

Desafío Gamificado: Innovando para un Uso Racional de Medicamentos

Ciencias de la Salud | Farmacia | Gamificación

Descripción

Este plan de clase está diseñado para sensibilizar a estudiantes universitarios de Farmacia sobre la importancia del uso racional de medicamentos. A través de una metodología de gamificación, los estudiantes no solo aprenderán conceptos clave para mejorar la seguridad del paciente, optimizar la calidad de la atención médica, gestionar recursos financieros y reducir la automedicación, sino que también desarrollarán habilidades prácticas para diseñar estrategias innovadoras de sensibilización dirigidas a la comunidad.

La relevancia de este tema se conecta directamente con su futura práctica profesional, donde la responsabilidad social y ética en el manejo de medicamentos es fundamental. Además, el enfoque activo y colaborativo potencia su motivación y compromiso, facilitando un aprendizaje significativo que podrá aplicar en contextos reales, impactando positivamente en la salud pública y el bienestar de la población.

Objetivos de Aprendizaje

- Analizar los principios fundamentales del uso racional de medicamentos y su impacto en la seguridad del paciente.
- Diseñar en equipo una estrategia innovadora de sensibilización para la comunidad sobre el uso racional de medicamentos.
- Evaluar críticamente las consecuencias de la automedicación y proponer soluciones para su reducción.
- Optimizar recursos financieros en la atención médica a través de prácticas responsables en el manejo de medicamentos.
- Argumentar la importancia de la calidad en la atención médica vinculada al uso racional de medicamentos.

Recursos Necesarios

- Material impreso con información básica sobre uso racional de medicamentos (1 por estudiante).
- Cartulinas, marcadores, post-its y otros materiales para elaboración de pósters (suficientes para cada equipo).
- Proyector y computadora con acceso a internet para mostrar videos y recursos digitales.
- Plataforma digital para gamificación (ejemplo: Kahoot!, Quizizz o similar) para cuestionarios interactivos.
- Reloj o cronómetro para control de tiempos.
- Espacio amplio para trabajo en equipo y presentación.

Requisitos Previos

- Conocimientos básicos sobre farmacología y farmacoterapia adquiridos en cursos previos.
- Habilidades básicas en trabajo colaborativo y comunicación efectiva.
- Familiaridad con conceptos generales de seguridad del paciente y sistemas de salud.
- Uso básico de herramientas digitales para aprendizaje (navegación web, uso de plataformas educativas).

Actividades

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión

Docente: Explica que el objetivo es entender la importancia del uso racional de medicamentos y cómo mediante un reto gamificado diseñarán una estrategia de sensibilización para la comunidad. Resalta por qué este tema es crucial para su formación y futuro profesional.

Estudiantes: Escuchan y preparan su disposición para la actividad.

Activación de conocimientos previos

Docente: Inicia con una pregunta detonadora: “¿Cuál creen que es el principal riesgo de la automedicación en la comunidad y cómo afecta esto al sistema de salud?”

Estudiantes: Responden brevemente en plenaria, compartiendo experiencias o conocimientos previos.

Motivación y enganche

Docente: Presenta un dato impactante: “Según la OMS, más del 50% de los medicamentos se prescriben, dispensan o usan inapropiadamente en todo el mundo, generando riesgos graves para la salud y costos elevados.” Invita a reflexionar sobre este reto global.

Estudiantes: Reflexionan y expresan inquietudes o comentarios.

Contextualización

Docente: Conecta el tema con la vida diaria del estudiante y su rol futuro: “Como futuros profesionales, ustedes tienen un papel clave en educar y proteger a la comunidad para evitar estos problemas.”

Estudiantes: Reconocen la relevancia del tema en su formación y vida profesional.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 40 minutos

Presentación del contenido

Docente: Introduce brevemente los conceptos clave del uso racional de medicamentos, enfatizando seguridad del paciente, reducción de automedicación, calidad en atención y optimización de recursos. Usa un video corto (3 minutos) que ejemplifica casos reales de uso inadecuado y sus consecuencias.

Estudiantes: Observan el video y toman notas para discusión posterior.

Actividad 1: Quiz Gamificado - “¿Qué tanto sabes sobre uso racional?”

- **Objetivo:** Analizar conocimientos previos y reforzar conceptos clave.
- **Instrucciones:**
 - El docente lanza un cuestionario interactivo en plataforma digital (Kahoot! o similar) con 10 preguntas relacionadas con el tema.
 - Los estudiantes responden individualmente desde sus dispositivos.
 - Se muestran resultados y se discuten respuestas correctas y errores comunes.
- **Organización:** Individual en plataforma digital.
- **Producto:** Resultados del cuestionario y discusión grupal.
- **Tiempo:** 10 minutos.
- **Rol docente:** Observa respuestas, aclara dudas, fomenta participación.

Actividad 2: Diseño colaborativo de estrategia de sensibilización

- **Objetivo:** Diseñar en equipo una estrategia innovadora para sensibilizar a la comunidad sobre uso racional de medicamentos.
- **Instrucciones:**
 - Divide a la clase en equipos de cinco integrantes.
 - Cada equipo recibe materiales para elaborar un póster o campaña digital (puede ser boceto).
 - Deberán definir: público objetivo, mensaje clave, formato y canales para comunicar.
 - Incorporarán elementos de juego (puntos, retos, recompensas) en su estrategia para aumentar el impacto.
 - El docente circula, guía con preguntas: “¿Cómo aseguran que su mensaje mejore la seguridad del paciente?”, “¿Qué recursos económicos optimizan?”, “¿Cómo previenen la automedicación?”
- **Organización:** Grupos de 5.
- **Producto:** Boceto o plan de estrategia de sensibilización.
- **Tiempo:** 25 minutos.
- **Rol docente:** Facilita recursos, orienta, motiva, resuelve dudas, fomenta colaboración y creatividad.

Diferenciación

- **Estudiantes avanzados:** Pueden proponer además un breve guion para un video o podcast como parte de la estrategia.

- **Estudiantes que requieren apoyo:** Reciben ejemplos guía y apoyo directo del docente o un tutor para estructurar la estrategia.

Transición

Docente: Anuncia que cada equipo presentará su estrategia brevemente, para compartir aprendizajes y recibir feedback, preparando la fase de cierre.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis

Docente: Solicita a cada equipo presentar en máximo 1 minuto su estrategia de sensibilización, destacando los elementos de gamificación que incorporaron.

Estudiantes: Presentan y escuchan a sus compañeros.

Reflexión metacognitiva

Docente: Propone las siguientes preguntas para que reflexionen individualmente y luego compartan brevemente:

- ¿Cómo contribuye el uso racional de medicamentos a la seguridad del paciente y la calidad de atención?
- ¿Qué aprendieron sobre la importancia de optimizar recursos financieros en salud?
- ¿Cómo su estrategia podría reducir la automedicación en la comunidad?

Retroalimentación

Docente: Ofrece comentarios positivos y constructivos sobre las presentaciones, enfocándose en la creatividad, pertinencia y aplicación de conceptos. Destaca buenas prácticas y sugiere mejoras.

Transferencia

Docente: Invita a aplicar estos conocimientos y habilidades en futuras prácticas clínicas y actividades comunitarias, resaltando su impacto en la salud pública.

Tarea o reto

Docente: Propone que cada estudiante escriba un breve blog o post para redes sociales dirigido a un público específico, aplicando lo aprendido para fomentar el uso racional de medicamentos.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- Diagnóstica: Activación de conocimientos previos en fase de inicio.
- Formativa: Durante la actividad gamificada de cuestionario y el diseño colaborativo.

- Sumativa: Presentación de la estrategia y reflexión final en fase de cierre.

Criterios de evaluación:

- Capacidad para analizar y aplicar conceptos del uso racional de medicamentos (Objetivo 1).
- Creatividad y pertinencia en el diseño de estrategias de sensibilización (Objetivo 2).
- Comprensión crítica sobre la automedicación y propuestas para su reducción (Objetivo 3).
- Incorporación de optimización de recursos financieros en la estrategia (Objetivo 4).
- Argumentación clara sobre la importancia de la calidad en la atención médica (Objetivo 5).

Instrumentos sugeridos:

- Rúbrica para evaluación de la estrategia diseñada (claridad, innovación, aplicabilidad, integración de gamificación).
- Lista de cotejo para participación en el cuestionario y reflexiones.
- Observación directa durante presentaciones y actividades grupales.
- Autoevaluación y coevaluación entre miembros del equipo.

Evidencias de aprendizaje:

- Resultados del cuestionario gamificado.
- Bocetos y planes de estrategias diseñadas en equipo.
- Presentaciones orales de estrategias.
- Respuestas a las preguntas de reflexión metacognitiva.