

Salud en Acción: Misión Atención Primaria

Gamificación Estructural | Ciencias de la Salud | Farmacia | Tema: ATENCIÓN PRIMARIA EN SALUD

Contexto Narrativo

Bienvenidos a **Salud en Acción: Misión Atención Primaria**, una experiencia gamificada que transporta a los estudiantes a un entorno donde la salud comunitaria es el eje central y donde ellos son los protagonistas en la mejora de la calidad de vida de su población. La ambientación se sitúa en un municipio ficticio llamado *Villa Sana*, una comunidad diversa, con retos típicos en atención primaria en salud, donde las enfermedades comunes, la falta de acceso a servicios básicos y los hábitos de vida poco saludables afectan a su gente.

Los estudiantes asumirán el rol de **Agentes de Salud Comunitaria**, profesionales en formación con la responsabilidad de diseñar, ejecutar y evaluar estrategias de promoción y prevención que mejoren la salud pública local. Cada uno o grupo de estudiantes formará parte de un equipo multidisciplinario dentro del sistema de salud de Villa Sana, contando con perfiles especializados: farmacéuticos, enfermeros, educadores en salud, y trabajadores sociales. Esta diversidad en roles promueve la colaboración y el desarrollo de competencias transversales.

La misión principal es clara y de gran impacto social: *transformar la salud de Villa Sana mediante la implementación efectiva de campañas educativas y preventivas, identificando factores de riesgo, facilitando el acceso a servicios y promoviendo hábitos saludables*. A lo largo del juego, los estudiantes enfrentarán situaciones reales y simuladas, retos comunitarios y emergencias de salud que les exigirán aplicar sus conocimientos farmacéuticos y habilidades interpersonales para diseñar intervenciones efectivas.

La narrativa se conecta directamente con los contenidos de la asignatura de Farmacia, centrada en la atención primaria: desde el conocimiento de medicamentos básicos, vacunas, y consejos para la alimentación y la higiene, hasta la orientación sobre el uso racional del medicamento y la identificación de factores de riesgo. Pero más allá del contenido técnico, el juego enfatiza la educación para la salud como herramienta de transformación social.

Los personajes de Villa Sana, como María, una madre preocupada por la vacunación de sus hijos; don Carlos, un agricultor con hipertensión; o Ana, una adolescente que busca mejorar su alimentación, serán aliados o casos de estudio para que los Agentes de Salud propongan soluciones y campañas. En cada etapa, los estudiantes deberán investigar, planificar y ejecutar actividades, además de evaluar el impacto de sus intervenciones en la comunidad virtual.

Este viaje educativo permitirá que los estudiantes no solo asimilen conocimientos farmacéuticos, sino que también desarrollen competencias clave como la creatividad para diseñar campañas innovadoras, la colaboración para trabajar en equipo y la responsabilidad social para comprometerse con la salud comunitaria. La narrativa está diseñada para mantener la motivación alta, con desafíos progresivos, historias envolventes y retroalimentación constante, haciendo que el aprendizaje sea significativo y memorable.

Finalmente, el cierre de la experiencia invita a los estudiantes a reflexionar sobre su rol futuro como profesionales de la salud, y cómo pueden impactar positivamente en la sociedad, transformando Villa Sana en un modelo de atención

primaria efectiva y humana.

Mecánicas de Juego

La experiencia de *Salud en Acción: Misión Atención Primaria* se apoya en un sólido sistema de **gamificación estructural** que incluye las siguientes mecánicas:

- **Sistema de Puntos:** Cada actividad, intervención o tarea completada otorgará puntos a los jugadores o equipos. Los puntos representan el impacto positivo generado en la comunidad y varían según la dificultad y la calidad de la propuesta. Por ejemplo, diseñar una campaña básica puede otorgar 50 puntos, mientras que identificar un factor de riesgo complejo y proponer un seguimiento adecuado puede valer hasta 100 puntos.
- **Niveles:** Los puntos acumulados permiten avanzar en niveles que representan grados de especialización y responsabilidad dentro del sistema de salud de Villa Sana. Los niveles son: *Novato en Salud Comunitaria*, *Especialista en Prevención*, *Coordinador de Campañas*, y *Agente Líder de Atención Primaria*. Avanzar de nivel desbloquea nuevas herramientas, actividades y retos.
- **Insignias y Logros:** Se otorgan insignias que reconocen habilidades y logros específicos, como “*Campeón de la Vacunación*” por completar con éxito una campaña de vacunación, “*Detective de Riesgos*” al identificar factores de riesgo críticos, o “*Embajador de la Vida Saludable*” por promover hábitos saludables. Estas insignias se muestran en un perfil digital del estudiante y fomentan la motivación.
- **Tablas de Clasificación:** Al finalizar cada módulo o etapa, se presenta una tabla donde los equipos o jugadores se posicionan según sus puntos y logros. Esto fomenta la competencia sana y la colaboración para mejorar resultados.
- **Retos y Misiones:** Cada semana se propone un reto específico, como diseñar una campaña para mejorar la alimentación en niños, organizar una jornada de higiene o crear un plan de seguimiento para pacientes con hipertensión. Los retos tienen objetivos claros y criterios de éxito que permiten medir el desempeño.
- **Progresión y Desbloqueo:** Conforme los estudiantes alcanzan hitos, desbloquean recursos adicionales, como materiales educativos, casos de estudio más complejos o acceso a asesorías con expertos invitados, incrementando el nivel de dificultad y profundidad.
- **Retroalimentación Inmediata:** Las actividades incluyen mecanismos de retroalimentación inmediata, como evaluación por pares, comentarios del docente y autoevaluación guiada. Esto permite corregir errores, reforzar aprendizajes y mantener la motivación alta.

La implementación será apoyada por una plataforma digital sencilla (puede ser Google Classroom o una plataforma LMS institucional) donde se registran puntos, niveles, insignias y tablas, facilitando el seguimiento y la transparencia del progreso.

Actividades Gamificadas

La experiencia se compone por cinco actividades gamificadas principales, diseñadas para cubrir los objetivos de aprendizaje y competencias del siglo XXI. Cada actividad se detalla paso a paso, con materiales accesibles y tiempos estimados.

Actividad 1: Diagnóstico Comunitario Interactivo

Descripción: Los estudiantes investigan la situación de salud de Villa Sana, identifican factores de riesgo y priorizan problemas para intervenir.

Instrucciones:

- Dividir al grupo en equipos de 4-5 estudiantes, cada uno con roles específicos (farmacéutico, educador, enfermero, etc.).
- Se proporciona un dossier digital con datos demográficos, encuestas de salud, antecedentes de enfermedades comunes, acceso a servicios y hábitos de vida de la población.
- Los equipos analizan la información para identificar al menos cinco factores de riesgo relevantes.
- Crean un mapa mental colaborativo (usando herramientas como Miro o papelógrafos) donde visualizan los problemas y sus relaciones.
- Presentan su diagnóstico y justificación al resto del grupo en una sesión de 30 minutos.
- Reciben puntos según la precisión y profundidad del análisis (máximo 100 puntos).

Tiempo estimado: 3 horas (incluye trabajo en equipo y presentación)

Materiales: Dossier digital, acceso a internet, herramientas colaborativas (Miro, Google Docs), papelógrafos, marcadores.

Integración con mecánicas: Otorga puntos iniciales, permite ganar insignia “Detective de Riesgos”, fomenta colaboración y creatividad en análisis.

Actividad 2: Diseño de Campaña de Vacunación y Promoción

Descripción: Los equipos diseñan una campaña educativa para promover la vacunación y hábitos saludables.

Instrucciones:

- Basándose en el diagnóstico, seleccionan una población objetivo (niños, adultos mayores, embarazadas, etc.).
- Planifican una campaña que incluya:
 - Objetivos claros
 - Mensajes educativos
 - Material visual (afiches, folletos, videos cortos)
 - Metodología para llegar a la comunidad (charlas, redes sociales, jornadas)
- Utilizan plantillas digitales para crear materiales (Canva, PowerPoint).
- Presentan un plan de campaña con cronograma y presupuesto estimado.
- El docente y compañeros evalúan la viabilidad y creatividad.

- Se otorgan hasta 120 puntos según creatividad, claridad y pertinencia.

Tiempo estimado: 4 horas (diseño y presentación)

Materiales: Computadoras, internet, acceso a Canva o PowerPoint, plantillas de diseño, papel y colores para bocetos.

Integración con mecánicas: Puntos, insignia “Campeón de la Vacunación”, retos de creatividad y colaboración, desbloqueo de recursos adicionales para próximas actividades.

Actividad 3: Simulación de Atención y Seguimiento a Pacientes con Factores de Riesgo

Descripción: Mediante role-play, los estudiantes simulan la atención a pacientes con condiciones como hipertensión, diabetes o tabaquismo, enfocándose en la educación para la salud y el seguimiento.

Instrucciones:

- Cada equipo recibe un caso clínico detallado (perfil del paciente, historial, factores de riesgo).
- Preparan una entrevista simulada para orientar al paciente sobre prevención, uso adecuado de medicamentos y hábitos saludables.
- Un miembro del equipo asume el rol del paciente, otro del agente de salud, y los demás observan para retroalimentar.
- La simulación se graba o se hace en vivo, seguida de una sesión de retroalimentación.
- Se evalúa la calidad de la orientación, la empatía y el cumplimiento de objetivos educativos.
- Puntos máximos: 150 por equipo.

Tiempo estimado: 3 horas (preparación, simulación y retroalimentación)

Materiales: Casos clínicos impresos o digitales, espacio para simulación, cámara o móvil para grabar (opcional).

Integración con mecánicas: Puntos, insignia “Embajador de la Vida Saludable”, desarrollo de responsabilidad y colaboración.

Actividad 4: Feria de Salud Comunitaria

Descripción: Los estudiantes organizan una feria donde exponen sus campañas, ofrecen información y actividades en vivo para la comunidad educativa.

Instrucciones:

- Cada equipo monta un stand con materiales, juegos educativos y demostraciones (como medidas de higiene, talleres de alimentación saludable).
- Invitan a otros estudiantes y docentes a participar y recibir asesorías.
- Se organizan concursos y dinámicas para incentivar la participación (por ejemplo, quizzes rápidos con premios simbólicos).
- Se registra la asistencia y participación para medir el impacto.
- Se otorgan puntos según la creatividad del stand, la interacción con el público y la calidad de la información.
- Tiempo estimado: medio día (4-5 horas)

Materiales: Mesas, sillas, materiales impresos, dispositivos para presentaciones digitales, premios simbólicos (stickers, lápices).

Integración con mecánicas: Puntos, insignia “Coordinador de Campañas”, refuerza colaboración y responsabilidad social.

Actividad 5: Evaluación y Reflexión Final - Diario de Agente de Salud

Descripción: Cada estudiante escribe un diario reflexivo donde registra aprendizajes, retos superados y propuestas para su futura práctica profesional.

Instrucciones:

- Se entrega una guía con preguntas orientadoras (¿Qué aprendí sobre atención primaria? ¿Cómo puedo aplicar las habilidades desarrolladas? ¿Qué impacto tuve en Villa Sana?).
- Los estudiantes pueden usar texto, imágenes o videos para expresar sus reflexiones.
- Se comparte en foros para lectura y comentarios entre pares.
- El docente evalúa profundidad, autocrítica y conexión con competencias.
- Puntos máximos: 100.

Tiempo estimado: 2 horas

Materiales: Computadora o cuaderno de notas, acceso a plataforma digital para compartir.

Integración con mecánicas: Puntos, insignia “Agente Líder de Atención Primaria”, cierre de narrativa y reforzamiento de responsabilidad y creatividad.

Reglas y Condiciones

Para garantizar el buen funcionamiento y la equidad del juego, se establecen las siguientes reglas:

- **Inicio y organización:** Los estudiantes se organizan en equipos de 4-5 integrantes con roles asignados que deben respetar durante las actividades.
- **Condiciones de victoria:** La victoria se determina por la acumulación de puntos a lo largo de todas las actividades. El equipo o jugador que alcance el nivel más alto (Agente Líder de Atención Primaria), con al menos 700 puntos y 5 insignias, será reconocido como el equipo ganador.
- **Turnos:** Las actividades grupales se realizan en rondas programadas que el docente coordina para asegurar participación y tiempos adecuados.
- **Penalizaciones:** Se pueden descontar puntos por:
 - Incumplimiento de plazos (-20 puntos por día de retraso)
 - Falta de colaboración o participación (-30 puntos)
 - Información errónea o poco fundamentada detectada en actividades (-40 puntos)

- **Restricciones:** No se permite el plagio ni la copia directa de materiales externos sin citar. El juego promueve la creatividad y el pensamiento crítico.
- **Registro de puntos:** El docente mantiene actualizado un tablero visible para todos, con puntos, niveles e insignias de cada equipo.
- **Sistema de logros:** Para obtener una insignia, se deben cumplir criterios específicos definidos para cada una, los cuales se comunican al inicio del juego.

Este esquema de reglas busca promover la responsabilidad, la colaboración y el compromiso ético con el aprendizaje y la comunidad.

Evaluación Gamificada

La evaluación dentro de esta experiencia gamificada combina evaluación formativa y sumativa, centrada en evidencias concretas y reflexión crítica:

- **Criterios de evaluación:**
 - Calidad y pertinencia del diagnóstico comunitario.
 - Creatividad y factibilidad en el diseño de campañas.
 - Habilidades comunicativas y empatía en simulaciones.
 - Participación activa y colaboración en la feria de salud.
 - Profundidad y autocrítica en el diario reflexivo.
- **Rúbrica integrada:** Cada actividad tiene una rúbrica detallada que evalúa aspectos técnicos, actitudinales y de trabajo en equipo. Ejemplo para la simulación:
 - Preparación (20 puntos): conocimientos previos y material.
 - Comunicación (40 puntos): claridad, empatía y orientación.
 - Trabajo en equipo (30 puntos): coordinación y roles.
 - Creatividad y solución de problemas (20 puntos).
- **Evidencias de aprendizaje:** Se recopilan documentos, presentaciones, videos de simulaciones, materiales de campaña y diarios de reflexión.
- **Reflexión final:** La última actividad permite cerrar la narrativa, conectando la experiencia con el futuro profesional y la importancia social de la atención primaria.
- **Retroalimentación constante:** El docente proporciona comentarios personalizados y fomenta la autoevaluación y evaluación por pares para mejorar procesos.

Este sistema asegura que la gamificación no solo motive, sino que también garantice el aprendizaje profundo y significativo.

Recomendaciones Logísticas

Para implementar con éxito *Salud en Acción: Misión Atención Primaria*, se sugieren las siguientes recomendaciones logísticas:

- **Tiempo necesario:** Al menos 5 semanas, dedicando 3 a 4 horas semanales para cubrir todas las actividades con espacio para retroalimentación y ajustes.
- **Espacio físico:** Aula con mobiliario flexible para trabajo en equipo, espacio para simulaciones, y un área para la feria de salud con mesas y sillas.
- **Materiales y herramientas TIC:** Computadoras o tablets con acceso a internet, proyectores, acceso a plataformas colaborativas (Google Classroom, Miro, Canva). Materiales impresos para los casos y folletos.
- **Tamaño del grupo:** Idealmente entre 20 y 30 estudiantes para formar entre 4 y 6 equipos, facilitando la gestión y participación activa.
- **Preparación previa del docente:** Familiarizarse con las plataformas digitales, preparar los casos clínicos y materiales, definir roles y rúbricas claras, y planificar el calendario de actividades. Se recomienda una sesión introductoria para explicar la dinámica y motivar.
- **Posibles dificultades y soluciones:**
 - *Resistencia a la gamificación:* Explicar beneficios y conectar con intereses reales.
 - *Dificultades técnicas:* Probar con anticipación las herramientas digitales y tener alternativas offline.
 - *Desigualdad en participación:* Supervisar roles y fomentar la colaboración con dinámicas inclusivas.
 - *Gestión del tiempo:* Planificar tiempos realistas y ser flexible para ajustes.

Con una adecuada organización y compromiso, esta experiencia gamificada potenciará el aprendizaje significativo y habilidades clave en los futuros profesionales de farmacia.