

**EL ROLE-PLAYING O JUEGO DE ROL COMO ESTRATEGIA  
SIGNIFICATIVA EN LA ASIGNATURA ENFERMERIA BASICA  
DE LA ESCUELA DE ENFERMERIA.**



UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION  
DIRECCIÓN DE POSTGRADO  
PROGRAMA DE ESPECIALIZACIÓN PARA LA DOCENCIA DE  
EDUCACIÓN SUPERIOR  
PEDES

**EL ROLE-PLAYING O JUEGO DE ROL COMO ESTRATEGIA  
SIGNIFICATIVA EN LA ASIGNATURA ENFERMERIA BASICA DE LA  
ESCUELA DE ENFERMERIA.**

Autora:

Licda. Montilla Zulimar

Tutora:

Mg. Castillo Soraida

Bárbula, Octubre 2016.



UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
DIRECCIÓN DE POSTGRADO  
PROGRAMA DE ESPECIALIZACIÓN PARA LA DOCENCIA DE  
EDUCACIÓN SUPERIOR  
PEDES

**EL ROLE-PLAYING O JUEGO DE ROL COMO ESTRATEGIA  
SIGNIFICATIVA EN LA ASIGNATURA ENFERMERIA BASICA DE LA  
ESCUELA DE ENFERMERIA.**

Trabajo de Grado presentado ante la Dirección de Postgrado de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo como requisito para optar al grado de Especialista en Docencia para la Educación Superior.

Autora:  
Licda. Montilla Zulimar  
Tutora:  
Mg. Castillo Soraida

Bárbula, Octubre 2016.



PEDES  
001-2016



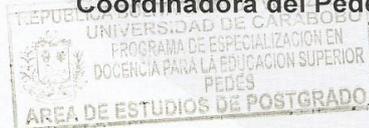
## ACTA DE APROBACIÓN

La Comisión Coordinadora del Programa de la Especialización en Educación Superior – PEDES-, en uso de las atribuciones que le confiere el **Artículo Nro. 20 del Reglamento de Estudios de Postgrado de la Universidad de Carabobo**; hace constar que una vez evaluado el Proyecto de Trabajo de Grado Titulado: **EL ROLE-PLAYING O JUEGO DE ROL COMO ESTRATEGIA SIGNIFICATIVA EN LA ASIGNATURA ENFERMERIA BASICA DE LA ESCUELA DE ENFERMERIA**, presentado por la ciudadano(a): **Lic. Montilla Zulimar**, titular de la **C.I.:V-19.642.076** y elaborado bajo la dirección del Tutor: **Soraida Castillo**, titular de la **C.I.:V-4.129.655**, se considera que el mismo reúne los requisitos y en consecuencia, es **APROBADO**.  
Línea de Investigación: Formación Docente.

En Valencia, a los 28 días del mes de enero del año 2016.

**POR LA COMISIÓN COORDINADORA DE LA ESPECIALIZACIÓN EN  
DOCENCIA PARA LA EDUCACIÓN SUPERIOR - PEDES -**

**Profa. Omaira Oñate  
Coordinadora del PeDES**



OO/hshp

ARCHIVADA EN: actas de aprobación año 2016.docx

*...La Universidad Efectiva*



**UNIVERSIDAD DE CARABOBO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**ESPECIALIZACIÓN EN DOCENCIA PARA LA EDUCACIÓN**  
**SUPERIOR (PEDES)**  
**VALENCIA-EDO. CARABOBO**

**AVAL DEL TUTOR**

Dando cumplimiento a lo establecido en el Reglamento de Estudios de Postgrado de la Universidad de Carabobo en su artículo 133, vigente a la presente fecha quien suscribe **SORAIDA JOSEFINA CASTILLO CABRERA**, titular de la cedula de identidad n° **V-4.129.655**, en mi carácter de Tutor del Trabajo de Especialización titulado “**EL ROLE-PLAYING O JUEGO DE ROL COMO ESTRATEGIA SIGNIFICATIVA EN LA ASIGNATURA ENFERMERIA BASICA DE LA ESCUELA DE ENFERMERIA**”, presentado por la ciudadana **ZULIMAR COROMOTO MONTILLA ESPINOZA** titular de la cedula de identidad n° **V-19.642.076**, para optar al título de **ESPECIALISTA EN DOCENCIA PARA LA EDUCACION SUPERIOR**, hago constar que dicho trabajo reúne los requisitos y meritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del jurado examinador que se le designe. Por tanto doy fe de su contenido y autorizo su inscripción ante la Dirección de Asuntos Estudiantiles.

En Bárbula a los 23 días del mes de Mayo del año 2016.

---

Firma

C.I: V-4.129.655



UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
DIRECCIÓN DE POSTGRADO



ESPECIALIZACIÓN PARA LA DOCENCIA DE EDUCACIÓN SUPERIOR

**INFORME DE ACTIVIDADES**

**Participante:** Zulimar C. Montilla E      **Cedula de identidad:** V-19.642.076

**Tutora:** Soraida J. Castillo C.      **Cedula de identidad:** V-4.129.655

**Correo electrónico del participante:** zuli1608@gmail.com

**Título Tentativo del trabajo:** El role-playing o juego de rol como estrategia del proceso enseñanza y aprendizaje en la asignatura de enfermería básica a los alumnos del 2do año de la Escuela de Enfermería “Dra. Gladys Román de Cisneros” de la Universidad de Carabobo.

**Línea de Investigación:** Formación Docente

SESIÓN	FECHA	HORA	ASUNTO TRATADO	OBSERVACIÓN
1	20/08/2015	2:00PM	Revisión de los capítulos 1, 2 y 3	Ordenar los antecedentes y modificar los objetivos e interrogantes de la investigación
2	10/09/2015	11:00AM	Revisión de el instrumento de evaluación	Ordenar las variables de acuerdo al desarrollo del tema
3	25/09/2015	10:30AM	Revisión de los resultados de la aplicación de la muestra de la población	Explicar el método de validación de kuder y Richardson
4	16/10/2015	4:00PM	Resultados del instrumento de evaluación aplicado	Aumentar el número de población encuestada con un mínimo de 20 alumnos
5	28/11/2015	1:00PM	Revisión del 4to capítulo	Asignar a cada grafico y cuadro una pequeña

				explicación de los resultados según el enfoque del trabajo de investigación
6	10/12/2015	12:00PM	Revisión del 5to capítulo y correcciones en algunas explicaciones del 4to capítulo	Mejorar las recomendaciones aplicar por parte del personal docente con la estrategia del role-playing o juego de rol.
7	23/03/2016	1:30PM	Corrección final y firma de cartas	

**Título definitivo:** El role-playing o juego de rol como estrategia significativa en la asignatura enfermería básica de la Escuela de Enfermería.

**Comentarios finales acerca de la investigación:** A pesar de que no se conoce en nuestro sistema educativo esta estrategia a nivel teórico-práctico, nos brinda una herramienta creativa y con la cual el alumno puede fijar sus conocimientos antes de enfrentarse al ambiente laboral o en el caso de la carrera de enfermería a nivel asistencial, es por ellos que considero que es una estrategia significativa a desarrollar a nivel universitario.

Declaramos que las especificaciones anteriores representan el proceso de dirección del trabajo de especialización arriba mencionado.

---

Tutora

Soraida Castillo

V-4.129.655

---

Participante

Zulimar Montilla

V-19.642076

## **DEDICATORIA**

A Dios primeramente, por darnos vida, salud, iluminarnos y fortalecernos para continuar en el camino a pesar de todos los obstáculos y pruebas.

A nuestros padres, por su amor, apoyo, confianza, comprensión, dedicación durante toda la vida, por el ánimo para continuar adelante.

A nuestros profesores por impartimos el conocimiento necesario y las palabras sabias que en algún momento de nuestro camino fueron necesarias, por todas vivencias y experiencias, que día a día formaron en nosotras un profesionalismo sin igual.

## **AGRADECIMIENTO**

Primeramente a Dios, ya que sin el nada podemos hacer. Dios es quien nos concede el privilegio de la vida y nos ofrece lo necesario para lograr nuestras metas. Señor Jesús gracias, gracias de todo corazón por permitirnos estar aquí, por las pruebas que nos hacen crecer como personas y seres humanos y nos permiten dar lo mejor de nosotros.

A mis padres y hermano, porque ellos siempre están hay en las buenas y en las malas, nos educan, nos aconsejan, nos imparten valores para conducirnos correctamente y nos ofrecen un sabio consejo en el momento oportuno.

A nuestros profesores por guiarnos e instruirnos y así me ayudaron a culminar otra etapa, a subir un escalón para lograr una mayor meta; para aquellos amigos que siempre me apoyaron y creyeron en mis sueños, para aquellos que siempre estuvieron y estarán hay; gracias por darme esa fuerza que me permitió dar este gran paso.

## ÍNDICE GENERAL

	PAG.
Acta de aprobación.....	iii
Aval del tutor.....	iv
Informe de actividades.....	v
Dedicatoria.....	vii
Agradecimiento.....	viii
Resumen (Español).....	ix
Resumen (Inglés).....	x
Introducción.....	
CAPITULO I EL PROBLEMA	
Planteamiento del problema.....	20
Objetivos del estudio	
Objetivo general.....	25
Objetivo específico.....	25
Justificación del estudio.....	26
Operacionalizacion de la Variable.....	29

## CAPITULO II MARCO TEORICO

Antecedentes de la investigación.....	30
Bases Teóricas.....	38
Bases Legales.....	78

## CAPITULO III MARCO METODOLOGICO

Tipo de investigación.....	81
Diseño de la investigación.....	81
Modalidad de la investigación.....	82
Población.....	83
Muestra.....	84
Instrumento de recolección de datos .....	84
Validación y confiabilidad.....	85
Técnica de análisis de datos.....	87

## CAPITULO IV ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS

Presentación de los resultados.....	88
Análisis e interpretación de datos.....	89

## CAPITULO V CONCLUSIONES DEL DIAGNOSTICO

Conclusiones.....	111
Recomendaciones.....	112

## REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....

## ANEXOS

Formato de validación del instrumento

Cuestionario

## ÍNDICE DE CUADROS

CUADRO	PAG.
<b>Cuadro N°1</b> Operacionalización de la variable.....	29
<b>Cuadro N°2</b> Combinación de los ocho tipos de aprendizaje con los dominios.....	55
<b>Cuadro N°3</b> Análisis y diseño de Situaciones de enseñanza-aprendizaje.....	58
<b>Cuadro N°4</b> Población de estudiantes de 2do año de Enfermería Escuela “Dra. Gladys Román de Cisneros”.....	84
<b>Cuadro 5</b> Distribución porcentual de los estudiantes del 2do año de la asignatura Enfermería Básica Escuela de Enfermería por género.....	89
<b>Cuadro 6</b> Distribución porcentual de los estudiantes del 2do año de la asignatura Enfermería Básica de acuerdo a la edad.....	90
<b>Cuadro 7</b> Distribución porcentual de acuerdo al conocimiento que es el role-playing o juego de rol.....	92
<b>Cuadro 8</b> Distribución porcentual de acuerdo al conocimiento en qué consiste el role-playing o juego de rol.....	93
<b>Cuadro 9</b> Distribución porcentual de acuerdo al conocimiento que estrategias se aplican en el role-playing o juego de rol.....	94
<b>Cuadro 10</b> Distribución porcentual de acuerdo al conocimiento de ventaja del role-playing o juego de rol.....	95
<b>Cuadro 11</b> Distribución porcentual de acuerdo al conocimiento sobre la técnica del role-playing o juego de rol como un estilo de aprendizaje.....	96
<b>Cuadro 12</b> Distribución porcentual de acuerdo al conocimiento sobre estrategias del proceso enseñanza y aprendizaje.....	97

<b>Cuadro 13</b> Distribución porcentual de acuerdo al conocimiento sobre la aplicabilidad estrategias de aprendizaje para consolidación de un conocimiento mayor.....	98
<b>Cuadro 14</b> Distribución porcentual de acuerdo al conocimiento sobre un autor que describa o emplee la estrategia del role-playing.....	100
<b>Cuadro 15</b> Distribución porcentual de acuerdo al conocimiento sobre la adquisición de conocimiento a través de trabajo en equipo .....	101
<b>Cuadro 16</b> Distribución porcentual de acuerdo al conocimiento sobre los espacios necesarios para desarrollar la estrategia del role-playing o juego de rol.....	102
<b>Cuadro 17</b> Distribución porcentual de acuerdo a la asistencia a un curso, taller, conferencia, congreso donde se aplique la estrategia del role-playing o juego de rol.....	103
<b>Cuadro 18</b> Distribución porcentual de acuerdo al conocimiento sobre la aplicabilidad del role-playing o juego de rol a nivel universitario.....	104
<b>Cuadro 19</b> Distribución porcentual de acuerdo al conocimiento sobre una aplicabilidad negativa a nivel universitario en las estrategias del role-playing o juego de rol.....	105
<b>Cuadro 20</b> Distribución porcentual de acuerdo al conocimiento sobre la aplicabilidad a nivel universitario en asignaturas prácticas.....	106
<b>Cuadro 21</b> Distribución porcentual de acuerdo al conocimiento sobre la aplicabilidad del rol-playing o juego de rol en alguna asignatura.....	107
<b>Cuadro 22</b> Distribución porcentual de acuerdo al conocimiento sobre la aplicabilidad de la estrategia del role-playing o juego de rol al momento de aprender un procedimiento.....	108
<b>Cuadro 23</b> Distribución porcentual de acuerdo al conocimiento sobre las actuales estrategias de enseñanza y aprendizaje .....	109

## ÍNDICE DE GRAFICOS

CONTENIDO	PAG.
<b>Gráfico 1</b> Distribución porcentual de los estudiantes del 2do año de la asignatura Enfermería Básica Escuela de Enfermería por género.....	89
<b>Gráfico 2</b> Distribución porcentual de los estudiantes del 2do año de la asignatura Enfermería Básica de acuerdo a la edad.....	91
<b>Gráfico 3</b> Distribución porcentual de acuerdo al conocimiento que es el role-playing o juego de rol.....	92
<b>Gráfico 4</b> Distribución porcentual de acuerdo al conocimiento en qué consiste el role-playing o juego de rol.....	93
<b>Gráfico 5</b> Distribución porcentual de acuerdo al conocimiento que estrategias se aplican en el role-playing o juego de rol.....	94
<b>Gráfico 6</b> Distribución porcentual de acuerdo al conocimiento de ventaja del role-playing o juego de rol.....	95
<b>Gráfico 7</b> Distribución porcentual de acuerdo al conocimiento sobres la técnica del role-playing o juego de rol como un estilo de aprendizaje.....	96
<b>Gráfico 8</b> Distribución porcentual de acuerdo al conocimiento sobre estrategias del proceso enseñanza y aprendizaje.....	97
<b>Gráfico 9</b> Distribución porcentual de acuerdo al conocimiento sobre la aplicabilidad estrategias de aprendizaje para consolidación de un conocimiento mayor.....	99
<b>Gráfico 10</b> Distribución porcentual de acuerdo al conocimiento sobre un autor que describa o emplee la estrategia del role-playing.....	100

<b>Gráfico 11</b> Distribución porcentual de acuerdo al conocimiento sobre la adquisición de conocimiento a través de trabajo en equipo .....	101
<b>Gráfico 12</b> Distribución porcentual de acuerdo al conocimiento sobre los espacios necesarios para desarrollar la estrategia del role-playing o juego de rol.....	102
<b>Gráfico 13</b> Distribución porcentual de acuerdo a la asistencia a un curso, taller, conferencia, congreso donde se aplique la estrategia del role-playing o juego de rol.....	103
<b>Gráfico 14</b> Distribución porcentual de acuerdo al conocimiento sobre la aplicabilidad del role-playing o juego de rol a nivel universitario.....	104
<b>Gráfico 15</b> Distribución porcentual de acuerdo al conocimiento sobre una aplicabilidad negativa a nivel universitario en las estrategias del role-playing o juego de rol.....	105
<b>Gráfico 16</b> Distribución porcentual de acuerdo al conocimiento sobre la aplicabilidad a nivel universitario en asignaturas prácticas.....	106
<b>Gráfico 17</b> Distribución porcentual de acuerdo al conocimiento sobre la aplicabilidad del rol-playing o juego de rol en alguna asignatura.....	107
<b>Gráfico 18</b> Distribución porcentual de acuerdo al conocimiento sobre la aplicabilidad de la estrategia del role-playing o juego de rol al momento de aprender un procedimiento.....	108
<b>Gráfico 19</b> Distribución porcentual de acuerdo al conocimiento sobre las actuales estrategias de enseñanza y aprendizaje .....	109



UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
DIRECCIÓN DE POSTGRADO

ESPECIALIZACIÓN PARA LA DOCENCIA DE EDUCACIÓN SUPERIOR`

Autora: Licda. Zulimar Montilla

Tutora: Mg. Soraida Castillo

2016

**RESUMEN**

El presente estudio **EL ROLE-PLAYING O JUEGO DE ROL COMO ESTRATEGIA SIGNIFICATIVA EN LA ASIGNATURA ENFERMERIA BASICA DE LA ESCUELA DE ENFERMERIA**, tiene como objetivo emplear una herramienta al proceso de enseñanza y aprendizaje. Está enmarcada en la línea de investigación formación docente, debido a que se propone implementar una herramienta en el proceso de enseñanza y aprendizaje para mejorar la toma de decisiones del estudiante de enfermería, el presente estudio es proyecto de campo tipo descriptivo y se ubica en el diseño transversal, la Universidad de Carabobo enfrenta el desarrollo de un currículo por competencia y el empleo de nuevas estrategias en cuanto a la adquisición de conocimientos es por ello que se toma en cuenta estudios anteriores y se realiza una investigación en la aplicación de esta estrategia en alumnos del segundo año de Enfermería en la materia de Enfermería Básica, contando con una población de 142 estudiantes en donde se empleará un cuestionario de 17 ítems, aplicando la confiabilidad de Kuder – Richardson, a fin de realizar una estudio descriptivo sobre esta estrategia en los periodos académicos siguientes. Durante el estudio se evidencio el retiro de una cantidad considerable de alumnos por lo que la población disminuyo considerablemente, sin embargo se logró aplicar el instrumento a fin de realizar la exploración a través del cuestionario en donde se observó que un porcentaje mayor no conoce o no ha aplicado esta estrategia significativa a nivel universitario y la receptividad en aplicar la misma con el fin de adquirir destrezas y conocimientos de los procedimientos básicos de la carrera de Enfermería.

**Palabras claves:** Role-playing, juego de rol, currículo, estrategias, enfermería.

**Línea de Investigación:** Formación Docente

**Temática:** Práctica Docente

**Subtemática:** Estrategias Educativas



UNIVERSITY OF CARABOBO  
FACULTY OF SCIENCE EDUCATION  
ADDRESS GRADUATE  
SPECIALIZATION FOR TEACHING HIGHER EDUCATION



Author: Licda. Zulimar Montilla  
Tutor: Mg. Soraida Castillo  
2016

### SUMMARY

This study **ROLE-PLAYING THE GAME OR SIGNIFICANT ROLE AS STRATEGY IN THE COURSE BASIC NURSING NURSING SCHOOL**, aims to use a tool for teaching and learning. It is framed in the research teacher training because it intends to implement a tool in the process of teaching and learning to improve decision-making student nurse, this study is project descriptive field and is located in the cross-sectional design, the University of Carabobo facing the development of a curriculum for competition and the use of new strategies regarding the acquisition of knowledge is why we take into account previous studies and an investigation is carried out on the implementation of this strategy students in the second year of nursing in the field of Basic Nursing, with a population of 142 students where a questionnaire of 17 items was used, applying the reliability of Kuder - Richardson, to make a descriptive study of this strategy in the following academic periods. During the study the removal of a considerable number of students so the population decreased considerably was evident, however it was possible to apply the instrument to perform scanning through the questionnaire where it was observed that a higher percentage does not know or it has applied this significant strategy at the university level and responsiveness to apply it in order to acquire skills and knowledge of the basics of nursing career.

**Keywords:** Role -playing , Role-playing game, curriculum , strategies, nursing.

**Research Line:** Teacher Training

**Theme:** Teaching Practice

**Sub-theme:** Educational Strategies

## INTRODUCCION

La enfermería en Venezuela es una profesión que aplica cuidado directo a los pacientes y se tiene una definición según el Comité Internacional de Enfermería esta abarca los cuidados autónomos y en colaboración, que se presenta a las personas de todas las edades, familias, grupos y comunidades, enfermos o sanos, en todos los contextos e incluye la promoción de la salud, la prevención de la enfermedad, y los cuidados de los enfermos, discapacitados y personas moribundas. Funciones esenciales de la enfermería son la defensa, el fomento de un entorno seguro, la investigación, la participación en la política de salud y en la gestión de los pacientes, los sistemas de salud, y la formación. Es por ello que destacamos la importancia en la formación de los alumnos que están desarrollándose como futuros profesionales y ofrecer las herramientas de aprendizaje para el desarrollo de sus cualidades, destrezas y conocimientos.

La relación del profesional de enfermería toma en consideración el cuidado humano y a la persona como un todo de forma holística a fin de especificar que planes de cuidado podemos ofrecerle, es por ello la preocupación por la formación de los nuevos profesionales, para que conciban la profesión como un todo.

Se considera que el role-playing o juego de rol enfocado a la enseñanza, como vía de formación y aprendizaje, trata de profundizar una estrategia que puede ser utilizada dentro de la nueva adquisición de conocimientos, pero que tiene una aplicación valiosa y con frecuencia fundamental, para la formación experiencial y cognitiva, en los profesionales de la salud, esto constituye un poderoso instrumento de intervención, desarrollo y formación para todos los profesionales que trabajan con grupos en las extensas áreas de la salud, de la docencia y del área social, donde se requiere el aprendizaje de nuevos roles y por tanto de nuevas vinculaciones.

Los autores como Emunah, Staib, Ferreira y Solís trabajan con el psicodrama y role-playing o juego de rol pedagógico desde hace 30 años, aplicándolo en diversos campos de intervención. Desde esta amplia experiencia consiguen facilitar la adquisición del aprendizaje sin simplificar los aspectos importantes enfocados a nivel profesional o alumno, a una comprensión completa del tema y le provee de una útil guía para su aplicación práctica.

La técnica del role-playing o juego de rol es una estrategia la cual no se ha empleado en el campo educativo a un nivel relacionado con la salud, en la actualidad observamos que el docente está en la búsqueda de nuevas estrategias a fin de que el estudiante afiance sus conocimientos y no netamente por un tiempo determinado, esto ha llevado a integrar la estrategia del role-playing o juego de rol; es conocido por todos que la forma práctica se afianza con mayor conocimiento y destreza si se aplica directamente en la teoría.

En Venezuela la teoría aplicada al role-playing o juego de rol se lleva a cabo desde hace algunos años, solo que en cuanto al campo de la salud se ha aplicado con una base de investigación y un campo netamente reducido, es por ello el deseo de que sea implementado como estrategia del proceso enseñanza y aprendizaje de las materias desarrolladas en el ámbito hospitalario y las que se consideran extensas a fin de hacer prácticos los conocimientos o procedimientos a realizar en el desempeño de sus pasantías, y así ofrecer al estudiante conocimientos y destreza previo a la incorporación al ambiente hospitalario.

Este trabajo de investigación comprende los siguientes capítulos:

**Capítulo I:** Contiene el planteamiento del problema el cual desarrolla el concepto y la apreciación de la Enfermería y el proceso de enseñanza - aprendizaje las cuales se consideran estrategias y competencias en la adquisición de nuevos conocimientos, los objetivos de la investigación , la justificación y además las variables e indicadores del estudio.

**Capítulo II:** En el desarrollamos de los antecedentes de la investigación donde se aprecian los estudios relacionados con el role-playing o juego de rol como estrategias de enseñanza y el interés pedagógico de sus autores, elaborando un marco teórico en base a la revisión de un gran número de fuentes de información sobre los conceptos relacionados; contiene el marco jurídico, respecto a la relación de las leyes de la Republica Bolivariana de Venezuela relacionando la educación como un derecho humano fundamental.

**Capítulo III:** Describe la metodología, población y muestra, así como el diseño de la investigación, el instrumento de la recolección de datos, la validez y confiabilidad del instrumento y las técnicas empleadas en el análisis de los datos obtenidos.

**Capítulo IV:** En dicho contenido exponemos los resultados de la investigación realizada y los datos oficiales obtenidos de diversas fuentes.

**Capítulo V:** En esta parte finalmente se incluyen las conclusiones y recomendaciones puntuales a las que luego de aplicar la metodología de estudio se ha llegado, seguido de los respectivos anexos que permiten conocer aspectos primordiales de la investigación.

## **CAPITULO I**

### **EL PROBLEMA**

#### **Planteamiento del problema**

Universalmente la enfermería se considera como una profesión de carácter holístico, ya que abarca al ser humano desde la perspectiva fundamental de la ayuda a la persona, siendo así una carrera de vocación y disciplina en todos los entes que corresponden, es por ello que se busca el desarrollo a un nivel profesional en las personas que decidan ejercer dicha labor, así pues se observa la relación de ayuda tanto a nivel curativo como preventivo abocando los niveles de necesidad específico en las personas, es por ello que el concepto de Enfermería según la Organización Mundial de la Salud (2013):

La Enfermería abarca la atención autónoma y en colaboración dispensada a personas de todas las edades, familias, grupos y comunidades, enfermos o no, y en todas circunstancias. Además comprende la promoción de la salud, la prevención de enfermedades y la atención dispensada a enfermos, discapacitados y personas en situación terminal.(p.p).

Comprendiendo el proceso de enfermedad, intervenciones quirúrgicas, diagnósticos, tratamientos y aun así una consulta rutinaria; se ve enmarcado el personal de enfermería, siendo esta la principal herramienta que necesita la profesión para intervenir de forma precisa ante situaciones que se pueden presentar como ansiedad, miedo, desconocimiento ante determinados procedimientos y aun así la educación primaria en salud asumiendo una participación activa en el proceso conocimiento-salud-enfermedad. Es por ello que resulta imprescindible que a los estudiantes de enfermería se les ayude a consolidar conocimientos y aun así

determinados comportamientos ante una situación en específico, bien sea durante procedimientos o situaciones de emergencia que puedan presentarse.

Martínez, J (2009) hace referencia a situaciones complejas y estresantes que requieren de tomas de decisiones difíciles que se demuestran de manera permanente en el devenir profesional para el que se están preparando y para esto es preciso enseñar e incorporar la relación de ayuda y los valores a los futuros profesionales de enfermería, empleando un discurso que derive en términos de competencias profesionales, las cuales son posibles de adquirir por el conocimiento y la práctica, y adquiriendo una certeza de que se trata de actividad profesional y no de un añadido a los procedimientos, técnicas y normas administrativas, que atentan a la normalidad de la persona a la que se atiende.

Debido a la inestabilidad con que pueda presentarse dicha situación ya que es imposible determinar cómo se llevara a cabo la empatía, la interacción, el rapport enfermera-paciente, presentándose así momentos de ansiedad, temor y estrés del alumno ante una situación que no ha vivido antes.

Es importante tener en cuenta que el conocimiento no es lo que contienen los textos y archivos, es lo que se construye con determinadas formas de hablar, escribir y actuar reformulado a través de las diferentes maneras de difundir el conocimiento educativo. Según Kelly (2008):

El aprendizaje disciplinario es mucho más que el dominio de unas determinadas competencias. La interpretación de contenidos de conocimiento recibido conlleva además del desarrollo de la identidad y la afiliación, un estado crítico epistemológico y la capacidad de participar en el discurso y las acciones de un campo social colectivo. (pág. VII-X)

Siendo así la adquisición de aprendizaje lo que destaca ante el estudio o desarrollo de un determinado tema no se puede restar importancia a la convergencia que existe entre la metodología de aprendizaje y la metodología docente, ya que el

alumnado debe participar en el día a día para recibir los conocimientos y compartir las experiencias, pero también debe indagar y reafirmar conocimientos para generar el interés y el deseo de aprender.

En este orden de ideas la educación de los nuevos profesionales de enfermería no debe basarse meramente en una preparación para pensar, sino que se debe educar para la acción correcta y para la práctica responsable al servicio de los demás, se observa la deficiencia en el desarrollo del alumno de enfermería en cuanto a la aplicabilidad de lo aprendido y el rendimiento académico, siendo capaz de desarrollar dicho conocimiento aplicando un aprendizaje significativo. Según Dammon (2005) “El trabajo en las buenas profesiones depende de un equilibrio entre la pasión y la maestría a través de la adquisición de competencias”. (27-35)

Desde esta perspectiva el profesional de enfermería según Cambi (2006):

La buena enfermera debe conocer un amplio conjunto de conocimientos y dominar muchas capacidades, pero es de primera relevancia que aborde su misión desde una postura que va más allá de los intereses personales y que se mueve por las fuerzas de la pasión. En la construcción del currículo del profesional de enfermería resulta imprescindible trazar las líneas de una educación intercultural, delinear una didáctica innovadora, identificar estrategias de evaluación para garantizar la calidad. (Pag.235-46)

Por lo tanto la nueva generación de estudiantes debe ser enfocada a desarrollar el conocimiento y las perspectiva del momento que se pueda presentar ante una determinada situación en el centro hospitalario bien sea donde curse pasantías o donde labore, ante el dilema de que el estudiante no solamente debe aprender ciertos conocimientos sino interiorizar lo que aprende se pretende implementar una estrategia de aprendizaje como lo es el role-playing o juego de rol que Según Bolzan (2003) define la teoría de los roles o role-playing como:

El role-playing game es, en su esencia, un juego pedagógico de representación de papeles o personajes que interactuarán en una cierta trama, dificultad o meramente una discusión, que es el llamado escenario del juego. El tipo de trama es conducido por un maestro o Game Master. Las referencias teóricas sobre el roleplaying game todavía son escasas, aunque exista un gran volumen de informaciones sobre el asunto, pero estas informaciones son, en su gran mayoría, materiales orientados para el juego o suplementos para el mismo, representados por los sistemas de reglas, escenarios, expansiones de reglas e ilustraciones.(p.29)

Teniendo en cuenta lo dicho hasta ahora, los profesores deberán desarrollar competencias como la toma de decisiones oportunas y acertadas; la comunicación asertiva, efectiva y afectiva; la solución de conflictos de manera creativa y exitosa; la cooperación y trabajo en equipo, todo ello dentro y fuera del aula de clases, en relación con los estudiantes pero también con otros docentes, con el personal administrativo, las directivas de la institución y en general con toda la comunidad educativa a través de la Inteligencia Emocional que según Sanfrey (2007) señala:

Que se trata de dotar a los estudiantes de las habilidades suficientes que les permitan hacer frente a situaciones en las que las relaciones humanas tienen una destacada importancia. Los factores Afectivos, pues, juegan un papel relevante en la toma de decisiones en múltiples y dinámicos ambientes sociales y sobre cómo la habilidad de valorar las intenciones del otro juega un papel primordial y se relaciona con la interpretación de situaciones reales. (pág. 318)

Hoy en día la Universidad de Carabobo enfrenta el desarrollo de un currículo por competencia con nuevas estrategias en cuanto a la adquisición de conocimientos es por ello que se toma en cuenta estudios anteriores sobre el role-playing o juego de rol puestos en práctica en Europa, en donde se introduce una transformación en el enfoque de las actividades educativas, creando así una variedad de situaciones

didácticas en donde permitan la participación sistemática del estudiante creando una retroalimentación organizada en donde aporten, desarrollen y obtengan los resultados buscados, y hacer mayor énfasis en sus actitudes en cuanto al desafío con la realidad de los servicios de salud, el trato directo con las personas, la comunidad, así como la toma de decisiones a la hora de la resolución de problemas. El alumno del primer y segundo año de la carrera de Enfermería desarrolla conocimientos teóricos en diversos campos sobre todo la asignatura de enfermería básica que se cursa durante el segundo año de la carrera y aprobada la carga académica pasa a la fase práctica, es el momento en que se le plantea al alumno la visión universal del individuo.

Por lo descrito anteriormente, es fundamental describir el uso del role-playing o juego de rol, como estrategia del proceso enseñanza y aprendizaje en los estudiantes del segundo año de la Escuela de Enfermería “Dra. Gladys Román de Cisneros” de la Universidad de Carabobo, para así emplear esta estrategia en un momento determinado y afianzar el conocimiento de los alumnos. Desde esta perspectiva surgen las siguientes interrogantes:

¿Cuál es el nivel de conocimiento del role-playing o juego de rol como estrategia del proceso enseñanza y aprendizaje en estudiantes del segundo año de la asignatura enfermería básica de la Escuela de Enfermería “Dra. Gladys Román de Cisneros” Universidad de Carabobo?

¿Cuál es la factibilidad de aplicar el role-playing o juego de rol en estudiantes del segundo año de la asignatura enfermería básica de la Escuela de Enfermería “Dra. Gladys Román de Cisneros” Universidad de Carabobo?

¿Cuál es la importancia de implementar el role- playing o juego de rol en el proceso de enseñanza y aprendizaje en estudiantes del segundo año de la asignatura

enfermería básica de la Escuela de Enfermería “Dra. Gladys Román de Cisneros”  
Universidad de Carabobo?

### **Objetivo General**

Explicar el uso del role-playing o juego de rol, como estrategia del proceso enseñanza y aprendizaje en los estudiantes de segundo año de la asignatura enfermería básica de la Escuela de Enfermería “Dra. Gladys Román de Cisneros” Universidad de Carabobo.

### **Objetivos Específicos**

- Identificar el nivel de conocimiento del role-playing o juego de rol, como estrategia del proceso enseñanza y aprendizaje en los estudiantes de segundo año de la asignatura enfermería básica.
- Caracterizar el role-playing o juego de rol, como estrategia del proceso enseñanza y aprendizaje en los estudiantes de segundo año de la asignatura enfermería básica.
- Resaltar la importancia del role-playing o juego de rol, como estrategia del proceso enseñanza y aprendizaje en los estudiantes de segundo año de la asignatura enfermería básica.

## **Justificación**

El profesional de enfermería asume una labor compleja no solo de prestar cuidado a nivel curativo sino a nivel preventivo, de esta forma se orienta en impartir conocimiento y poner en práctica una idea clara e infalible sobre el empleo de estrategias de enseñanza que permiten la adquisición de conocimientos de manera compleja, es por ello que el docente universitario ante determinados acontecimientos y experiencia en el campo, da a conocer a sus alumnos ciertos comportamientos ante determinadas situaciones, debido a esto el alumno crea incuestionables expectativas hacia las pasantías hospitalarias creando una ansiedad y miedo ante la práctica de la carrera.

Por su parte Emunah (1994) decía que el role-playing o juego de rol es:

La actuación dramática es un estado interior intermedio, un intermediario entre la fantasía y la realidad. La modalidad es ficticia pero la experiencia es muy real. La modalidad ficticia nos permite hacer cosas que aún se encuentran afuera de nuestro alcance en la vida real, tales como expresar emociones temidas, cambiar patrones de conducta o exhibir nuevos rasgos. Una vez que las hemos vivenciado, aunque en modo ficticio, estas nuevas experiencias pueden formar parte del repertorio de nuestra vida real. (pág. 27)

En este sentido se pretende emplear la estrategia del role-playing o juego de rol con el fin de que el alumno ante una situación creada sea capaz de contextualizar el comportamiento determinado ante una situación que pueda presentarse en el centro hospitalario y así reforzar conocimientos y habilidades que permitan el buen desempeño y rendimiento académico durante la práctica, siendo esta una herramienta de aporte significativo donde permite la participación de los alumnos ante un hecho o acción desconocidos para ellos; partiendo de su propia experiencia abordan la intervención desde la situación de cuidado comprendiendo el nivel biopsicosocial del

individuo integrado con referencias bibliográficas a manera de tener un bosquejo de la situación a plantear y de acuerdo a las conclusiones de los alumnos se plantean diversas situaciones que sean escenificadas, para de esta manera responder a los problemas que se desarrollen.

En un análisis general sobre la dramatización en la educación, relacionado con el contexto, ésta se circunscribe prácticamente al ámbito escolar, teniendo muy poca repercusión en el contexto universitario, según Staib (2003) aporta que:

La dramatización como herramienta apropiada para la educación en y las habilidades sociales permite formar personas con planteamientos éticos, recuperando en el espacio pedagógico de educación en salud, valores como la justicia, la solidaridad, la cooperación, la igualdad, el respeto a las diferencias y en oposición a la competencia y al mérito individual. (pág. 498)

Así como también, la dramatización es una estrategia innovadora, al revelarse como una práctica pedagógica que contribuye a la construcción del abordaje interdisciplinar y que permite identificar al individuo como un todo. Esta práctica educativa permite la interacción entre las personas y el mundo que le rodea. Los estudios corroboran esta percepción, al describir la preocupación del estudiante con la nueva realidad que descubre y su disposición a buscar estrategias que favorezcan el enfrentarse a los nuevos desafíos, desde otro punto de vista los profesores de enfermería necesitan reformular su visión del proceso de enseñanza y aprendizaje. Enfatizando el desarrollo efectivo del espíritu crítico y facilitando que el alumno descubra su capacidad analítica, crítica y reflexiva al ser motivado a que investigue, debata, argumente, experimente sobre los desafíos que pueden contribuir al avance profesional y disciplinar de la enfermería.

Sobre la base de las consideraciones anteriores, se pretende desarrollar un trabajo de investigación que permita describir el uso del role-playing o juego de rol,

como estrategia del proceso enseñanza y aprendizaje en los estudiantes segundo año de la asignatura enfermería básica de la Escuela de Enfermería “Dra. Gladys Román de Cisneros” Universidad de Carabobo, ya que es el momento en que los estudiantes transitan a la adquisición de destrezas y evaluaciones prácticas, así como la asistencia de clases en los centros hospitalarios en diferentes unidades de atención y mediante esta estrategia comprobar la trascendencia del conocimiento adquirido, el razonamiento crítico, el lenguaje objetivo, la toma de decisiones ya que son puntos importantes que debe desarrollar en el profesional de enfermería al ejercer la carrera, así como la educación debe cultivar la espontaneidad y la creatividad como puntos esenciales del desarrollo personal y como una de las bases para el cambio social.

La línea de investigación que se desarrolla en este trabajo es formación docente, debido a que se describe una nueva herramienta en el proceso de enseñanza y aprendizaje para así mejorar la toma de decisiones del estudiante de enfermería del segundo año de la Escuela de Enfermería “Dra. Gladys Román de Cisneros” de la Universidad de Carabobo.

Cuadro N° 1

Operacionalización de la variable

Variables	Dimensiones	Indicadores	Sub-indicadores	Ítems
Aprendizaje	Conocimientos básicos del role-playing o juego de rol	Orientación básica	Aspectos básicos: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Concepto.</li> <li>• Estrategias.</li> <li>• Ventajas.</li> </ul>	1 -2 3 4
Estrategias	Aspectos del proceso enseñanza y aprendizaje	Conocimiento previo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proceso de aprendizaje</li> <li>• Antecedentes previos</li> <li>• Trabajo en equipo</li> </ul>	5-6-7 8 9
Infraestructura	Espacios donde se desarrolle el proceso enseñanza-aprendizaje	Espacios físicos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Espacios necesarios</li> <li>• Instrucciones previas</li> </ul>	10 11
Aprendizaje cognitivo	Educación a nivel universitario	Aplicación a nivel teórico	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Manejo</li> <li>• Perspectiva</li> <li>• Experiencia</li> </ul>	12 13-14 15
Aprendizaje procedimental	Educación a nivel universitario (Practica)	Practica sanitaria	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Empleo de procedimientos</li> <li>• Inicio de practica</li> </ul>	16 17

Fuente: Elaboración propia.

## CAPITULO II

### MARCO TEÓRICO

#### **Antecedentes de la investigación**

El siguiente capítulo representa investigaciones previas realizadas sobre el role-playing o juego de rol, las bases teóricas y sus bases conceptuales, que se relacionan con la siguiente investigación.

Con respecto al estudio se presenta el siguiente trabajo de investigación de **Martínez (2012) en la Universidad Internacional de la Rioja, Madrid, España**, titulado “La técnica del role-playing como método de aprendizaje significativo en la asignatura de economía de la empresa”, tiene como objetivo principal de probar la correlación positiva-negativa existente entre la utilización de la técnica del “role-playing” y el aprendizaje significativo de los alumnos de la asignatura de “Economía de Empresas” correspondiente a 2º año de bachillerato de la modalidad de Ciencias Sociales, la investigación tiene una parte exploratoria con revisión de la literatura y posee un componente experimental, con una población de 45 estudiantes, en los cuales se aplicó la técnica del role-playing a un grupo de 20 alumnos y la técnica tradicional a 25 alumnos más, a los cuales se aplicó un test de 15 ítems para evaluar el conocimiento percibido, así mismo se realizó durante 40min una actividad con los 45 estudiantes que fueron distribuidos en grupos de 5 para realizar la técnica de grabación del role-playing y todo ello, sumo un conocimiento adquirido muy equilibrado referente a los aspectos desarrollados.

Se concluyen que se ha probado la eficacia de la utilización de la técnica del role-playing para su empleo en la asignatura “Economía de empresa”, además se

puede aplicar este mismo método para asignaturas propias de ciclos formativos con alumnos de edades maduras, y contrastar la eficacia de la técnica de creación de grupos para la dinámica del role-playing y como recomendación se propone buscar una variante dinámica del role-playing para maximizar la eficacia y eficiencia del proceso y conseguir resultados positivos a través de la mejora del aprendizaje, así como también tomar en cuenta la disposición de trabajo, el esfuerzo personal, la capacidad analítica para realizar apreciaciones contextuales satisfactorias.

En relación a la investigación se encuentran similitudes en aplicar a una población universitaria empleando técnicas de participación y aprendizaje significativo y llevándolo al ámbito práctico en donde se busca un mayor desempeño por parte del alumno al momento de brindar atención directa.

Abordando la misma directriz observamos que **Gaete-Quezada (2011) en la Universidad de la Sabana, Colombia**, realizó una investigación titulada “El juego de roles como estrategia de evaluación de aprendizajes universitarios, educación y educadores” con el objetivo de desarrollar una mecánica de participación colaborativa, de acuerdo con una serie de razonamientos lógicos de los estudiantes, quienes deben aplicar los conceptos y aspectos relacionados con la entrevista de selección de personal analizados en clases, y presentar una solución óptima a un caso proporcionado por el docente de la asignatura, con una población de 195 estudiantes de las diversas carreras como administración pública, administración de empresas y trabajo social; la técnica de empleo para la recolección de la información es la entrevista de selección, a través de un juego de roles o mini dramatización; se concluye con dicho estudio que es importante reiterar el escaso hábito que tienen los estudiantes universitarios de enfrentarse a metodologías de enseñanza-aprendizaje y evaluación innovadoras, grupales y orientadas a la obtención de aprendizaje significativo, que les obliguen a desarrollar otro tipo de competencias, abarcando más allá de la simple memorización o repetición mecánica de contenidos asociados a una asignatura específica.

También es importante destacar que la experiencia desarrollada ofrece una innovación en la enseñanza en un campo profesional específico, e integra diversas metodologías didácticas vivenciales y de enseñanza situada. Otro de los resultados importantes que pueden destacarse, como consecuencia de la aplicación del juego de roles como técnica de evaluación de los contenidos actitudinales, se relaciona con el alto porcentaje de aprobación que obtienen los estudiantes al momento de rendir esta evaluación, el cual supera el 95%, y mejora los resultados obtenidos al aplicar una evaluación de los mismos contenidos pero en un formato tradicional de prueba de desarrollo, en donde los resultados que se obtenían estaban cercanos al 70% de aprobación, en promedio, para las carreras en las cuales se aplicó esta experiencia.

La relación de esta investigación con la planteada es la aplicación innovadora direccionada al aprendizaje cooperativo y emplear herramientas que no solo se basen en la memorización de los contenidos y procedimientos, sino también en aplicar estrategias didácticas para la resolución de problemas y estudiar las actitudes de los estudiantes ante casos que se puedan presentarse.

En el mismo orden de ideas **Ferreira (2011) en la Universidad de Federal de Lavras, Brasil**, realizó una investigación titulada “Estrategias de enseñanza-aprendizaje con el apoyo del juego pedagógico role-playing game”, que tiene como objetivo principal producir mejoría en el proceso de enseñanza-aprendizaje y estimular el interés del alumno por contenidos que no parecen tener aplicación inmediata en su vida, es una de las dificultades que enfrenta un profesor día a día, con una población de 51 estudiantes de pre-grado del tercer semestre del Instituto Federal de Educación, Ciencia y Tecnología de Rondonia, empleando como técnica de recolección de datos un cuestionario que consistió en un conjunto de 21 preguntas respecto a una o más variables a medir y puede administrarse de diferentes formas: auto administrado de manera individual, auto administrado en grupos pequeños o medianos. La forma utilizada fue el auto administrado para grupos pequeños o medianos.

La encuesta se efectuó en una muestra del universo, de tipo probabilística porque se pretende generalizar estadísticamente los resultados de la muestra a la población teniendo como conclusión que el encargo al que responden hoy en día las tecnologías en la educación es intensamente significativo. Los niveles de investigación son, en la actualidad, muy privilegiados respecto a los que poseyeron en su momento los precursores, imponiendo la necesidad de una modernización constante del conocimiento en una colectividad versátil y solicitante.

La utilización de nuevas tecnologías de enseñanza-aprendizaje en educación puede darse en cualquier espacio y ocasión sin lugares precisos ni cerrados, sin que los aspectos temporales y geográficos sean un obstáculo. Actualmente, la educación no se ubica sólo en lo que el docente dictamina, sino que se convierte en un intermediario entre los estudiantes y la adquisición del conocimiento, donde la tecnología juega un papel principal como herramienta y medio de comunicación. Por todo ello, la educación desarrollada en el contexto, no es contraria a la impartida en el aula física.

Se hace referencia en este estudio sobre una relación en donde se observa la implementación del uso de la tecnología para desarrollar una estrategia colaborativa a fin de consolidar conocimientos plasmados por los alumnos y guiados por los profesores, ya que en la actualidad se visualiza que los ambientes favorecen el desarrollo del estudiante siempre y cuando se aplique de forma didáctica y por ende desarrollando un conocimiento netamente significativo.

De igual manera **Martínez (2009) en la Universidad de Alicante, España**, realizó una investigación titulada “Influencia del role-playing en el proceso de enseñanza-aprendizaje de enfermería” con el objetivo de que los estudiantes afronten

situaciones complejas y estresantes de cuidados, un estudio de tipo cualitativo el cual tomo en consideración alumnos de 3er año de enfermería de la Escuela de Enfermería de la Universidad de Alicante de los cursos 2006 – 2007 y 2007- 2008 y los ex-alumnos (profesionales) de las promociones 2004-2007 y 2005-2008, empleando como técnicas de recolección de datos mediante entrevistas semiestructuradas, grabaciones en vídeo de role-playing y análisis de datos de las síntesis, se concluye con dicho estudio las recomendaciones procedentes de la investigación relativas a la influencia del role-playing en el proceso de enseñanza-aprendizaje de enfermería distan sustancialmente de lo que ocurre diariamente en la práctica docente y asistencial.

En la práctica docente porque se siguen manteniendo posiciones rígidas, autoritarias, inflexibles en la transmisión de conocimientos fragmentados que impiden la necesaria interacción con los alumnos y su imprescindible participación y, en la que el docente es el centro de la atención y el alumno es sujeto pasivo del proceso de enseñanza que se desarrolla. En la práctica asistencial porque la rigidez del sistema sanitario, basado en aspectos biologicistas y posicionamientos hospital-centristas, limitan las posibilidades de una adecuada y necesaria atención integral, integrada e integradora en la que el usuario y su familia se conviertan en el eje de la atención y las enfermeras en los profesionales capaces de dar respuestas a los problemas de salud que generan demandas de cuidados. Sin embargo, realizar esta afirmación en una investigación cualitativa que aporta una gran cantidad de datos de muy diversa índole, pensamientos, sentimientos, experiencias, vivencias; es una equivocación si no se entra en matices.

Se trata de integrar pues el role-playing en el proceso de enseñanza-aprendizaje con el objetivo de lograr una mejor integración teórica-práctica y una mayor participación de los alumnos en su proceso de aprendizaje.

En relación con la investigación que se desarrolla se observa que el role-playing abarca los contenidos actitudinales y como los sentimientos influyen en el desarrollo profesional de los estudiantes de enfermería es por ello que la técnica del juego de roles es una herramienta didáctica que les permite abarcar estos aspectos importantes para la resolución de problemas y para actuar en casos extremos de emergencia, por lo tanto rompe con el esquema rígido que existe en el área sanitaria en cuanto a los procedimientos que se deben seguir pero en donde no se cuentan con las herramientas necesarias, en este ámbito el alumno tendrá una respuesta asertiva si se trabaja con estas estrategias didácticas.

Otro punto de vista en relación a eje de la investigación, observamos que **Guerra (2009) en la Universidad de Sevilla, España**, realizó una investigación titulada “Opiniones de los estudiantes de enfermería sobre el aprendizaje basado en problemas (ABP)”, con la finalidad de conocer las opiniones de los estudiantes sobre el ABP, la muestra está compuesta por 53 estudiantes matriculados en la asignatura en la Unidad Docente Valme, en la cual se realizaron dos cuestionarios de elaboración propia para conocer las opiniones de los estudiantes sobre el trabajo de la tutora y sobre el trabajo en equipo. Se han realizado los cuestionarios al finalizar la asignatura, de una manera anónima y voluntaria, la investigadora concluyó el método de ABP es una herramienta metodológica de enseñanza innovadora que favorece el aprendizaje activo del alumnado. Con este método se pretende integrar la teoría y la práctica mediante el trabajo en equipo, con el objetivo de mejorar la calidad de la enseñanza.

El método del ABP aplicado en esta asignatura, mediante tutorías articuladas en torno a un problema de la práctica asistencial, produce una gran satisfacción entre el alumnado, ya que en sus prácticas clínicas se pueden encontrar con problemas similares. Por otro lado produce también, una mayor implicación del alumnado en su proceso de aprendizaje, viéndose esto refrendado por la alta asistencia y participación

de los estudiantes en las tutorías. Los resultados son satisfactorios, aunque es conveniente establecer estrategias de mejora en todo el proceso y evaluación del ABP, en los próximos cursos.

Se relaciona esta investigación con la que se está desarrollando debido a que se emplea una estrategia que permite una participación activa y dinámica en donde se despierta el interés del alumno y la capacidad de respuesta del mismo, también se busca relacionar una teoría extensa con practica activa la cual fijaría los conocimientos de forma concisa, para así tener respuestas positivas al momento de asistir a las prácticas clínicas.

Finalmente **Aranguren (2009) en la Universidad Centro- occidental “Lisandro Alvarado”, Barquisimeto**, realizó una investigación titulada “Estrategia metodológica fundamentada en el aprendizaje basado en problemas dirigido a estudiantes de Enfermería en la asignatura de microbiología” tuvo como objetivo principal proponer una estrategia metodológica fundamentada en el aprendizaje basado en problemas dirigido a los estudiantes de enfermería de la asignatura microbiología, con una metodología de una investigación de campo de carácter descriptivo, transversal, conto con la población de 36 estudiantes de la cohorte 2009-I, para recolectar la información se aplicaron entrevistas estructuradas y entre los resultados destacaron que escasamente utilizan estrategias de enseñanza durante la acción instrucciones y un alto porcentaje de los estudiantes está en el proceso de lograr el componente básico de la metacognición como es la conciencia de los procesos del pensamiento.

Se concluye que la sistematización del proceso enseñanza-aprendizaje durante el desarrollo de los contenidos en la asignatura de microbiología por el docente en el aula, en las sesiones educativas teóricas prevalecen estrategias de tipo tradicional,

uso de apoyo didáctico de retroproyector, la presencia de noventa estudiantes por un solo docente, por lo tanto muy escasamente utilizan estrategias de enseñanza basadas en el aprendizaje significativo en los momentos que forman parte del proceso enseñanza-aprendizaje llamados didácticamente pre-instruccionales y post-instruccionales. En relación a la sistematización del aprendizaje de los estudiantes referente a los procesos metacognitivos reflejaron que requieren atención, lo cual significa que los estudiantes están en el proceso de hacerse conscientes de lo que se conoce o no acerca de los temas que se desarrollan en la asignatura y en el proceso de capacidad de autoaprendizaje.

En este sentido sugiere el autor promover las estrategias del aprendizaje basado en problemas en la sistematización del proceso de enseñanza-aprendizaje durante el desarrollo de los contenidos de la asignatura, e implantar la sistematización de las estrategias basado en problemas referente a los procesos metacognitivos, si la enseñanza eficaz de la ciencias de la salud es un problema abierto, con múltiples respuestas posibles considerando nuevas estrategias.

Se relaciona con la investigación actual ya que el autor sugiere aplicar nuevas estrategias donde los estudiantes aporten sus conocimientos y sea un proceso de cognición donde sea regulado por el docente con el fin de observar si los conocimientos previos que poseen los alumnos son errados o no a fin de proporcionar las herramientas adecuadas para la adquisición de nuevos conocimientos, es por ello que sugiere el aprendizaje basado en problemas así se emplea de forma práctica.

## MARCO TEÒRICO

### BASES TEÒRICAS

#### **Aprendizaje significativo**

A lo largo de los años se ha considerado al aprendizaje como sinónimo de cambio de conducta, esto, porque dominó una perspectiva conductista de la labor educativa; sin embargo, se puede afirmar con certeza, que el aprendizaje humano va más allá de un simple cambio de conducta, debido a conducir a un cambio en el significado de la experiencia.

**Según Ausubel (1970)**, define el aprendizaje significativo como “un proceso a través del cual una nueva información se relaciona con un aspecto relevante de la estructura del conocimiento del individuo. Este aprendizaje ocurre cuando la nueva información se enlaza con las ideas pertinentes de afianzamiento que ya existen en la estructura cognoscitiva del que aprende”.

La experiencia humana no solo contiene pensamiento, sino también afectividad y únicamente cuando se considera en conjunto se capacita al individuo para enriquecer el significado de su experiencia. Para comprender la labor educativa, es necesario tener en consideración tres elementos del proceso educativo:

- Los profesores y su manera de enseñar.
- La estructura de los conocimientos que conforman el currículo y el modo en que este se produce.
- El entramado social en el que se desarrolla el proceso educativo.

**Según Ausubel (1970)** describe que los elementos antes mencionados deben:

Desarrollarse dentro de un marco psicoeducativo, debido a que la psicología educativa trata de explicar la naturaleza del aprendizaje en el salón de clases y los factores que lo influyen, estos fundamentos psicológicos proporcionan los principios para que los docentes descubran por si mismos los métodos de enseñanza más eficaces, ya que intentar descubrir métodos por “ensayo y error” es un procedimiento ciego, y por tanto innecesariamente difícil y antieconómico.(p.65)

En esta percepción, una “teoría del aprendizaje” ofrece una explicación sistemática, coherente y unitaria del ¿Cómo se aprende?, ¿Cuáles son los límites del aprendizaje?, ¿Por qué se olvida lo aprendido? Y complementando a las teorías del aprendizaje encontramos a los “principios del aprendizaje”, ya que se ocupan de estudiar a los factores que contribuyen a que ocurra el aprendizaje, en lo que se fundamentará la labor educativa; en este sentido, si el profesor, desempeña su labor fundamentándola en principios de aprendizaje bien establecidos, podrá racionalmente elegir nuevas técnicas de enseñanza y mejora la efectividad de su misión.

La teoría del aprendizaje significativo de Ausubel, ofrece en este orden de ideas el marco apropiado para el desarrollo educativo, así empleando diseño de herramientas educacionales que constituyan los principios del conocimiento y por ende que favorecerá el proceso de enseñanza y aprendizaje.

**Según Dearden (1976)**, define el proceso de aprender a aprender como: “un tipo de aprendizaje de segundo orden, de diferentes tipos de aprender a aprender referidos a distintas clases generales de un aprendizaje más específico”.

Este concepto está íntimamente relacionado con lo que es el desarrollo del aprendizaje para mejorar bien sea conocimiento, destreza, estrategias o habilidades,

este proceso de aprender a aprender implica enseñar aprender, enseñar a pensar y para ello hay que aprender a enseñar, lo que supone en la práctica una reconversión profesional del docente.

**Según Carrasco (2014)**, afirma que:

“El proceso metacognito es el conocimiento sobre el conocimiento, es conocer lo que ya sabemos, como lo conocemos y almacenamos en la memoria a largo plazo, facilita el uso de lo aprendido y a su vez la posibilidad de mejora del propio conocimiento, siendo así la metacognición como una de las manifestaciones más importantes del aprender a aprender, y no basta con aprender o saber, utilizar procedimientos y métodos adecuados para saber, sino que resulta imprescindible, en el marco del aprendizaje, es a saber estructurar nuestro conocimiento y darse cuenta de cómo pensamos sobre nuestro propio pensamiento y elaborar el mismo de forma eficaz”.(p.3)

Para que se produzca el cambio conceptual es necesario poner en juego todos los procesos mentales. Se reestructura así la red de conocimientos, destrezas y actitudes de cada uno porque se retroalimentan de la acción y el pensamiento, es decir, que el cambio no se da en un conocimiento, sino en un sistema de conocimientos, destrezas y actitudes.

En el proceso de orientación del aprendizaje, es de vital importancia conocer la estructura cognitiva del alumno, no solo se trata de saber la cantidad de información que posee, sino cuales son los conceptos y preposiciones que maneja así como de su grado de estabilidad.

Este autor relaciona el aprendizaje significativo con el aprendizaje mecánico, ya que maneja la teoría de que el aprendizaje significativo es aquel adquirido de un modo no arbitrario con una relación sustancial para entender la idea y relacionarlo con un aspecto ya conocido, siendo esta la estrategia que maneja lo relaciona con el

aprendizaje mecánico o tradicional en donde se le imparte el conocimiento y el contenido al alumno de forma continua y no permitiendo que exprese sus conocimientos previos sobre el tema a desarrollar, haciendo que esta adquisición solo la adquiriera a corto plazo y que pronto sea olvidada.

### **Requisitos para el aprendizaje significativo**

Al respecto **Ausubel (1983)** dice:

“El alumno debe manifestar una disposición para relacionar sustancial y no arbitrariamente el nuevo material con su estructura cognoscitiva, como que el material que aprende es potencialmente significativo para él, es decir, relacionable con su estructura de conocimiento sobre una base no arbitraria”(pág. 48).

Lo anterior supone.

1. Que el material sea potencialmente significativo, esto implica que el material del aprendizaje puede relacionarse de manera no arbitraria y sustancial (no al pie de la letra) con alguna estructura cognoscitiva específica del alumno, la misma que debe poseer “significado lógico”, es decir, ser relacionable de forma intencional y sustancial con las ideas correspondientes y pertinentes que se hallan disponibles en la estructura cognitiva.
2. Cuando el significado potencial se convierte en contenido cognoscitivo nuevo, diferenciado e idiosincrático dentro de un individuo en particular como resultado del aprendizaje significativo, se puede decir que ha adquirido una “significado psicológico”, de esta forma el significado no solo depende de la representación que el alumno haga sino también que el alumno posea realmente los antecedentes ideáticos necesarios para su estructura cognitiva.
3. Que el alumno muestre disposición para relacionar de manera sustantiva y no literal el nuevo conocimiento con su estructura cognitiva.

## **Tipos de aprendizaje significativo**

Es trascendental reiterar que el aprendizaje significativo no es la “simple conexión” de la información nueva con la ya existente en la estructura cognoscitiva del que aprende. Por el contrario, solo el aprendizaje mecánico es la conexión arbitraria y no sustantiva, el aprendizaje significativo involucra la modificación y evolución de la nueva información, así como la estructura cognoscitiva envuelta en el aprendizaje.

Ausubel distingue tres tipos de aprendizaje significativo:

1. De representaciones: Es el aprendizaje más elemental del cual dependen los demás tipos de aprendizaje. Consiste en la atribución de significados a determinados símbolos, al respecto Ausubel (1983) dice: “Ocurre cuando se igualan en significado símbolos arbitrarios con sus referentes (objetos, eventos, conceptos) y significan para el alumno cualquier significado al que sus referentes aluden”. (pág. 46)
2. De conceptos: Los conceptos se definen como “objetos, eventos, situaciones o propiedades de que posee atributos de criterios comunes y que se designan mediante algún símbolo o signos”. (pág. 61), partiendo de ellos podemos afirmar que en cierta forma también es un aprendizaje de representaciones.
3. De proposiciones: este tipo de aprendizaje va más allá de la simple asimilación de lo que representan las palabras, combinadas o aisladas, puesto que exige captar el significado de las ideas expresadas en forma de proposiciones. El aprendizaje de proposiciones implica la combinación y la relación de varias palabras cada una de las cuales contribuye un referente unitario, luego estas se combinan de tal forma que la idea resultante es más que la simple suma de los significados de las palabras componentes

individuales, produciendo un nuevo significado que es asimilado a la estructura cognoscitiva.

### **Aprendizaje basado en problemas**

**Barrows (1986)** define al ABP como “un método de aprendizaje basado en el principio de usar problemas como punto de partida para la adquisición e integración de los nuevos conocimientos”. En esta metodología los protagonistas del aprendizaje son los propios alumnos, que asumen la responsabilidad de ser parte activa en el proceso.

**Prieto (2006)** defendiendo el enfoque de aprendizaje activo señala que “el aprendizaje basado en problemas representa una estrategia eficaz y flexible que, a partir de lo que hacen los estudiantes, puede mejorar la calidad de su aprendizaje universitario en aspectos muy diversos”. Así, el ABP ayuda al alumno a desarrollar y a trabajar diversas competencias. Entre ellas, De Miguel (2005) destaca:

- Resolución de problemas
- Toma de decisiones
- Trabajo en equipo
- Habilidades de comunicación (argumentación y presentación de la información)
- Desarrollo de actitudes y valores: precisión, revisión, tolerancia.

**Prieto (2006)** citando a Engel y Woods añade:

- Identificación de problemas relevantes del contexto profesional
- La conciencia del propio aprendizaje
- La planificación de las estrategias que se van a utilizar para aprender
- El pensamiento crítico

- El aprendizaje autodirigido
- Las habilidades de evaluación y autoevaluación
- El aprendizaje permanente

### **Características del ABP**

En palabras de Exley y Dennick (2007), el ABP implica un aprendizaje activo, cooperativo, centrado en el estudiante, asociado con un aprendizaje independiente muy motivado. Veamos un poco más detenidamente alguna de sus características principales:

1. Responde a una metodología centrada en el alumno y en su aprendizaje. A través del trabajo autónomo y en equipo los estudiantes deben lograr los objetivos planteados en el tiempo previsto.
2. Los alumnos trabajan en pequeños grupos (autores como Morales y Landa (2004), Exley y Dennick (2007), De Miguel (2005) recomiendan que el número de miembros de cada grupo oscile entre cinco y ocho), lo que favorece que los alumnos gestionen eficazmente los posibles conflictos que surjan entre ellos y que todos se responsabilicen de la consecución de los objetivos previstos. Esta responsabilidad asumida por todos los miembros del grupo ayuda a que la motivación por llevar a cabo la tarea sea elevada y que adquieran un compromiso real y fuerte con sus aprendizajes y con los de sus compañeros.
3. Esta metodología favorece la posibilidad de interrelacionar distintas materias o disciplinas académicas. Para intentar solucionar un problema los alumnos pueden (y es aconsejable) necesitar recurrir a conocimientos de distintas asignaturas ya adquiridos.

Esto ayuda a que los estudiantes integren en un “todo” coherente sus aprendizajes. El ABP puede utilizarse como una estrategia más dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje, aunque también es posible aplicarlo en una asignatura durante todo el curso académico o, incluso, puede planificarse el curriculum de una titulación en torno a esta metodología

### **Proceso de planificación del ABP**

Orientaciones didácticas: Como paso previo a la planificación y utilización del ABP se deben tener en cuenta dos aspectos fundamentales:

1. Que los conocimientos de los que ya disponen los alumnos son suficientes y les ayudarán a construir los nuevos aprendizajes que se propondrán en el problema.
2. Que el contexto y el entorno favorezca el trabajo autónomo y en equipo que los alumnos llevarán a cabo (comunicación con docentes, acceso a fuentes de información, espacios suficientes, etc.)

En la planificación de la sesión de ABP es necesario:

- Seleccionar los objetivos que, enmarcados dentro de las competencias establecidas en la materia, pretendemos que los alumnos logren con la actividad.
- Escoger la situación problema sobre la que los alumnos tendrán que trabajar.

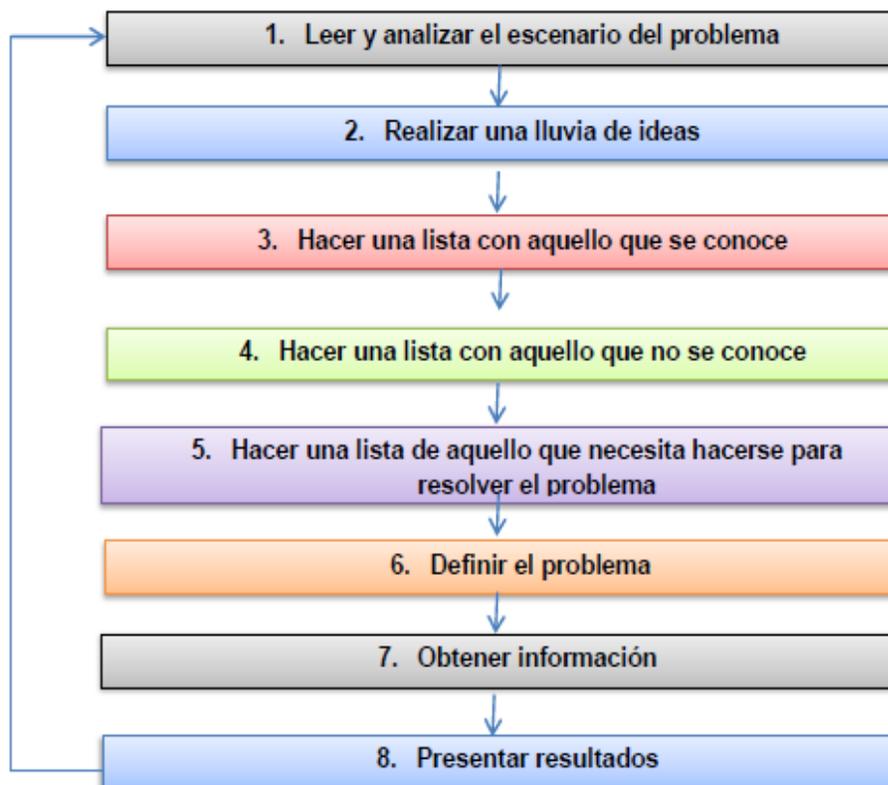
Para ello el contenido debe:

- ✓ Ser relevante para la práctica profesional de los alumnos.
- ✓ Ser lo suficientemente complejo (pero no imposible) para que suponga un reto para los estudiantes. De esta manera su motivación aumentará y también la necesidad de probarse a sí mismos para orientar adecuadamente la tarea.

- ✓ Ser lo suficientemente amplio para que los alumnos puedan formularse preguntas y abordar la problemática con una visión de conjunto, pero sin que esta amplitud llegue a desmotivarles o crearles ansiedad.
- ✓ Orientar las reglas de la actividad y el trabajo en equipo. Sabemos que, en ocasiones, trabajar en grupo puede crear tensiones, malestar entre los miembros, descoordinación, etc. Estos conflictos dentro de los grupos suelen ser beneficiosos para el crecimiento del grupo, si se solucionan adecuadamente. Para que estos problemas, cuando surjan, no entorpezcan demasiado el trabajo de los equipos, el docente puede proponer el reparto de roles dentro de los grupos. El coordinador, gestor de tiempos, moderador, etc. Pueden ser algunos ejemplos. Todos los estudiantes, aparte de desempeñar estos roles, deben participar activamente en el trabajo común.
- ✓ Establecer un tiempo y especificarlo para que los alumnos resuelvan el problema y puedan organizarse. El tiempo puede abarcar determinadas horas, días e incluso semanas, dependiendo del alcance del problema. No se recomienda que el tiempo dedicado al problema sea excesivamente extenso ya que los alumnos pueden desmotivarse. También se pueden seleccionar los momentos en los que los alumnos estarán en el aula trabajando y aquellos en los que no necesitarán (si no lo desean) estar en la clase.
- ✓ Organizar sesiones de tutoría donde los alumnos (a nivel individual y grupal) puedan consultar con el tutor sus dudas, sus incertidumbres, sus logros, sus cuestiones, etc. Este espacio ofrece al tutor la posibilidad de conocer de primera mano cómo avanza la actividad y podrá orientarles, animarles a que continúen investigando, etc. Las tutorías constituyen una magnífica oportunidad para intercambiar ideas, exponer las dificultades y los avances en la resolución del problema.

## Desarrollo del proceso de ABP (alumnos)

El desarrollo de la metodología del ABP puede seguir unas fases determinadas. A modo de ejemplo aquí se comentan dos aportaciones cuyas fases son algo distintas: Morales y Landa (2004) establecen que el desarrollo del proceso de ABP ocurre en ocho fases:



**Fuente: Morales y Landa 2004**

Otros autores, como Exley y Dennick (2007) realizan otra clasificación de las fases del ABP. Ellos señalan que son siete fases las que lo conforman.



**Fuente: Exley y Dennick (2007)**

La diferencia más notable entre esta clasificación y la anteriormente presentada es que, en la última, los alumnos definen primero los problemas que presenta el ejercicio y posteriormente se plantean las preguntas, las hipótesis, aquellos aspectos que conocen, lo que es desconocido y tendrán que investigar, etc.

Resulta fundamental que los alumnos conozcan los pasos que han de seguir para resolver el problema y también que el alumno que lleve a cabo el papel del moderador u organizador vaya guiando al grupo en cada uno de ellos.

## **Evaluación del ABP**

Si cambian las maneras de aprender y enseñar, también será necesario modificar la forma de evaluar los aprendizajes. El alumno “ideal” ya no es aquel que en el examen final obtiene un sobresaliente porque se ha estudiado de memoria la lección. El alumno “ideal” ahora es aquel que ha adquirido, por medio de un aprendizaje autónomo y cooperativo, los conocimientos necesarios y que, además, ha desarrollado y entrenado las competencias previstas en el programa de la materia gracias a una reflexión profunda y a una construcción activa de los aprendizajes. Desde esta perspectiva, para evaluar estos aprendizajes podemos utilizar diversas técnicas:

- Caso práctico en el que los alumnos tengan que poner en práctica todo lo que han aprendido.
- Un examen que no esté basado en la reproducción automática de los contenidos estudiados, sino que implique que el alumno organice coherentemente sus conocimientos.
- Autoevaluación: el alumno ha llevado a cabo un proceso de aprendizaje autónomo. Por tanto, nadie mejor que él mismo conoce todo lo que ha aprendido y todo lo que se ha esforzado. Se pueden establecer algunos aspectos para que el alumno se autoevalúe: aprendizaje logrado, tiempo invertido, proceso seguido, etc.
- Evaluación realizada entre pares (co-evaluación). El alumno, durante su proceso de aprendizaje, ha trabajado con sus compañeros cooperativamente. Por tanto conocer la opinión de los compañeros también resulta interesante.

## **Teorías cognitivistas**

Este modelo de teorías asume que el aprendizaje se produce a partir de la experiencia, pero, a diferencia del conductismo, lo concibe no como un simple traslado de la realidad, sino como una representación de dicha realidad. Se pone el énfasis, por tanto, en el modo en que se adquieren tales representaciones del mundo, se almacenan y se recuperan de la memoria o estructura cognitiva.

Se realza así, el papel de la memoria, pero no en el sentido tradicional peyorativo que la alejaba de la comprensión, sino con un valor constructivista. No se niega la existencia de otras formas de aprendizaje inferior; pero si su relevancia, atribuyendo el aprendizaje humano a procesos constructivos de asimilación y acomodación. El cognitivismo abandona la orientación mecanicista pasiva del conductismo y concibe al sujeto como procesador activo de la información a través del registro y organización de dicha información para llegar a su reorganización y reestructuración en el aparato cognitivo del aprendiz. Aclarando que esta reestructuración no se reduce a una mera asimilación, sino a una construcción dinámica del conocimiento. Es decir, los procesos mediante los que el conocimiento cambia. En términos piagetianos, la acomodación de las estructuras de conocimiento a la nueva información.

A diferencia de las posiciones asociacionistas, no se trata de un cambio solo cuantitativo (en la probabilidad de la respuesta), sino cualitativo (en el significado de esa respuesta).

1. No es un cambio originado en el mundo externo, sino en la propia necesidad interna de reestructurar nuestros conocimientos, o de corregir sus desequilibrios.

2. No cambian los elementos aislados (estímulos y respuestas), sino las estructuras de las que forman parte (teorías y modelos).
3. No es un cambio mecánico, sino que requiere una implicación activa, basada en la reflexión y la toma de conciencia por parte del alumno.

Este cambio, del conductismo al cognitivismo, no se realiza de manera radical ni da como resultado una teoría unívoca; más bien supone una "atmósfera" en la que surgen planteamientos de transición de uno a otro paradigma, enfoques dentro del ámbito del procesamiento de la información, núcleo fundamental del cognitivismo.

Engloban teorías que utilizan presupuestos conductistas y cognitivos con un afán de integración. Estos planteamientos tienen, además, un marcado carácter interactivo, y, en la medida que esa interacción tome una determinada dirección, se tendrán teorías de transición con una orientación más social, como la teoría del aprendizaje social de Bandura, o contextual, como el modelo de aprendizaje taxonómico de Gagné.

Jerome S. Bruner, nació en Nueva York, USA, en 1915, plantea su teoría de la categorización, en la que coincide con Vygotsky en resaltar el papel de la actividad como parte esencial de todo proceso de aprendizaje. Sin embargo Bruner añade, a la actividad guiada o mediada en Vygotsky, que la condición indispensable para aprender una información de manera significativa, es tener la experiencia personal de descubrirla. Para ello, los alumnos, cuando sea posible, han de representar los contenidos según diferentes categorías o formas:

Bruner plantea que los profesores deberían variar sus estrategias metodológicas de acuerdo al estado de evolución y desarrollo de los alumnos. Así, decir que un concepto no se puede enseñar porque los alumnos no lo entenderían, es decir que no

lo entienden como quieren explicarlo los profesores. Por tanto, las materias nuevas debieran, en general, enseñarse primero a través de la acción, avanzar luego a través del nivel icónico, cada uno en el momento adecuado de desarrollo del alumno, para poder abordarlas por fin en el nivel simbólico. En el fondo, conviene pasar un período de conocimiento "no-verbal"; es decir, primero descubrir y captar el concepto y luego darle el nombre. De este modo se hace avanzar el aprendizaje de manera continua en forma cíclica o en espiral. A esto se refiere las tantas veces citada frase de Bruner "cualquier materia puede ser enseñada eficazmente en alguna forma honradamente intelectual a cualquier niño en cualquier fase de su desarrollo".

Además de esta característica en espiral o recurrencia, con el fin de retomar permanentemente y profundizar en los núcleos básicos de cada materia, el aprendizaje debe hacerse de forma activa y constructiva, por "descubrimiento", por lo que es fundamental que el alumno aprenda a aprender. El profesor actúa como guía del alumno y poco a poco va retirando esas ayudas (andamiajes) hasta que el alumno pueda actuar cada vez con mayor grado de independencia y autonomía.

### **Teoría cognitivista de Ausubel**

Las condiciones para que el aprendizaje sea significativo, serían las siguientes:

1. El alumno ha de mantener una cierta predisposición inicial hacia lo que se le enseña. Por ello, son necesarias estrategias motivadoras que provoquen su atención.
2. El alumno debe poseer los conocimientos previos adecuados para poder acceder a los conocimientos nuevos. En este sentido, se precisa estrategias metodológicas que activen los conceptos previos, en especial los organizadores previos. Estos organizadores pueden ser expositivos, proporcionando incluso res donde integrar la información nueva, cuando el alumno tiene poco conocimiento de esta; comparativos,

en que se introduce el nuevo material estableciendo analogías entre lo nuevo y lo conocido, cuando la información nueva es más familiar para el estudiante.

3. Los contenidos informativos que se van a procesar, han de presentarse estructurados, formando cada bloque de estos contenidos un organizador secuencial. Las estrategias de estructuración del contenido conllevan el uso de un vocabulario y terminología adaptados al alumno, el establecimiento de relaciones potentes entre todos los conceptos y la concreción y aplicación de lo conceptual a situaciones reales y cercanas al mundo experiencial del alumno.

Las fases que proponen los teorizantes con sus estrategias, propias del aprendizaje significativo, seguirán esta secuencia:

#### Fase inicial

El alumno percibe hechos o partes de informaciones que están aislados conceptualmente. Aprende por acumulación, memorizando hechos y utilizando esquemas preexistentes.

Procesa en forma global:

1. Presenta escaso conocimiento específico del dominio dado.
2. Utiliza estrategias generales independientes del dominio dado.
3. Utiliza conocimientos de otro dominio diferente al desarrollado.
4. La información adquirida es concreta y está relacionada al contexto específico.

Ocurre en formas simples de aprendizaje

1. Condicionamiento.
2. Aprendizaje verbal.
3. Estrategias de repaso
4. Utilización de conocimientos previos.

5. Establecimiento de analogías con otro dominio, o realizando suposiciones basadas en experiencias previas.

### Fase intermedia

Se produce la formación de estructuras a partir de las partes de las informaciones aisladas. (Pero aún no puede el alumno conducirse en forma autónoma). La comprensión de los contenidos se vuelve más profunda, porque los aplican en situaciones diversas. Existe la oportunidad para reflexionar y percibir por medio de la realimentación.

El conocimiento es más abstracto y puede generalizarse a varias situaciones, que es a su vez menos dependiente del contexto donde originalmente fue adquirido, ya que cumple con las siguientes estrategias:

- Se utiliza estrategias de procesamiento más sofisticadas.
- Se produce la organización.
- Surge el mapeo cognitivo.

### Fase final

- Se da mayor integración de estructuras y esquemas.
- Surge mayor control automático en situaciones límites.
- Se produce menor control consciente. (Se da en forma automática y sin mucho esfuerzo.)

El aprendizaje en esta fase consiste en:

1. La acumulación de nuevos hechos a los esquemas preexistentes.
2. El aumento progresivo en los niveles de interrelación entre los elementos de las estructuras (Esquemas).
3. Manejo hábil de las estrategias específicas de dominio.

Cuadro N°2

Combinación de los ocho tipos de aprendizaje con los dominios:

DOMINIOS	TIPOS UTILIZADOS	
	Aprendizaje de señales	1
DESTREZAS MOTORAS	Estímulos-respuestas	2
	Encadenamiento motor	3
	Estímulos-respuestas	2
INFORMACION VERBAL	Asociación verbal	4
	Discriminación múltiple	5
	Discriminación múltiple	5
DESTRESAS INTELECTUALES	Aprendizaje de conceptos	6
	Aprendizaje de principios	7
	Aprendizaje de señales	8
	Estímulos-respuestas	1
ACTITUDES	Cadenas motoras	2
	Asociación verbal	3
	Discriminación múltiple	4
	Aprendizaje de señales	5
ESTRATEGIAS	Cognoscitiva aprendizaje de ejercicios	7
	Resolución de problemas	8

**Chadwick (1975)**

## REFERENTES CONCEPTUALES

### El aprendizaje

**Según Knowles y otros (2001)** se basan en la definición de Gagné, Hartis y Schyahn, para expresar que el aprendizaje:

Es en esencia un cambio producido por la experiencia, pero distinguen entre: El aprendizaje como producto, que pone en relieve el resultado final o el desenlace de la experiencia del aprendizaje. El aprendizaje como proceso, que destaca lo que sucede en el curso de la experiencia de aprendizaje para posteriormente obtener un producto de lo aprendido. El aprendizaje como función, que realza ciertos aspectos críticos del aprendizaje, como la motivación, la retención, la transferencia que presumiblemente hacen posibles cambios de conducta en el aprendizaje humano. (pag.15)

Consiste esencialmente en la categorización de nuevos conceptos (que ocurre para simplificar la interacción con la realidad y facilitar la acción). La categorización está estrechamente relacionada con procesos como la selección de información, generación de proposiciones, simplificación, toma de decisiones, construcción y verificación de hipótesis. El aprendiz interacciona con la realidad organizando las entradas según sus propias categorías, posiblemente creando nuevas, o modificando las preexistentes. Las categorías determinan distintos conceptos, es por todo esto que el aprendizaje es un proceso activo, de asociación y construcción. Otra consecuencia es que la estructura cognitiva previa del aprendiz (sus modelos mentales y esquemas) es un factor esencial en el aprendizaje. Ésta da significación y organización a sus experiencias y le permite ir más allá de la información dada, ya que para integrarla a su estructura debe contextualizarla y profundizarla.

Para formar una categoría se pueden seguir estas reglas:

- a) Definir los atributos esenciales de sus miembros, incluyendo sus componentes esenciales.
- b) Describir cómo deben estar integrados sus componentes esenciales
- c) Definir los límites de tolerancia de los distintos atributos para que un miembro pertenezca a la categoría.

### **Condiciones del aprendizaje**

**Gagné (1965)** da bastante atención a las condiciones externas, a la situación de aprendizaje. Según su concepto se identifican cuatro variables iniciales en una situación de aprendizaje:

Aprendiz o alumno

1. Situación de estipulación bajo la cual se hará el aprendizaje lo que ya está en memoria o lo que se puede denominar conducta de entrada.
2. Es la conducta final que se espera del alumno.
3. El primer elemento que se enfatiza en este enfoque, sobre las condiciones del aprendizaje, es el de establecer las respuestas que se espera del estudiante. esto se hace a través de la formulación de objetivos. Luego se introduce en el problema del aprendizaje.

A continuación se presenta un cuadro resumen de los eventos externos o condiciones más importantes, con relación a las etapas del aprendizaje:

Cuadro N°3

## Análisis y diseño de situaciones de enseñanza-aprendizaje

ETAPA DEL APRENDIZAJE	PROCESO	EVENTOS EXTERNOS QUE EJERCEN INFLUENCIA
Motivación	Expectativa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Comunicación de objetivos por realizar</li> <li>2. Confirmación previa de la expectativa a través de una vivencia exitosa</li> </ol>
Comprensión	Atención: percepción selectiva	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Motivación en la estimulación para atraer la atención.</li> <li>2. Aprendizaje previo de perfección.</li> <li>3. Indicaciones diferenciadas adicionales para la percepción</li> </ol>
Adquisición	Cifrado, acceso de la acumulación	Proyectos sugeridos para el cifrado
Retención	Almacenar	Desconocidos
Recordar	Recuperación	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Proyectos sugeridos para la recuperación.</li> <li>2. Indicaciones para la recuperación.</li> </ol>
Generalización	Transferencia	Variedad de contextos para las indicaciones dirigidas a recuperar.
Actuación	Respuesta	Casos de actuación (“ejemplos”)
Retroalimentación	Fortalecimiento	Retroalimentación informativa que permite constatar o comparar con un modelo.

**Gagnè (1975)**

## **Tendencias y desafíos de la educación superior**

Es indispensable analizar las necesidades, tendencias y desafíos de la educación superior en nuestra región y referirse a este análisis considerando que la educación en enfermería exige una revisión de las políticas de educación general. No se llega a un curso superior sin una educación básica y secundaria de calidad, universal y oportuna. En las sociedades del tercer mundo, marcadas por intensa diversidad cultural e inequidad económica y social, el tema de la educación presenta por lo menos dos ámbitos de análisis. El primero se refiere a la comprensión de la educación como estrategia para la inclusión social, cultural y económica. El otro tiene que ver con la potencialidad de la población con mayor nivel de escolaridad de participar de forma equitativa en la vida política, cultural y social. Esto permite ejercer los derechos y deberes y contribuir para la conducción de los destinos de una sociedad justa, igualitaria, democrática, participativa y autónoma.

Esas ideas forman parte de la lucha por la construcción de la emancipación de las naciones y han sido nuestro sendero en los países de América Latina. En las últimas dos décadas las políticas del estado fueron orientadas a una creciente e intensa disminución de responsabilidades de los estados nacionales, con impresionantes repercusiones en la garantía de los principios y derechos por la educación de calidad, oportuna democrática.

La exclusión de la educación de grupos significativos de la población se expresa en falta de acceso, altas tasas de deserción prematura, baja calidad de la enseñanza, inadecuada organización de los currículos, contenidos y metodologías y el incorrecto proceso de Educación permanente de los docentes. Además, la desacertada infraestructura político-administrativa de las escuelas reproduce el autoritarismo en las relaciones con los alumnos, las familias y las comunidades.

La educación en nuestra región, además de estar marcada por la exclusión, ha sido uno de los mecanismos responsables de las diferencias sociales, culturales y económicas. La inversión de recursos en la educación demuestra las políticas inadecuadas en las áreas sociales que también tienen repercusiones en los sectores salud, vivienda, transporte público, ocio y deportes.

### **Los desafíos de la educación superior: el espejo para la educación de enfermería**

Para enfrentar las limitaciones impuestas por el modelo de globalización y de las políticas neoliberales que determinan la exclusión social, económica y cultural de la población, es imperativo que la universidad rompa con las fronteras que la separan de la sociedad. La universidad se encuentra ante el desafío de hacerse presente en una sociedad veloz, caracterizada por la información sin fronteras, por la mundialización de las tensiones, por la acelerada acumulación de capital y por las crecientes diferencias y desigualdades.

Entre los desafíos de la universidad se encuentra la imperiosa necesidad de establecer alianzas con sectores de la sociedad que defienden y luchan por un nuevo orden social, por la construcción de una universidad que venga a ocupar un lugar de vanguardia en la producción y reproducción del conocimiento, garantizando el desarrollo sostenido en los aspectos económico, ecológico, ético y político. Es necesario pensar en una educación superior sustentada en un nuevo contrato social entre la universidad y la sociedad. Para establecer este nuevo contrato la universidad no puede responsabilizarse sólo de la formación y la titulación de los alumnos: debe romper con el abismo que la separa de la sociedad, colocarse en defensa de una sociedad con justicia, solidaridad y paz.

En la conferencia mundial de educación, realizada en la sede de la UNESCO, en París, en junio de 2003, había representantes de más de 120 naciones. El debate

estuvo cargado de tensiones y conflictos. De los puntos discutidos sobre la enseñanza superior que consideramos importantes como desafíos para la educación en general y para la educación superior de enfermería destacamos los siguientes:

1. La educación superior y la investigación tienen importancia creciente, en particular para los países pobres. Se reconoce que la distancia del desarrollo entre los países ricos y pobres aumentó todavía más desde la conferencia de 1998. Se propuso la creación de un programa global para el desarrollo y cooperación en la educación superior.
2. La educación superior no puede prescindir de la diversidad que debe estar anclada en las necesidades, en la historia y en las tradiciones nacionales.
3. La educación superior es un bien público y no debe ser tratado como los demás servicios incluidos en el acuerdo general de comercio de servicios (GATS), de la Organización Mundial del Comercio.
4. La educación, como bien público, debe ser una preocupación de todos los niveles de gobierno estatal, federal, y municipal asegurando calidad y el ejercicio de sus funciones sociales. El sector privado debe colaborar con el desarrollo de la educación superior, pero la definición y la organización de los cursos no pueden estar determinadas por el mercado.
5. Establecer políticas de apoyo a los alumnos carentes para garantizar su permanencia en la universidad y la calidad de su enseñanza.
6. Diversificación de estructuras, innovación de contenidos, prácticas y métodos como base para la renovación y la reforma de la educación superior.
7. La universidad no puede ofrecer a los alumnos instrucción válida para toda la vida.

Los avances tecnológicos se tornan obsoletos rápidamente. La universidad debe dotar a los estudiantes de habilidades y competencias para confrontar los requisitos de las sociedades del conocimiento.

Todas estas definiciones deben tener en cuenta la realidad concreta de cada una de nuestras sociedades.

### **Enfermería: sus necesidades y desafíos**

Para la enfermería, los desafíos de la educación superior deben asociarse a las políticas de salud de los países que también están sometidos a las determinaciones de la reforma del estado, con fuerte énfasis en la privatización. Hay que reconocer que en la organización de la atención, la tendencia es que disminuya la oferta de servicios públicos y que crezca la oferta de servicios privados. También es fundamental considerar los niveles epidemiológicos y demográficos que son parámetros para la organización de las políticas de salud y de la educación de los profesionales de salud. Además, la enfermería tiene como desafío superar la estratificación social de los alumnos, la tradición y la marca conservadora que todavía predomina en sus escuelas, facultades y en las prácticas pedagógicas de sus programas y cursos.

La población necesita cuidados terapéuticos de enfermería en las instituciones tradicionales de servicios de salud y en espacios como domicilios, casas de cuidado paliativo, hogares de atención de portadores de enfermedades crónicas y degenerativas y personas mayores, entre otros. El cuidado de enfermería único y universal debe garantizar los principios de equidad, oportunidad y calidad de la atención. Las tendencias de la educación, la práctica y la investigación, han demostrado que el cuidado de enfermería es imprescindible para nuestras poblaciones. La enfermería está haciendo frente a su mandato histórico y cultural de encargarse del cuidado dirigido a individuos y a colectivos en todos sus ámbitos y

expresión, valiéndose del conocimiento y de su experiencia en el cuidado de la vida y en la salud de los pueblos. En las transformaciones de la educación, el cuidado y la investigación de enfermería, es importante considerar su construcción histórica, su inserción en una sociedad de profundas desigualdades que coloca a la población en situación de alto riesgo social. La violencia es una cuestión recurrente en la sociedad en la cual la enfermería está inmersa, en las comunidades, en los servicios de salud y en las escuelas y facultades. La violencia se presenta de muchas formas y se configura como una epidemia. En especial se destaca la violencia a la que están sometidos los jóvenes, los niños, las personas de la tercera edad y las mujeres.

La enfermería, constituida de forma mayoritaria por mujeres, convive diariamente con todas las manifestaciones y consecuencias de la violencia. Primero, porque como expresión de la cuestión fundamental de la calidad de vida y de la salud, enfrenta la violencia en su expresión individual y colectiva. Segundo, como mujeres que también están sometidas a la violencia en sus relaciones familiares y laborales. Las manifestaciones de la violencia deben ser consideradas en todas las formas de trabajo de enfermería y formar parte de la educación de todo el personal de esta profesión.

Otro aspecto fundamental que debemos considerar es la necesidad urgente e imprescindible de incorporar nuevos paradigmas en los procesos de enseñanza-aprendizaje, la práctica y la investigación. Se deben incluir las relaciones humanas, presentes en toda la práctica de enfermería y del trabajo en el campo de la salud. Los conceptos que sustentan el hacer y el pensar de enfermería deben considerar la amistad, la afectividad, la sexualidad, la solidaridad y la paz. Esta incorporación debe apoyar la construcción de nuevas maneras de relacionarse en los equipos de trabajo y en la atención, y contraponerse a las formas predominantes de trabajo individual determinado por tecnologías y conocimiento científico.

Para reconocer y asumir las oportunidades que se presentan como resultado de la inversión en liderazgo de enfermería, de organizaciones como aladefe, la organización panamericana de salud, OPS, y las escuelas y facultades de enfermería de la región, es fundamental considerar las necesidades de transformación en la educación, en la atención a la salud y en los modelos de gestión y gerencia en salud. Otra necesidad imperiosa que no podemos olvidar es el compromiso con la producción del conocimiento ético y políticamente vinculado a las demandas y necesidades de salud de la población.

En el campo de la educación de enfermería es imperativo tener en cuenta la fuerza de trabajo de su personal que constituye, en la mayoría de los países de la región, más del 50% del personal en salud. Las transformaciones en la educación superior de enfermería no pueden promover una ruptura con la educación del conjunto de trabajadoras de enfermería. Las estrategias de transformación deben considerar todos los niveles de enseñanza del personal de enfermería: auxiliares, técnicos, profesionales en enfermería, licenciadas, especialistas, magíster y doctores.

### **Historia del role-playing o juego de rol**

El role-playing es el psicodrama que le da sentido y sin el que no es posible conocer la extensión de sus aplicaciones y la concreción de la metodología de su práctica. El psicodrama es una forma de psicoterapia, ideada por Jacob, Levy y Moreno (1946), inspirada en el teatro de improvisación y concebida inicialmente como grupal o "psicoterapia profunda de grupo".

Moreno (1946) presentó al psicodrama como una nueva forma de psicoterapia que puede ser ampliamente aplicada. Según su creador: "históricamente el psicodrama representa el punto decisivo en el apartamiento del tratamiento del individuo aislado, hacia el tratamiento del individuo en grupos, del tratamiento del

individuo con métodos verbales, hacia el tratamiento con métodos de acción." (pág. 10)

Muchos autores ha definición y dado características específicas al psicodrama el cual es el inicio del role-playing o juego de rol y del cual se han derivado cantidad de información, otro aspecto el cual presenta Blatner (1988) es que:

El psicodrama es un método de psicoterapia en el cual los pacientes actúan los acontecimientos relevantes de su vida en vez de simplemente hablar sobre ellos. Esto de acuerdo a lo estudiado implica explorar en la acción, no sólo los acontecimientos históricos, sino, lo que es más importante, las dimensiones de los acontecimientos psicológicos no abordados habitualmente en las representaciones dramáticas convencionales: los pensamientos no verbalizados, los encuentros con quienes no están presentes, representaciones de fantasías sobre lo que los otros pueden estar sintiendo o pensando, un futuro posible imaginado y muchos otros aspectos de los fenómenos de la experiencia humana. (p.1)

Aunque el psicodrama es usado habitualmente en un contexto grupal y puede ser un método muy útil para catalizar el proceso grupal (y, a su vez, ser catalizado por la dinámica grupal), no debe ser considerado como una forma de terapia específicamente grupal. Puede ser usado, como sucede en Francia, con varios co-terapeutas entrenados y un solo paciente. También puede usarse el psicodrama con familias o, inclusive, en una forma modificada, en terapias individuales."

A finales de los años 60 del siglo XX se desarrolló en Estados Unidos un nuevo concepto de juego. En este juego no había ni fichas, ni tablero, ni siquiera unas reglas estrictas; tan sólo se basaba en la interpretación, en el diálogo, la imaginación y en el sentido de aventura. Este concepto de juego fue tomando forma y, a medianos de los años 70 fue publicado el primer juego de rol (dungeons & dragons), como curiosidad, que fue publicado de la mano de sus autores porque ninguna editorial confiaba en que

se vendiera. A esta nueva modalidad de jugar se la llamó "juegos de rol". Si indagamos en otras fuentes más concretas, encontraremos que el autor principal de este juego de imaginación es Gary Gigax, un zapatero de Wisconsin, que ideó una modalidad de juego en donde los participantes no utilizaban tableros repletos de cuadrículadas casillas para mover sus fichas, sino que se debía interpretar a unos personajes dentro de un espacio de juego más amplio, y con una posibilidad de elección infinitamente mayor.

### **Juegos de rol**

Los juegos de rol ya tienen un nombre bastante descriptivo, pero vale la pena desarrollarlo. En un principio es un juego, con todo lo que esto conlleva: libertad, diversión, entretenimiento, no realidad, reglas propias. Por otro lado, es de rol: modelo de comportamiento social. Es por esto que los juegos de rol los podemos definir como aquellas actividades lúdicas en que los participantes interpretan modelos de comportamiento que no son los suyos.

En educación infantil, y ya desde Piaget, existe algo que coincide con esta definición: el juego simbólico. La diferencia entre unos y otros es que el juego de rol tiene unas normas más complejas, preestablecidas y asumidas por todos, ya que es un juego en grupo. Pero, sobre todo, la gran diferencia es que no es un juego de niños (ni de niñas), sino de jóvenes y adultos.

El juego para adultos pasa por una fase de creación de personajes. Existen las llamadas hojas de personaje en las que se apuntan sus características: destreza, habilidad, carisma, sociabilidad y otros atributos. Pero, sobre todo, se pone su historia, sus defectos, sus ambiciones, sus miedos, todo aquello que puede motivar al personaje, y que en muchos casos no corresponde a los valores del jugador que lo interpreta.

Por otra parte, tenemos un jugador especial: el director de juego. Es trabajo del director de juego pensar el guion de una historia para los personajes, el guion de nuestra aventura. También es trabajo del director de juego interpretar todos aquellos personajes que intervienen dentro de la historia, pero que no son conducidos por ningún jugador (pnj - personaje no jugador). Estos personajes son lo que en el cine se denominan extras, figurantes, actores secundarios.

El juego de roles es una técnica mucho más utilizada en eventos educativos basados en los principios del aprendizaje experimental. Los capacitadores no siempre tienen que lograr que los principiantes se centren en su experiencia pasada; pueden ayudarles a construir experiencias en situaciones desarrolladas en los talleres. Una buena forma de hacer eso es a través del juego de roles.

El juego de roles requiere que unos participantes se pongan en el lugar de otras personas. Por un rato, ellos suspenden su identidad real y toman otro papel. Por esta razón, el juego de roles es una herramienta particularmente útil para desarrollar empatía y para llegar a comprender los puntos de vista de las personas. Es igualmente un medio adecuado para que las personas practiquen determinadas destrezas en una situación imaginaria.

Hay muchos caminos para conducir el juego de roles en un taller, los cuales van desde una completa improvisación hasta una actuación de acuerdo con un pequeño guion. Algunas veces todos los colaboradores pueden participar desempeñando roles similares. Alternativamente, un juego de roles puede significar que todos los participantes desempeñen papeles distintos. El propósito del ejercicio debe determinar el acercamiento más apropiado.

## **Role-playing**

El role-playing es un método de aprendizaje a través de la experiencia como método psicodramático, el role-playing, permite bien una terapia por el deshielo y la liberación de los sentimientos reprimidos o inhibidos (la catarsis, seguida de la toma de conciencia y de re-entrenamiento en la interacción y en los roles sociales), bien una pedagogía de las relaciones interpersonales por un entrenamiento de la espontaneidad, en una mejor percepción de los demás y de la relación con el otro.

Así comprendido, completa la formación de la comunicación verbal y no verbal y, por tanto, permite una mejor integración de la persona en los grupos a los que pertenece. Como método de grupo que es, sensibiliza a la persona a las dificultades y a los imponderables de la dinámica de la interacción e instruye sobre la importancia del subconsciente, de lo implícito y de los sentimientos no expresados. Se trata de vivir en grupo una situación pasada, presente o incluso futura, no contándola, sino en una acción improvisada aplicándose a una situación vivida: “el protagonista principal” expresa sus sentimientos y pone en escena la situación, con la ayuda de todos los personajes necesarios a la acción y que le darán la réplica.

Los personajes (“ego auxiliares”) reaccionan espontáneamente basándose, en parte, en lo que el protagonista dice con relación a la situación y de la persona que encarnan en la misma, pero sobre todo apoyándose en las reacciones o sentimientos que provoca el protagonista principal, o siguiendo las indicaciones dadas por el director (psicodramaturgo).

Las escenas pasadas son representadas con frecuencia en su vivencia y reconstruidas a la perfección, a veces son representadas sus diferentes variantes, como preparación a una situación difícil, para explorar las diferentes variables, y finalmente para llegar a una conclusión distinta y menos traumatizante para la persona que puede recibir de esta manera una satisfacción simbólica y cerrar una

situación “estresante”. La persona toma así conciencia de la situación y puede prepararse para afrontar una dificultad o aprender a desempeñar diferentes roles.

El role-playing, como centro del presente trabajo, va a ser analizado y estudiado como instrumento de enseñanza y aprendizaje de futuros profesionales de Enfermería. Son, pues, las estudiantes de enfermería los que asumen los papeles protagonistas como “enfermeras o enfermeros” en situaciones de las que han sido partícipes en sus periodos de prácticas clínicas en instituciones sanitarias (en hospital o en centro de salud) o bien mediante el planteamiento de una situación ficticia que le preocupa, estresa o angustia como previsible acontecimiento al que se tenga que enfrentar en su próxima actividad profesional.

Hay que tener en cuenta que en la vida real, una vez incorporados al mercado laboral, las acciones llevadas a cabo por los profesionales de enfermería son irreversibles. En la mayor parte de las situaciones reales, es necesario ser eficaz desde la primera vez, ya que, en muchas ocasiones, no habrá segundas oportunidades. Hay que hacerlo en la realización de técnicas, en la relación con las personas y sus familias, en la relación interprofesional. Si por desgracia la enfermera no lo hace bien, no puede decir “pongamos el juego a cero y comencemos de nuevo”. Pero en el role-playing puede repetir la situación varias veces, para adaptarse a ella, aprender a ver las dificultades y superarlas, ensayar varias estrategias para adoptar la mejor.

### **Objetivos del Role-Playing**

Así pues, los juegos de rol y de simulación nos permiten usarlos con diferentes objetivos o finalidades:

1. Analizar situaciones y comportamientos desde otros puntos de vista.
2. Comprender las razones, enfatizar, con otros colectivos o grupos.
3. Medir dentro de un juego las repercusiones de una decisión o un comportamiento.

4. Ensayar diferentes actitudes para ver cuáles son las más positivas individualmente y cómo grupo.
5. Crear dinámicas de distensión a través del juego.
6. Buscar nuevos caminos de acercamiento entre personas (a través de los personajes).
7. Incitar la curiosidad y el conocimiento de la realidad que rodea a un personaje o situación.
8. Detectar maneras de ser, aspiraciones y deseos más o menos ocultos de los jugadores.

En un análisis general sobre la dramatización en la educación, relacionado con el metacontexto, ésta se circunscribe prácticamente al ámbito de la escuela infantil, teniendo muy poca repercusión en otros contextos. Sin embargo el “drama” se manifiesta como una herramienta privilegiada para el aprendizaje en diferentes áreas curriculares, en cuanto que desarrolla las habilidades expresivas y comunicativas (Navarro 2006) , tal y como hemos visto que sucede en el análisis realizado hasta ahora sobre la dramatización en la enseñanza de la enfermería.

La dramatización como herramienta apropiada para la educación en valores (Ferrer 2003) y las habilidades sociales (García de Vicente 1998) permite formar personas con planteamientos éticos, recuperando en el espacio pedagógico de educación en salud, valores como la justicia, la solidaridad, la cooperación, la igualdad, el respeto a las diferencias y en oposición a la competencia, al mérito individual y a los aspectos meramente economicistas (pág. 76).

Alcanzar estos objetivos por medio de la educación exige, por lo tanto, algo más que la mera transmisión de conocimientos. Hace falta un conjunto de acciones y procedimientos que se deben incorporar al proceso de enseñanza-aprendizaje, tales como el role-playing, que como en el caso de la enseñanza de la enfermería,

promueve un aprendizaje activo y modifica los paradigmas tradicionales centrados en la transmisión de conocimiento, constituyéndose en una metodología de enseñanza innovadora que aún no es ampliamente utilizada por los profesores de enfermería.

Las ventajas de la enseñanza integrada radican fundamentalmente en que:

1. Reduce la fragmentación de la enseñanza.
2. Relaciona los contenidos de manera coherente.
3. Facilita el aprendizaje.
4. Ofrece al estudiante una visión de la persona sana y enferma acorde con lo que encontrará en la práctica.
5. Aumenta la capacidad de recuerdo y transferencia.
6. Evita repeticiones innecesarias, y a veces contradictorias, de la información científica.
7. Supone un ahorro considerable de tiempo.

Entre los inconvenientes de la integración se destaca:

1. Requiere dedicar mucho tiempo a las tareas de planificación e integración.
2. Falta de un horario fijo para el profesorado.
3. Pérdida de autonomía de los programas.
4. Pérdida de control sobre los alumnos.
5. Complejidad del sistema de evaluación.
6. Inadecuación de los textos existentes.
7. Falta de profesorado entrenado.

La enseñanza basada en disciplinas es la alternativa opuesta a la enseñanza integrada. En este tipo de enseñanzas las asignaturas mantienen su identidad.

Sus ventajas son casi evidentes:

1. Contar con profesores entrenados, lo que hace sentir mayor seguridad, tanto a los profesores como a los alumnos, y contar con material docente coherente y sumamente probado.
2. Aprendizaje de roles constituye un instrumento de aprendizaje y de perfeccionamiento en las relaciones humanas, una iniciación a la solución de conflictos ficticios y la representación de diversos roles generalmente tradicionales, familiares y profesionales.

Los roles dramatizados pueden tocar indirectamente a las situaciones reales en las que se encuentran las personas, o corresponder solamente a situaciones imaginadas o supuestas. Pero se puede y debe representar como verdadera una situación imaginaria.

Esta modalidad de trabajo psicodramático, centrado en un rol a desarrollar, se encuentra más próxima a lo pedagógico que a lo terapéutico. Lo terapéutico es, en este caso, el tratamiento de las dificultades de aprendizaje en relación al rol en cuestión. Por ejemplo, una enfermera con temor a enfrentarse a la muerte. En este caso su temor debe ser tratado dentro del marco específico de su profesión, sin ahondar en su estructura, ni en sus orígenes.

El aprendizaje de roles es muy utilizado para el desarrollo del rol profesional (psicólogo, enfermera, médico, entre otros) una vez terminada la formación teórica o combinada con ésta. Su importancia y utilidad residen en que el protagonista, al verse enfrentado con situaciones simuladas que debe resolver, se ve abocado a la integración de sus conocimientos en función de una tarea determinada (la que se está dramatizando). Se trata pues de una integración funcional.

Así como en el aprendizaje de roles hay una cierta labor terapéutica, en el psicodrama y en el sociodrama también hay un grado de aprendizaje, que se manifiesta en el desarrollo de los roles sociales.

### **Bases teóricas del role-playing pedagógico.**

Las bases teóricas de comprensión y fundamentación del role-playing que están basadas en el psicodrama son:

- a) La teoría de los roles.
- b) La teoría de la escena.
- c) La teoría del aprendizaje por el juego.

#### **a) Teoría de los roles**

En la comprensión del ser humano, Moreno, enfatiza y se dirige casi exclusivamente a su inserción en la realidad, definiendo a la persona mediante los roles que juega, su átomo social (mundo afectivo personal), su estatus sociométrico en cada grupo de pertenencia: es decir, por lo social, lo interactivo (sociometría).

La persona es entendida, siguiendo la concepción de Rojas- Bermúdez, como entidad bio-psico-social: y esto no es un simple enunciado o axioma, sino una propuesta amplia para el trabajo psicodramático, en cuanto todo síntoma es explotado en estos niveles.

Moreno, al impulsar a la persona a ser espontáneo y creativo, incita constantemente a ésta a dejar fuera los conflictos y a resolverlos en el vínculo, fuera de sí (protagonista como persona fuera de sí) y a hacer (acting-in).

Moreno, trata de construir un modelo en el que el yo estaría constituido por todos los potenciales vinculares que un individuo maneja y puede poner en juego en un momento determinado, a lo que se suman, como ampliación posible del yo, aquellos

modos de relación que puede perfeccionar, crear y desarrollar. Este constructo del yo descubre una gran cantidad de posibilidades y en concreto su uso en técnicas de aprendizaje y terapia.

### **b) Teoría de la escena**

En tanto en cuanto el psicodrama es una psicodramaturgia se mueve siempre desde el concepto de escenas, en el que se contempla a la persona como un ser en relación. La relación, o mejor los seres en relación, conforman escenas. Se produce así una dialéctica que fuerza un intercambio entre mundo interno y mundo externo, en el que cada uno introduce información y por tanto cambio en el otro.

Lo importante es contemplar toda situación relacional como una escena, con sus personajes presentes o ausentes-presentes, su vinculación o manejo desde roles determinados, su dinámica inmediata y su dinámica procesual.

López Barbera y población apuntan que se trata de un sistema dinámico, que denominan “sistema-escena” y que constituyen un soporte teórico que resulta tremendamente útil tanto como punto de partida de hipótesis para la comprensión de los fenómenos que se producen en el mundo relacional como para la práctica del quehacer profesional, muy concretamente para el role-playing.

### **c) Teoría del aprendizaje por el juego**

Es el componente medular de la dramatización. En el juego en psicodrama confluyen el juego primario, emocional, corporal, espontáneo y el juego dentro de unas coordenadas cognitivas que ordenan y elaboran lo que en él ocurre. El juego, por lo tanto, no sólo es propio de los primeros años de vida sino de todo el proceso de crecimiento y aprendizaje vital en cualquier fase de la vida, y por ello está en la base de toda la psicoterapia y de un modo más instrumentado en las terapias activas, cuyo paradigma y la que fuera origen de todas las terapias activas del psicodrama

## **Desarrollo del role-playing**

El role-playing pedagógico posee una tremenda ductilidad aunque, como veremos a continuación, se puede sistematizar, su metodología dentro de unos parámetros generales, éstos son muy flexibles y ofrecen unas amplias aperturas para un manejo dependiente de las finalidades, las aplicaciones y sobre todo, de la espontaneidad del que recurre a su práctica. De hecho, como podremos comprobar en este trabajo, se adapta la metodología del role playing, que aquí se presenta, a las necesidades y contexto de una determinada área de aprendizaje, sin que esto signifique que se desvirtúa o pierda eficacia su utilización. Es más, su eficacia y capacidad de movilización, exploración y experimentación y sus vías de aprendizaje activo lo convierten en un método más operativo y poderoso que cuando se utilizan caminos sólo verbales, de comunicación. Además al poder trabajar con grupos más o menos grandes, aumenta su eficiencia.

### **Técnicas**

Las técnicas psicodramáticas son muy numerosas, pero para la práctica eficaz del role-playing destacan las que se pueden denominar necesarias y las convenientes.

#### **Técnicas necesarias**

- a) Escenificación.
- b) Soliloquio.
- c) Cambio de roles.
- d) Doblaje.
- e) Espejo.

#### **Técnicas convenientes**

- a) Escultura.

- b) Expresión no verbal.
- c) Comunicación vocal no verbal.
- d) Ejercicios.
- e) Sociodrama.

### **Técnicas necesarias**

- a) La escenificación es el marco necesario con el que se construye cualquier role-playing. Se incluye la elección de la escena, con la descripción del escenario o espacio imaginario donde tiene curso la acción, elección de los personajes protagonistas y yo-auxiliares, inclusión en un tiempo y supuesta preparación emocional o caldeamiento específico.
- b) El soliloquio consiste en la expresión en voz alta y sin dirigirse a nadie en particular de los sentimientos del protagonista en un momento del juego de roles.
- c) El cambio de roles se considera en psicodrama la técnica “reina” para clarificar la comunicación, limpiarla de transferencias y proyecciones y así tratar de contemplar al otro en su realidad, para poder comprenderle y respetarle como otro, y así mismo para librarse paulatinamente de modos vinculares adquiridos en experiencias biográficas, casi siempre tempranas.
- d) El doblaje es aparentemente fácil pero en ocasiones el que lo realiza se limita a transmitir sus propios contenidos personales, y lo que debe perseguir la persona que realiza la técnica del doblaje es ayudar a poner en palabras lo que el sujeto doblado no puede hacer por inhibición, dificultad de verbalización o cualquier otro motivo.
- e) El espejo también es necesario que quien lo practica se identifique lo más posible con el protagonista que lo recibe. Se trata de imitar, nunca caricaturizar al otro en su conducta, gesticulación y modos de expresión verbal de modo que ese otro reciba una información fidedigna de cómo se conduce, de su modo de estar y relacionarse.

Esta técnica puede realizarse también mediante grabación en vídeo. Mientras que la primera produce un impacto más vital y emocional, la segunda lleva a una reflexión más racional.

### **Técnicas convenientes**

a) La escultura es el paradigma de lo que es la comunicación no verbal, a través de la acción. Consigo mismo y con el otro. Se definen como “la expresión plástica simbólica de la estructura vincular de un sistema, obtenida mediante la instrumentalización de los cuerpos de dicho sistema”.

b) La expresión no verbal, se sugiere a la persona que se exprese sin palabras, que trate de transmitir lo que quiere decir al otro mediante su cuerpo.

c) La comunicación de un modo vocal pero no verbal consiste en hacerlo mediante sonidos que no se conforman como signos léxicos. Pueden ser gruñidos, un lenguaje inventado, el uso de una sola vocal con distintas entonaciones e inflexiones.

d) Los ejercicios como modo de expresión no verbal, implican a dos o más participantes, a diferencia de lo descrito como expresión no verbal que implica a una sola persona. Son típicos los ejercicios de encuentro, en que cada uno emite y recibe mensajes no verbales de cualquier signo, los pulsos, la exploración táctil.

e) el asunto de la directividad del monitor en el manejo del role-playing merece atención porque como por otra parte puede ocurrir en cualquier otra actividad de liderazgo, se puede ejercer desde los extremos del control-autoritarismo y el dejar hacer desde una posición equilibrada y espontánea.

## **Bases Legales**

Según la **Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999)** los siguientes artículos están relacionados con la investigación

**Artículo 102.** La educación es un derecho humano y un deber social fundamental, es democrática, gratuita y obligatoria. El Estado la asumirá como función indeclinable y de máximo interés en todos sus niveles y modalidades, y como instrumento del conocimiento científico, humanístico y tecnológico al servicio de la sociedad. La educación es un servicio público y está fundamentada en el respeto a todas las corrientes del pensamiento, con la finalidad de desarrollar el potencial creativo de cada ser humano y el pleno ejercicio de su personalidad en una sociedad democrática basada en la valoración ética del trabajo y en la participación activa, consciente y solidaria en los procesos de transformación social consustanciados con los valores de la identidad nacional, y con una visión latinoamericana y universal. El Estado, con la participación de las familias y la sociedad, promoverá el proceso de educación ciudadana de acuerdo con los principios contenidos de esta Constitución y en la ley.

**Artículo 103.** Toda persona tiene derecho a una educación integral, de calidad, permanente, en igualdad de condiciones y oportunidades, sin más limitaciones que las derivadas de sus aptitudes, vocación y aspiraciones. La educación es obligatoria en todos sus niveles, desde el maternal hasta el nivel medio diversificado. La impartida en las instituciones del Estado es gratuita hasta el pregrado universitario. A tal fin, el Estado realizará una inversión prioritaria, de conformidad con las recomendaciones de la Organización de las Naciones Unidas. El Estado creará y sostendrá instituciones y servicios suficientemente dotados para asegurar el acceso, permanencia y culminación en el sistema educativo. La ley garantizará igual atención a las personas con necesidades especiales o con discapacidad y a quienes se encuentren privados o privadas de su libertad o carezcan de condiciones básicas para su incorporación y permanencia en el sistema educativo.

Así como también la **Ley Organiza de Educación (2006)** hace mención a los siguientes artículos

**Artículo 3.** La educación tiene como finalidad fundamental el pleno desarrollo de la personalidad y el logro de un hombre sano, culto, crítico y apto para convivir en una sociedad democrática, justa y libre, basada la familia como célula fundamental y en la valorización del trabajo; capaz de participar activa, consciente y solidariamente en los procesos de transformación social; consustanciado con los valores de la identidad nacional y con la comprensión, la tolerancia, la convivencia y las actitudes que favorezcan el fortalecimiento de la paz entre las naciones y los vínculos de integración y solidaridad latinoamericana.

La educación fomentará el desarrollo de una conciencia ciudadana para la conservación, defensa y mejoramiento del ambiente, calidad de vida y el uso racional de los recursos naturales; y contribuirá a la formación y capacitación de los equipos humanos necesarios para el desarrollo del país y la promoción de los esfuerzos creadores del pueblo venezolano hacia el logro de su desarrollo integral, autónomo e independiente.

**Artículo 6.** Todos tienen derecho a recibir una educación conforme con sus aptitudes y aspiraciones, adecuada a su vocación y dentro de las exigencias del interés nacional o local, sin ningún tipo de discriminación por razón de la raza, del sexo, del credo, la posición económica y social o de cualquier otra naturaleza. El estado creará y sostendrá instituciones y servicios suficientemente dotados para asegurar el cumplimiento de la obligación que en tal sentido le corresponde, así como los servicios de orientación, asistencia y protección integral al alumno, con el fin de garantizar el máximo rendimiento social del sistema educativo y de proporcionar una efectiva igualdad de oportunidades educacionales.

**Artículo 7.** El proceso educativo estar estrechamente vinculado al trabajo, con el fin de armonizar la educación con las actividades productivas propias del desarrollo nacional y regional y deberá crear hábitos de responsabilidad del individuo con la producción y la distribución equitativa de sus resultados.

**Artículo 27.** La educación superior tendrá los siguientes objetivos:

1. Continuar el proceso de formación integral del hombre, formar profesionales y especialistas y promover su actualización y mejoramiento conforme a las necesidades del desarrollo nacional y del progreso científico.
2. Fomentar la investigación de nuevos conocimientos e impulsar el progreso de la ciencia, la tecnología, las letras, las artes y demás manifestaciones creadoras del espíritu en beneficio del bienestar del ser humano, de la sociedad y del desarrollo independiente de la nación.
3. Difundir los conocimientos para elevar el nivel cultural y ponerlos al servicio de la sociedad y del desarrollo integral del hombre.

**Artículo 28.** Son institutos de educación superior, las universidades, los institutos universitarios pedagógicos, politécnicos, tecnológicos y colegios universitarios y los institutos de formación de oficiales de las Fuerzas Armadas; los institutos especiales de formación docente, de bellas artes y de investigación; los institutos superiores de formación de ministros del culto; y, en general, aquellos que tengan los propósitos señalados en el artículo anterior y se ajusten a los requerimientos que establezca la ley especial.

## CAPITULO III

### MARCO METODOLOGICO

El siguiente capítulo representa el diseño de la investigación, el tipo de investigación que se aplica, la población y muestra, el instrumento de recolección de datos, así como también la validez y confiabilidad del instrumento.

#### **Tipo de Investigación.**

El presente estudio corresponde a una investigación de campo, la cual según Rodríguez, E. (2005) comprende: la descripción, registro, análisis e interpretación de la naturaleza actual, composición o procesos de los fenómenos. El enfoque se hace sobre conclusiones dominantes, o sobre como una persona, grupo o cosa, se conduce o funciona en el presente.

Permitiendo no solo que sean tabuladores, sino recoger los datos sobre la base de una teoría, y así exponer y resumir la información de manera cuidadosa y luego analizar minuciosamente los resultados, a fin de extraer generalizaciones significativas que contribuyan al conocimiento de este proyecto.

#### **Diseño de la Investigación.**

Esta investigación se ubica en el diseño no experimental transversal, Ibidem (2003), la define de la siguiente manera: “Los diseños de investigación trasversal recolectan datos en un solo momento, en un tiempo único. Su propósito es describir variables y analizar su incidencia e interrelación en un momento dado” (p. 270).

El presente autor también señala que este estudio de variables se realiza simultáneamente en un determinado momento haciendo un corte en el tiempo, siendo este el caso de la presente investigación.

### **Modalidad de la investigación**

Según el autor Arias (2012), define “la investigación descriptiva como la caracterización de un hecho, fenómeno, individuo o grupo, con el fin de establecer su estructura o comportamiento. Los resultados de este tipo de investigación se ubican en un nivel intermedio en cuanto a la profundidad de los conocimientos se refiere”.(pag.24).

El objetivo de la investigación descriptiva consiste en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas. Su meta no se limita a la recolección de datos, sino a la predicción e identificación de las relaciones que existen entre dos o más variables. Los investigadores no son meros tabuladores, sino que recogen los datos sobre la base de una hipótesis o teoría, exponen y resumen la información de manera cuidadosa y luego analizan minuciosamente los resultados, a fin de extraer generalizaciones significativas que contribuyan al conocimiento.

Etapas de la investigación descriptiva:

1. Examinan las características del problema escogido.
2. Definen y formulan sus hipótesis.
3. Enuncian los supuestos en que se basan las hipótesis y los procesos adoptados.
4. Eligen los temas y las fuentes apropiados.

5. Seleccionan o elaboran técnicas para la recolección de datos.
6. Establecen, a fin de clasificar los datos, categorías precisas, que se adecuen al propósito del estudio y permitan poner de manifiesto las semejanzas, diferencias y relaciones significativas.
7. Verifican la validez de las técnicas empleadas para la recolección de datos.
8. Realizan observaciones objetivas y exactas.
9. Describen, analizan e interpretan los datos obtenidos, en términos claros y precisos.

### **Población.**

Según Fuentelaz C. y otros (2006) expone que, “la población es el conjunto de individuos que tienen ciertas características o propiedades que son las que se desean estudiar”.

En este sentido, esta investigación estará representada por 142 estudiantes del segundo año de la Escuela de Enfermería “Dra. Gladys Román de Cisneros” de la Universidad de Carabobo, los cuales están distribuidas y se presenta en el cuadro N° 1

#### Cuadro N°4

Población de estudiantes de segundo año de la Escuela de Enfermería  
“Dra. Gladys Román de Cisneros”

<b>Genero</b>	<b>N° de estudiantes</b>
Masculino	11
Femenino	131
TOTAL	142

**Fuente: Control de estudio Ciencias de la Salud**

#### **Muestra.**

La muestra Según Fuentelsaz C. y otros (2006), “es el grupo de individuos que realmente se estudiarán, es un subconjunto de la población”. Sin embargo, como se dijo anteriormente el universo de estudio está integrado por 142 estudiantes del segundo año de la Escuela de Enfermería “Dra. Gladys Román de Cisneros” de la Universidad de Carabobo.

Por consiguiente en esta investigación de campo se aplicarán criterios muestrales, a objeto de extraer una muestra reducida del universo el cual será de 25 estudiantes, y extender el estudio a esta parte elegida de la población para posteriormente efectuar la conclusión o generalización en el universo estudiado.

#### **Instrumento y Técnica de Recolección de Datos.**

Considerando la definición suministrada por Villarreal, J. (2000), un instrumento de recolección de datos es un “recurso utilizado por el investigador para

acercarse a los fenómenos y extraer de ellos la información”, por consiguiente y dada la naturaleza de la investigación el instrumento se elaboró tomando en cuenta los objetivos: general y específicos, la variable, los factores e indicadores en estudio.

En este sentido, para obtener la información de la temática en estudio, se realizara un cuestionario, el cual es definido por la UPEL (2002) como “un método para obtener información de manera clara y precisa, donde existe un formato estandarizado de preguntas y donde el informante reporta sus respuestas”; el mismo se elaboró con preguntas cerradas que según Villarreal, J. (2000), son aquellos que “contienen categorías fijas de respuestas que han sido delimitadas. Se presentan a los sujetos las posibilidades de respuesta y aquellos deben circunscribirse a éstas”.

Por consiguiente se elaboró un cuestionario que consta de 17 preguntas, con dos alternativas de respuestas Si o No, orientado específicamente a alcanzar los objetivos propuestos y será dirigido a los 25 estudiantes del segundo año de la Escuela de Enfermería “Dra. Gladys Román de Cisneros” de la Universidad de Carabobo, con la finalidad de determinar el conocimiento que poseen sobre el tema del role-playing o juego de rol.

### **Validez del Instrumento.**

Elaborado el instrumento se busca su validez de contenido, al respecto García, V. (1994), expresa “la validez de contenido nos informa sobre la suficiencia y representatividad de los ítems recogidos en el instrumento; generalmente esta validez se determina mediante un juicio de expertos”.

De allí que el instrumento será sometido a juicio de expertos y validado por Prof. Luis Rodríguez (Docente de Enfermería Básica), Prof. Elizabeth Flores (Docente de Enfermería Comunitaria) y Prof. Alexis Espinoza (Docente de Matemáticas a nivel universitario)

### Confiabilidad del Instrumento.

Según Ramírez A. (2004), la confiabilidad del instrumento, “se refiere al grado en que la aplicación repetida al mismo universo produce iguales resultados”. Por consiguiente, para obtener la confiabilidad se aplica la fórmula de Kuder – Richardson, que según Kaplan R. (2006), “es la fórmula para calcular la confiabilidad de una prueba en la que los reactivos son dicotómicos, calificados con 0 o 1 (generalmente como correcto e incorrecto)”.

La fórmula es:

$$KR_{20} = \frac{K}{K-1} \left[ 1 - \frac{\sum p \cdot q}{S^2 T} \right]$$

Dónde:

$KR_{20}$  = estimación

$K$  = número de reactivos en la prueba.

$S^2$  = varianza de la puntuación total de la prueba.

$p$  = proporción de personas que obtienen cada reactivo correcto.

$q$  = proporción de personas que obtienen cada reactivo incorrecto.

$\sum pq$  = suma de los productos de  $p$  multiplicado por  $q$  para cada reactivo de la prueba.

Los resultados se interpretaran de acuerdo al siguiente cuadro de relación:

<b>ESCALA</b>	<b>CATEGORIA</b>
0 - 0,64	No Confiable
0,64 – 0,74	Confiable
0,75 – 1,00	Altamente Confiable.

$$Kr_{20} = \frac{N}{N-1} * \left[ \frac{V_t - \sum pxq}{V_t} \right] = 0,886$$

La confiabilidad del instrumento será aplicada; considerando la categoría, lo que nos indicaría que es capaz de producir resultados muy similares a un grupo de individuos.

### **Técnica de análisis de datos**

Una vez recolectado los datos se procedió a la agrupación de los mismos en cuadros y gráficos de asociación para ilustrar la asociación entre variables y factores de estudio.

## **CAPITULO IV**

### **ANÀLISIS E INTERPRETACIÒN DE LOS DATOS.**

#### **Presentación de los resultados**

Los resultados de la investigación sobre el role-playing o juego de rol como estrategia significativa en la asignatura de enfermería básica de la Escuela de Enfermería “Dra. Gladys Román de Cisneros” de la Universidad de Carabobo, a través de un cuestionario conformado por 17 preguntas dicotómicas, así como también sus datos demográficos, entre los cuales señalan: edad y sexo de los alumnos.

En cuanto a los datos demográficos se observa predominio de una población casi en su totalidad femenina, siendo este un aspecto relevante en la investigación y un punto que se considera importante ya que se desea enfatizar que no necesariamente es una carrera ejercida por mujeres, en la actualidad hay una cantidad considerable a nivel mundial de hombres desarrollándose como enfermeros, en cuanto a la edad establecida para estudiantes que cursan el segundo año de la carrera Licenciatura de Enfermería se ve que la edad promedio de esta población es de entre 20 y 21 años.

Abordando los resultados de la investigación se desea obtener elementos que determinen si la estrategia del role-playing o juego de rol es factible aplicarla en la asignatura de Enfermería Básica, debido a que es una materia teórico-práctica y es el primer encuentro que tiene el alumno en el ambiente hospitalario, así también observar la implementación de estrategias del proceso enseñanza-aprendizaje para el desarrollo de los futuros profesionales de la salud. Aplicado el instrumento se

presenta el análisis estadístico de la información obtenida, representada en cuadros y gráficos.

### **Análisis e interpretación de los datos**

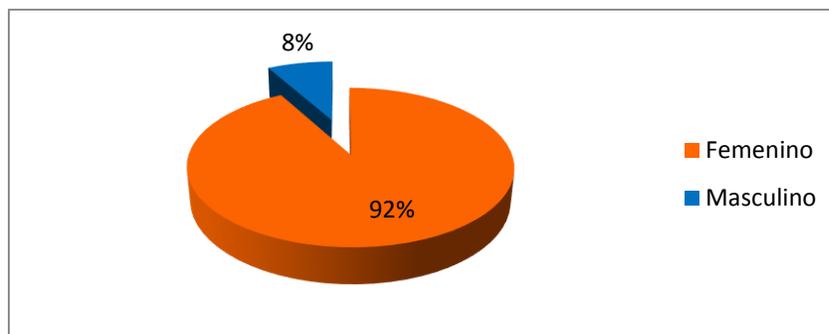
#### **Datos demográficos**

**Cuadro 5** Distribución de los estudiantes del segundo año de la asignatura Enfermería Básica Escuela de Enfermería “Dra. Gladys Román de Cisneros” de la Universidad de Carabobo por género. Abril 2016

<b>Genero</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Masculino</b>	2	8%
<b>Femenino</b>	23	92%
<b>Total</b>	25	100%

Fuente: Cuestionario aplicado (Montilla 2016)

**Gráfico 1** Distribución de los estudiantes del segundo año de la asignatura Enfermería Básica Escuela de Enfermería “Dra. Gladys Román de Cisneros” de la Universidad de Carabobo por género. Abril 2016



Fuente: Cuestionario aplicado (Montilla 2016)

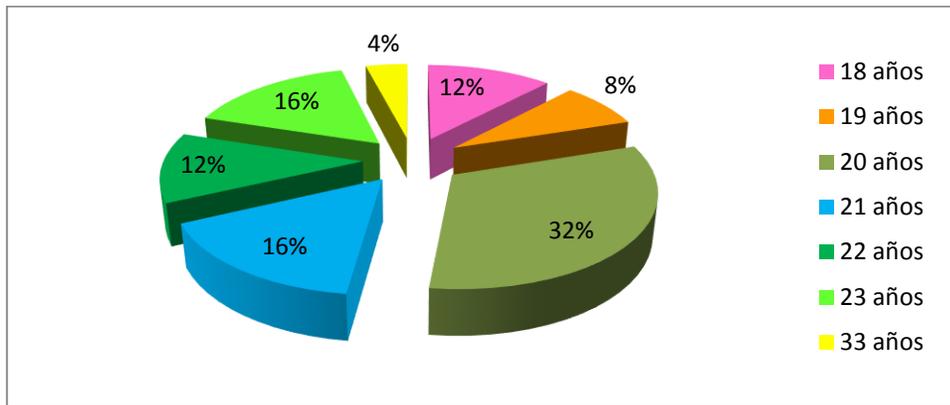
En el siguiente cuadro y gráfico se observa la distribución de los estudiantes del segundo año de la asignatura Enfermería Básica de la Escuela de Enfermería “Dra. Gladys Román de Cisneros” de la Universidad de Carabobo en referencia a la población de muestra que se empleó para el estudio de acuerdo al sexo, en donde el 8% representa el sexo masculino y el 92% el sexo femenino, demostrando así un incremento considerable en el interés del sexo masculino por desempeñar esta carrera.

**Cuadro 6** Distribución de los estudiantes del segundo año de la asignatura Enfermería Básica Escuela de Enfermería “Dra. Gladys Román de Cisneros” de la Universidad de Carabobo de acuerdo a la edad. Abril 2016

<b>Edad</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>18 años</b>	3	12%
<b>19 años</b>	2	8%
<b>20 años</b>	8	32%
<b>21 años</b>	4	16%
<b>22 años</b>	3	12%
<b>23 años</b>	4	16%
<b>33 años</b>	1	4%
<b>Total</b>	25	100%

Fuente: Cuestionario aplicado (Montilla 2016)

**Gráfico 2** Distribución de los estudiantes del segundo año de la asignatura Enfermería Básica Escuela de Enfermería “Dra. Gladys Román de Cisneros” de la Universidad de Carabobo por género. Abril 2016



Fuente: Cuestionario aplicado (Montilla 2016)

En el siguiente cuadro y gráfico se observa la distribución de los estudiantes del segundo año de la asignatura de Enfermería Básica de la Escuela de Enfermería “Dra. Gladys Román de Cisneros” de la Universidad de Carabobo en referencia a la edad donde los estudiantes de 20 años ocupan un 32% de la población por lo que es la edad promedio en que cursan un segundo año de la carrera de Licenciatura en Enfermería, siendo el promedio entre 20 y 21 años de edad los que cursan este nivel académico.

**Distribución y frecuencia con respecto al role-playing o juego de rol como estrategia significativa en la asignatura de enfermería básica de la Escuela de Enfermería “Dra. Gladys Román de Cisneros” de la Universidad de Carabobo**

**Cuadro 7** Conocimientos Básicos del role-playing o juego de rol

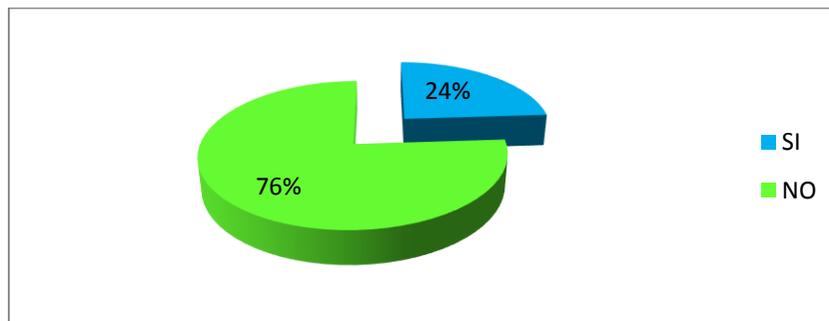
¿Conoce usted que es el role-playing o juego de rol?

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	6	24%
No	19	76%
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

Fuente: Cuestionario aplicado (Montilla 2016)

**Gráfico 3** Conocimientos Básicos del role-playing o juego de rol

¿Conoce usted que es el role-playing o juego de rol?



Fuente: Cuestionario aplicado (Montilla 2016)

En el siguiente cuadro y gráfico se observa el resultado de las respuestas dicotómicas de los estudiantes del segundo año de la asignatura de Enfermería Básica de la Escuela de Enfermería “Dra. Gladys Román de Cisneros” de la Universidad de Carabobo en referencia a su conocimiento sobre que es el role-playing o juego de rol,

donde el 76% de ellos no conocen la definición de esta estrategia del proceso enseñanza-aprendizaje.

**Cuadro 8** Conocimientos Básicos del role-playing o juego de rol

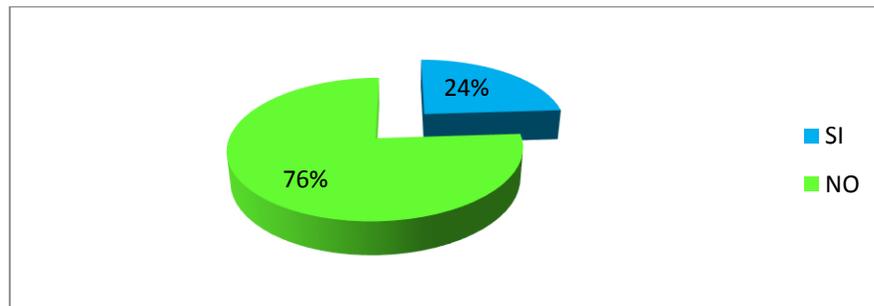
¿Conoce usted en qué consiste el role-playing o juego de rol?

<b>Respuesta</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Si</b>	6	24%
<b>No</b>	19	76%
<b>Total</b>	25	100%

Fuente: Cuestionario aplicado (Montilla 2016)

**Gráfico 4** Conocimientos Básicos del role-playing o juego de rol

¿Conoce usted en qué consiste el role-playing o juego de rol?



Fuente: Cuestionario aplicado (Montilla 2016)

En el siguiente cuadro y gráfico se observa el resultado de las respuestas dicotómicas de los estudiantes del segundo año de la asignatura de Enfermería Básica de la Escuela de Enfermería “Dra. Gladys Román de Cisneros” de la Universidad de Carabobo en referencia a su conocimiento y desarrollo de la estrategia del role-

playing o juego de rol, donde el 76% de ellos no conocen la definición o características de esta estrategia del proceso enseñanza-aprendizaje.

**Cuadro 9** Conocimientos Básicos del role-playing o juego de rol

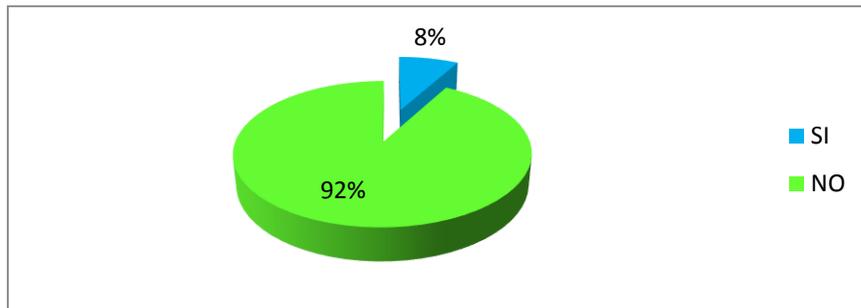
¿Sabe usted que estrategias se aplican en el role-playing o juego de rol?

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	2	8%
No	23	92%
<b>Total</b>	25	100%

Fuente: Cuestionario aplicado (Montilla 2016)

**Gráfico 5** Conocimientos Básicos del role-playing o juego de rol

¿Sabe usted que estrategias se aplican en el role-playing o juego de rol?



Fuente: Cuestionario aplicado (Montilla 2016)

En el siguiente cuadro y gráfico se observa el resultado de las respuestas dicotómicas de los estudiantes del segundo año de la asignatura de Enfermería Básica de la Escuela de Enfermería “Dra. Gladys Román de Cisneros” de la Universidad de Carabobo en referencia al conocimiento y procesos que se desarrollan en el role-

playing o juego de rol, donde el 92% de ellos no conocen la aplicabilidad de esta estrategia de enseñanza-aprendizaje en ningún campo de estudio.

**Cuadro 10** Conocimientos Básicos del role-playing o juego de rol

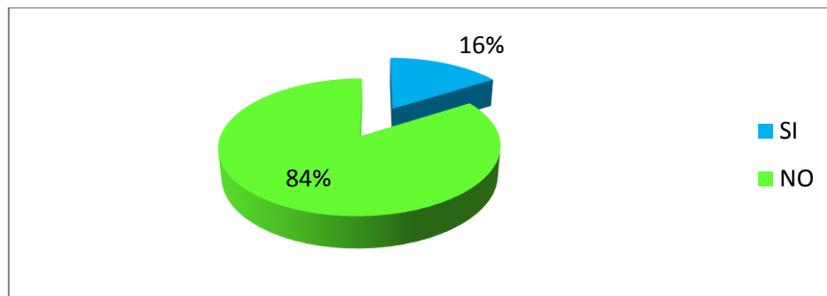
¿Conoce alguna ventaja del role-playing o juego de rol?

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	4	16%
No	21	84%
<b>Total</b>	25	100%

Fuente: Cuestionario aplicado (Montilla 2016)

**Gráfico 6** Conocimientos Básicos del role-playing o juego de rol

¿Conoce alguna ventaja del role-playing o juego de rol?



Fuente: Cuestionario aplicado (Montilla 2016)

En el siguiente cuadro y gráfico se observa el resultado de las respuestas dicotómicas de los estudiantes del segundo año de la asignatura de Enfermería Básica de la Escuela de Enfermería “Dra. Gladys Román de Cisneros” de la Universidad de Carabobo en referencia a las ventajas y desventajas del role-playing o juego de rol,

donde el 84% de ellos no conocen los pros y contras de la aplicabilidad de esta estrategia de enseñanza-aprendizaje en ningún campo de estudio.

### **Cuadro 11** Aspectos del proceso enseñanza y aprendizaje

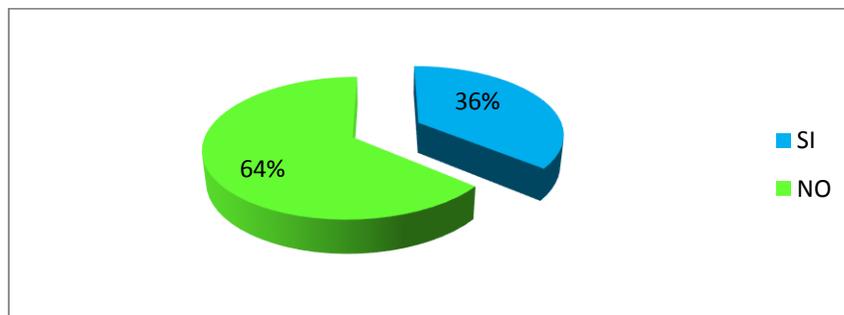
¿Cree que podría emplearse la técnica del role-playing o juego de rol como un estilo de aprendizaje?

<b>Respuesta</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Si</b>	9	36%
<b>No</b>	16	64%
<b>Total</b>	25	100%

Fuente: Cuestionario aplicado (Montilla 2016)

### **Gráfico 7** Aspectos del proceso enseñanza y aprendizaje

¿Cree que podría emplearse la técnica del role-playing o juego de rol como un estilo de aprendizaje?



Fuente: Cuestionario aplicado (Montilla 2016)

En el siguiente cuadro y gráfico se observa el resultado de las respuestas dicotómicas de los estudiantes del segundo año de la asignatura de Enfermería Básica de la Escuela de Enfermería “Dra. Gladys Román de Cisneros” de la Universidad de

Carabobo en referencia aplicar la técnica del role-playing o juego de rol como una estrategia de enseñanza-aprendizaje donde un 64% de la población no desea aplicarlo lo cual nos lleva a que los estudiantes al desconocer un método o estrategia nueva se niegan a un cambio práctico del proceso de enseñanza el cual podría afianzar su agilidad y destreza en el campo hospitalario.

**Cuadro 12** Aspectos del proceso enseñanza y aprendizaje

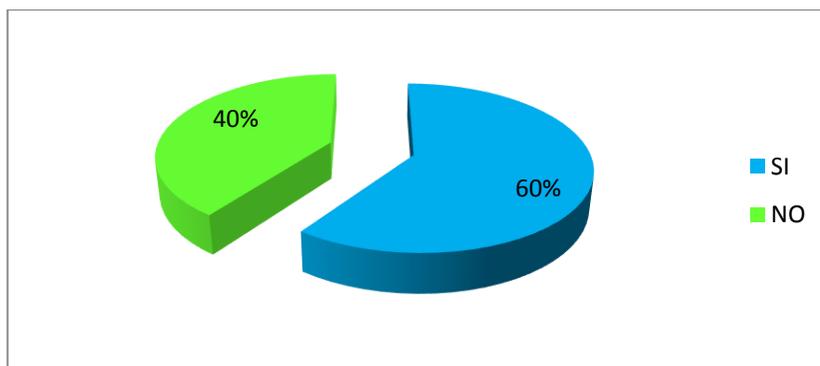
¿Conoce usted alguna estrategia del proceso enseñanza y aprendizaje?

<b>Respuesta</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Si</b>	15	60%
<b>No</b>	10	40%
<b>Total</b>	25	100%

Fuente: Cuestionario aplicado (Montilla 2016)

**Gráfico 8** Aspectos del proceso enseñanza y aprendizaje

¿Conoce usted alguna estrategia del proceso enseñanza y aprendizaje?



Fuente: Cuestionario aplicado (Montilla 2016)

En el siguiente cuadro y gráfico se observa el resultado de las respuestas dicotómicas de los estudiantes del segundo año de la asignatura de Enfermería Básica de la Escuela de Enfermería “Dra. Gladys Román de Cisneros” de la Universidad de Carabobo en las estrategias que conocen y han desarrollado del proceso enseñanza y aprendizaje destaca que un 60% de los alumnos conocen al menos una estrategia aplicada en años posteriores y manejan una información referencial a este punto.

**Cuadro 13** Aspectos del proceso enseñanza y aprendizaje

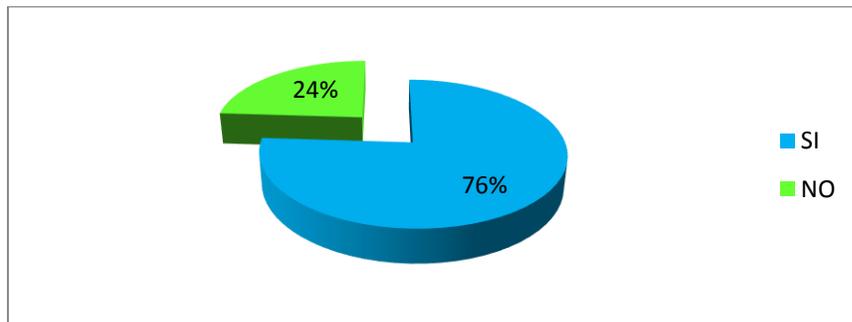
¿Usted cree que aplicando estrategias de aprendizaje en donde se evidencie el conocimiento previo de un tema específico pueda consolidarse un conocimiento mayor?

<b>Respuesta</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Si</b>	19	76%
<b>No</b>	6	24%
<b>Total</b>	25	100%

Fuente: Cuestionario aplicado (Montilla 2016)

**Gráfico 9** Aspectos del proceso enseñanza y aprendizaje

¿Usted cree que aplicando estrategias de aprendizaje en donde se evidencie el conocimiento previo de un tema específico pueda consolidarse un conocimiento mayor?



Fuente: Cuestionario aplicado (Montilla 2016)

En el siguiente cuadro y gráfico se observa el resultado de las respuestas dicotómicas de los estudiantes del segundo año de la asignatura de Enfermería Básica de la Escuela de Enfermería “Dra. Gladys Román de Cisneros” de la Universidad de Carabobo en referencia al facilitar a los alumnos un conocimiento previo a un tema a desarrollar pueda consolidarse de una manera efectiva ese aprendizaje en donde el 76% de los alumnos afirma que esto sea un aspecto a considerar efectivo en el proceso de enseñanza y aprendizaje en cuanto a esta asignatura.

**Cuadro 14** Aspectos del proceso enseñanza y aprendizaje

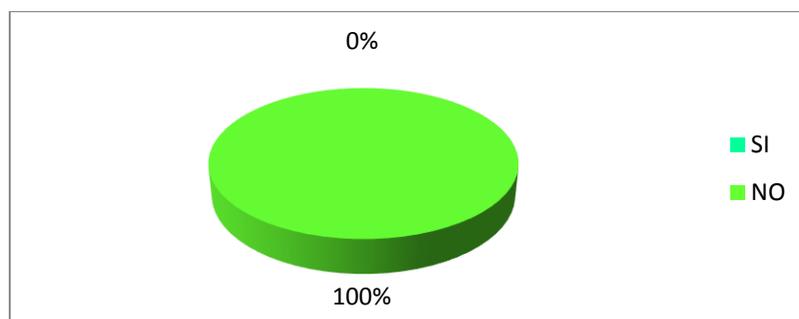
¿Conoce algún autor que describa o emplee la estrategia del role-playing o juego de rol en el proceso enseñanza y aprendizaje?

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	0	0%
No	25	100%
<b>Total</b>	25	100%

Fuente: Cuestionario aplicado (Montilla 2016)

**Gráfico 10** Aspectos del proceso enseñanza y aprendizaje

¿Conoce algún autor que describa o emplee la estrategia del role-playing o juego de rol en el proceso enseñanza y aprendizaje?



Fuente: Cuestionario aplicado (Montilla 2016)

En el siguiente cuadro y gráfico se observa el resultado de las respuestas dicotómicas de los estudiantes del segundo año de la asignatura de Enfermería Básica de la Escuela de Enfermería “Dra. Gladys Román de Cisneros” de la Universidad de Carabobo en referencia al conocimiento de algún autor o alguna referencia bibliográfica del empleo del role-playing o juego de rol como estrategia del proceso enseñanza y aprendizaje, en donde observamos que el 100% de los alumnos desconocen por completo esta estrategia aplicada a asignaturas teóricas-prácticas para

consolidar un conocimiento tanto de procedimientos como rapport enfermera-paciente en el ámbito hospitalario.

**Cuadro 15** Aspectos del proceso enseñanza y aprendizaje

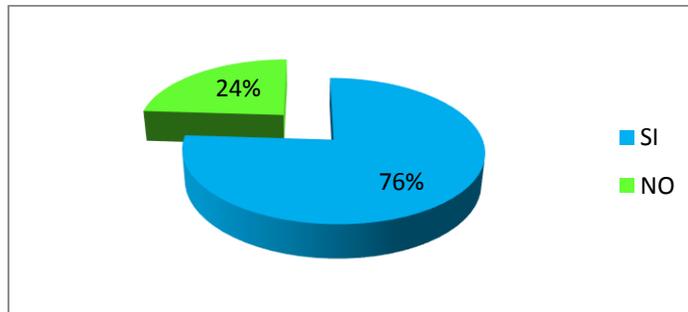
¿Considera usted que el trabajo en equipo contribuye a complementar el conocimiento adquirido?

<b>Respuesta</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Si</b>	19	76%
<b>No</b>	6	24%
<b>Total</b>	25	100%

Fuente: Cuestionario aplicado (Montilla 2016)

**Gráfico 11** Aspectos del proceso enseñanza y aprendizaje

¿Considera usted que el trabajo en equipo contribuye a complementar el conocimiento adquirido?



Fuente: Cuestionario aplicado (Montilla 2016)

En el siguiente cuadro y gráfico se observa el resultado de las respuestas dicotómicas de los estudiantes del segundo año de la asignatura de Enfermería Básica de la Escuela de Enfermería “Dra. Gladys Román de Cisneros” de la Universidad de

Carabobo en referencia a que el trabajo en equipo contribuye a adquirir el conocimiento, arrojando que el 76% del los estudiantes están de acuerdo a desarrollar sus conocimientos y destrezas a través del trabajo en equipo.

**Cuadro 16** Espacios donde se desarrolle el proceso enseñanza-aprendizaje

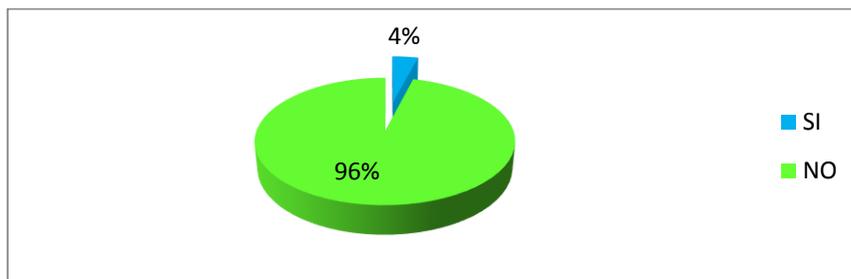
¿Cuenta usted con los espacios necesarios para desarrollar la estrategia del role-playing o juego de rol?

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	1	4%
No	24	96%
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

Fuente: Cuestionario aplicado (Montilla 2016)

**Gráfico 12** Espacios donde se desarrolle el proceso enseñanza-aprendizaje

¿Cuenta usted con los espacios necesarios para desarrollar la estrategia del role-playing o juego de rol?



Fuente: Cuestionario aplicado (Montilla 2016)

En el siguiente cuadro y gráfico se observa el resultado de las respuestas dicotómicas de los estudiantes del segundo año de la asignatura de Enfermería Básica

de la Escuela de Enfermería “Dra. Gladys Román de Cisneros” de la Universidad de Carabobo en referencia a la disposición de espacios apropiados para desarrollar esta estrategia, en donde el 96% de los alumnos refirieron que la escuela no cuenta con este espacio, dando referencia a la réplica del ambiente hospitalario se carece de espacio.

**Cuadro 17** Espacios donde se desarrolle el proceso enseñanza-aprendizaje

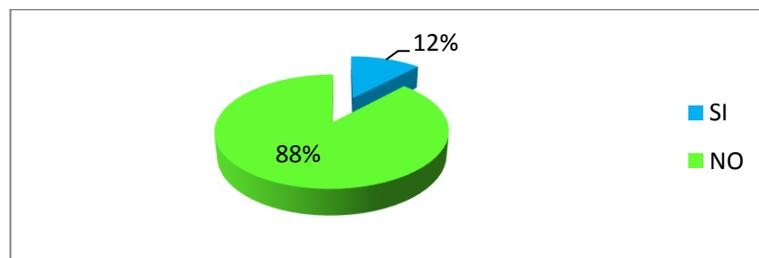
¿Ha asistido usted a un curso, taller, conferencia, congreso o afines en donde se aplique la estrategia del role-playing o juego de rol?

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	3	12%
No	22	88%
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

Fuente: Cuestionario aplicado (Montilla 2016)

**Gráfico 13** Espacios donde se desarrolle el proceso enseñanza-aprendizaje

¿Ha asistido usted a un curso, taller, conferencia, congreso o afines en donde se aplique la estrategia del role-playing o juego de rol?



Fuente: Cuestionario aplicado (Montilla 2016)

En el siguiente cuadro y gráfico se observa el resultado de las respuestas dicotómicas de los estudiantes del segundo año de la asignatura de Enfermería Básica

de la Escuela de Enfermería “Dra. Gladys Román de Cisneros” de la Universidad de Carabobo en referencia a la asistencia a cursos, talleres y afines en donde se aplicara estrategias del role-playing o juego de rol en donde el 88% refiere no haber asistido.

**Cuadro 18** Educación a nivel universitario

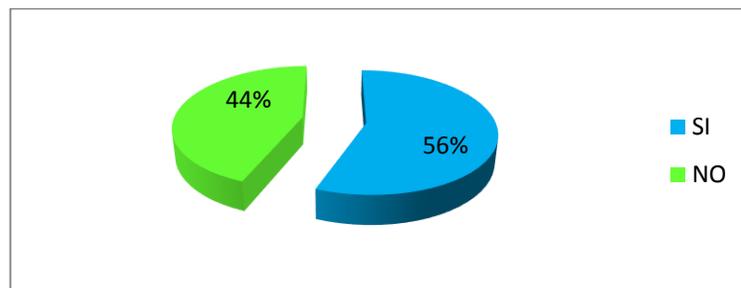
¿Cree usted que el role-playing o juego de rol podría emplearse a nivel universitario?

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	14	56%
No	11	44%
<b>Total</b>	25	100%

Fuente: Cuestionario aplicado (Montilla 2016)

**Gráfico 14** Educación a nivel universitario

¿Cree usted que el role-playing o juego de rol podría emplearse a nivel universitario?



Fuente: Cuestionario aplicado (Montilla 2016)

En el siguiente cuadro y gráfico se observa el resultado de las respuestas dicotómicas de los estudiantes del segundo año de la asignatura de Enfermería Básica de la Escuela de Enfermería “Dra. Gladys Román de Cisneros” de la Universidad de Carabobo en referencia a que el role-playing o juego de rol podría emplearse nivel universitario donde los resultados evidencian poca diferencia ya que el 56% de los

alumnos afirmaron que si pueden emplearse mientras el 44% afirma que no es necesario aplicar esta estrategia.

**Cuadro 19** Educación a nivel universitario

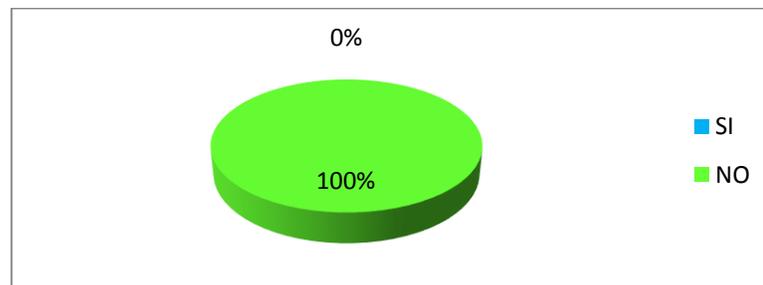
¿Cree usted que la estrategia del role-playing pueda influir de forma negativa en los estudiantes universitarios?

<b>Respuesta</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Si</b>	0	0%
<b>No</b>	24	100%
<b>Total</b>	25	100%

Fuente: Cuestionario aplicado (Montilla 2016)

**Gráfico 15** Educación a nivel universitario

¿Cree usted que la estrategia del role-playing pueda influir de forma negativa en los estudiantes universitarios?



Fuente: Cuestionario aplicado (Montilla 2016)

En el siguiente cuadro y gráfico se observa el resultado de las respuestas dicotómicas de los estudiantes del segundo año de la asignatura de Enfermería Básica de la Escuela de Enfermería “Dra. Gladys Román de Cisneros” de la Universidad de Carabobo en referencia a la influencia del role-playing o juego de rol de forma

negativa en donde el 100% de los alumnos niegan que esta estrategia afecte de forma negativa en la población universitaria.

#### **Cuadro 20** Educación a nivel universitario

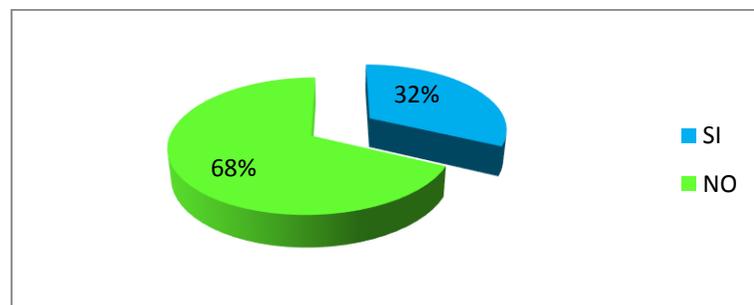
¿Cree usted que el role-playing o juego de rol solo puede aplicarse a nivel universitario en asignaturas prácticas?

<b>Respuesta</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Si</b>	8	32%
<b>No</b>	17	68%
<b>Total</b>	25	100%

Fuente: Cuestionario aplicado (Montilla 2016)

#### **Gráfico 16** Educación a nivel universitario

¿Cree usted que el role-playing o juego de rol solo puede aplicarse a nivel universitario en asignaturas prácticas?



Fuente: Cuestionario aplicado (Montilla 2016)

En el siguiente cuadro y gráfico se observa el resultado de las respuestas dicotómicas de los estudiantes del segundo año de la asignatura de Enfermería Básica de la Escuela de Enfermería “Dra. Gladys Román de Cisneros” de la Universidad de Carabobo en referencia a la aplicabilidad de la estrategia del role-playing o juego de

rol a nivel universitario y que solo se desarrolle en materias practicas en donde el 68% afirma que no solo se puede aplicar a este nivel y bajo características específicas.

**Cuadro 21** Educación a nivel universitario

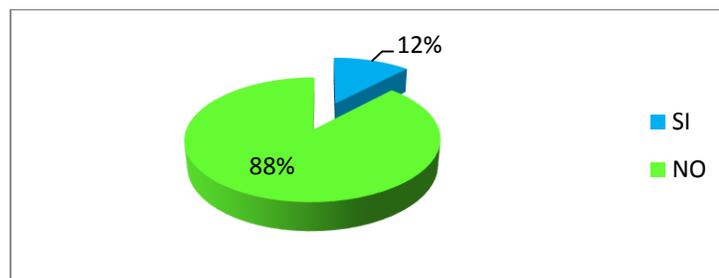
¿En el transcurso de su carrera universitaria han aplicado la estrategia del rol-playing o juego de rol en alguna asignatura?

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	3	12%
No	22	88%
<b>Total</b>	25	100%

Fuente: Cuestionario aplicado (Montilla 2016)

**Gráfico 17** Educación a nivel universitario

¿En el transcurso de su carrera universitaria han aplicado la estrategia del rol-playing o juego de rol en alguna asignatura?



Fuente: Cuestionario aplicado (Montilla 2016)

En el siguiente cuadro y gráfico se observa el resultado de las respuestas dicotómicas de los estudiantes del segundo año de la asignatura de Enfermería Básica de la Escuela de Enfermería “Dra. Gladys Román de Cisneros” de la Universidad de Carabobo en referencia a la aplicabilidad de la estrategia del role-playing o juego de

rol durante el desarrollo de su carrera donde el 88% de los alumnos refiere que no se ha aplicado en sus estudios universitarios.

**Cuadro 22** Educación a nivel universitario (Practica)

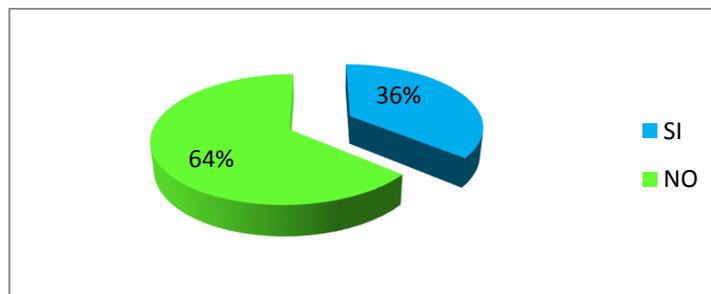
¿Emplearía usted la estrategia del role-playing o juego de rol al momento de aprender un procedimiento?

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	9	36%
No	16	64%
<b>Total</b>	25	100%

Fuente: Cuestionario aplicado (Montilla 2016)

**Gráfico 18** Educación a nivel universitario (Practica)

¿Emplearía usted la estrategia del role-playing o juego de rol al momento de aprender un procedimiento?



Fuente: Cuestionario aplicado (Montilla 2016)

En el siguiente cuadro y gráfico se observa el resultado de las respuestas dicotómicas de los estudiantes del segundo año de la asignatura de Enfermería Básica de la Escuela de Enfermería “Dra. Gladys Román de Cisneros” de la Universidad de Carabobo en referencia a la aplicabilidad de la estrategia del role-playing o juego de

rol al momento de aprender un procedimiento, donde el 64% afirma que no lo emplearía y un 36% afirma que si, lo que nos permite enfocar el punto de referencia donde los alumnos están afianzando su desarrollo practico al momento de asistir a sus prácticas clínicas directamente con el paciente sin antes tener una practica simulada.

**Cuadro 23** Educación a nivel universitario (Practica)

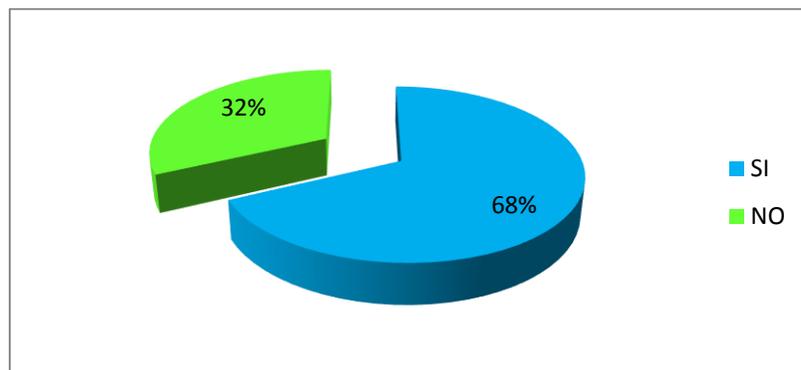
¿Usted cree que las estrategias de enseñanza y aprendizaje aplicadas preparan al estudiante para el entorno de atención sanitaria?

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	17	68%
No	8	32%
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

Fuente: Cuestionario aplicado (Montilla 2016)

**Gráfico 19** Educación a nivel universitario (Practica)

¿Usted cree que las estrategias de enseñanza y aprendizaje aplicadas preparan al estudiante para el entorno de atención sanitaria?



Fuente: Cuestionario aplicado (Montilla 2016)

En el siguiente cuadro y gráfico se observa el resultado de las respuestas dicotómicas de los estudiantes del segundo año de la asignatura de Enfermería Básica de la Escuela de Enfermería “Dra. Gladys Román de Cisneros” de la Universidad de Carabobo en referencia a la aplicabilidad de las estrategias de enseñanza y aprendizaje en el estudiante al momento de desenvolverse en el ambiente hospitalario donde el 68% refiere que si son adecuadas y el 32% considera que son deficientes ya que no se sienten preparados para el primer encuentro para prestar atención sanitaria.

## **CAPITULO V**

### **Conclusiones del Diagnóstico**

El siguiente capítulo presenta las conclusiones de la investigación y las recomendaciones a seguir.

#### **Conclusiones**

La conclusión del estudio refleja la capacidad de los alumnos afrontar el cambio en las estrategias de enseñanza y aprendizaje por lo que se considera una respuesta sólida, sin embargo, hay interés de un pequeño porcentaje en aplicar una nueva estrategia de estudio netamente práctica para obtener mayor fluidez antes de afrontar el ambiente hospitalario, siendo esta una carrera que refleja el cuidado humano en todo momento y la capacidad del personal de enfermería en enfrentar las eventualidades que se presenten y abordar el estado de salud del paciente en un ámbito holístico, tomando en cuenta la carencia actual de los hospitales en nuestro país, los alumnos están interesados en adquirir un mayor conocimiento y destreza antes de confrontar la realidad de los hospitales y las situaciones que se puedan presentar en el trato directamente con un paciente delicado.

Además, se considera que la adquisición de conocimiento incrementará considerablemente el desempeño de los alumnos en los servicios hospitalarios, siendo el role-playing o juego de rol una práctica subjetiva ante cualquier eventualidad que se puede presentar, contando con el espacio adecuado y dando a conocer las características del servicio donde van a desenvolverse se considera que los alumnos estén preparados para el primer encuentro en las unidades sanitarias, por ellos es importante resaltar la importancia de aplicar nuevas estrategias netamente prácticas a las asignaturas donde ellos aprenden a realizar los procedimientos básicos .

Las debilidades encontradas en el diagnóstico es referencial al proceso educativo actual el cual contribuye a un aprendizaje significativo en cuanto a la

destrezas de procedimientos, se evidenciaron deficiencias en los materiales y equipos necesarios para realizar los procedimientos básicos que se realizan en los servicios hospitalarios; de igual manera la carencia de docentes que son necesarios para formar grupos de estudios proporcionales al procedimiento a realizar ya que el espacio es pequeño y no se encuentra en condiciones adecuadas para albergar a una cantidad considerable de alumnos.

### **Recomendaciones.**

Luego de establecer y pautar las conclusiones, la autora recomienda:

- Dar a conocer a los alumnos el componente teórico de los que es el role-playing o juego de rol como una estrategia en el proceso enseñanza y aprendizaje.
- Enfatizar a través de esta estrategia los procedimientos de la asignatura enfermería básica.
- Poner en práctica el role-playing para que los alumnos tenga una mayor destreza en cuanto al abordaje del paciente y como movilizar a un paciente ya que son dos puntos focales importantes durante las prácticas hospitalarias.
- Facilitar todas las herramientas necesarias para conocer los instrumentos que ofrece el role-playing o juego de rol.
- Disponer de un espacio equipado a fin de realizar todos los procedimientos básicos.
- Orientar al alumno y emplear las nuevas estrategias de enseñanza y aprendizaje a fin de prepararlos al momento de asistir a la práctica.
- Evaluar el desempeño de la estrategia en la adquisición de conocimientos a futuro.

## BIBLIOGRAFIA

- Aranguren A. (2009) Estrategia metodológica fundamentada en el aprendizaje basado en problemas dirigido a estudiantes de Enfermería en la asignatura de microbiología. Estudio de especialidad Universidad Centro- occidental “Lisandro Alvarado”, Barquisimeto
- Ausubel, D. (1983) Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo. Segunda Edición. México. Editorial Trillas.
- Barrows, M. (1986) citado por Reyes, J., Repilado F. y Bueno, A. en su artículo Aprendizaje con problemas y tareas aplicados al área de salud: experiencia pedagógica en didáctica universitaria, Buenos Aires, mayo 2016
- Blatner, A. (1988). Foundations of Psychodrama. History, Theory and practice. New York: Springer Publishing Company. (Third Edition).
- Bolzan, R. (2003). El aprendizaje de la Internet a través de estrategias de juego de rol. Tesis doctoral, Universidad Federal de Santa Catarina, Florianópolis, SC, Brasil.
- Cambi, F (2006), Encuentro intercultural y prospectiva de la pedagogía, Francia. Editorial Carocci.
- Carrasco, A (2014) revista electrónica 15° Congreso virtual de Psiquiatria.com. interpsiquis
- Chadwick (1975) citado por Gagné, R. en su libro Principios básicos del aprendizaje para la instrucción. México. Editorial Diana, s. A.
- Constitución de la República Bolivariana de Venezuela. (1999, 30 de diciembre). Gaceta Oficial de la República, N° 36.860. [Extraordinaria], Marzo 24, 2000.
- Dammon, W (2005), la pasión y la maestría en equilibrio: hacia un buen trabajo en las profesiones. Italia .Editorial Daedalus.

- Dearden (1976), lo cita Wompner F. Aprender a aprender: Un método valioso para la educación superior. Editorial Latinoamericana
- De Miguel, M. (coord.). Metodologías de enseñanza para el desarrollo de competencias. Orientaciones para el profesorado universitario ante el Espacio Europeo de Educación Superior. Madrid: Alianza.
- Emunah, R. (1994), La actuación es real: dramaterapia, proceso, técnica y performance, Editorial Levitton.
- Exley, K. y Dennick, R. (2007). Enseñanza en Pequeños grupos en Educación Superior. Madrid. Editorial Narcea.
- Ferreira, S. (2011) Estrategias de enseñanza-aprendizaje con el apoyo del juego pedagógico role-playing game. Estudio de Maestría Universidad de Federal de Lavras, Brasil.
- Ferrer, M. (2003) artículo Dramatización, teatro y artículos de la didáctica de la lengua y literatura.
- Gaete-Quezada (2011) El juego de roles como estrategia de evaluación de aprendizajes universitarios, educación y educadores. Estudio de Pregrado en la Universidad de la Sabana, Colombia.
- Gagné, R. (1975). Principios básicos del aprendizaje para la instrucción. México: Editorial Diana, S. A.
- Navarro, R. (2006). artículo El valor pedagógico de la dramatización: su importancia en la formación inicial del profesorado.
- Guerra, A. (2009) Opiniones de los estudiantes de enfermería sobre el aprendizaje basado en problemas (ABP). Estudio de Maestría Universidad de Sevilla, España.
- Kelly, G (2008), artículo “Lo que se considera conocimiento en los centros educativos: conocimiento disciplinario y plan de estudios” Washington, área.
- Knowles S., Holton F., Swanson A. (2001). Andragogía, El Aprendizaje de los Adultos. México. Editorial. Oxford

- Ley Orgánica De Educación (1980). Gaceta Oficial de la República de Venezuela, 2635 (Extraordinaria) Julio 28, 1980.
- López, E. (2000), Introducción al role-playing pedagógico, editorial Desclee de Brouwer.
- Martínez, A. (2009), Influencia del Role-playing e el proceso de enseñanza-aprendizaje de enfermería, Universidad de Alicante, España.
- Martínez E. (2012) La técnica del role-playing como método de aprendizaje significativo en la asignatura de economía de la empresa. Estudio de Doctorado Universidad Internacional de la Rioja, Madrid, España.
- Morales, P. Y Landa, V. (2004). Aprendizaje basado en problemas, en Theoria, Vol.13. Págs. 145-157.
- Organización Mundial de la Salud (OMS) “Enfermería” <http://www.who.int/topics/nursing/es/>
- Prieto, L. (2006). Aprendizaje activo en el aula universitaria: el caso del aprendizaje basado en problemas, en Miscelánea Comillas. Revista de Ciencias Humanas y Sociales Vol.64. Núm.124. Págs. 173-196.
- Sanfrey, A. (2007), punto de vista de la teoría de los juegos y la neurociencia, Tesis Doctoral Universidad de Federal de Lavras, Brasil.
- Staib, S. (2003), La enseñanza y la medición del pensamiento crítico. España. Editorial Nurs.

# ANEXOS



**UNIVERSIDAD DE CARABOBO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**ESPECIALIZACIÓN EN DOCENCIA PARA LA EDUCACIÓN SUPERIOR**  
**(PEDES)**  
**VALENCIA-EDO. CARABOBO**

**EL ROLE-PLAYING O JUEGO DE ROL COMO ESTRATEGIA SIGNIFICATIVA**  
**EN LA ASIGNATURA ENFERMERIA BASICA DE LA ESCUELA DE**  
**ENFERMERIA.**

Autora:  
Montilla Zulimar

Valencia, 2016.

Operacionalizacion de la variable

Variables	Dimensiones	Indicadores	Sub-indicadores	Ítems
Aprendizaje	Conocimientos básicos del role-playing o juego de rol	Orientación básica	Aspectos básicos: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Concepto.</li> <li>• Estrategias.</li> <li>• Ventajas.</li> </ul>	1 -2 3 4
Estrategias	Aspectos del proceso enseñanza y aprendizaje	Conocimiento previo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proceso de aprendizaje</li> <li>• Antecedentes previos</li> <li>• Trabajo en equipo</li> </ul>	5-6-7 8 9
Infraestructura	Espacios donde se desarrolle el proceso enseñanza-aprendizaje	Espacios físicos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Espacios necesarios</li> <li>• Instrucciones previas</li> </ul>	10 11
Aprendizaje cognitivo	Educación a nivel universitario	Aplicación a nivel teórico	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Manejo</li> <li>• Perspectiva</li> <li>• Experiencia</li> </ul>	12 13-14 15
Aprendizaje procedimental	Educación a nivel universitario (Practica)	Practica sanitaria	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Empleo de procedimientos</li> <li>• Inicio de practica</li> </ul>	16 17

## Cuestionario

Estimado Estudiante:

El presente cuestionario tiene como finalidad obtener información sobre el conocimiento básico que se tiene acerca del tema de role-playing o juego de rol. Utilizando las respuestas obtenidas solo con fines académicos, es necesario señalar que la información que se obtenga será manejada de manera confidencial, siendo utilizada únicamente para la consolidación de este proyecto. Antes de comenzar a responder el cuestionario, tome en cuenta las siguientes instrucciones:

1. Lea cuidadosamente las preguntas.
2. Conteste todas las preguntas.
3. Marque con una equis (X) la alternativa de respuesta que mas se ajusta a su criterio personal.
4. Cualquier duda consulte al encuestador.
5. Se agradece su sinceridad al responder las preguntas, ya que el cuestionario es anónimo.
6. Al terminar el cuestionario, entregue al encuestador

**GRACIAS POR SU COLABORACION**

Licda. Montilla Zulimar

### Formato para validar el cuestionario

A continuación se presenta el formato que permite validar a través del juicio de expertos el instrumento que será aplicado a los estudiantes del 2do año de la Escuela de Enfermería “Dra. Gladys Román de Cisneros” de la Universidad de Carabobo

El objetivo general de la investigación es:

Explicar el uso del role-playing o juego de rol, como estrategia del proceso enseñanza y aprendizaje en los estudiantes de segundo año de la asignatura enfermería básica de la Escuela de Enfermería “Dra. Gladys Román de Cisneros” Universidad de Carabobo.

Los objetivos específicos de la investigación son:

- Identificar el nivel de conocimiento del role-playing o juego de rol, como estrategia del proceso enseñanza y aprendizaje en los estudiantes de segundo año de la asignatura enfermería básica.
- Caracterizar el role-playing o juego de rol, como estrategia del proceso enseñanza y aprendizaje en los estudiantes de segundo año de la asignatura enfermería básica.
- Resaltar la importancia del role-playing o juego de rol, como estrategia del proceso enseñanza y aprendizaje en los estudiantes de segundo año de la asignatura enfermería básica.

Se agradece su juicio valorativo en cada uno de los siguientes aspectos: pertinencia, claridad y coherencia.

Datos de Identificación de experto

Nombres y Apellidos: \_\_\_\_\_

Mención: \_\_\_\_\_

Cargo desempeñado: \_\_\_\_\_

## Cuestionario

Sección I: Consta de los datos demográficos del atleta para clasificarlos por edad y sexo.

Edad: \_\_\_\_\_ Sexo: Sexo: M  F

Sección II: Consta de preguntas cerradas sobre el conocimiento que posee el estudiante ante el tema del role-playing o juego de rol.

1. ¿Conoce usted que es el role-playing o juego de rol? SI  NO
2. ¿Conoce usted en qué consiste el role-playing o juego de rol? SI  NO
3. Sabe usted que estrategias se aplican en el role-playing o juego de rol? SI  NO
4. ¿Conoce alguna ventaja del role-playing o juego de rol? SI  NO
5. ¿Cree que podría emplearse la técnica del role-playing o juego de rol como un estilo de aprendizaje? SI  NO
6. ¿Conoce usted alguna estrategia del proceso enseñanza y aprendizaje? SI  NO
7. ¿Usted cree que aplicando estrategias de aprendizaje en donde se evidencie el conocimiento previo de un tema específico pueda consolidarse un conocimiento mayor? SI  NO
8. ¿Conoce algún autor que describa o emplee la estrategia del role-playing o juego de rol en el proceso enseñanza y aprendizaje? SI  NO
9. ¿Considera usted que el trabajo en equipo contribuye a complementar el conocimiento adquirido? SI  NO

10. ¿Cuenta usted con los espacios necesarios para desarrollar la estrategia del role-playing o juego de rol? SI  NO
11. ¿Ha asistido usted a un curso, taller, conferencia, congreso o afines en donde se aplique la estrategia del role-playing o juego de rol? SI  NO
12. ¿Cree usted que el role-playing o juego de rol podría emplearse a nivel universitario? SI  NO
13. ¿Cree usted que la estrategia del role-playing pueda influir de forma negativa en los estudiantes universitarios? SI  NO
14. ¿Cree usted que el role-playing o juego de rol solo puede aplicarse a nivel universitario en asignaturas prácticas? SI  NO
15. ¿En el transcurso de su carrera universitaria han aplicado la estrategia del role-playing o juego de rol en alguna asignatura? SI  NO
16. ¿Emplearía usted la estrategia del role-playing o juego de rol al momento de aprender un procedimiento? SI  NO
17. ¿Usted cree que las estrategias de enseñanza y aprendizaje aplicadas preparan al estudiante para el entorno de atención sanitaria? SI  NO