

Cita: Castañeda Hernández G, Noël F, Xexéo G. Editorial. Jugando y aprendiendo: presentación de DiscoveRx, un juego digital para la divulgación científica del proceso de descubrimiento y desarrollo de fármacos. Lat Am J Clin Sci Med Technol. 2023 Jun; 5: 1-1.168-169.

Recibido: 6 de junio, 2023

Aceptado: 16 de junio, 2023

Publicado: 20 de junio, 2023

DOI: Número

EDITORIAL

Jugando y aprendiendo: presentación de DiscoveRx, un juego digital para la divulgación científica del proceso de descubrimiento y desarrollo de fármacos

La difusión de la ciencia, y específicamente de la Farmacología, es necesaria para permitir al gran público la comprensión de los procesos que permiten el desarrollo de un nuevo medicamento. Ésta es una tarea que los investigadores de América Latina deben considerar además de sus actividades en los laboratorios y en la práctica clínica.

Con base en la idea de que la ludificación es una forma interesante de enseñanza activa que asegura una mayor participación del público¹, un equipo multidisciplinario de la Universidad Federal de Río de Janeiro, Brasil, se ha dedicado a la producción de juegos sobre el proceso de descubrimiento y desarrollo de fármacos. Este equipo está liderado por el profesor Geraldo Xexéo —Doctor en Ingeniería de Sistemas y Computación, y experto en desarrollo de juegos—, y el profesor François Noël —farmacólogo que acaba de ser elegido como «Educador de Farmacología del Mes» (junio) por la IUPHAR (International Union of Basic and Clinical Pharmacology).

Después del lanzamiento de SCREENER², un juego de mesa destinado a estudiantes de posgrado en el área de Farmacología y disciplinas afines en noviembre de 2021 (www.screener.com.br), ahora corresponde el turno al DiscoveRx*, un juego digital gratuito y disponible en la plataforma Google Play y también en itch.io para su uso en línea en una PC o un teléfono celular (<https://ludesufrj.itch.io/discoverx>).

En esta ocasión, los investigadores tienen como objetivo a un público de jóvenes que forma parte de la generación de «jugadores natos» y que crecieron en un medio donde todo es muy vívido, gráfico, rápido e intenso. Este tipo de público se siente más atraído por los juegos digitales, especialmente si pueden ser jugados en teléfonos celulares. DiscoveRx es un juego accesible que busca brindar conocimiento acerca de la temática de manera lúdica por lo que fue desarrollado con el propósito de proporcionar una experiencia divertida y educativa para los jóvenes.

Gracias al uso de los botones «Saber más», el juego también permite agregar información adecuada para una audiencia de adultos legos en el tema, pero ávidos de información tras la pandemia de COVID-19, que ha llamado la atención del gran público sobre la industria farmacéutica innovadora y su papel en la prevención, cura y control de numerosas enfermedades. De esta manera, este juego creado por profesores experimentados en las áreas de Farmacología, Ludología e Ingeniería de Computación podría convertirse en una herramienta esencial de divulgación científica en la población y también ser utilizado como material complementario para estudiantes universitarios de Farmacia y áreas afines.

DiscoveRx está compuesto por siete minijuegos secuenciales, cada uno correspondiente a una de las siete etapas del proceso de descubrimiento y desarrollo de fármacos descritos en el juego SCREENER: identificación de sustancias activas (*hits*), de *hits* a prototipos (*leads*); optimización de prototipos (*leads*); elección de candidato a fármaco y, finalmente, ensayos clínicos de fase I, II y III. El arte conceptual fue planificado con el objetivo de lograr una comunicación lúdica, crear personajes inclusivos y no causar desencadenantes emocionales ni reforzar estereotipos.

La versión disponible actualmente contiene los primeros tres minijuegos. Esta versión (1.0) se actualizará automáticamente a medida que los autores vayan creando y lancen los otros cuatro minijuegos. Se ha incluido la posibilidad de que el jugador elija entre cuatro idiomas (portugués, inglés, español y francés) para llegar a un público más amplio e internacional.

Debe tenerse en cuenta que se ha creado una página de inicio dedicada a este juego, con información en las cuatro lenguas: <http://discoverx.com.br/>

Latin American Journal of Clinical Sciences and Medical Technologies apoya decididamente este tipo de iniciativas e invita a sus lectores a jugar y aprender con DiscoveRx. ¡Divirtámonos!

*Clique el siguiente enlace para ver el infograma de DiscoveRx: https://lajclinsci.com/_fi/TD_5/ID_7/banner_marina.jpg

REFERENCIAS

1. Hope DL, Grant GD, Rogers GD, King MA. Gamification in pharmacy education: A systematic quantitative literature review. *Int J Pharm Pract.* 2022;XX:1–17.
2. Noël F, Xexéo G, Mangeli E, Mothé A, Marques P, Kritz J, et al. SCREENER, an educational game for teaching the Drug Discovery and Development process. *Braz J Med Biol Res.* 2021;54:11786.

Dr. Gilberto Castañeda Hernández

Editor en Jefe *Latin American Journal of Clinical Sciences and Medical Technology*
Ciudad de México, junio, 2023

François Noël

Laboratório de Farmacologia Bioquímica e Molecular, Instituto de Ciências Biomédicas, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, RJ, Brasil

Geraldo Xexéo

Laboratório de Ludologia, Engenharia e Simulação, Programa de Engenharia de Sistemas e Computação, COPPE, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, RJ, Brasil