

Gamificació

La gamificació pot millorar la qualitat de les pràctiques dels estudiants en incorporar elements de joc com puntuacions, insígnies i taules de classificació en els entorns d'aprenentatge clínic. Aquest enfocament augmenta la participació, la motivació i la competència de forma positiva, la qual cosa fa que l'aprenentatge sigui més interactiu i divertit en transformar conceptes clínics complexos, en activitats desafiantes i gratificants. La gamificació també fomenta una comprensió més profunda i la retenció del coneixement.



Com aplicar-lo:

Objectiu: incorporar tècniques de gamificació en la pràctica clínica.

1. Identificar els objectius d'aprenentatge; definir clarament les fites educatives que es pretenen assolir mitjançant la gamificació.
2. Elegir els elements de gamificació; seleccionar les mecàniques de joc adequades per integrar-les en l'experiència d'aprenentatge.
3. Dissenyar el marc del joc; crear un marc estructurat per a l'activitat gamificada, assegurant-se que s'alineï amb l'entorn clínic i els objectius d'aprenentatge. Això pot implicar exercicis de simulació, concursos d'estudis de casos o qüestionaris interactius.
4. Integrar el contingut clínic; incorporar contingut clínic i escenaris rellevants dins del joc per garantir el valor educatiu. Utilitzar estudis de casos realistes o simulacions que imitin els desafiaments clínics reals.
5. Implementar i facilitar; implementar l'activitat gamificada a la clínica, facilitant l'experiència per garantir que es mantingui centrada en els objectius d'aprenentatge.
6. Retroalimentació i reflexió; incorporar mecanismes per a la retroalimentació immediata dins del disseny del joc. Després de l'activitat, informar els estudiants sobre el seu aprenentatge i experiències.
7. Avaluar i adaptar; avaluar l'eficàcia de l'enfocament de gamificació per complir amb els objectius d'aprenentatge

Requisits Especials:

Proporcionar la tecnologia o els materials necessaris per a les activitats gamificades, com dispositius mòbils, aplicacions o equips de simulació. Dissenyar activitats que siguin inclusives i accessibles per a tots els estudiants, que s'adaptin a diversos estils i necessitats d'aprenentatge.

Mantenir un fort enfocament en la rellevància clínica per garantir que la gamificació millori els objectius educatius en lloc de distreure'ls.

Temps necessari:

Assignar diverses hores o dies per planificar i dissenyar l'activitat gamificada, segons la complexitat de la mecànica del joc i la integració del contingut. Les activitats gamificades poden variar des d'exercicis breus de 30 minuts fins a projectes més llargs de diverses sessions que abasten diverses setmanes.

Reserveu entre 1 i 2 hores per a la sessió informativa, la reflexió i l'avaluació posteriors a l'activitat per reforçar l'aprenentatge i recopilar comentaris per millorar.