

Calidad de la enseñanza a través de los juegos de rol en el espacio europeo de educación superior.

Quality of teaching through role playing in the European higher education area.

Rafael Fernández Castillo

Universidad de Granada. Facultad de Ciencias de la Salud

rafaelfernandez@ugr.es

Resumen

Introducción

En los ejercicios de juego de roles o Role Playing a los estudiantes se les da la oportunidad de asumir el papel de una persona o representar una situación dada. Los involucran en situaciones de la vida real o escenarios que pueden ser estresantes, desconocidos, complejos o controvertidos.

Objetivos:

Determinar el grado de motivación de los estudiantes de 3º de grado de Enfermería de Granada en la asignatura de Salud Mental tras la realización de la técnica de Role Playing

Material y métodos

La muestra estuvo formado por un total de 110 alumnos de los cuales 28 eran hombres y 82 mujeres. Se formaron 15 grupos de aproximadamente 7 alumnos, a todos ellos se les encargó preparar patologías cuidados que fueron representadas mediante la técnica Role Playing, donde uno o dos de los alumnos debían caracterizarse y representar a un enfermo con una patología determinada mientras que otros compañeros debían representar a médico, enfermero y otras profesiones sanitarias, por enfermería. Tras la finalización del cuatrimestre a los alumnos se les paso una serie de preguntas donde se recogieron datos acerca de su motivación

Resultados

El 91% de alumnos se sintieron mas motivados, cambiarían al método tradicional y los suspenso se redujeron de forma considerable en la asignatura

Conclusiones

Hemos tenido un éxito considerable y ha tenido una gran acogida entre los alumnos, la asistencia

fue bastante alta. El interés y la motivación crecían incluso no solo cuando tenían que realizar este trabajo en equipo sino además cuando se les pedía que expusieran en otro idioma.

Palabras Clave: Juegos de rol, proceso de enseñanza-aprendizaje, grado de enfermería, estudiantes de enfermería, teoría y práctica de la integración.

Abstract

Introduction

In role-playing games students are given the opportunity to assume the role of a person or represent a given situation. They involve them in real-life situations or scenarios that can be stressful, unfamiliar, complex or controversial.

Goals

To determine the degree of motivation of the students of 3rd degree of Nursing of Granada in the subject of Mental Health after the accomplishment of the technique of the paper Playing

Material and methods

The sample has been calculated by a total of 110 students of whom 28 were men and 82 women. Fifteen groups of approximately 7 students were formed, who are in charge of preparing the pathologies of care that were represented by the technique. The role play, where one or two of the students were to characterize and represent a patient with a specific pathology while other colleagues should represent a doctor, nurse and other health professions, by nursing. After the end of the term to the students in the step a series of the questions where they collected data about their motivation

Results

91% of the students felt more motivated, they changed the traditional method and the suspensions were reduced considerably in the subject

Conclusions

We have had considerable success and there was a great reception among the students, attendance was quite high. Interest and motivation even created not only when he had to do this teamwork however when the piece that he exhibited in another language.

Key words: Role-playing, teaching-learning process, nursing degree, students from the Nursing, integration theory and practice.

Fecha recepción: Julio 2016**Fecha aceptación:** Diciembre 2016

Introducción

Las universidades tienden a centrarse en estrategias pedagógicas basadas en los resultados de aprendizaje de los estudiantes. Los resultados de aprendizaje incluyen creatividad, habilidades de resolución de problemas, habilidades de toma de decisiones, habilidades de comunicación, trabajo en equipo y habilidades de liderazgo (Biggs & Tang, 2011). Por lo tanto se espera que las universidades diseñen y ofrezcan cursos que pueden nutrir las cualidades ya mencionadas en los estudiantes, las estrategias pedagógicas utilizadas en la enseñanza universitaria identifican una serie de componentes esenciales que pueden facilitar los resultados de aprendizaje esperados. Estos componentes hacen hincapié en estrategias de aprendizaje activo centradas en que los estudiantes se inicien en la enseñanza basada en problemas y colaborativa, basada en juego y simulación, enseñanza a base de estudio y resolución de casos, participación de los estudiantes en proyectos y presentaciones y tutorías con el profesor (Kember & McNaught, 2007). La mayoría de estas técnicas de aprendizaje activo requieren la participación e implicación completa del alumno en su educación en comparación con la de los enfoques tradicionales. Sin embargo, esto a veces supone un impedimento para los estudiantes matriculados en los programas universitarios, dado que la mayoría de los estudiantes disponen cada vez de menos tiempo para estudiar (debido a la crisis y a que muchos de ellos trabajan) menos compromiso y esfuerzo. A pesar de que se requiere de un compromiso adicional exigida a los estudiantes, Roberts (2008) afirmó que los estudiantes se pueden beneficiar más de los entornos de aprendizaje activo. En consecuencia, los resultados de aprendizaje deseados en cursos universitarios tienen muchas más probabilidades de lograrse, cuando los estilos pedagógicos adoptados implican la participación activa y la interacción de los estudiantes (Cugliari & Earnest, 2007), en este aspecto el juego de rol puede ser un enfoque pedagógico de éxito en la mayoría de las asignaturas de las carreras universitarias.

El juego de roles, permite a los estudiantes resolver problemas realistas y problemáticos, de acuerdo con Duch (2001), a que la enseñanza basada en problemas es más eficaz, el problema debe involucrar a los estudiantes y motivarlos para buscar la comprensión más profunda de los

conceptos que se enseñan. Además, el problema debe ser tal que los estudiantes se vean obligados a tomar una decisión basada en hechos y casos, además, deben ser lo suficientemente compleja para que todos los miembros del equipo estén incluidos en el proceso de pensamiento. Si la enseñanza basada en roles se combina con la enseñanza basada en problemas, los estudiantes tienen la oportunidad de recrear una situación real que les ayude para resolver el problema de manera efectiva. Dentro de este enfoque pedagógico, los diferentes miembros del equipo adoptan los roles de los diferentes actores (pacientes, médicos, abogados, pedagogos etc.) y a su vez desarrollan una comprensión más profunda del caso u del entorno.

En los ejercicios de juego de roles o Role Playing a los estudiantes se les da la oportunidad de asumir el papel de una persona o representar una situación dada. Los involucran en situaciones de la vida real o escenarios que pueden ser estresantes, desconocidos, complejos o controvertidos (Martínez Riera, 2007).

Objetivos:

El objetivo de este trabajo fue explorar la utilidad de la enseñanza de rol como un enfoque pedagógico para la calidad de educación exitosa y la motivación de los estudiantes de grado de Enfermería en la asignatura de Salud Mental tras la realización de la técnica de Role Playing

Material y métodos***Sujetos***

La muestra estuvo formado por los alumnos matriculados en la asignatura de Salud Pública de del grado de enfermería de Granada 110 alumnos de los cuales 28 eran hombres y 82 mujeres.

Método

La técnica consistió en la formación de grupos de trabajo, en total se formaron 15 grupos de aproximadamente 7 alumnos, a todos ellos se les encargó preparar un tema de la guía de la asignatura. Las patologías y cuidados fueron representadas mediante la técnica Role Playing, donde uno o dos de los alumnos debían caracterizarse y representar a un enfermo con una patología determinada mientras que otros compañeros debían representar a médico, enfermero y otras profesiones sanitarias, para ello debían elaborar un vídeo con la patología antes de asistir el enfermo a la consulta, representa la consulta y discusión por parte de alumnado del caso en clase y otro video posterior que representara la situación del enfermo una vez asistido por enfermería.

Tras la finalización del cuatrimestre a los alumnos se les paso una seria de preguntas donde se recogieron datos acerca de su motivación:

1. ¿Considera usted que este método de aprendizaje ha sido apropiado para las asignatura?
Si No
2. ¿Se siente mas motivado y cree ha aprendido mas en clase que con el método tradicional de enseñanza? Si No
3. ¿Cambiaría al método tradicional de enseñanza ahora que conoce este método? Si No

Análisis estadístico

El análisis se realizo mediante el paquete estadístico SPSS 15.0.1; Los resultados se expresan como frecuencias, porcentajes y media + desviación estándar ($X \pm DS$), considerándose significación estadística con valores de $p < 0,05$.

Resultados

En cuanto a la primera pregunta un 95,5 % de alumnos contestaron que si, mientras que un 4,5% consideró que no era apropiado para la asignatura, los resultados por sexos se expresan en la tabla I, donde se aprecia que una los hombres encuentran menos apropiada esta técnica que las mujeres.

Tabla I. Porcentaje por sexos pregunta 1

	Total	¿Considera usted que este método de aprendizaje ha sido apropiado para las asignatura?	
		Si	No
1. Sexo HOMBRE	100,0%	90,9%	9,1%
MUJER	100,0%	97,8%	2,2%
Total	100,0%	95,5%	4,5%

En cuanto a la segunda pregunta, un 91% de alumnos se sintieron mas motivados y aprendieron mas con la nueva metodología que con las tradicionales, por sexos (tabla II) observamos que las mujeres son la mas motivadas con un 98% frente a un 77,3 de hombres.

Tabla II. Porcentaje por sexos pregunta 2

		¿Se siente mas motivado y cree haber aprendido mas en clase que con el método tradicional de enseñanza?		Total
		No	Si	
1. Sexo	HOMBRE	77,3%	22,7%	100,0%
	MUJER	97,8%	2,2%	100,0%
Total		91,0%	9,0%	100,0%

En la pregunta 3 los resultados también son contundentes, un 95,5 de alumnos no cambiaría al método tradicional frente a un 4,5 que si volvería al método tradicional, por sexos (tabla III) observamos que el porcentaje en mujeres es de nuevo mas elevado (97,8%) que en hombres (90,9%).

Tabla III. Porcentaje por sexos pregunta 3

		¿Cambiaría al método tradicional de enseñanza ahora que conoce este método?		Total
		No	Si	
1. Sexo	HOMBRE	90,9%	9,1%	100,0%
	MUJER	97,8%	2,2%	100,0%
Total		95,5%	4,5%	100,0%

Discusión

La enseñanza del Role Playing reproduce un escenario de la vida real mediante la asignación de diferentes papeles a los estudiantes lo que les da una valiosa visión de lo que será su trabajo en un centro sanitario y de las dificultades que pueden llegar a encontrarse (Silverman, Kurtz & Draper, 2013; Naghavi, Anbari, Saki, Mohtashami, Lashkarara, & Derik, 2014). Se les proporciona una oportunidad para construir habilidades de comunicación, así como sintetizar los conocimientos que han aprendido y aplicarlos (Lean, Moizer, Towler, & Abbey, 2006; Hoffman, Wilkinson, Xu, & Wiecha, 2014). Además al ser un modelo de aprendizaje activo, la enseñanza de rol anima a los estudiantes a una mayor participación, capacitándolos para acostumbrarse y sumergirse más tarde en escenarios de la vida real (Gómez-Galán, 2014; Cropley, 2015). Otra ventaja es que mientras se encuentran en el personaje que representan, reflexionan sobre los conocimientos teóricos que han adquirido y les obliga actuar y decidir en consecuencia (Spitzberg, 2013; San Martín, Utrilla & Mediavilla, 2014).

Los beneficios del Juego de Roles son eficaces en el aula para motivar y comprometer a los estudiantes, mejorar las estrategias de enseñanza actuales, proporcionar escenarios del mundo real para ayudar a los estudiantes a aprender, habilidades utilizadas en situaciones del mundo real (de negociación, debate, trabajo en equipo, cooperación, persuasión).

Desde el punto de vista de la aplicabilidad en nuestra facultad hemos tenido un éxito considerable y ha tenido una gran acogida entre los alumnos. Dentro de las materias consideradas como más áridas por los alumnos la asistencia ha sido bastante alta. Muchos de ellos incluso consideraban como trending topic este tipo de evento. El interés y la motivación crecían incluso no solo cuando tenían que realizar este trabajo en equipo sino además cuando se les pedía que expusieran en otro idioma (con el fin de ayudarles con el B1 de idiomas necesario para su título de grado). Todo esto se tradujo en una dinámica de grupo importante un buen ambiente de clase y una inmejorable relación profesor-alumno además de unas buenas calificaciones globales pasando de un 20% de suspensos para septiembre a solo un 3%.

Conclusiones

Con la técnica del Role Playing, hemos tenido un éxito considerable en nuestra facultad con una gran acogida entre los alumnos, por otro lado la asistencia a clase y el interés fueron bastante altos, de hecho, el interés y la motivación crecían incluso no solo cuando tenían que realizar este trabajo en equipo sino además cuando se les pedía que expusieran en otro idioma, que pese a la dificultad que ello conlleva para algunos alumnos, la motivación por aprender y conseguir una buena calificación les hacía disfrutar aún más de la asignatura.

Bibliografía

- Biggs, J., and Tang, C. 2011. *Teaching for quality learning at university*. 4th ed. Buckingham: The Society for Research into Higher Education & Open University Press.
- Cropley, D. H. (2015). Promoting Creativity and Innovation in Engineering Education. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 9(2), 161.
- Cugliari, C. W., & Earnest, G. W. (2007). Philanthropy: A leader's role in community. *Journal of Leadership Education*, 6 (1), 73-91.
- Duch, BJ (2001). *Writing problems for deeper understanding*. In *The power of Problem-Based Learning: a Practical "How to" for Teaching Undergraduate Courses in Any Discipline* edited B. Duch, S. E. Groh, and D. E. Allen, pp 47-53. Sterling, VA : Stylus Publishing,
- Gómez-Galán, J. (2014). El Fenómeno MOOC y la Universalidad de la Cultura: Las Nuevas Fronteras de la Educación Superior. *Revista de Curriculum y Formación del Profesorado*, 18(1), 73-91.
- Hoffman, M., Wilkinson, J. E., Xu, J., & Wiecha, J. (2014). The Perceived Effects of Faculty Presence vs. Absence on Small-Group Learning and Group Dynamics: A Quasi-Experimental Study. *BMC Medical Education*, 14(1), 258.

Kember, D. & McNaught, C. (2007). *Enhancing University Teaching: Lessons from Research into Award Winning Teachers*, Abingdon, Oxfordshire: Routledge, UK.

Lean, J., Moizer, J., Towler, M., & Abbey, C. (2006). Simulations and Games Use and Barriers in Higher Education. *Active Learning in Higher Education*, 7(3), 227-242.

Martínez Riera, JR.; Cibanal Juan, L.; Pérez Mora, MJ. (2007). Experiencia docente en el marco del Espacio Europeo de Educación Superior. *Rev. Metas de Enferm*, n. 10, vol. 3, pp. 57-62.

Roberts, C. (2008). Developing future leaders: The role of reflection in the classroom. *Journal of Leadership Education*, 7, 116-129.

Naghavi, Z., Anbari, K., Saki, K., Mohtashami, A. Z., Lashkarara, G., & Derik, M. A. (2015). A Study on Effect of Training Communication Skills on Knowledge and Attitudes of Family Physicians and Patients Satisfaction. *Journal of Biology and Today's World*, 4 (1), 1-5

San Martin, L., Utrilla, M., & Mediavilla, H. (2014). Efectividad de la Metodología Role-Playing como Herramienta de Enseñanza-Aprendizaje en el Grado de Odontología. In *Proceedins of XI Foro sobre la Educación de la Calidad de la Investigación y de la Educación Superior*. Bilbao: Deusto University.

Silverman, J., Kurtz, S. M., & Draper, J. (2013). *Skills for Communicating with Patients*. London: Radcliffe Pubublishing

Spitzberg, B. H. (2013). (Re)Introducing Communication Competence to the Health Professions. *Journal of Public Health Research*, 2(3), Retrieved from <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4147740/>