en ese rango de edad y unos 169.956 en el País Vasco. Actualmente la prevalencia del sobrepeso y la obesidad infantil en el estado español es del 40,1%, es decir, El Viaje de Mangols podría beneficiar a más de 3 millones de niños y niñas españolas, y a casi 68.000 niñas y niños vascos

INNOVACIÓN

Autoevaluación de las características novedosas de la innovación. ¿Cómo satisface y/o supera la innovación las necesidades de clientes, sociedad o medio ambiente de modo nuevo o significativamente revisado?

Da solución a una necesidad existente en la práctica clínica diaria de los profesionales sanitarios, dando una correcta atención holística a los pacientes pediátricos con sobrepeso y obesidad.

Da una solución a uno de los **principales problemas de salud pública a nivel mundial**, pudiendo llegar a una población diana de **miles de pacientes** y a una población diana potencial (pacientes y sus familias) muchísimo mayor.

Se realizará un estudio de la eficacia del programa, y si los resultados son los esperados, disminuirá la **mortalidad, morbilidad y el gasto sanitario** que el sobrepeso y la obesidad infantil ocasionan.

Autoevaluación de la utilidad. ¿Cómo se aplica la innovación en la práctica? ¿Se hace de un modo sistemático y de acuerdo a un plan de la organización? ¿Es la innovación utilizable?

El programa se aplicará de forma sistemática en el Sistema Público Vasco de Salud para todos aquellos pacientes que quieran realizarlo y cumplan los criterios de inclusión, niños/as de 7-14 años con sobrepeso u obesidad, (aproximadamente 68.000 pacientes en Euskadi).

Se podrá utilizar como primera línea de tratamiento. El programa está diseñado desde el inicio para que se pueda utilizar en las consultas de pediatría de atención primaria de Osakidetza, compatible con las agendas de los profesionales, tanto en formato, como en tiempo de consulta, y la clave es su integración con la historia clínica digital del paciente.

Aprendizaje. ¿Se basa la innovación en una nueva idea o descubrimiento? ¿Se basa la innovación en un proceso de desarrollo sistemático? ¿La innovación hace extensivo un conocimiento o práctica existente? ¿En qué se diferencia la innovación respecto a lo que ofrece la competencia? ¿Por qué esta innovación es relevante y posiciona a la organización en una situación preferente respecto a la competencia?

La innovación se basa en el uso de la gamificación educativa en el proceso de aprendizaje y la potencialidad en el cambio de hábitos. Hace extensivo a una población diana de miles de pacientes el conocimiento y las habilidades para lograr el cambio de hábitos necesario para vencer al sobrepeso y la obesidad.

Las diferencias principales con los programas existentes hasta la fecha son, por un lado, la universalidad y la equidad de un programa de tratamiento holístico y reglado contra el sobrepeso y la obesidad infantil dentro de un sistema público de salud, que unifica y protocoliza el tratamiento de un problema sanitario de primer nivel; y por otro, la diferente metodología de trabajo, un serious game prescribible, que une la potencialidad y la aceptación por parte de los niños y niñas de las nuevas tecnologías, al factor humano de los profesionales sanitarios, para lograr así la obtención de mejores resultados, con un programa totalmente adaptado a la práctica clínica habitual de una consulta de pediatría de atención primaria.

El Viaje de Mangols posiciona a Osakidetza como un sistema público que apoya y apuesta por la innovación, y puede convertirle en **referente mundial en la innovación del tratamiento del sobrepeso y la obesidad infantil**.

CALIDAD

Autoevaluación de la orientación al cliente. ¿Cómo se corresponde la innovación con las necesidades actuales y futuras de los clientes? ¿Cómo satisface y supera la innovación sus requerimientos y expectativas?

La innovación da solución a un vacío y una necesidad que tiene en la actualidad el sistema sanitario, y la población en general. Está diseñada para que sea configurable a los posibles cambios futuros, y en su diseño se ha tenido en cuenta las necesidades de los pacientes, así como sus gustos. La innovación está superando con creces las expectativas. El respaldo por parte de Osakidetza, es total, así como la implicación de todas las personas que actualmente trabajamos en "El Viaje de Mangols". El feedback de los compañeros y compañeras que en un futuro cercano van a utilizar el programa, está siendo muy positivo, sintiéndolo como sencillo de usar, útil y muy necesario.

Autoevaluación de la efectividad. ¿Ha mejorado el rendimiento tecnológico y comercial generando un impacto en los clientes y/o responsabilidad social / ecología?

El programa El Viaje de Mangols está siendo un reto a todos los niveles, a nivel creativo, a nivel clínico y a nivel tecnológico. Su creación, y la cobertura de las necesidades que van surgiendo en el programa, están generando cambios dentro de los propios sistemas informáticos y dentro de la propia organización, que favorecen y favorecerán el avance de otras intervenciones y proyectos futuros. La digitalización de la asistencia nos permite llegar a más pacientes, monitorizar y tratarles de una manera más eficiente, obteniendo mejores resultados en salud a corto y largo plazo y todo ello con un gasto en recursos mucho menor.

