

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

Número 07. Enero - Junio 2017

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 controversials.

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 serious 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.