



## Carta al Director

**La gamificación en la salud: un cambio en la formación sanitaria****Gamification in health: A change in health education**

Estimado Editor:

Cuando se habla del término jugar, siempre se ve asociado al entretenimiento o como una forma de poder distraerse sin aprovechar de manera productiva el tiempo que se emplea, sin tener en cuenta los beneficios que se podrían obtener en el ámbito de la salud. Por eso, un elemento que se viene incorporando en el aprendizaje es la gamificación, que es el uso de estrategias basadas en los juegos digitales que influyen en el desarrollo de las habilidades cognitivas y en la motricidad fina, con el propósito de transmitir mensajes, contenidos o con el fin de cambiar un comportamiento, siendo dichos aportes una contribución para los pacientes en tratamiento, debido a que se genera un proceso de enseñanza divertido, motivador y espontáneo que facilita el aprendizaje.

Las herramientas 2.0 y 3.0, son avances tecnológicos que, aplicados en el campo de la salud, permiten crear entornos multimedia, sistemas colaborativos y competencias, que brindan un refuerzo positivo a los pacientes. Por ello, es necesario tener en cuenta el rol importante de los juegos digitales en la formación de los profesionales de la salud y en la toma de decisiones frente a cualquier situación que se presente; por ejemplo, los juegos de acción, que en su mayoría muestran situaciones de apuro donde se debe tomar una decisión correcta, ayudan a fortalecer el sistema sensorial que es el encargado de procesar la información que percibimos<sup>1</sup>.

Por ello, en este contexto, es relevante conocer y aplicar las distintas herramientas digitales (juegos) que pueden ayudar para la mejora en la toma de decisiones, el tratamiento sintomático y los trastornos, como: el juego terapéutico Akili, que ayuda en el tratamiento del trastorno por déficit de atención con hiperactividad; el juego Playbenefit, a que el paciente mediante la actividad física y la alimentación pueda llevar una vida saludable; el Zona Zero VPH, a conocer e intercambiar el conocimiento sobre el virus del papiloma humano; el Game-abling, a mejorar la calidad de vida en los pacientes con parálisis cerebral; el Night Shift, a disminuir los errores en los diagnósticos de servicios de urgencias; el MySugr, a realizar un seguimiento de la diabetes tanto en niños y adultos, entre otros<sup>2,3</sup>.

Por las consideraciones señaladas, la gamificación nos permite iniciar un proceso de reforzamiento por medio de plataformas interactivas que nos ofrecen la facilidad de manejar información de manera sencilla. Por otro lado, facilitan la interacción que se da entre el profesional de la salud y el paciente, generando resultados positivos para un tratamiento adecuado. Para sumar al artículo, se mencionan otros elementos de la gamificación que ayudan a motivar a las personas y a realizar un aprendizaje de enseñanza emocional como: autenticidad,

aprendizaje a través del disfrute intenso, motivación intrínseca, premios y recompensas que sirven como un motivador potente<sup>4</sup>.

Finalmente, es necesario aprovechar las ventajas tecnológicas que nos brinda la sociedad y, de esa manera, innovar en el aprendizaje y hacer que sea más efectivo, tomando en cuenta los juegos digitales que fomentan el trabajo colaborativo y un manejo más flexible de la información, mejorando la manera en la que nos comunicamos y fortaleciendo las actitudes del paciente ante la toma de una decisión.

**Financiación**

No existen fuentes de financiación públicas ni privadas.

**Conflicto de intereses**

Ninguno.

**Contribuciones de autoría**

Los autores han contribuido con la redacción y revisión de la versión final.

**Bibliografía**

- Muñoz Fernández L, Díaz García E, Gallego Riestra S. Las responsabilidades derivadas del uso de las tecnologías de la información y comunicación en el ejercicio de las profesiones sanitarias. *An Pediatr.* 2020;95(5):307.e1–6. <https://doi.org/10.1016/j.anpedi.2020.03.003> Internet. consultado 01-Jun-2021.
- Wosik J, Fudim M, Cameron B, et al. Telehealth transformation: COVID-19 and the rise of virtual care. *J Am Med Inform Assoc.* 2020;27(6):957–62. <https://doi.org/10.1093/jamia/ocaa067> Internet. consultado 02-Jun-2021.
- Ruiz Balart C, Zúñiga Parada D. Aprendizaje de la seguridad asistencial en medicina intensiva. *ARS Med.* 2020;45(4):35–47 En Línea. consultado 08-Jun-2021. Disponible en: <https://arsmedica.cl/index.php/MED/article/view/1703>.
- Parra Mejías X, Antúnez Coca J, Torres Leyva D. La formación profesional pedagógica en estudiantes de enfermería durante pesquisaje en enfrentamiento a la COVID-19. *Rev Cubana Enferm.* 2020;36(0):1–11 En línea. consultado 09-Jun-2021. Disponible en: <http://www.revenfermeria.sld.cu/index.php/enf/article/view/3932>.

Mónica Regalado Chamorro  
 Universidad Privada del Norte, Lima, Perú  
 Autor para correspondencia.  
 E-mail address: [regaladomonica26@gmail.com](mailto:regaladomonica26@gmail.com)

Aldo Medina Gamero  
 Universidad Privada del Norte, Lima, Perú

Miriam Hinojosa Núñez  
 Universidad Continental, Huancayo, Perú

Alexander Rodríguez Pérez  
 Departamento de Humanidades, Universidad de San Martín de Porres,  
 Lima, Perú