

Salud Global: Guardianes de la OMS en Acción

Gamificación Progresiva | Salud Integral y Bienestar | Salud Preventiva | Tema: Organización Mundial de la Salud. OMS. (2002). [Monda OrgaEstrategia de la OMS sobre medicina tradiciona

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo - "Guardianes de la OMS en Acción"

En un mundo interconectado, donde la salud integral y el bienestar colectivo son pilares fundamentales para el desarrollo sostenible, la Organización Mundial de la Salud (OMS) actúa como un faro global que dirige estrategias para enfrentar desafíos sanitarios que afectan a millones de personas. En esta experiencia gamificada, los estudiantes adultos se convierten en "Guardianes de la OMS", un grupo selecto de profesionales en formación que deben dominar y aplicar la Estrategia de la OMS sobre Medicina Tradicional (2002) para promover la salud preventiva y el bienestar en sus comunidades.

La ambientación se sitúa en un escenario simulado de trabajo global donde emergen problemáticas reales relacionadas con la salud preventiva, tales como la integración segura y efectiva de prácticas de medicina tradicional, la promoción de estilos de vida saludables, y la prevención de enfermedades mediante estrategias basadas en evidencias internacionales. Los estudiantes asumen el rol de expertos consultores que deben analizar, diseñar e implementar planes de acción que reflejen los objetivos y lineamientos de la OMS, aplicando conocimientos técnicos y habilidades blandas que respondan a las necesidades de la población.

La misión principal dentro de esta narrativa es que los Guardianes identifiquen, comprendan y apliquen la Estrategia de la OMS sobre Medicina Tradicional para diseñar proyectos de salud preventiva que integren saberes tradicionales y modernos, generando impacto positivo y sostenible en comunidades específicas. Para lograrlo, deberán superar una serie de desafíos secuenciales que simulan etapas reales de planeación, diagnóstico, diseño, implementación y evaluación de programas de salud, desbloqueando contenidos complementarios y recompensas que evidencian su progreso y dominio.

Esta narrativa conecta profundamente con el tema de aprendizaje, ya que no solo transmite el conocimiento especializado de la OMS en medicina tradicional y salud preventiva, sino que también invita a la reflexión crítica, la innovación y la colaboración, elementos indispensables para enfrentar los retos sanitarios actuales y futuros. Además, al situar a los estudiantes en roles activos y responsables, se promueve la autonomía, la adaptabilidad, y la creatividad, competencias esenciales para la educación para el trabajo en el siglo XXI.

Al final de la experiencia, los Guardianes habrán desarrollado proyectos integrales que demuestran su capacidad para aplicar la estrategia global en contextos reales, fortaleciendo así su perfil profesional y su compromiso con la salud integral y el bienestar colectivo.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego para "Guardianes de la OMS en Acción"

La experiencia se basa en una Gamificación Progresiva, donde el contenido y las actividades se desbloquean secuencialmente a medida que los estudiantes alcanzan logros específicos. A continuación, se detallan las mecánicas implementadas:

- **Sistema de Puntos:** Cada actividad completada otorga puntos según la calidad y puntualidad. Por ejemplo, análisis de casos valen 20 puntos, diseño de estrategias 30 puntos, participación en debates 15 puntos, entre otros. Los puntos se registran en una tabla visible para todos, fomentando la competencia sana y la motivación.
- **Niveles y Progresión:** La experiencia cuenta con 4 niveles principales que representan etapas en el desarrollo del proyecto de salud preventiva:
 - *Nivel 1 - Explorador del Conocimiento:* Comprensión básica de la OMS y medicina tradicional.
 - *Nivel 2 - Analista Estratégico:* Diagnóstico y análisis de problemáticas.
 - *Nivel 3 - Diseñador de Soluciones:* Creación de planes y propuestas.
 - *Nivel 4 - Implementador y Evaluador:* Presentación de proyectos y retroalimentación.

Cada nivel se desbloquea al alcanzar un umbral de puntos específico y completar actividades clave, asegurando dominio antes de avanzar.

- **Insignias y Logros:** Se otorgan insignias digitales y físicas (stickers, certificados) que reconocen habilidades específicas, tales como:
 - Investigador Destacado (por análisis de fuentes confiables)
 - Colaborador Estrella (por trabajo en equipo excepcional)
 - Innovador Creativo (por propuestas originales)
 - Comunicador Efectivo (por presentaciones claras y persuasivas)

Las insignias motivan el desarrollo de competencias del siglo XXI.

- **Retos y Misiones:** Cada nivel presenta retos con objetivos claros, por ejemplo:
 - Investigar y resumir la Estrategia de la OMS (Nivel 1)
 - Analizar casos reales de integración de medicina tradicional (Nivel 2)
 - Diseñar un programa piloto de salud preventiva (Nivel 3)
 - Simular la presentación a una comunidad o institución (Nivel 4)

El cumplimiento de retos desbloquea contenido nuevo y recompensas.

- **Retroalimentación Inmediata:** Durante las actividades, el docente y los compañeros proporcionan retroalimentación constructiva rápida mediante rúbricas digitales y discusiones grupales, facilitando la mejora continua y la reflexión.
- **Cooperación y Competencia:** Se fomentan dinámicas de equipo para resolver retos colaborativos, así como competencias entre grupos para incentivar la participación activa y el compromiso. Los equipos acumulan puntos que se suman al total individual como incentivo a la colaboración.

- **Tiempo y Recursos Limitados:** Algunos desafíos incluyen limitaciones de tiempo o recursos (simulados) para incentivar la planificación, priorización y resolución de problemas bajo condiciones realistas.

Estas mecánicas se integran para crear una experiencia estimulante, práctica y alineada con objetivos educativos y competencias transversales.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso

Actividad 1: Explorando la Estrategia de la OMS sobre Medicina Tradicional

Descripción: Los estudiantes investigan y resumen los puntos clave de la Estrategia OMS 2002, identificando su importancia y aplicación en salud preventiva.

Instrucciones:

- Formar equipos de 3-4 personas.
- Con acceso a recursos impresos y digitales, cada equipo debe leer el documento base (se facilita una síntesis y enlaces a la OMS).
- Realizar un mapa mental o esquema que resuma los objetivos, áreas prioritarias y beneficios de la estrategia.
- Presentar el resumen al grupo en una sesión de 15 minutos.
- Recibir retroalimentación y obtener puntos según la calidad y claridad.

Tiempo estimado: 3 horas (incluye investigación, elaboración y presentación).

Materiales: Documentos impresos/s PDF, papel para esquemas, rotafolios, marcadores, dispositivos electrónicos (tabletas o computadoras).

Integración con mecánicas: Permite acumular puntos para desbloquear Nivel 2, otorga la insignia "Investigador Destacado".

Actividad 2: Diagnóstico de Problemáticas en Medicina Tradicional

Descripción: Análisis de casos reales donde se aplica medicina tradicional, identificando desafíos y oportunidades para la salud preventiva.

Instrucciones:

- Recibir casos simulados con situaciones diversas (comunidades rurales, ciudades, grupos vulnerables).
- En equipos, discutir y listar problemáticas específicas, riesgos y beneficios.
- Realizar un reporte diagnóstico con posibles intervenciones preliminares.
- Compartir resultados en foro grupal y debatir enfoques.

Tiempo estimado: 4 horas.

Materiales: Fichas de casos, guías de análisis, computadoras o papel para reporte.

Integración con mecánicas: Actividad clave para desbloquear Nivel 3, puntos acumulados y posibilidad de insignia "Colaborador Estrella".

Actividad 3: Diseño de un Programa Piloto de Salud Preventiva Integrado

Descripción: Creación de un proyecto de intervención que combine medicina tradicional y moderna para mejorar la salud de una comunidad.

Instrucciones:

- Con base en diagnósticos previos, diseñar un programa con objetivos claros, actividades, recursos y evaluación.
- Incluir estrategias de comunicación para sensibilizar y educar a la comunidad.
- Utilizar plantillas proporcionadas para estructurar el proyecto.
- Preparar una presentación visual (diapositivas, posters o videos cortos).
- Simular una sesión de presentación ante un comité evaluador (compañeros y docente).

Tiempo estimado: 6 horas distribuidas en sesiones.

Materiales: Plantillas de proyecto, software de presentación (PowerPoint, Canva), materiales para posters, acceso a internet.

Integración con mecánicas: Actividad para avanzar al Nivel 4, otorga puntos altos y la insignia "Innovador Creativo".

Actividad 4: Simulación de Implementación y Evaluación

Descripción: Ejecución simulada del programa piloto con retroalimentación y evaluación de resultados.

Instrucciones:

- Repartir roles: coordinadores, comunicadores, evaluadores.
- Realizar una dinámica de role-playing donde se presenta el programa a una comunidad ficticia.
- Recibir preguntas, objeciones y sugerencias de otros equipos.
- Realizar ajustes y elaborar un informe final.
- Reflexionar individualmente y en equipo sobre aprendizajes y desafíos.

Tiempo estimado: 5 horas.

Materiales: Guías para role-playing, formatos de retroalimentación, grabadora o cámara para registro opcional.

Integración con mecánicas: Cierre del juego, asignación de puntos finales, insignias "Comunicador Efectivo" y "Implementador Responsable".

Actividad Complementaria: Foro de Curiosidades y Buenas Prácticas

Descripción: Espacio semanal para compartir curiosidades, noticias, innovaciones o preguntas sobre medicina tradicional y salud preventiva.

Instrucciones:

- Cada participante debe publicar al menos una contribución semanal.
- Responder al menos dos publicaciones de compañeros.
- Moderador (docente o alumno designado) selecciona las más interesantes para discusión y puntos extra.

Tiempo estimado: 30 minutos diarios distribuidos en la semana.

Materiales: Plataforma virtual (foro, grupo de WhatsApp, Google Classroom).

Integración con mecánicas: Suma puntos de curiosidad y comunicación, refuerza autonomía y colaboración.

Nota: Cada actividad se acompaña de rúbricas claras para evaluación y autoevaluación que permiten una retroalimentación efectiva y desarrollo continuo.

Reglas y Condiciones

Reglas del Juego "Guardianes de la OMS en Acción"

Para garantizar el buen desarrollo de la experiencia gamificada, se establecen las siguientes reglas claras y estructuradas:

- **Condiciones de Victoria:**
 - Completar exitosamente los 4 niveles con un mínimo del 80% de puntos posibles.
 - Obtener al menos 3 insignias de competencias clave.
 - Presentar un proyecto final evaluado como satisfactorio o superior según rúbrica.
- **Penalizaciones:**
 - Entregas tardías restan 10% de puntos por día de retraso.
 - Falta de participación en actividades grupales puede reducir puntos de colaboración.
 - Conductas disruptivas o falta de respeto implican advertencias y posible exclusión temporal.
- **Turnos y Roles:**
 - Las actividades grupales asignan roles rotativos para promover la equidad: líder, investigador, presentador, coordinador de recursos.
 - En foros y debates, se respetan turnos de palabra y tiempos para garantizar participación igualitaria.
- **Restricciones:**
 - Cada nivel debe completarse en orden; no se puede avanzar sin alcanzar puntuación mínima del nivel anterior.
 - Las actividades deben realizarse en equipo salvo indicación específica.
 - Se prohíbe el plagio o uso indebido de fuentes; se fomenta la cita adecuada.

- **Tabla de Puntos (Ejemplo):**

Actividad	Puntos Máximos	Penalización por Retraso	Insignias Asociadas
Resumen Estrategia OMS	50	5 puntos/día	Investigador Destacado

Actividad	Puntos Máximos	Penalización por Retraso	Insignias Asociadas
Análisis Casos	60	6 puntos/día	Colaborador Estrella
Diseño Proyecto	80	8 puntos/día	Innovador Creativo
Simulación Implementación	70	7 puntos/día	Comunicador Efectivo
Participación Foro	30	No aplica	Curioso Activo

• **Sistema de Logros:**

- Logro "Maestro de la Medicina Tradicional": Obtener todas las insignias.
- Logro "Líder de Proyecto": Ser parte del equipo con mejor proyecto final.
- Logro "Comunicador Estrella": Destacar en presentaciones y debates.

Estas reglas aseguran claridad, justicia y motivación durante toda la experiencia.

Evaluación Gamificada

Evaluación Gamificada

La evaluación se integra de manera orgánica dentro del sistema gamificado, utilizando criterios claros, rúbricas específicas y evidencias múltiples para valorar el aprendizaje, las competencias desarrolladas y la participación.

Criterios de Evaluación

- **Dominio Conceptual:** Comprensión profunda de la Estrategia OMS y su aplicación en salud preventiva.
- **Aplicación Práctica:** Capacidad para diseñar y presentar proyectos coherentes y viables.
- **Competencias Transversales:** Colaboración, comunicación efectiva, pensamiento crítico, creatividad, autonomía y responsabilidad.
- **Participación Activa:** Involucramiento constante en actividades, foros y dinámicas grupales.

Rúbricas Integradas

Cada actividad cuenta con una rúbrica que evalúa aspectos como:

- Contenido (precisión, profundidad, relevancia)
- Presentación (claridad, organización, uso de recursos)
- Trabajo en equipo (cooperación, distribución de tareas, respeto)
- Innovación y creatividad (ideas originales y aplicabilidad)

Ejemplo: Para el diseño del programa piloto, se evalúa la coherencia del plan, la integración de medicina tradicional y moderna, la factibilidad, el enfoque comunitario y la calidad de la presentación.

Evidencias de Aprendizaje

- Mapas mentales y resúmenes de estrategia.
- Reportes de diagnóstico y análisis de casos.
- Proyectos piloto documentados y presentados.
- Informes y reflexiones finales.
- Participación en foros y actividades colaborativas.

Reflexión Final y Cierre de la Narrativa

Al concluir, se realiza una sesión de reflexión guiada donde los Guardianes comparten aprendizajes, retos superados y propuestas para aplicar lo aprendido en sus contextos laborales. Se vincula esta reflexión con la importancia de la OMS y la medicina tradicional para la salud global.

Finalmente, se entrega un certificado simbólico de "Guardián de la OMS en Salud Preventiva", reforzando el sentido de logro y compromiso profesional.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones Logísticas para la Implementación

- **Tiempo Necesario:** Se sugiere una duración total de 4 a 5 semanas, con sesiones de 3 a 4 horas semanales para actividades presenciales y trabajo autónomo. Las actividades deben distribuirse para permitir investigación, desarrollo y retroalimentación.
- **Espacio Físico:** Aula equipada con mesas para trabajo en equipo, pizarras o rotafolios, espacio para presentaciones y acceso a internet. Se recomienda un ambiente flexible que permita tanto trabajo colaborativo como individual.
- **Materiales y Herramientas TIC:**
 - Documentos impresos y digitales de la Estrategia OMS y casos.
 - Computadoras, tabletas o smartphones con acceso a internet.
 - Software para mapas mentales (MindMeister, Coggle) y presentaciones (PowerPoint, Canva).
 - Plataforma virtual para foros y seguimiento (Google Classroom, Moodle, WhatsApp).
 - Materiales para posters y dinámicas (papel, marcadores, cinta adhesiva).
- **Tamaño del Grupo:** Idealmente entre 12 y 24 participantes para facilitar el trabajo en equipos y la interacción significativa. En grupos mayores se recomienda dividir en subgrupos con un facilitador por equipo.
- **Preparación Previa del Docente:**
 - Familiarización con la Estrategia OMS sobre Medicina Tradicional y conceptos clave de salud preventiva.
 - Diseño y adaptación de materiales y rúbricas según contexto.

- Capacitación en manejo de plataformas virtuales y herramientas TIC.
- Planificación detallada del calendario y logística de actividades.

• **Posibles Dificultades y Soluciones:**

- *Falta de acceso a internet o dispositivos:* Preparar materiales impresos y fomentar trabajo en equipo donde algunos miembros puedan apoyar con recursos TIC.
- *Resistencia a la participación activa:* Incentivar mediante recompensas, reforzar ambiente seguro y motivador, y realizar dinámicas rompehielos.
- *Diferencias en niveles de conocimiento previos:* Implementar actividades introductorias y tutorías personalizadas.
- *Gestión del tiempo:* Mantener un cronograma claro, establecer tiempos límite y ofrecer recordatorios.
- *Conflictos en equipos:* Mediación oportuna por parte del docente y rotación de roles para distribuir responsabilidades.

Siguiendo estas recomendaciones, la experiencia podrá implementarse con éxito, garantizando la motivación, el aprendizaje significativo y el desarrollo integral de competencias para los estudiantes adultos en educación para el trabajo.