

Programa de la Actividad Divulgativa

Título: PASAVAL-AI: Demostración interactiva de IA y Gamificación en el paciente oncológico

Fecha y Hora: Martes 24 de noviembre de 2026 | 09:30 h - 17:30 h (Flujo continuo).

Lugar: Vestíbulo Principal / Hall de Entrada del Edificio de Actividades Ambulatorias, Hospital Universitario 12 de Octubre.

Organización del Stand y Metodología en Vivo:

La actividad se concibe como un espacio demostrativo y de investigación participativa situado en la misma entrada de acceso a la planta de pediatría. El stand interactivo se dividirá en cuatro fases que replicarán exactamente la experiencia terapéutica:

Fase 1: Onboarding y Explicación Asistencial (Enfermería)

- **Dinámica:** El personal de enfermería dará la bienvenida a los menores y sus progenitores. Se les explicará el sentido de PASAVAL-AI: cómo el juego y la inteligencia artificial nos ayudan a vencer el miedo a los procedimientos complejos (punciones, quimioterapia). Se les invitará a participar voluntariamente en una simulación lúdica de su próximo tratamiento.

Fase 2: Gamificación Interactiva en Vivo (Pruebas en Tablets)

- **Dinámica:** Los pacientes dispondrán de tablets corporativas en las que se iniciará la PWA. Los menores interactuarán directamente con el sistema:
 - o **Niños (<12 años):** Podrán descubrir "La Montaña del Pinchazo" y escuchar las locuciones del juego diseñadas para reducir el distress.
 - o **Adolescentes (12-18 años):** Experimentarán el algoritmo *Tone-Switching*, interactuando con una interfaz adaptada con tono maduro, científico e informativo enfocado a potenciar su autonomía.

Fase 3: Consulta al "Oráculo" (IA Segura mediante RAG)

- **Dinámica:** Los pacientes realizarán preguntas reales al asistente virtual inteligente. Se comprobará de manera presencial cómo el filtro RAG (Generación Aumentada por Recuperación) del hospital ofrece exclusivamente respuestas basadas en los protocolos validados y seguros de la Sociedad Española de Oncología Hematológica Pediátrica (SEHOP).

Fase 4: Evaluación Psicométrica Validada

- **Dinámica:** Tras finalizar la prueba, se invitará a los menores a dejar su valoración científica sobre la aplicación utilizando instrumentos psicométricos adaptados a la edad:
 - o **Evaluación Infantil (<12 años):** Cumplimentarán el **Smileyometer** (*Fun Toolkit, Read 2008*). Consiste en una escala analógica visual de 5 puntos (desde "Nada divertido" con carita muy triste, hasta "Súper divertido" con

carita de máxima felicidad). Esta herramienta permite registrar el nivel de usabilidad de forma rápida y lúdica.

- o **Evaluación Adolescente (12-18 años):** Complimentarán de forma rápida la escala **uMARS** (*User Mobile Application Rating Scale, Stoyanov et al., 2016*) en su versión reducida, validando de 1 a 5 la funcionalidad, la interactividad y la percepción de utilidad de la salud móvil.
- o **Evaluación de Progenitores:** Registro breve de expectativas de reducción del distress familiar.