

“Misión Lupus: Guardianes de la Salud Autoinmune”

Gamificación Social | Ciencias de la Salud | Medicina | Tema: Lupus

Contexto Narrativo

Introducción a la Narrativa: Bienvenidos a la Misión Lupus

Imagina un mundo donde los sistemas inmunológicos luchan en silencio, donde un enemigo invisible llamado Lupus ataca sin aviso, desafiando incluso a los médicos más experimentados. En esta experiencia gamificada, los estudiantes de medicina se convierten en “Guardianes de la Salud Autoinmune”, un equipo de especialistas encargados de diagnosticar, tratar y gestionar pacientes con Lupus Eritematoso Sistémico (LES), una enfermedad crónica autoinmune compleja y multifacética.

Ambientación

Estamos en el Centro de Investigación y Tratamiento de Enfermedades Autoinmunes (CITEA), un instituto pionero donde convergen médicos, investigadores, enfermeros, y especialistas en salud pública para combatir enfermedades como el Lupus. Cada equipo representa un grupo interdisciplinario dentro del CITEA, y su misión es investigar casos clínicos, desarrollar planes de tratamiento, comunicar hallazgos y educar a la comunidad.

Roles de los Estudiantes

Los estudiantes se dividen en equipos que representarán grupos de trabajo interdisciplinarios. Cada miembro asume un rol social con responsabilidades específicas, fomentando la colaboración y la complementariedad:

- **Médico Reumatólogo:** Encargado del diagnóstico clínico y seguimiento del paciente.
- **Investigador Biomédico:** Responsable de analizar y explicar los mecanismos patofisiológicos del Lupus.
- **Enfermero Especializado:** Encargado de diseñar planes de cuidado y educación para pacientes.
- **Especialista en Salud Pública:** Responsable de estrategias de prevención y concienciación comunitaria.
- **Psicólogo de Salud:** Brinda apoyo emocional y estrategias para mejorar la calidad de vida del paciente.

Misión Principal

Como Guardianes, su misión principal es resolver una serie de casos clínicos reales y complejos de pacientes con Lupus, evaluando síntomas, realizando diagnósticos diferenciales, proponiendo tratamientos integrales y diseñando campañas educativas para la prevención y manejo de la enfermedad.

Además, deberán superar desafíos colaborativos y competitivos que pondrán a prueba su creatividad, adaptabilidad, responsabilidad y trabajo en equipo, habilidades indispensables para la práctica médica contemporánea.

Conexión con el Tema de Aprendizaje

El Lupus es una enfermedad autoinmune sistémica que afecta múltiples órganos y presenta un amplio espectro de manifestaciones clínicas. Su diagnóstico y manejo requieren un enfoque multidisciplinario y actualizado basado en

evidencias científicas. Esta narrativa permitirá a los estudiantes:

- Comprender profundamente la fisiopatología del Lupus.
- Desarrollar habilidades diagnósticas y clínicas.
- Fomentar la comunicación interdisciplinaria.
- Reflexionar sobre la importancia del cuidado integral y humanizado.
- Aplicar estrategias de salud pública y educación para la prevención.

La estructura de la narrativa invita a los estudiantes a sentirse protagonistas activos y comprometidos con la misión de mejorar la vida de pacientes reales mediante un aprendizaje experiencial, social y estratégico.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego para “Misión Lupus: Guardianes de la Salud Autoinmune”

Sistema de Puntos y Progresión

Los equipos ganan puntos por cumplir objetivos, resolver retos clínicos, presentar trabajos y participar activamente en debates. Los puntos se acumulan para avanzar de nivel, desde “Aprendiz de Guardián” hasta “Maestro Protector de la Salud”, con cuatro rangos:

- **Nivel 1 - Aprendiz de Guardián:** 0-100 puntos
- **Nivel 2 - Guardián en Entrenamiento:** 101-200 puntos
- **Nivel 3 - Protector de Salud:** 201-300 puntos
- **Nivel 4 - Maestro Protector:** más de 300 puntos

La progresión motiva a los equipos a mantener un desempeño constante y mejorar en cada actividad.

Insignias y Logros

Los equipos pueden ganar insignias digitales o físicas por logros específicos, como:

- **“Detectives del Diagnóstico”:** por diagnosticar correctamente un caso complejo.
- **“Innovadores en Tratamiento”:** por proponer un plan terapéutico integral y creativo.
- **“Comunicadores Sociales”:** por diseñar una campaña educativa efectiva.
- **“Líderes Colaborativos”:** por demostrar excelente trabajo en equipo y liderazgo.

Estas insignias fomentan la motivación intrínseca y reconocen habilidades diversas.

Retos y Misiones

Las actividades están organizadas en misiones temáticas relacionadas con aspectos clínicos, biológicos, sociales y psicológicos del Lupus. Cada misión plantea retos que deben ser superados en equipo mediante debate, investigación y creatividad.

Ejemplo: “Misión Diagnóstico Diferencial” desafía a los estudiantes a distinguir Lupus de otras enfermedades autoinmunes mediante análisis de síntomas y pruebas de laboratorio.

Competencia Sana y Colaboración

Los equipos compiten para acumular puntos, pero también deben colaborar entre ellos en actividades de intercambio de conocimientos o para resolver desafíos interequipos. Se promueve el respeto, la inclusión y la valoración de la diversidad de ideas.

Roles Sociales y Responsabilidades

Cada integrante tiene un rol con tareas específicas, fomentando la cooperación y el desarrollo de competencias sociales. Los roles rotan en algunas actividades para que todos experimenten diversas funciones.

Retroalimentación Inmediata

Después de cada actividad, los docentes y compañeros ofrecen feedback constructivo, reforzando el aprendizaje y motivando la mejora continua. Se utilizan rúbricas claras y autoevaluaciones para que los estudiantes reflexionen sobre su desempeño.

Recompensas y Reconocimientos Finales

Al final de la experiencia, se realiza una ceremonia simbólica donde se entregan diplomas, insignias físicas y reconocimientos especiales, reforzando el sentido de logro y pertenencia.

Integración Tecnológica

Se utilizan plataformas digitales (como Google Classroom, Kahoot, Padlet) para registrar puntos, mostrar tablas de clasificación, entregar materiales y facilitar la comunicación entre equipos.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso

Actividad 1: “El Caso Misterioso” - Introducción y Diagnóstico Inicial

Descripción: Cada equipo recibe un caso clínico ficticio pero basado en evidencia real, con síntomas variados, signos y antecedentes.

Instrucciones:

- Formar equipos de 5 integrantes con roles asignados.
- Leer y analizar el caso clínico.
- Identificar síntomas clave y elaborar una hipótesis diagnóstica inicial.
- Realizar un diagnóstico diferencial considerando otras enfermedades autoinmunes.
- Presentar oralmente el diagnóstico y justificación en 10 minutos.
- Recibir retroalimentación y puntos según la precisión y argumentación.

Tiempo estimado: 90 minutos

Materiales: Fichas con casos clínicos, guías clínicas, pizarras o cuadernos para anotaciones, acceso a internet para consulta.

Integración con las mecánicas: Otorga puntos para avanzar de nivel y la insignia “Detectives del Diagnóstico” si se diagnostica correctamente.

Actividad 2: “Laboratorio Virtual: Explorando la Fisiopatología”

Descripción: Equipos interactúan con un laboratorio virtual donde se simulan mecanismos inmunológicos involucrados en el Lupus.

Instrucciones:

- Acceder a la plataforma virtual (por ejemplo, LabXchange o simuladores específicos).
- Realizar experimentos virtuales para entender la producción de autoanticuerpos y daño tisular.
- Elaborar un mapa conceptual colaborativo que explique la fisiopatología.
- Compartir el mapa en un foro de discusión y responder preguntas de otros equipos.

Tiempo estimado: 120 minutos

Materiales: Computadoras o tablets, acceso a internet, plataforma de mapas conceptuales (Coggle, MindMeister).

Integración con las mecánicas: Gana puntos y la insignia “Innovadores en Tratamiento” por creatividad y claridad en el mapa.

Actividad 3: “Plan Integral de Tratamiento”

Descripción: Diseñar un plan terapéutico completo considerando farmacología, cuidados de enfermería y apoyo psicológico.

Instrucciones:

- Revisar guías clínicas actualizadas y literatura científica.
- Cada rol contribuye con su perspectiva al plan de tratamiento.
- Crear una presentación multimedia (video, diapositivas, infografía).
- Exponer ante el aula y responder preguntas del jurado (compañeros y docente).

Tiempo estimado: 3 horas (puede dividirse en dos sesiones)

Materiales: Bibliografía, software para presentaciones, equipo audiovisual.

Integración con las mecánicas: Puntos por calidad y trabajo colaborativo, y la insignia “Innovadores en Tratamiento”.

Actividad 4: “Campaña Comunitaria: Educación y Prevención”

Descripción: Crear una campaña educativa para pacientes y comunidad sobre el Lupus, enfocada en prevención, manejo y apoyo emocional.

Instrucciones:

- Investigar necesidades y barreras de la población.
- Diseñar materiales accesibles (folletos, videos, carteles).
- Planificar una estrategia para difundir la campaña en redes sociales o espacios comunitarios.
- Presentar la campaña y simular su lanzamiento.

Tiempo estimado: 4 horas

Materiales: Computadoras, software de diseño gráfico (Canva, PowerPoint), impresora (opcional).

Integración con las mecánicas: Puntos y la insignia “Comunicadores Sociales”. Refuerza la responsabilidad social y adaptabilidad.

Actividad 5: “Debate Ético y Social: El Impacto del Lupus”

Descripción: Debate estructurado sobre temas éticos, desafíos sociales y equidad en el acceso al tratamiento para pacientes con Lupus.

Instrucciones:

- Dividir la clase en dos grupos con posiciones opuestas.
- Preparar argumentos basados en lecturas y casos reales.
- Realizar el debate respetando turnos y normas de cortesía.
- Reflexionar sobre la importancia de la inclusión y equidad en salud.

Tiempo estimado: 90 minutos

Materiales: Artículos científicos, normativas éticas, espacio para debate.

Integración con las mecánicas: Puntos por participación y respeto, insignia “Líderes Colaborativos”.

Actividad 6: “Simulación Clínica Final: Caso Completo”

Descripción: Los equipos enfrentan una simulación clínica completa desde la entrevista hasta el diseño del plan de manejo integral.

Instrucciones:

- Recibir el perfil de un paciente simulado (actor o multimedia).
- Realizar la entrevista clínica (preguntas guiadas).
- Solicitar y analizar pruebas complementarias.
- Discutir el diagnóstico y plan terapéutico en equipo.
- Presentar el informe final al jurado docente.

Tiempo estimado: 4 horas (puede dividirse en sesiones)

Materiales: Sala de simulación equipada, actor paciente o videos, equipo audiovisual.

Integración con las mecánicas: Máxima puntuación para alcanzar el nivel “Maestro Protector”. Insignias múltiples si se cumplen criterios de excelencia.

Inclusión y DEI en las Actividades

- Casos clínicos que incluyen diversidad cultural, género, edad y contexto social.
- Materiales adaptados para estudiantes con diferentes estilos de aprendizaje y accesibilidad (texto, audio, visual).
- Promoción explícita del respeto, la empatía y la valoración de la diversidad en las discusiones y evaluaciones.

Reglas y Condiciones

Reglas Claras del Juego “Misión Lupus”

Condiciones de Victoria

- El equipo que alcance el nivel “Maestro Protector” acumulando más de 300 puntos al finalizar todas las actividades será declarado ganador.
- Todos los equipos que completen las misiones con al menos el 80% de desempeño reciben reconocimiento especial para fomentar la inclusión.

Penalizaciones

- Pérdida de puntos por falta de participación o incumplimiento de roles.
- Penalizaciones por falta de respeto o comportamientos excluyentes.
- Retrasos injustificados que afecten la dinámica resultan en reducción de puntos.

Turnos y Roles

- Las presentaciones y debates se realizarán turnándose según el orden establecido por sorteo.
- Los roles sociales deben cumplirse en cada actividad, fomentando el intercambio rotativo cuando sea posible.

Restricciones

- Se debe respetar el tiempo asignado para cada actividad.
- No se permite el plagio; todas las propuestas deben ser originales o correctamente citadas.
- Se fomenta el uso responsable de recursos digitales y respeto a la privacidad.

Tabla de Puntos (Ejemplo Simplificado)

Actividad	Máximo Puntos	Penalización
Diagnóstico Inicial	50	-10 por diagnóstico incorrecto
Laboratorio Virtual	40	-5 por participación mínima
Plan de Tratamiento	60	-15 por falta de colaboración
Campaña Comunitaria	70	-10 por materiales poco accesibles
Debate Ético	30	-10 por falta de respeto

Simulación Clínica Final	100	-20 por errores graves
--------------------------	-----	------------------------

Sistema de Logros

Los logros se entregan de forma visible en la plataforma utilizada y en el aula física, promoviendo el reconocimiento público y motivación continua.

Evaluación Gamificada

Evaluación Gamificada del Aprendizaje

Criterios de Evaluación

- **Conocimiento Técnico:** Precisión en el diagnóstico, comprensión de fisiopatología y manejo clínico.
- **Trabajo en Equipo:** Colaboración, comunicación efectiva y cumplimiento de roles.
- **Creatividad e Innovación:** Originalidad en propuestas de tratamiento y campañas.
- **Responsabilidad y Ética:** Respeto a normas, inclusión y sensibilidad social.
- **Adaptabilidad:** Capacidad para resolver imprevistos y aceptar retroalimentación.

Rúbricas Integradas

Se utilizan rúbricas detalladas para cada actividad, que incluyen niveles desde “Insuficiente” hasta “Excelente” en cada criterio, por ejemplo:

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Adecuado (2)	Insuficiente (1)
Precisión Diagnóstica	Diagnóstico correcto y justificado con evidencia.	Diagnóstico correcto con mínima justificación.	Diagnóstico parcial o con errores menores.	Diagnóstico incorrecto o sin justificación.
Colaboración en Equipo	Participación equitativa y apoyo mutuo.	Participación mayoritaria, con algunas ausencias.	Participación limitada o conflictiva.	Participación mínima o ausente.

Evidencias de Aprendizaje

- Presentaciones y mapas conceptuales.
- Materiales educativos creados.
- Informes y planes de tratamiento.
- Grabaciones o notas de debates y simulaciones.

Reflexión Final y Cierre de la Narrativa

Al concluir la experiencia, cada equipo realiza una reflexión escrita o en video sobre lo aprendido, los desafíos enfrentados, la importancia de la colaboración y cómo aplicarán estos conocimientos en su futura práctica médica.

Se cierra la narrativa con un reconocimiento simbólico como “Guardianes Certificados del Lupus”, reforzando el vínculo entre la experiencia gamificada y su compromiso profesional.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones para la Implementación de “Misión Lupus”

Tiempo Necesario

- Idealmente, la experiencia se extiende a 2 a 3 semanas con sesiones de 3 a 4 horas para cubrir todas las actividades.
- Se puede adaptar a módulos más cortos según disponibilidad.

Espacio Físico

- Aula equipada con mesas para trabajo en equipo.
- Zona para presentaciones y debates.
- Acceso a sala de simulación clínica, si es posible.

Materiales y Herramientas TIC

- Computadoras o tablets con acceso a internet.
- Plataformas digitales para mapas conceptuales, gestión de puntos y comunicación (Google Classroom, Padlet, Kahoot).
- Software básico para presentaciones y diseño gráfico (PowerPoint, Canva).
- Material impreso para casos clínicos y campañas.

Tamaño del Grupo

- Idealmente grupos de 25 a 30 estudiantes, divididos en equipos de 5 integrantes para garantizar participación activa.

Preparación Previa del Docente

- Familiarización con las guías clínicas actuales sobre Lupus.
- Preparar materiales y casos clínicos adaptados a la diversidad estudiantil.
- Configurar herramientas digitales y plataformas de seguimiento.
- Planificar tiempos y logística para rotación de roles y actividades.

Posibles Dificultades y Soluciones

- **Dificultad:** Falta de participación activa.
- **Solución:** Reforzar motivación con insignias y retroalimentación constante; rotar roles para mantener interés.

- **Dificultad:** Brechas en acceso tecnológico.
- **Solución:** Proveer materiales impresos y organizar turnos para uso de equipos digitales.
- **Dificultad:** Conflictos entre estudiantes.
- **Solución:** Establecer normas claras de respeto y mediación inmediata por parte del docente.
- **Dificultad:** Dificultades para integrar DEI.
- **Solución:** Sensibilizar al inicio, adaptar casos y fomentar diálogo abierto y respetuoso.

Con estas recomendaciones, “Misión Lupus” puede convertirse en una experiencia educativa enriquecedora, práctica y transformadora para estudiantes de medicina, alineada con las competencias del siglo XXI y valores de inclusión y equidad.