

4 VOCES EN 10 MINUTOS: Estrategias educativas en cursos de vida. Éxitos y fracasos

Coordinador: Dr. Raúl David

Exploradores en diabetes: aprender jugando

Dra. Laura Pomares

Especialista en Nutrición, Centro médico CEGYM, Corrientes, Argentina

La gamificación se refiere al uso de atributos de juego en un contexto no lúdico. Los educadores de las profesiones de la salud recurren cada vez más a la gamificación para optimizar los resultados de aprendizaje de los pacientes y su entorno. Sin embargo, poco se conoce sobre el concepto de gamificación y sus posibles mecanismos de funcionamiento¹.

Lo lúdico involucra un proceso de pensamiento y mecánica de juego para atraer a los participantes y ayudar a resolver problemas. Los juegos educativos, mediante la aplicación del diseño y los elementos del juego en entornos de aprendizaje, motivan a los estudiantes a aprender y mejoran el proceso de enseñanza y aprendizaje². La autogestión de enfermedades crónicas es un problema de salud pública de interés mundial y la gamificación es una estrategia emergente para mejorar la participación de los pacientes en la autonomía y el empoderamiento de la enfermedad, y lograr así mejores resultados³.

Existen escasas publicaciones sobre el uso de herramientas de gamificación utilizadas en el campo de la diabetes mellitus (DM) de forma sistemática y sus efectos en el grupo objetivo. La educación diabetológica para el automanejo (EDAM) de la DM1 en niños y adolescentes es fundamental para mejorar la toma de decisiones y permite empoderar al paciente, generando mayor confianza y autonomía. Adicionalmente, el apoyo entre pares ha demostrado ser útil para mejorar la aceptación y la adherencia.

Con un enfoque similar al utilizado en el "Movimiento Scout", en la ciudad de Corrientes se desarrolló el programa educativo: "Exploradores en Diabetes", basado en los intereses de los participantes, niños y adolescentes con DM1, compuesto por un marco simbólico sugerente (para el cual se publicó un "Manual del Explorador en Diabetes")⁴, y un sistema progresivo de objetivos y actividades educativas variadas, incluyendo juegos, habilidades útiles y servicios a la comunidad. En el proyecto educativo, que incluyó herramientas de gamificación, se obtuvieron resultados positivos, con mejoras en las métricas del control de la DM, evaluadas por las bajadas de datos del monitoreo continuo de glucosa.

En conclusión, la gamificación de la DM tiene la capacidad de cambiar los comportamientos de salud entre todos los grupos de edad, y puede crear un entorno de aprendizaje innovador, atractivo e interactivo acompañado de diversión y compromiso.

Palabras clave: diabetes; educación; niños.

Bibliografía

1. Van Gaalen AEJ, Brouwer J, Schönrock-Adema J, Bouwkamp-Timmer T, Jaarsma ADC, Georgiadis JR. Gamification of health professions education: a systematic review. *Adv Health Sci Educ Theory Pract.* 2021 May;26(2):683-711. doi: 10.1007/s10459-020-10000-3.
2. Bigdeli S, Hosseinzadeh Z, Dehnad A, Sohrabi Z, Aalaa M, Haghani F, Atlasi R. Underpinning learning theories of medical educational games: a scoping review. *Med J Islam Repub Iran.* 2023 Mar 22;37:26. doi: 10.47176/mjiri.37.26.
3. Huang X, Xiang X, Liu Y, Wang Z, Jiang Z, Huang L. The use of gamification in the self-management of patients with chronic diseases: scoping review. *JMIR Serious Games.* 2023 Dec 22;11:e39019. doi: 10.2196/39019.
4. Manual del explorador en diabetes. Disponible en: <https://diabetes.org.ar/2020/wp-content/uploads/2024/02/MANUAL-DEL-EXPLORADOR-EN-DIABETES-SAD.pdf>.

4 VOICES IN 10 MINUTES: Educational strategies in life courses. Successes and failures

Coordinator: Dr. Raúl David

Diabetes explorers: learning by playing

Dr. Laura Pomares

Nutrition Specialist, CEGYM Medical Center, Corrientes, Argentina

Gamification refers to the use of game attributes in a non-game context. Health professions educators are increasingly turning to gamification to optimize learning outcomes for patients and their environment. However, little is known about the concept of gamification and its possible operating mechanisms¹.

Play involves a thought process and game mechanics to engage participants and help solve problems. Educational games, by applying game design and elements in learning environments, motivate students to learn and improve the teaching and learning process². Self-management of chronic diseases is a public health problem of global interest and gamification is an emerging strategy to improve patient participation in the autonomy and empowerment of the disease and thus achieve better results³.

There are few publications on the use of gamification tools used in the field of diabetes systematically and their effects on the target group. Diabetes education for self-management (EDAM) of type 1 diabetes (T1D) in children and adolescents is essential to improve decision-making and allows the patient to be empowered, generating greater confidence and autonomy. Additionally, peer support has been shown to be useful in improving acceptance and adherence.

With an approach similar to that used in the “Scout Movement”, the educational program: “Explorers in Diabetes” was developed in the city of Corrientes, based on the interests of the participants, children and adolescents with T1D, composed of a suggestive symbolic framework (for which a “Diabetes Explorer’s Manual” was developed⁴, and a progressive system of varied educational objectives and activities, including games, useful skills and community services. In the educational project that included gamification tools, positive results were obtained, with improvements in diabetes control metrics, evaluated by data downloads from continuous glucose monitoring.

In conclusion, diabetes gamification has the ability to change health behaviors among all age groups and can create an innovative, engaging and interactive learning environment accompanied by fun and engagement.

Key words: diabetes; education; children.