

II Jornada Comunicació i Salut

Divendres, 5 de juny de 2026



La gamificació com a palanca de comunicació interna per a la qualitat i la seguretat del pacient

Aina Vélez i Clara Borràs



**CONSORCI SANITARI
DEL MARESME**

Objectius



A la Fundació Hospital de l'Esperit Sant entenem la comunicació interna com una eina de transformació organitzativa.

Els reptes vinculats a la qualitat assistencial i la seguretat del pacient requereixen estratègies que vagin més enllà de la transmissió d'informació i promoguin la participació activa dels professionals.

Per aquest motiu, impulesem iniciatives de gamificació que converteixen els missatges clau en experiències compartides d'aprenentatge.

Què volem aconseguir?

- Reforçar la cultura de seguretat del pacient
- Afavorir l'aprenentatge experiencial
- Incrementar la participació dels professionals
- Potenciar el treball en equip i la cohesió interna
- Transformar continguts tècnics en experiències memorables
- Fer visibles les iniciatives liderades pels mateixos professionals.



Metodologia

Un model de co-creació entre comunicació i professionals

- ✓ Activitats breus i integrades en la jornada laboral (màxim 30 minuts).
- ✓ Impulsades pels professionals, a partir de necessitats detectades pels equips i les comissions.
- ✓ Basades en la realitat assistencial, amb reptes i situacions del dia a dia.
- ✓ Aprenentatge actiu i col·laboratiu, mitjançant la participació, la resolució de casos i el treball en equip.
- ✓ Comunicació com a facilitadora, amb el disseny de les activitats, la campanya de difusió i el reconeixement dels equips impulsors.



Resultats

Joc ProSomniUM

Repte: millorar el descans dels pacients hospitalitzats.

Mitjançant una dinàmica participativa, els professionals van identificar accions concretes per reorganitzar les cures i minimitzar les interrupcions innecessàries durant la nit.



Des de ProSomniUM us presentem al Sr. Quispe, un home de 68 anys que va venir a urgències manifestant dolor abdominal intens i vòmits. Igual després de fer el resultat d'uns analítiques i tests radiològics, els cirurgians van decidir que s'havia de quedar ingressat al nostre hospital.

OBJECTIU DEL JOC: aconseguir que el Sr. Quispe passi un bon dia de descans a la FHEs durant el seu ingress.

CONTINGUT: Cartolina de l'auca, 12 vinyetes plastificades i 1 fullaig vermell i 1 rotlloig negre.

CATEGORIES: - Dilegels i observacions
- Vinyetes
- Hores

QUÈ HEU DE SABER?

- Després d'acabar un subtema per anar jugant l'auca.
- La cartolina que s'ha de ficar a l'auca s'ha de marcar amb el subtema del dia.
- Per identificar la cartolina s'ha d'observar el color de la dreta.
- Un mateix jugador no pot fer més d'un pas al dia.
- No es pot jugar individualment.
- Hi ha un límit de 30 minuts.
- S'ha d'utilitzar exclusivament el material entregat a la hora del joc.
- La data d'entrega de les vinyetes veu del 28 de novembre fins al 1 de desembre.
- Les cartelines amb les vostres històries s'entreguen a Seguretat d'Informació (SI) (Màgicam plaça 8).
- Si teniu alguna pregunta, a partir del dilluns, baseu en la web que afegim que us han deixat els últims 10 dies del projecte de la humanització.

COM JUGAR?

- 1 Ordeneu les vinyetes sobre la cartolina.**
Indicacions: cada línia es correspon amb un torn de treball (matí, tarda i nit). Ordeneu les cures al llarg del dia de forma cronològica. Utilitzeu els adhesius per fixar les vinyetes a la cartolina.
- 2 Poseu les hores dels rotlloigs de la cartolina.**
Indicacions: penseu en les millors hores per realitzar les cures i afavorir el descans del Sr. Quispe. El torn al qual es correspon cada vinyeta està indicat amb un rotlloig, on la franja horària de color vermell és la corresponent al torn.
- 3 Ompliu els dilegels i les observacions de tota la cartolina.**
Pistes: el projecte ProSomniUM va sortir del Pla d'Humanització de la FHEs.

PUNTAUATGE DEL JOC:

5 pts. **18 pts.** +2 punts extra

1. Què corre de les vinyetes? 2. Què corre de les vinyetes? 3. Què corre de les vinyetes?

Amb la història elaborarem un poster dedicat a afavorir el descans dels pacients ingressats a la FHEs que servirà al projecte de humanització de la FHEs.

Compromisos amb el descans dels pacients

Observacions: 1. Evitar la interrupció innecessària. 2. Evitar l'entrada i sortida de la sala de descans. 3. Evitar la interrupció innecessària. 4. Evitar la interrupció innecessària. 5. Evitar la interrupció innecessària. 6. Evitar la interrupció innecessària. 7. Evitar la interrupció innecessària. 8. Evitar la interrupció innecessària. 9. Evitar la interrupció innecessària. 10. Evitar la interrupció innecessària. 11. Evitar la interrupció innecessària. 12. Evitar la interrupció innecessària.

Impacte

- Un 63% dels participants va aplicar canvis en la seva pràctica assistencial després de l'activitat.
- Elaboració col·laborativa d'una auca de bones pràctiques

Resultats

Higiene de Mans- Cluedo i Gimcanes

Transformació dels continguts de prevenció d'infeccions en una experiència immersiva basada en la resolució de casos.

Valor afegit

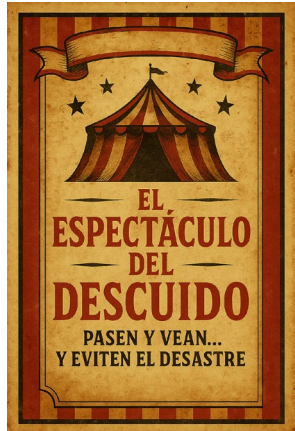
- Alta participació.
- Aprenentatge basat en la resolució de problemes.
- Major implicació dels professionals respecte als formats tradicionals.



Resultats

Escape Room- Seguretat del Pacient

Escape room amb temàtica de circ amb proves dinàmiques sobre seguretat del pacient (identificació activa, medicació segura i prevenció de caigudes).



Impacte

Hi van participar un 80% dels professionals d'infermeria que van valorar l'activitat amb excel·lent, sobretot per la creativitat de les proves.

[17S, Dia de Seguretat del Pacient. Escape Room, "El Gran Circ El Pomba"](#)

Conclusions

- **La gamificació** és molt més que una activitat lúdica, és una estratègia de comunicació interna que permet transformar missatges institucionals en experiències significatives capaces de generar aprenentatge, implicació i canvi.
- **El nostre entorn hospitalari**, proper i familiar, fa especialment gratificant impulsar iniciatives compartides que fomenten la creativitat i el treball conjunt.
- **Des de comunicació**, ens posem al servei dels professionals per acompanyar i facilitar aquestes iniciatives, creant les condicions perquè les idees es transformin en accions reals.



“Comunicar és també crear experiències que mobilitzin les persones”