



DGTIC UNAM  
DIRECCIÓN GENERAL DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN



8º Encuentro universitario de mejores prácticas de uso de TIC en la educación

#educatic2022

La docencia en las modalidades híbridas  
27, 28 y 29 de julio

# Gamificación para desarrollar habilidades clínicas en medicina

Nancy Patricia Jara Gutiérrez\*, María Inés Maldonado Arango\*\*, Florina Gatica Lara\*

\*Facultad de Medicina, UNAM; \*\*Universidad de la Sabana

## NUESTRA EXPERIENCIA



Gamificación para desarrollar una práctica híbrida de laboratorio de morfofisiología, con estudiantes de segundo semestre de Medicina. Desarrollaron competencias clínicas, trabajo en equipo, comunicación y resolución de problemas.



## NOS PREPARAMOS EN CASA (PRELABORATORIO)

Envío de **guía práctica EGO** y un **artículo** a los estudiantes.  
Integración de equipos y asignaron roles  
Indicaciones generales para la práctica de gamificación en el aula

## DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA



### EN EL LABORATORIO PRESENCIAL

4 integrantes de equipo acuden al laboratorio presencial, roles:



### ESTUDIANTE EN LÍNEA (TEAMS)

Llamado "gerente", resuelve retos (forms) de la práctica, con asesoría de su equipo.



Especialistas

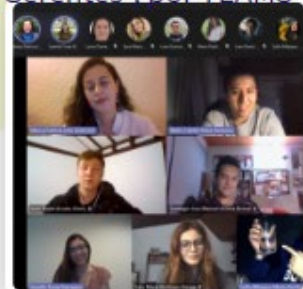


## LA EXPERIENCIA HÍBRIDA



Interacción síncrona

"Gerentes", por TEAMS



## CÓMO SE GAMIFICA CON LAB\_EGO