



Revista de Calidad Asistencial

www.elsevier.es/calasis



NOTICIAS DE LA SECA

Tertulias con expertos en calidad asistencial. Gamificación ¿qué nos enseñan los videojuegos?

El pasado 23 de abril tuvo lugar la tertulia sobre Robótica y Calidad de Vida de los Pacientes que organizó la Asociación Madrileña de Calidad Asistencial (AMCA) en colaboración con la Subdirección de Calidad y la Dirección General de Investigación, Formación e Infraestructuras Sanitarias del SERMAS.

Juan Jesús Fernando Valera Mariscal, Director de Proyectos en INICIARRHH y del proyecto Gamificat.com para la difusión y el diseño de la *gamificación* en las empresas, presentó un método, conocido

como “*gamificación*”, que utiliza el juego como vía de desarrollo de las personas tanto a nivel personal como profesional. Se considera que el juego es un procedimiento natural de aprendizaje de los animales y el hombre, por lo que se puede usar este potencial para adquirir nuevos conocimientos o habilidades. Introduciendo una serie de elementos, como son: el premio, el score, el desafío, el equilibrio entre complejidad y habilidad del jugador, todo orientado a establecer motivación y afán de superación. Se sabe que, aproximadamente, el 70% de las grandes organizaciones gamifican algunos de sus procesos, y el crecimiento reciente es exponencial.