

Por qué usar la gamificación en salud

Lecciones aprendidas desde la industria del videojuego



Anna Sort



@LostNurse

PlayBenefit



@play_benefit

Anna Sort

Enfermera con una misión: Hacer la salud divertida. Apasionada de los videojuegos y el “engagement design”

Emprendedora, blogger y conferenciante. **Enfermera de profesión**, un máster de Sistemas Cognitivos y Media Interactiva, con una especialización singular TIC-Salud. Actualmente trabaja como “engagement designer” en las áreas de Salud y Márketing, así como es profesora en varias universidades internacionales (**Stanford, Universitat de Barcelona, Blanquerna, UAB**) y colaboradora en proyectos y congresos de **Serious Gaming y Gamificación**.

Mi LinkedIn: [linkedin.com/pub/anna-sort](https://www.linkedin.com/pub/anna-sort)

Mi Blog: <http://lostinurseinthedigitalera.wordpress.com/>

Podéis encontrar algunas de mis charlas en la web de mi compañía (www.playbenefit.com), así como en mi blog o LinkedIn.



Stanford
University



Por qué la gamificación en salud



1. Transformar estrés en reto



- 1. Transformar estrés en reto**
- 2. Juntos es mejor que solos**




- 1. Transformar estrés en reto**
- 2. Juntos es mejor que solos**
- 3. Creer en nosotros mismos**





1. Transformar estrés en reto

A person is seen from behind, holding a large checkered flag that is waving in the air. The person is wearing a light-colored shirt and a dark vest. The background is a solid red color. The text is overlaid in the center of the image.

**Cuando jugamos,
tenemos una
mentalidad de reto**

Competencia y Autonomía



6

Moves:
13

Score:
70220





2. Juntos es mejor que solos



Encontramos aliados

Gente con la que puedes contar

1 5 2

6

Moves:
13

Score:
70220

Relatedness / Relacionarse





3. Creer en nosotros mismos



Jugar a juegos promueve un estado de “auto-eficacia”



Jugamos personajes épicos con historias épicas

Encontrar propósito a tus esfuerzos

Sentido, Progreso y Feedback

Sentido, Progreso y Feedback

El deseo de mejorar, sin importar cuantas veces hace falta repetir

The background is a soft, pinkish-red winter scene. On the right, a snowman is built on a wooden crate, with a carrot nose, stick arms, and a coal mouth. In the center, a red heart icon with a white play button is surrounded by a white glow. The scene is filled with falling snowflakes and a large, dark shadow of a hand reaching down from the top left.

Mantenerme distraído para no sentir dolor

The background of the slide is a screenshot of the Candy Crush game. It shows a grid of various colored candies (red, orange, yellow, green, blue, purple, pink) with special candies like striped and wrapped ones. On the left, there are game statistics: 'Moves: 13' and 'Score: 70220'. At the top left, there are icons for a hand, a plus sign with a house, and a bomb. A red heart icon with a play button is centered over the grid. The text 'Experiencias traumáticas: Impresión en la memoria' is overlaid in white on the grid.

Experiencias traumáticas: Impresión en la memoria

A photograph of a wheelchair basketball game in progress. The court is dark with white lines. Several players in red jerseys with "CANADA" and white jerseys are visible. One player in a white jersey has "Londo" and "5" on their back. Another player in a white jersey has "14" on their back. A player in a red jersey has "5" on their front. A player in a red jersey has "14" on their front. The background shows spectators and a "BT" logo. The text "2012" is visible on the court floor.

Todos tenemos la capacidad de acceder nuestras fortalezas a través de los juegos:

- 1. Transformar estrés en reto**
- 2. Juntos es mejor que solos**
- 3. Creer en nosotros mismos**

“Patient attitudes overwhelmingly influence recovery process”

“Not sure about healing faster, but definitely healing better”

Infectious disease doctor with +50 years experience



Thank you! / ¡Gracias!

Anna Sort



@LostNurse

PlayBenefit



@play_benefit

