

CONFERENCIA DE CLAUSURA

Moderadores: **Cristina Vilaplana.** Institut d'Investigació. Hospital Germans Trias i Pujol. Badalona.
Àngels Orcau. Fundació de la Unió de Investigació en Tuberculosis de Barcelona.

Gamificación para aumentar el conocimiento sobre la tuberculosis

Diego Aznar^{1,2}, Mariona Cortacans¹⁻³, Maria Vidal¹⁻³, Pablo Soldevilla¹⁻⁴, Kaori Fonseca^{1,4}, Cristina Vilaplana^{1,3,4}

¹Unidad de Tuberculosis Experimental (UTE), Instituto de Investigación y Hospital Germans Trias i Pujol (IGTP), Badalona, Barcelona. ²Departamento de Genética y de Microbiología, Universidad Autónoma de Barcelona, Cerdanyola del Vallès, Barcelona. ³Servicio de Microbiología, Laboratorio Clínico de la Metropolitana Norte, Hospital Universitario Germans Trias i Pujol, Badalona, Barcelona. ⁴Centro de Investigación Biomédica en Red de Enfermedades Respiratorias (CIBERES), Madrid.

Correspondencia:

Diego Aznar

E-mail: daznar@igtp.cat

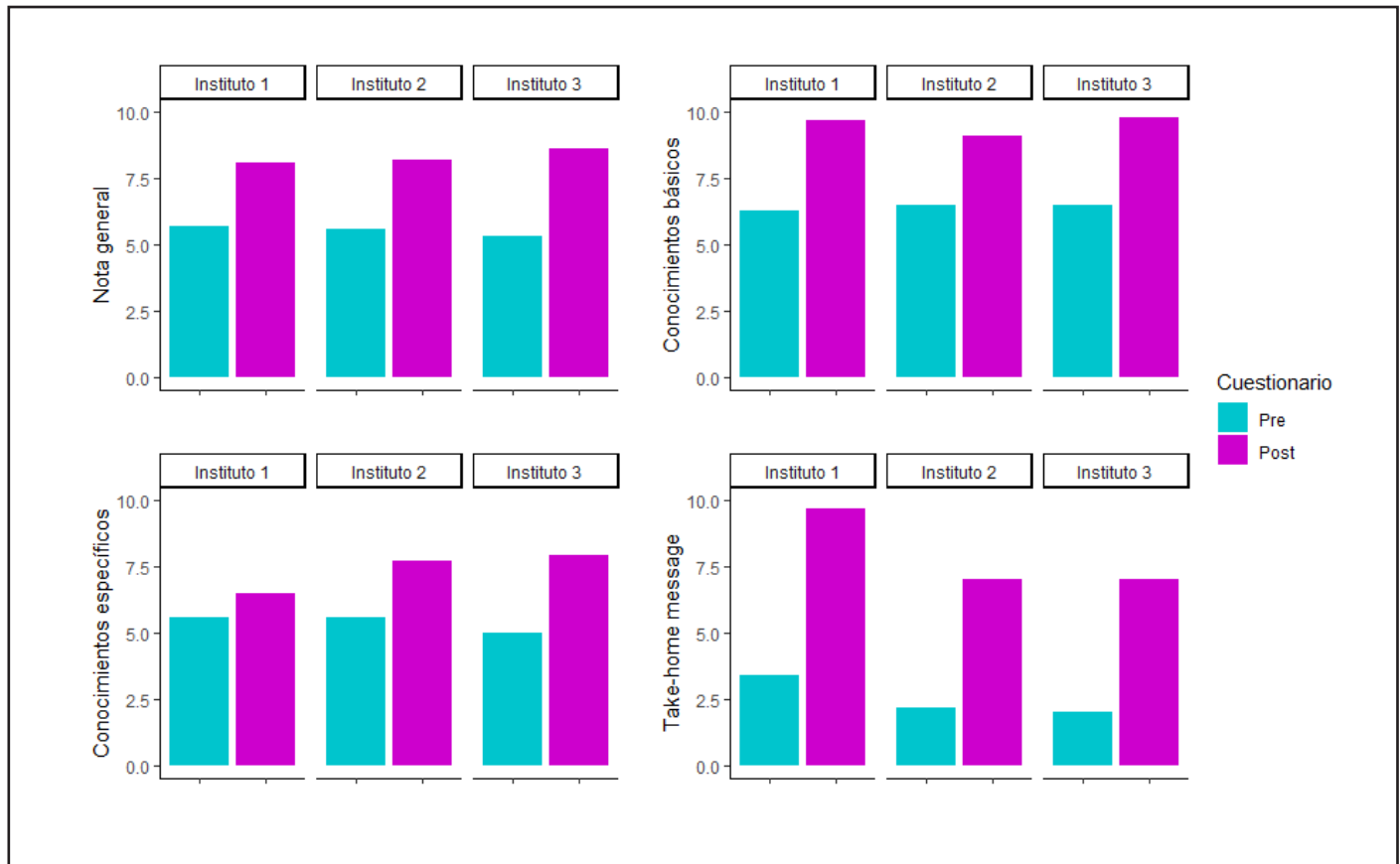
La tuberculosis es una enfermedad que en años recientes ha padecido de estigma debido a que factores económicos y sociales propician su propagación. Para afrontar la desinformación y reducir el estigma, es necesario informar al público general sobre en qué consiste esta enfermedad, cómo se contagia, cómo se puede prevenir y cuál es el tratamiento. Lo más común es que se realicen charlas informativas sobre el tema, lo cual puede dificultar la captación del mensaje por parte del público por falta de interés. Es en este punto en el que una estrategia interactiva y memorable que despierte el interés de los participantes y produzca un incremento significativo de los conocimientos sobre la tuberculosis resultaría clave.

Con el apoyo del Departamento de Investigación y Universidades de la Generalidad de Cataluña a través del proyecto 2021SGR00920 y de una campaña de redondeo solidario de los supermercados Condis, en la Unidad de Tuberculosis Experimental (UTE) del Instituto de Investigación Germans Trias i Pujol (IGTP), hemos ideado y desarrollado "Amenaza tuberculosis", el primer juego de mesa con el propósito de incrementar el conocimiento y desmentir mitos sobre la tuberculosis, al mismo tiempo que los participantes colaboran y se divierten. Se trata

de un juego de rol en el que entre tres y seis jugadores asumen los roles de médicos, epidemiólogos e investigadores y deben trabajar en equipo para contener un brote de la enfermedad. El aumento en el conocimiento sobre la tuberculosis se mide con la aplicación de un cuestionario anónimo de diez preguntas de opción múltiple antes y después de la actividad. Este cuestionario se divide en preguntas de conocimientos generales sobre la enfermedad, conocimientos específicos y el mensaje que deberían llevarse a casa los participantes, que es que la cooperación activa entre sistema sanitario e investigación es lo más importante para contener la enfermedad. Actualmente se disponen de ocho copias del juego completo, que incluye un tablero, cartas, fichas y caja personalizada, con las instrucciones y elementos del juego disponibles en cuatro idiomas (catalán, castellano, inglés y francés).

Nuestra intención es acercar el juego a la comunidad mediante la realización de partidas en institutos y eventos de divulgación científica, algo que ya se ha probado y ha generado buenos resultados. En las tres sesiones que se han llevado a cabo hasta la fecha en institutos de la provincia de Barcelona, han participado 84 estudiantes de una edad media de 15.8 años. En la Figura 1 se

Figura 1. Resultados de los cuestionarios pre y post de los tres distintos institutos a los que se ha llevado el juego hasta la fecha.



puede observar el incremento de la nota general, así como en las distintas secciones del cuestionario cuando se comparan los resultados de los cuestionarios previos y posteriores al juego. En el cuestionario posterior a la actividad, se ha preguntado por la satisfacción de los participantes en una escala del 1 al 5, obteniendo un 4,7 de media de las tres sesiones.

Varios institutos y centros de investigación se han mostrado interesados por el juego, por lo que se continuarán las sesiones

de juego en institutos de toda Cataluña. Además, se ha pedido financiación a la Fundación Española para la Ciencia y la Tecnología para poder producir más copias del juego y aumentar la escala e impacto de esta iniciativa. De igual manera, se está buscando una empresa para licenciar el juego y reducir los costes de producción, facilitando así el acceso para seguir contribuyendo a aumentar la concienciación sobre la tuberculosis y reducir el estigma asociado.