

GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA TERAPÉUTICA Y EDUCATIVA:

experiencia en el hospital de día de Salud Mental.

Autores: Federico Soler Tudela, Maite Fernández Lacabe, Miriam Fornos Toribio y Andrea Rager García.

INTRODUCCIÓN

La salud mental se enfrenta a una brecha asistencial, marcada por la detección insuficiente, el estigma y la baja adherencia al tratamiento. La gamificación, es decir, el uso de dinámicas de juego aplicadas a contextos clínicos, surge como estrategia motivadora y participativa para mejorar la implicación de los pacientes y los resultados terapéuticos.

OBJETIVOS

1. Definir el concepto de gamificación y sus aplicaciones en salud mental.
2. Analizar la evidencia científica disponible sobre su efectividad.
3. Explorar cómo podríamos implementarla en un hospital de día.
4. Y compartir una pequeña experiencia práctica y los resultados obtenidos.

METODOLOGÍA

Revisión narrativa de la literatura reciente y aplicación práctica de una dinámica gamificada mediante Kahoot! en un Hospital de Día de Salud Mental, diseñada y dirigida por enfermería especialista en salud mental.

CONCLUSIÓN

La gamificación complementa la terapia tradicional al mejorar la motivación, la adherencia y la autonomía del paciente y potencia el papel innovador de la enfermería, que puede liderar estas intervenciones para ofrecer una atención más participativa y humanizada. No es solo "jugar", sino convertir la terapia en una experiencia significativa que favorezca la recuperación.

DESARROLLO

La gamificación introduce puntos, niveles y retos a las actividades terapéuticas para hacerlas más atractivas.

En salud mental se ha aplicado en varios trastornos, mejorando la implicación, la atención, la motivación y la adherencia al tratamiento. Para enfermería es una herramienta útil para reforzar la educación sanitaria, el acompañamiento y el aprendizaje de habilidades, con evidencia de mejoras en conocimiento, autoeficacia y continuidad de cuidados cuando las intervenciones son lideradas por enfermeras especialistas en Salud Mental.

La actividad con Kahoot! permitió evaluar conocimientos, introducir contenido y fomentar la participación. Se observó más interacción, cohesión grupal, ganas de repetir y un aprendizaje más activo. Estos resultados respaldan integrar la gamificación en los planes de cuidados de enfermería para potenciar la adherencia, la participación y la relación terapéutica



ASOCIACIÓN
ESPAÑOLA DE ENFERMERÍA
DE SALUD MENTAL



BIBLIOGRAFÍA