

GAMIFICACIÓN PRÁCTICAS ATENCIÓN FARMACÉUTICA MEDIANTE APP MÓVIL

Autores

Maria José Zarzuelo^a; Celia Piquer-Martinez^a; Emma Luisa Graham^a; Fernando Martinez Martinez^a

^a *Pharmaceutical Care Research Group, University of Granada, Granada, Spain*

Introducción

La gamificación, proviene de las palabras “game” + “education” y consiste en una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de juegos al ámbito educativo-profesional, con la finalidad de conseguir mejores resultados, absorber mejor ciertos conocimientos, recompensar acciones concretas o mejorar ciertas habilidades. La utilización positiva de los teléfonos móviles en el aula puede ser una herramienta excelente para mejorar el aprendizaje y despertar el interés de los alumnos.

Justificación y necesidad del proyecto

Frente a una necesidad creciente de aumentar la atención y motivación del alumnado, la gamificación surge como un elemento complementario a las técnicas tradicionales docentes. Además, permite a los docentes realizar un seguimiento a tiempo real del progreso de los estudiantes, lo cual es de vital importancia para la detección temprana de posibles problemas.

La creación de este cuaderno supone la unión interdepartamental de los tres departamentos que conforman esta asignatura: Sección Farmacia, Asistencial, Social y Legal, Tecnología Farmacéutica y Farmacología, evitando la duplicación/solapamiento de contenido y optimizando el uso de recursos en las prácticas, pasando de haber 3 cuadernos en papel a uno digital. Se promueve así la coordinación docente y la colaboración entre departamentos y áreas de conocimiento.

Objetivos

Objetivo principal:

Mejorar el proceso de aprendizaje en las prácticas de Atención farmacéutica mediante la creación e implantación de una herramienta innovadora, basada en la gamificación, y el uso de un cuaderno digital.

Objetivos secundarios:

- Diseñar y elaborar un juego “modo aventura” en el que el alumno deberá ir superando las distintas pantallas (casos clínicos) enfocados a los Servicios Farmacéuticos Asistenciales que se imparten en la docencia de Atención Farmacéutica.
- Potenciar la adquisición de conocimientos por parte del alumnado siguiendo una estrategia innovadora, que implique la gamificación.
- Evaluar los resultados y satisfacción de los alumnos con el uso de la APP.
- Motivar e involucrar al alumnado.
- Mejorar los resultados académicos.
- Difundir el proyecto dentro de la Facultad de Farmacia de la UGR y entre universidades.

Origen del proyecto

Este proyecto surge como resultado del análisis a la docencia impartida durante el último curso 2021-2022, y la inquietud de querer mejorar y avanzar en la satisfacción, atención y motivación del alumnado. En este sentido, preguntamos a nuestros alumnos sugerencias para mejorar cada año. Tal y como está recogido en el documento “Encuesta de opinión y satisfacción a los alumnos de prácticas en Atención Farmacéutica. Curso 2021-2022”, el alumnado expresó un interés especial en el uso de dispositivos y tecnologías en el aula, siendo la mayor demanda en cuanto a mejoras, con hasta un 85%.

Material y métodos

El proyecto se divide en seis fases, de acuerdo a los cursos académicos 2022-2023 y 2023-2024, según orden cronológico y tareas previsto:

1. Fase de Elaboración:

Comprende tres etapas:

- Consenso entre los miembros del equipo: Documentación y revisión de la materia, selección de casos, redacción y adaptación del contenido de prácticas.

- Diseño de la app: Casos clínicos “modo aventura”, contenido descargable, incentivos y actividades.

- Desarrollo de la app: Creación de la herramienta para sistema Android e iOS, adaptable para ordenadores.

2. Fase de piloto:

Utilización de la app, como parte de la docencia de cada práctica, en grupos intervención, es decir, los alumnos que reciben la enseñanza usando esta herramienta.

3. Evaluación:

- Evaluación de la herramienta por los estudiantes a través de cuestionarios de opinión y satisfacción.
- Valoración de la utilidad, resultados y comparación con grupos control, es decir, grupos de alumnos que mantienen la enseñanza convencional usando el cuaderno en papel y sin app móvil.

4. Fase de mejora:

- Análisis de los resultados obtenidos e identificación de elementos de mejora.

- Incorporación de nuevas funcionalidades y mejoras mediante desarrollo informático.

5. Fase de ejecución e implantación:

a. Utilización y normalización de la aplicación en prácticas de Atención farmacéutica mejorada. b. Evaluación de la herramienta.

6. Fase de difusión de datos e informe

Divulgación de datos del proyecto en revistas científicas de reconocido prestigio ya identificadas (*JMIR Serious Games; International Journal of Serious Games; American Journal of Pharmaceutical Education; Advances in Health Sciences Education*)