

# Gamificando el Uso Racional de Medicamentos:

## Estrategias Para la Seguridad y Calidad en Farmacia

*Ciencias de la Salud | Farmacia | Gamificación*

### Descripción

Este plan de clase está diseñado para estudiantes universitarios de Farmacia con el propósito de sensibilizarlos sobre la importancia del uso racional de medicamentos. A través de una metodología basada en la gamificación, los estudiantes desarrollarán competencias para mejorar la seguridad del paciente, optimizar la calidad de la atención médica, administrar eficientemente los recursos financieros y reducir la automedicación. La sesión busca conectar el conocimiento teórico con su aplicación práctica, incentivando un aprendizaje activo y colaborativo mediante retos y dinámicas de juego en equipos.

Los estudiantes aprenderán a identificar los riesgos asociados con el uso irracional de medicamentos y a diseñar estrategias innovadoras para sensibilizar a diferentes públicos (pacientes, estudiantes y comunidad general). Este enfoque los prepara para enfrentar desafíos reales en su futura práctica profesional, promoviendo un compromiso ético y social con la salud pública.

La conexión con su vida cotidiana se establece al comprender cómo decisiones informadas y responsables en el uso de medicamentos pueden prevenir daños, ahorrar recursos y mejorar resultados en salud, lo que es fundamental para su formación integral como futuros farmacéuticos.

### Objetivos de Aprendizaje

- Analizar los factores que afectan la seguridad del paciente relacionados con el uso irracional de medicamentos.
- Diseñar estrategias innovadoras de sensibilización para promover el uso racional de medicamentos en diferentes comunidades.
- Evaluar el impacto del uso racional de medicamentos en la optimización de la calidad de la atención médica y los recursos financieros.
- Argumentar la importancia de reducir la automedicación mediante campañas educativas efectivas.
- Colaborar en equipo aplicando técnicas de gamificación para fortalecer el compromiso y la motivación en el aprendizaje.

### Recursos Necesarios

- Salón con espacio para trabajo en equipo (mesas para 5 personas por grupo).
- Computadoras portátiles o tabletas con acceso a internet (1 por grupo).
- Pizarras blancas o rotafolios y marcadores.

- Material impreso: hojas con datos estadísticos sobre uso racional de medicamentos y casos clínicos breves.
- Proyector y pantalla para presentaciones.
- Plataforma digital para gamificación (Kahoot o similar) configurada con preguntas sobre uso racional de medicamentos.
- Insignias digitales o físicas para premiar avances y participación.
- Reloj o cronómetro visible para control de tiempos.

## Requisitos Previos

- Conocimientos básicos de farmacología y farmacoterapia adquiridos en asignaturas previas.
- Familiaridad con conceptos fundamentales de seguridad del paciente y atención farmacéutica.
- Habilidades para trabajo colaborativo y comunicación efectiva.
- Experiencia previa en dinámicas de grupo o participación en actividades lúdicas académicas.

## Actividades

### Fase de Inicio

**Tiempo estimado:** 10 minutos

#### Propósito de la sesión:

Introducir a los estudiantes en el tema del uso racional de medicamentos destacando su importancia para la seguridad del paciente y la eficiencia del sistema de salud. Motivar la participación activa mediante un reto inicial basado en gamificación que active sus conocimientos previos y genere interés.

### Activación de conocimientos previos

**Docente:** “Para comenzar, vamos a realizar una breve encuesta interactiva mediante Kahoot que contiene preguntas sobre los riesgos de la automedicación y el impacto del uso irracional de medicamentos. Responderán individualmente para activar lo que ya saben.”

**Estudiantes:** Acceden con sus dispositivos, responden las preguntas rápidas y observan el ranking provisional.

### Motivación y enganche

**Docente:** “¿Sabían que aproximadamente el 50% de los medicamentos se usan de forma inadecuada en el mundo? Esto genera millones de eventos adversos y costos innecesarios. Hoy serán diseñadores de una campaña para cambiar esta realidad. ¿Quién estará listo para el reto?”

### Contextualización

**Docente:** “Como futuros farmacéuticos, ustedes tienen un rol clave en la promoción del uso racional de medicamentos. No solo es cuestión técnica, sino también social y educativa. En esta sesión, aplicarán sus conocimientos para crear estrategias que impacten positivamente a la comunidad.”

**Estudiantes:** Escuchan, reflexionan y se organizan en equipos de cinco.

## **Fase de Desarrollo**

**Tiempo estimado:** 40 minutos

### **Presentación del contenido:**

**Docente:** “Ahora vamos a trabajar en equipos para diseñar una estrategia innovadora de sensibilización. Para ello, revisaremos brevemente algunos conceptos clave, luego aplicaremos lo aprendido en actividades gamificadas que los retarán a pensar creativamente.”

### **Actividad 1: Mini debate y análisis de casos (15 minutos)**

- **Objetivo específico:** Analizar factores que afectan la seguridad del paciente y la automedicación.
- **Instrucciones:**
  - Docente entrega a cada equipo dos casos breves con situaciones de uso irracional de medicamentos.
  - Los equipos deben leer, discutir y responder: ¿Qué riesgos existen? ¿Cómo afecta la calidad de atención y recursos?
  - Luego, cada equipo expone un resumen de su análisis en 3 minutos.
- **Organización:** Grupos de 5 integrantes.
- **Producto:** Resumen verbal y apuntes en pizarra o rotafolio.
- **Rol del docente:** Facilita la discusión haciendo preguntas como “¿Qué alternativas podrían haberse aplicado?”, “¿Qué consecuencias económicas y sociales identifican?”

### **Actividad 2: Creación de la estrategia gamificada (20 minutos)**

- **Objetivo específico:** Diseñar estrategias innovadoras para promover el uso racional de medicamentos.
- **Instrucciones:**
  - Docente presenta pautas para diseñar campañas: mensajes claros, públicos objetivos, canales de comunicación y uso de elementos lúdicos (puntos, retos, recompensas).
  - Cada equipo debe elaborar un boceto de campaña para un público seleccionado (pacientes, estudiantes o población general), integrando al menos tres elementos de gamificación.
  - El diseño debe incluir título, descripción breve, actividades o retos propuestos y tipo de recompensas.
- **Organización:** Grupos de 5 integrantes.
- **Producto:** Boceto escrito o gráfico en rotafolio o documento digital.
- **Rol del docente:** Asesora, orienta y plantea preguntas guía como “¿Cómo motivarán la participación?”, “¿Qué riesgos previenen con su campaña?”, “¿Cómo medirán el impacto?”

### **Actividad 3: Presentación rápida y votación gamificada (5 minutos)**

- **Objetivo específico:** Evaluar y argumentar la importancia de reducir la automedicación y optimizar recursos mediante campañas.
- **Instrucciones:**
  - Cada equipo presenta su estrategia en máximo 1 minuto.
  - Los demás equipos votan con puntos (usando una app o tarjetas) la propuesta más original, clara y efectiva.
  - Se asignan insignias digitales o físicas a los equipos mejor valorados.
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Presentaciones orales y votación registrada.
- **Rol del docente:** Modera, anima y entrega retroalimentación positiva enfocada en el cumplimiento de objetivos.

### Diferenciación:

- **Para estudiantes que terminan antes:** Se les invita a diseñar un cuestionario breve para evaluar el conocimiento de la comunidad tras la campaña.
- **Para estudiantes que requieren apoyo:** El docente proporciona ejemplos concretos de campañas y guía paso a paso durante la creación del boceto.

### Transiciones:

Al concluir el debate y análisis, el docente conecta enfatizando la necesidad de traducir ese análisis en acciones concretas, para luego introducir la creación de campañas gamificadas. Después de diseñar, se invita a compartir y votar, cerrando el ciclo de aprendizaje activo.

## Fase de Cierre

**Tiempo estimado:** 10 minutos

### Síntesis

**Docente:** “Vamos a consolidar lo aprendido creando entre todos un mapa mental colectivo en la pizarra con los conceptos clave: seguridad del paciente, calidad, recursos, automedicación y gamificación.”

**Estudiantes:** Proponen ideas y el docente las organiza visualmente.

### Reflexión metacognitiva

- ¿Cómo contribuye su estrategia a mejorar la seguridad del paciente?
- ¿Qué elementos de gamificación consideran más efectivos para motivar a la comunidad?
- ¿De qué manera creen que esta experiencia les ayudará en su futura práctica profesional?

**Docente:** Invita a responder en voz alta o por escrito, fomenta intercambio breve de ideas.

### Retroalimentación

**Docente:** Ofrece comentarios inmediatos destacando fortalezas y áreas de mejora en las campañas diseñadas, enfatizando el cumplimiento de objetivos y la creatividad aplicada.

## **Transferencia**

**Docente:** “Les animo a aplicar estas habilidades y conocimientos en futuras actividades académicas y en su práctica profesional, recordando que el uso racional de medicamentos es un compromiso ético y social.”

## **Tarea o reto**

**Docente:** “Como tarea, cada equipo debe preparar un plan detallado para implementar su campaña en un contexto real o simulado, incluyendo cronograma, recursos y evaluación de impacto. Lo entregarán en la próxima clase para continuar con su desarrollo.”

## **Evaluación**

### **Tipo de evaluación:**

- **Diagnóstica:** En la fase de inicio mediante la encuesta Kahoot para identificar conocimientos previos.
- **Formativa:** Durante el desarrollo, observando participación en debate, diseño de campañas y presentación.
- **Sumativa:** En el cierre, a través de la calidad del boceto de campaña y reflexión metacognitiva.

### **Criterios de evaluación:**

- Capacidad para analizar críticamente riesgos y factores relacionados con el uso irracional de medicamentos (Objetivo 1).
- Creatividad y pertinencia en el diseño de estrategias innovadoras para la sensibilización (Objetivo 2).
- Comprensión del impacto en calidad de atención y recursos financieros (Objetivo 3).
- Claridad y fundamentación en la argumentación sobre la reducción de automedicación (Objetivo 4).
- Colaboración efectiva y aplicación de técnicas de gamificación en equipo (Objetivo 5).

### **Instrumentos sugeridos:**

- Rúbrica para evaluación del boceto de campaña (incluye creatividad, fundamentación, aplicabilidad y uso de gamificación).
- Lista de cotejo para participación en debate y presentación.
- Observación directa y registro anecdótico del docente.
- Autoevaluación y coevaluación entre equipos para fortalecer reflexión y compromiso.

### **Evidencias de aprendizaje:**

- Resultados de encuesta Kahoot inicial.
- Análisis y discusión de casos entregados.
- Boceto escrito o gráfico de la campaña gamificada.
- Presentación oral y votación de estrategias.

- Mapa mental colectivo y respuestas en reflexión metacognitiva.