

# Salud IA: Misión Terapéutica Interactiva

*Gamificación Social | Ciencias de la Salud | Terapia | Tema: IA en la salud*

## Contexto Narrativo

En un futuro cercano, el mundo de la salud ha sido revolucionado por el avance exponencial de la Inteligencia Artificial (IA). Las terapias tradicionales conviven ahora con sistemas inteligentes que apoyan, personalizan y optimizan la atención al paciente. Sin embargo, esta revolución no está exenta de retos éticos, técnicos y sociales.

Los estudiantes forman parte del equipo multidisciplinario “TerapIA”, un grupo de expertos en salud, tecnología y ética, convocados por la Organización Mundial de Terapias Avanzadas (OMTA). Su misión es desarrollar, evaluar y proponer soluciones innovadoras basadas en IA para mejorar procesos terapéuticos, garantizando siempre la equidad, inclusión y calidad en la atención.

La narrativa se ambienta en el “Centro de Innovación Terapéutica” (CIT), un espacio ficticio donde confluyen expertos de diversas ramas de la salud y tecnología. Los estudiantes asumirán roles específicos dentro de “TerapIA” que reflejan funciones reales en un equipo interdisciplinario:

- **Terapeuta Clínico:** Encargado de identificar necesidades reales del paciente y validar la aplicabilidad clínica de las soluciones.
- **Especialista en IA:** Responsable de diseñar y adaptar algoritmos de IA para terapia personalizada.
- **Analista de Datos:** Encargado de procesar y evaluar resultados cuantitativos y cualitativos para medir impacto terapéutico.
- **Gestor de Ética y Diversidad:** Asegura que las propuestas cumplan criterios de equidad, no discriminación y respeto a la diversidad cultural y funcional.
- **Comunicador y Negociador:** Facilita la comunicación interna y externa, presentando ideas y negociando con grupos de interés simulados.

La misión principal es diseñar un prototipo de solución IA para al menos un problema terapéutico detectado en un paciente ficticio, con el objetivo de mejorar su tratamiento y calidad de vida. Los equipos deberán colaborar para investigar, analizar, crear y presentar su propuesta, enfrentándose a retos inesperados que pondrán a prueba su capacidad de innovación, adaptabilidad, comunicación y negociación.

Esta experiencia está cuidadosamente diseñada para que los estudiantes no solo aprendan sobre las aplicaciones y limitaciones de la IA en salud, sino que también desarrollen competencias clave para el siglo XXI, como el trabajo colaborativo, la innovación responsable y la sensibilidad hacia la diversidad y la inclusión.

El contexto y roles facilitan la inmersión y la conexión directa con sus futuras profesiones, incentivando una participación activa y comprometida. La narrativa se irá desarrollando a través de fases que representan etapas reales del ciclo de innovación terapéutica, desde la identificación del problema hasta la presentación y defensa de la solución.

## Mecánicas de Juego

Para sostener la dinámica grupal y el compromiso, se implementan las siguientes mecánicas de juego, pensadas para fomentar la colaboración, competencia sana, roles sociales y metas grupales:

- **Sistema de Puntos “Salud IA”:** Cada equipo acumula puntos por completar tareas, responder retos, colaborar efectivamente y presentar avances. Los puntos se asignan según criterios claros y se actualizan en un tablero visible para todos.
- **Niveles de Progreso:** La experiencia está dividida en cuatro niveles que corresponden a fases del proyecto (Diagnóstico, Diseño, Implementación y Presentación). Para avanzar a cada nivel, el equipo debe cumplir ciertas metas y superar retos específicos.
- **Insignias de Rol y Competencia:** Los estudiantes ganan insignias individuales basadas en su desempeño en sus roles (ej. “Terapeuta Innovador”, “Comunicador Efectivo”, “Ético Inclusivo”). Esto promueve la responsabilidad personal dentro del equipo.
- **Retos Colaborativos:** Durante cada fase, se presentan desafíos sorpresa que requieren la colaboración entre roles para resolver problemas relacionados con la aplicación de IA en terapia, como dilemas éticos o fallas técnicas simuladas.
- **Recompensas Grupales:** Al superar cada nivel, el equipo recibe recursos adicionales (tiempo extra, ayudas para la presentación, acceso a expertos invitados) que facilitan el progreso y mejoran la calidad de su propuesta.
- **Progresión y Feedback Inmediato:** Los docentes y facilitadores ofrecen retroalimentación constante y oportuna con comentarios escritos y orales, resaltando logros y áreas de mejora, lo que motiva el aprendizaje activo y la autogestión.

Estas mecánicas se integran de la siguiente manera en el aula:

- Un tablero digital (Google Slides o Trello) muestra la puntuación y niveles de los equipos en tiempo real.
- Las insignias se entregan en formato digital (badges) y se pueden compartir en plataformas educativas.
- Los retos se presentan como “misiones” o problemas que deben resolver en conjunto, con tiempos limitados y roles asignados para promover la interacción.
- El sistema de recompensas pone énfasis en la colaboración, evitando que la competencia se vuelva individualista o excluyente.

## Actividades Gamificadas

La experiencia se estructura en cuatro actividades gamificadas que corresponden a las fases del proyecto, con instrucciones detalladas y materiales accesibles:

### 1. Diagnóstico: “Detectives Terapéuticos”

**Descripción:** Los equipos analizan un caso clínico ficticio donde el paciente presenta necesidades terapéuticas complejas. Deben identificar problemáticas que podrían beneficiarse de la IA.

**Instrucciones paso a paso:**

- Se entrega a cada equipo un dossier con información del paciente (historial, síntomas, entorno social) y un resumen del estado actual de tecnologías IA en salud.
- Los estudiantes, en sus roles, discuten durante 45 minutos para identificar al menos tres problemas terapéuticos que podrían abordarse con IA.
- Cada equipo presenta un mapa mental (puede ser digital en Miro o papel) con los problemas y posibles oportunidades.
- Reciben puntos por claridad, profundidad del análisis y colaboración.

**Tiempo estimado:** 1 hora

**Materiales:** dossier impreso/digital, herramientas para mapas mentales, acceso a internet para investigación.

## **2. Diseño: “Arquitectos de la Solución IA”**

**Descripción:** Los equipos diseñan un prototipo conceptual de una aplicación o sistema de IA para resolver uno de los problemas identificados.

### **Instrucciones paso a paso:**

- Se asigna un subproblema a cada equipo (si hay varios equipos) para diversificar enfoques.
- Los roles trabajan juntos para definir características del sistema: tipo de IA, datos necesarios, interfaz, consideraciones éticas y de inclusión.
- Crean un storyboard o prototipo simple (puede ser en papel o digital con Canva o PowerPoint) que describa el funcionamiento.
- En 60 minutos, preparan una presentación breve (5 minutos) para explicar su propuesta.
- Se otorgan insignias individuales por innovación, comunicación efectiva y enfoque en diversidad.

**Tiempo estimado:** 1.5 horas

**Materiales:** plantillas para prototipos, plataformas digitales, acceso a internet, materiales de papelería.

## **3. Implementación: “Resolviendo Retos en Tiempo Real”**

**Descripción:** Se presentan retos sorpresa que simulan problemas técnicos, éticos o sociales que deben ser resueltos en equipo para mejorar su prototipo.

### **Instrucciones paso a paso:**

- Durante 90 minutos, el docente lanza tres retos en intervalos, tales como:
  - Fallo en la recolección de datos por sesgo demográfico.
  - Dilema ético sobre privacidad del paciente.
  - Necesidad de adaptar la solución para personas con discapacidad visual.
- Los roles deben reunirse para discutir y proponer soluciones viables que se integren al prototipo.
- Cada reto superado suma puntos y puede otorgar recompensas como tiempo extra para la presentación final.
- Se promueve la negociación entre roles para llegar a consensos.

**Tiempo estimado:** 1.5 horas

**Materiales:** fichas de retos impresas o digitales, espacio para discusión grupal, dispositivos para documentación.

#### 4. Presentación Final: “Defensores de TerapiA”

**Descripción:** Los equipos exponen su propuesta frente a un panel simulado de expertos (pueden ser docentes o estudiantes actuando) y responden preguntas.

##### **Instrucciones paso a paso:**

- Preparan una presentación estructurada (máximo 10 minutos) con énfasis en la innovación, aplicabilidad y respeto por la diversidad.
- Exponen ante el panel y público, responden preguntas y defienden sus decisiones.
- Se evalúan criterios comunicativos, argumentativos y colaborativos.
- Se asignan puntos finales, se otorgan insignias grupales como “Equipo Innovador” o “Propuesta Inclusiva”.
- Se realiza una reflexión grupal guiada para cerrar la narrativa y conectar con aprendizajes.

**Tiempo estimado:** 2 horas

**Materiales:** equipo audiovisual, plantillas de presentación, espacio para público, formularios de evaluación.

Estas actividades se apoyan en las mecánicas señaladas, integrando puntos, niveles, insignias y retos, fomentando así la motivación y el aprendizaje significativo.

## Reglas y Condiciones

Para garantizar un ambiente justo, ordenado y enriquecedor, las reglas del juego son las siguientes:

- **Condiciones de Victoria:** El equipo que acumule la mayor cantidad de puntos al final de la fase de presentación, habiendo superado todos los niveles y retos, será declarado ganador. Se valorará la calidad técnica, ética, inclusión y presentación.
- **Turnos:** Las actividades se desarrollan por fases con tiempos definidos. Dentro de las fases, los roles deben coordinarse para organizar su participación.
- **Roles:** Cada estudiante debe desempeñar su rol asignado con responsabilidad. Cambios de rol solo se permiten con aprobación previa del docente para asegurar equidad.
- **Penalizaciones:** Se descontarán puntos por incumplimiento de tiempos, falta de respeto, plagio o ausencia injustificada. El respeto y la inclusión son fundamentales.
- **Restricciones:** No se permite uso de tecnología no autorizada. Todas las fuentes de información deben ser citadas para evitar desinformación.

**Tabla de Puntos (ejemplo):**

| Actividad      | Acción                                              | Puntos      |
|----------------|-----------------------------------------------------|-------------|
| Diagnóstico    | Identificación clara y completa de problemas        | 20          |
| Diseño         | Presentación innovadora y inclusiva                 | 30          |
| Implementación | Superar reto sorpresa                               | 15 por reto |
| Presentación   | Defensa efectiva y comunicación clara               | 35          |
| Colaboración   | Demostración de trabajo en equipo y roles cumplidos | Bonus 10    |

Sistema de Logros:

- *Insignia “Innovador IA”*: por propuesta creativa y viable.
- *Insignia “Comunicador Estrella”*: por habilidades orales y escritas.
- *Insignia “Ético Inclusivo”*: por integrar DEI en la propuesta.
- *Insignia “Negociador Experto”*: por resolución efectiva de conflictos internos.

Evaluación Gamificada

La evaluación dentro de la experiencia gamificada es formativa y sumativa, integrando criterios técnicos, sociales y éticos, vinculados a las competencias del siglo XXI.

Criterios de Evaluación:

- **Innovación y Emprendimiento:** Originalidad y viabilidad de la solución IA propuesta.
- **Comunicación:** Claridad, coherencia y persuasión en presentaciones orales y escritas.
- **Negociación:** Capacidad para resolver conflictos y llegar a acuerdos en equipo.
- **Adaptabilidad:** Flexibilidad para incorporar feedback y resolver retos inesperados.
- **Diversidad, Equidad e Inclusión (DEI):** Integración efectiva y reflexiva de estos principios en todas las fases.

Rúbrica General (adaptada para cada fase):

| Criterio   | Excelente (4)                                       | Bueno (3)                                              | Aceptable (2)                                     | Insuficiente (1)                |
|------------|-----------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|---------------------------------------------------|---------------------------------|
| Innovación | Propuesta altamente creativa, viable y fundamentada | Propuesta creativa y viable con fundamentación parcial | Propuesta poco original o con viabilidad limitada | Propuesta poco clara o inviable |

| Criterio                   | Excelente (4)                                            | Bueno (3)                                       | Aceptable (2)                                             | Insuficiente (1)                                  |
|----------------------------|----------------------------------------------------------|-------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------|---------------------------------------------------|
| Comunicación               | Comunicación clara, persuasiva y organizada              | Comunicación clara pero con pequeños desórdenes | Comunicación poco clara o desorganizada                   | Comunicación confusa o incompleta                 |
| Negociación y Colaboración | Participación activa y resolución efectiva de conflictos | Participación adecuada con pocos conflictos     | Participación limitada y resolución parcial de conflictos | Falta de participación y conflictos no resueltos  |
| Adaptabilidad              | Incorpora feedback y soluciona retos con creatividad     | Acepta feedback y mejora parcialmente           | Dificultad para aceptar cambios y adaptarse               | Resistencia al cambio y poca flexibilidad         |
| DEI                        | Integra plenamente principios de diversidad e inclusión  | Considera principios DEI de forma adecuada      | Considera DEI de forma limitada                           | No considera DEI o presenta elementos excluyentes |

**Evidencias de Aprendizaje:**

- Mapas mentales y análisis del diagnóstico.
- Prototipos y storyboards diseñados.
- Documentación de retos y soluciones implementadas.
- Presentaciones orales y defensa ante panel.
- Reflexión grupal escrita sobre el proceso y aprendizajes.

**Reflexión Final y Cierre de la Narrativa:**

Al concluir la experiencia, se realiza una sesión de reflexión donde los equipos comparten:

- Qué aprendieron sobre la aplicación de IA en terapia.
- Cómo vivieron la colaboración y negociación en equipo.
- Importancia de integrar la diversidad, la equidad y la inclusión.
- Desafíos encontrados y cómo los superaron.
- Ideas para futuras innovaciones en salud basadas en IA.

Esta reflexión ayuda a consolidar los aprendizajes y conecta la narrativa con la realidad profesional y social, cerrando con sentido y motivación para continuar explorando el tema.

**Recomendaciones Logísticas**

Para una implementación exitosa de “Salud IA: Misión Terapéutica Interactiva” se recomienda:

- **Tiempo Necesario:** Aproximadamente 6 a 7 horas distribuidas en 2 o 3 sesiones, permitiendo pausas y reflexión.
- **Espacio Físico:** Aula flexible con mesas para trabajo en equipo, espacio para exposiciones y acceso a internet. Si se dispone, un laboratorio de computación es ideal.
- **Materiales y Herramientas TIC:**
  - Dispositivos con acceso a internet (laptops, tablets o smartphones).
  - Software para mapas mentales (ej. Miro, MindMeister), presentaciones (PowerPoint, Canva).
  - Plataforma para el tablero de puntos (Google Slides, Trello o similar).
  - Proyector o pantalla para presentaciones.
  - Material de papelería: hojas, colores, adhesivos.
- **Tamaño del Grupo:** Idealmente equipos de 4 a 6 estudiantes para favorecer roles y colaboración. Mínimo 2 equipos para promover competencia sana.
- **Preparación Previa del Docente:**
  - Familiarizarse con conceptos básicos de IA aplicada a salud.
  - Preparar los casos clínicos y fichas de retos con anticipación.
  - Configurar herramientas digitales y materiales impresos.
  - Establecer criterios claros para puntuación y evaluación.
  - Capacitarse en gestión de dinámicas grupales y resolución de conflictos.
- **Posibles Dificultades y Soluciones:**
  - *Diferencias en conocimientos previos:* Facilitar recursos introductorios previos y apoyo entre pares.
  - *Resistencia al trabajo en equipo:* Promover actividades iniciales de integración y aclarar beneficios.
  - *Problemas técnicos:* Tener alternativas offline y soporte técnico listo.
  - *Desbalance en participación:* Supervisar roles y fomentar responsabilidades claras.
  - *Desacuerdos éticos o culturales:* Guiar con moderación y promover el respeto y diálogo.

Siguiendo estas recomendaciones, el docente podrá facilitar una experiencia gamificada enriquecedora, inclusiva y alineada con los objetivos educativos y competencias del siglo XXI en el área de Terapia y Ciencias de la Salud.