

DOCUMENTO DE PROFUNDIZACIÓN

Gamificación y Aprendizajes Lúdicos

Caso: Simulador clínico en una facultad de Medicina



Caso: Simulador clínico en una facultad de Medicina

En varias universidades de salud en América Latina, se utilizan simuladores de paciente virtual (juegos serios médicos) donde el estudiante debe diagnosticar y tratar a un paciente digital con síntomas progresivos. El simulador genera escenarios aleatorios y el estudiante debe tomar decisiones en tiempo real.

Vínculo con el aprendizaje lúdico y la construcción del conocimiento:

- El estudiante aplica conocimientos previos de anatomía, fisiología y farmacología en un contexto simulado (Kolb: experiencia concreta).
- Cuando el paciente virtual empeora por una decisión incorrecta, el juego genera retroalimentación inmediata que el estudiante debe analizar (Kolb: observación reflexiva)
- El docente facilita una sesión de reflexión guiada, post-juego donde el grupo discute las decisiones tomadas y las conecta con los conceptos teóricos (Kolb: conceptualización abstracta)
- En la práctica clínica posterior, el estudiante aplica lo aprendido con mayor seguridad y criterio (Kolb: experimentación activa).

Resultado: *Los estudiantes que usaron el simulador mostraron mayor confianza, menor tasa de errores en prácticas reales y mejor retención de los protocolos clínicos en comparación con grupos que recibieron solo clases teóricas. El juego serio actuó como un puente entre el saber conceptual y el saber hacer profesional.*

¡Muy bien hecho! A lo largo de esta semana has podido explorar los conceptos de gamificación y Aprendizaje Basado en Juegos con mayor profundidad, aprender a diferenciarlos y a reconocer sus similitudes, y descubrir el universo de los juegos serios y su potencial transformador en la educación.

Pero lo más importante que has ganado esta semana es una mirada teórica fundamentada: ahora sabes que detrás de cada actividad lúdica que practiques en el aula hay decisiones pedagógicas sustentadas en teorías como el constructivismo de Piaget, el socio constructivismo de Vygotsky, el estado de flujo de Csikszentmihalyi, o el ciclo experiencial de Kolb. Comprender esto te permite diseñar experiencias de aprendizaje lúdico con propósito, rigor y coherencia didáctica.