

Gamificando el Uso Racional de Medicamentos: Innovando para la Comunidad

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, utilizando la metodología de gamificación para aumentar la motivación y el compromiso. Durante la sesión, los estudiantes explorarán cómo mejorar la seguridad del paciente, optimizar la calidad en la atención médica, administrar recursos financieros de manera eficiente y reducir la automedicación irresponsable. A través del trabajo colaborativo en equipos, diseñarán estrategias innovadoras de sensibilización dirigidas a distintos públicos de la comunidad, promoviendo así una reflexión crítica sobre su rol profesional y social.

Esta experiencia conecta directamente con la vida real de los estudiantes, al prepararlos para enfrentar retos actuales en la práctica farmacéutica y la educación sanitaria comunitaria. Además, fomenta habilidades de comunicación, creatividad y trabajo en equipo, esenciales para su desarrollo profesional. La sesión, dinámica y activa, integra elementos lúdicos como retos, puntos y recompensas para maximizar el aprendizaje y la participación.

Objetivos de Aprendizaje

- Analizar los factores que afectan la seguridad del paciente relacionados con el uso inadecuado de medicamentos.
- Diseñar una estrategia innovadora de sensibilización que fomente el uso racional de medicamentos dirigida a la comunidad.
- Evaluar el impacto potencial de la automedicación y proponer alternativas para reducirla.
- Argumentar la importancia de optimizar recursos financieros en la atención farmacéutica mediante prácticas responsables.
- Colaborar efectivamente en equipos para crear propuestas de sensibilización gamificadas.

Recursos Necesarios

- Salón de clase con espacio suficiente para trabajo en equipo (5 equipos de 5 integrantes).
- Computadoras o tablets con acceso a internet (al menos 1 por equipo).
- Proyector y pantalla para presentaciones.
- Material impreso: hojas de trabajo con casos clínicos y plantilla para diseño de estrategias.
- Pizarras blancas o rotafolios con marcadores.
- Aplicación digital para gamificación (por ejemplo, Kahoot o Quizizz) para preguntas rápidas.
- Insignias o stickers para premiar logros durante la sesión.

Requisitos Previos

- Conocimientos básicos en farmacología y farmacoterapia.
- Comprensión previa sobre conceptos de seguridad del paciente y atención farmacéutica.
- Habilidades básicas en trabajo colaborativo y comunicación.
- Familiaridad con el uso de herramientas digitales y plataformas de aprendizaje.

Actividades

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión: Presentar el tema y motivar a los estudiantes para que comprendan la relevancia del uso racional de medicamentos en su formación y futuro profesional.

Docente: Da la bienvenida y plantea la pregunta detonadora: "*¿Sabían que más del 50% de los medicamentos en el mundo se usan incorrectamente y esto afecta la seguridad del paciente y los recursos económicos?*"

Estudiantes: Reflexionan y comparten brevemente sus ideas iniciales.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Presenta un breve caso clínico real (impreso o proyectado) donde un paciente sufrió efectos adversos por automedicación irresponsable.
- **Estudiantes:** En parejas, leen el caso y responden: "*¿Cuáles fueron las causas del problema y qué podrían haberse evitado?*"

Motivación y enganche:

Docente: Comparte un dato curioso: "*El desperdicio anual de recursos por medicamentos mal usados equivale a millones de dólares que podrían invertirse en mejorar la salud pública.*" Invita a un reto: "*Al final de la sesión, cada equipo podrá ganar puntos para obtener una insignia exclusiva diseñando la mejor estrategia de sensibilización.*"

Estudiantes: Experimentan interés y se motivan con el reto.

Contextualización:

Docente: Relaciona el tema con su vida diaria y futura práctica profesional, enfatizando cómo el uso racional impacta en la salud comunitaria y la eficiencia del sistema sanitario.

Estudiantes: Comprenden la importancia y se preparan para participar activamente.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 40 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Introduce brevemente los conceptos clave del uso racional de medicamentos mediante una presentación interactiva de 5 minutos, intercalando preguntas rápidas con Kahoot para mantener la atención y promover la participación.

Actividad 1: Análisis crítico de escenarios

- **Objetivo específico:** Analizar los factores que afectan la seguridad del paciente.
- **Instrucciones:** Cada equipo recibe un escenario clínico diferente relacionado con problemas derivados del uso irracional de medicamentos (ej. automedicación, interacción medicamentosa, falta de adherencia). Deben identificar las causas, consecuencias y proponer soluciones.
- **Organización:** Grupos de 5 estudiantes.
- **Producto:** Listado de causas y soluciones, que presentarán brevemente.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol del docente:** Circula entre grupos, hace preguntas guía como: "*¿Qué riesgos para el paciente identifican?*", "*¿Cómo afecta esto a los recursos financieros?*", "*¿Qué estrategias podrían evitar este problema?*"

Transición: El docente llama a la atención y conecta el análisis con la siguiente actividad: "*Ahora usaremos esta información para crear estrategias que sensibilicen a la comunidad.*" **Actividad 2: Diseño gamificado de estrategias de sensibilización**

- **Objetivo específico:** Diseñar una estrategia innovadora de sensibilización que fomente el uso racional de medicamentos.
- **Instrucciones:** Cada equipo debe crear una propuesta gamificada para sensibilizar a un público específico (pacientes, estudiantes o población general). Deben incluir: nombre de la campaña, mensaje clave, tipo de juego o dinámica, recursos necesarios y cómo medirán el impacto.
- **Organización:** Grupos de 5 estudiantes.
- **Producto:** Presentación breve de la estrategia (máximo 5 minutos por equipo).
- **Tiempo:** 20 minutos para diseño y 5 minutos para presentaciones.
- **Rol del docente:** Facilita materiales, orienta con preguntas: "*¿Cómo captarán la atención del público?*", "*¿Qué incentivos incluirán para motivar el aprendizaje?*", "*¿Cómo aseguran que el mensaje sea claro y efectivo?*" Evalúa creatividad y coherencia.

Diferenciación:

- **Estudiantes que terminan antes:** Pueden ayudar a otros grupos o profundizar en la evaluación del impacto financiero y social de su propuesta.
- **Estudiantes que necesitan apoyo:** Reciben ejemplos de estrategias gamificadas y apoyo directo del docente para organizar ideas y estructurar su propuesta.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis:

- **Docente:** Solicita a cada equipo que aporte una idea clave de su estrategia para construir un mapa mental colectivo en la pizarra que resuma los aprendizajes sobre uso racional de medicamentos y gamificación.
- **Estudiantes:** Participan activamente y sintetizan conceptos.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo el diseño de estrategias gamificadas puede mejorar la seguridad del paciente y reducir la automedicación?
- ¿Qué desafíos encontraron al trabajar en equipo y cómo los superaron?
- ¿Cómo aplicarías lo aprendido en tu futura práctica profesional como farmacéutico?

Retroalimentación:

Docente: Ofrece comentarios inmediatos destacando fortalezas y sugerencias de mejora en las propuestas y participación, enfatizando la conexión con los objetivos de aprendizaje.

Transferencia:

Docente: Invita a los estudiantes a aplicar la metodología aprendida para futuras campañas comunitarias o proyectos académicos que promuevan el uso racional de medicamentos.

Tarea o reto:

Docente: Propone que cada equipo prepare un resumen digital de su estrategia para compartirlo en redes sociales universitarias o con una comunidad local, fomentando así la continuidad del aprendizaje.

Evaluación

Tipo de evaluación: Diagnóstica al inicio mediante el análisis del caso clínico; formativa durante el desarrollo con observación directa y retroalimentación en actividades grupales; sumativa en el cierre a través de la presentación y reflexión final.

- **Criterio 1:** Identifica y analiza correctamente factores que afectan la seguridad del paciente en escenarios clínicos. (Objetivo 1)
- **Criterio 2:** Diseña una estrategia gamificada coherente, creativa y aplicable para sensibilizar sobre el uso racional de medicamentos. (Objetivo 2)
- **Criterio 3:** Evalúa y argumenta el impacto de la automedicación y propone alternativas válidas. (Objetivo 3)
- **Criterio 4:** Demuestra colaboración eficaz en equipo durante el desarrollo de las actividades. (Objetivo 5)

Instrumentos sugeridos: Lista de cotejo para presentaciones y participación, rúbrica para evaluación de la estrategia de sensibilización, observación directa del docente durante actividades, autoevaluación y coevaluación entre pares.

Evidencias de aprendizaje: Productos generados incluyen el análisis escrito del caso clínico, la propuesta gamificada de sensibilización presentada, y la participación en el mapa mental colectivo y reflexión final.