

AJKD official blog

<https://ajkdblog.org/>

Edoardo Melilli

Servicio de Nefrología. Hospital Universitario de Bellvitge. L'Hospitalet de Llobregat, Barcelona

NefroPlus 2018;10(1):93

© 2018 Sociedad Española de Nefrología. Servicios de edición de Elsevier España S.L.U.

La web de interés de este número es AJKDblog, el blog oficial de la revista *American Journal of Kidney Disease* (AJKD). El blog (fig. 1) nació en 2011, gracias al impulso de unos editores visionarios y con la idea de potenciar la experiencia *online* de la misma revista.

Cada 4-5 días se publica un nuevo *post* sobre un artículo publicado en AJKD. Se trata de resúmenes cortos y que dan una introducción general sobre la temática del artículo que se comenta. Estos *posts* se difunden a través de otras plataformas (Twitter, Facebook, etc.), y se generan discusiones interesantes entre los autores de los mismos *posts*, los autores de los artículos y los nefrólogos activos en redes sociales.

El AJKDblog incluye Nephmadness (fig. 2), probablemente el mejor ejemplo de *gamification learning* aplicado a la nefrología.

Este juego sigue el modelo del sorteo de la NCAA de baloncesto de Estados Unidos. Los 32 equipos en este juego se sustituyen por

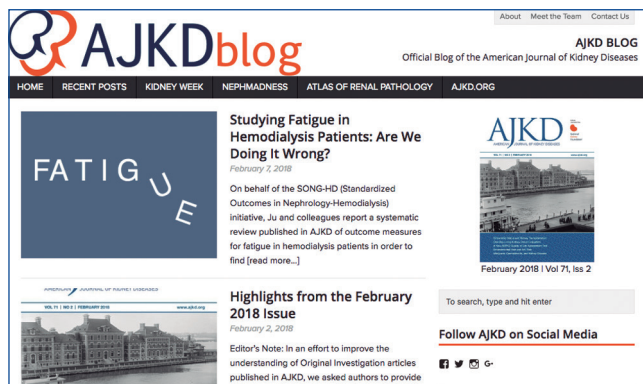


Figura 1

Correspondencia: Edoardo Melilli

Servicio de Nefrología.
Hospital Universitario de Bellvitge.
Carrer de la Feixa Llarga, s/n.
08907 L'Hospitalet de Llobregat.
emelilli@bellvitgehospital.cat

Revisión por expertos bajo la responsabilidad de la Sociedad Española de Nefrología.



Figura 2

32 temáticas nefrológicas. Un experto realiza un *post* sobre cada una de las temáticas y cada jugador tiene que rellenar una tabla (fig. 3) apostando por las temáticas que en su opinión llegarán a la final. Un panel de 9 expertos finalmente decide las temáticas que llegan a la final y la ganadora. Cuantas más temáticas acierta el jugador, más puntos obtiene. En 2017 participaron 736 jugadores desde todo el mundo. Durante el mes de duración del juego, en Twitter (#nephmadness) se genera un gran debate sobre las temáticas, con amistosas burlas entre los jugadores y en contra de los expertos del panel, culpables de haber elegido temáticas que hacen perder puntos preciosos a los jugadores.

En 2017, el AJKDblog tuvo más de 200.000 visitas totales, con un incremento del 30% con respecto a 2016.



Figura 3