

ROLEPLAYING EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE ENFERMERÍA: VALORACIÓN DE LOS PROFESORES

José Ramón Martínez-Riera¹, Ángela Sanjuán-Quiles², Luis Cibanal-Juan³, María Jesus Pérez-Mora⁴

RESUMEN: El objetivo de este estudio es evaluar el *roleplaying* como herramienta metodológica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de pregrado en enfermería, identificando las actitudes de los profesores ante el role playing, y analizando los comentarios de estos después de su utilización en el aula. Investigación de naturaleza reflexiva y enfoque cualitativo basado en la interacción simbólica. La recolección de datos se realizó durante los años académicos 2006-2007 y 2007-2008, a dos profesores de la asignatura del tercer año en la Escuela de Enfermería "X". Los resultados muestran el *roleplaying* como categoría temática seleccionada y permiten la clasificación en subcategorías y códigos. El análisis de los datos permitió identificar lo que realmente sucede con el *roleplaying* como herramienta metodológica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de enfermería, por qué y cuáles son sus consecuencias.

PALABRAS-CLAVE: Desempeño de papel; Enseñanza; Aprendizaje; Grado en enfermería; Docentes de enfermería.

ROLE-PLAYING IN THE TEACHING PROCESS IN NURSING: EVALUATION BY PROFESSORS

ABSTRACT: the objective of this study is to evaluate role-playing as a methodological tool in the process of undergraduate teaching-learning in nursing, identifying the professors' attitudes to role-playing, and analyzing their comments after its use in class. It is reflexive and has a qualitative focus and is based on symbolic interaction. Collection of data was carried out in the academic years of 2006-2007 and 2007-2008, to two lecturers teaching the third year in 'X' School of Nursing. The results show role-playing as a selected thematic category, and permit its classification in subcategories and codifications. Data analysis permitted the identification of what really succeeds with role-playing as a methodological tool in the nursing teaching-learning process, what its consequences are, and why.

KEYWORDS: Role Performance; Teaching; Learning; Nursing teachers; Degree in nursing.

ROLEPLAYING NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM DE ENFERMAGEM: VALORIZAÇÃO DOS PROFESSORES

RESUMO: O objetivo deste estudo é avaliar o *roleplaying* como instrumento metodológico no processo de ensino-aprendizagem de graduação em Enfermagem, identificando as atitudes dos professores em relação a esse recurso bem como analisando os comentários destes depois de sua utilização em sala. Pesquisa de natureza reflexiva e enfoque qualitativo embasada na interação simbólica. A coleta de dados foi realizada durante os anos acadêmicos 2006-2007 e 2007-2008, com dois professores da disciplina do terceiro ano na Escola de Enfermagem "X". Os resultados demonstram o *roleplaying* como categoria temática selecionada e permitem a classificação em subcategorias e códigos. A análise dos dados permitiu identificar o que realmente acontece com o *roleplaying* como ferramenta metodológica no processo de ensino-aprendizagem de enfermagem, por que e quais são suas consequências.

PALAVRAS-CHAVE: Desempenho de papel; Ensino; Aprendizagem; Grau em enfermagem; Docentes de enfermagem.

¹Enfermero. Doctor en Enfermería. Profesor del Departamento de Enfermería Comunitaria, Medicina Preventiva y Salud Pública e Historia de la Ciencia. Facultad de Ciencias de La Salud. Universidad de Alicante, España.

²Enfermera. Socióloga. Doctora. Profesora del Departamento de Enfermería Comunitaria, Medicina Preventiva y Salud Pública e Historia de la Ciencia. Facultad de Ciencias de La Salud. Universidad de Alicante, España.

³Enfermero. Psicólogo. Doctor. Profesor del Departamento de Enfermería Comunitaria, Medicina Preventiva y Salud Pública e Historia de la Ciencia. Facultad de Ciencias de La Salud. Universidad de Alicante, España.

⁴Enfermera. Maestra. Profesora del Departamento de Enfermería Comunitaria, Medicina Preventiva y Salud Pública e Historia de la Ciencia. Facultad de Ciencias de La Salud. Universidad de Alicante, España.

Autor correspondente:

José Ramón Martínez-Riera
Facultad de Ciencias de la Salud. Universidad de Alicante
Ap. 99 – 03080 Alicante-España
E-mail: jr.martinez@ua.es

Recebido: 05/04/11

Aprovado: 04/08/11

INTRODUCCIÓN

Resulta imprescindible que a los estudiantes de enfermería se les ayude a descubrir las respuestas que esperan las personas a las que deberán atender. Es preciso enseñar e incorporar la relación de ayuda y los valores a los futuros enfermeros, empleando un discurso que derive en términos de competencias profesionales, las cuales son posibles de adquirir a través del conocimiento, la inteligencia emocional y de la práctica; así como por el convencimiento de que se trata de una 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.

Es importante tener en cuenta que el conocimiento no es solo lo que contienen los textos y archivos. 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⁽¹⁾. En la construcción del currículo enfermero es imprescindible trazar las líneas de una educación intercultural, delinear una didáctica innovadora, identificar estrategias de evaluación para garantizar la calidad⁽²⁾.

No se trata tanto de producir una generación de nuevas enfermeras para una nueva sociedad, sino en crear los ambientes de aprendizaje en los que los estudiantes desarrollen las capacidades necesarias para tener la oportunidad de innovar y participar de forma protagonista en la creación de una nueva sociedad en la que deberán dar cumplida respuesta a los problemas de salud y a las necesidades demandadas por quienes la conformen.

Ante el dilema de por qué nuestros estudiantes deben aprender unos determinados conocimientos, es importante que nos planteemos que la respuesta no debe basarse únicamente en la utilidad de lo que aprenden, sino que se debe interiorizar la importancia que en sí mismo tiene el valor educativo del conocimiento⁽³⁾. Existen múltiples evidencias que ponen de manifiesto que los profesores que dedican más tiempo a estudiar cómo enseñar responden mejor a las necesidades de los alumnos y son capaces de desarrollar en éstos capacidades cognitivas de alto nivel⁽⁴⁾.

Si la dimensión emocional es la clave en las relaciones humanas y la práctica docente se desarrolla en escenarios interactivos, es lógico plantear que se desarrollen explícita e implícitamente competencias socioafectivas, pues su papel mediatizador redundará en la adquisición de aprendizajes significativos, en

el desarrollo emocional de los alumnos dentro y fuera del aula; pero también en la emocionalidad del propio docente y la eficacia de su labor⁽⁵⁾. Considerando que cada Escuela tiene un compromiso con la sociedad que le impide convertirse en un espacio neutro es por lo que debe afrontar la reconstrucción del saber, del conocimiento, del individuo, de la familia y de la comunidad. Tiene la responsabilidad de buscar nuevas estrategias que puedan generar transformaciones que den respuesta a las necesidades reales de la comunidad. La Escuela debe dejar paso para ello a tendencias innovadoras, como la dramatización, que permiten trabajar a todos los implicados en el proceso de enseñanza/aprendizaje desde una perspectiva más participativa⁽⁶⁾. En las Escuelas denominadas innovadoras deben ser incluidos no tan solo los cambios curriculares sino también nuevos procesos de enseñanza/aprendizaje generadores de dinámicas que conduzcan al cambio de ideas, conceptos, metas, contenidos y prácticas pedagógicas en una dirección renovadora con relación a la existente⁽⁶⁻⁷⁾.

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.

En todo lo dicho anteriormente radica uno de los principales argumentos que dieron lugar a la experiencia docente llevada a cabo en la Escuela Universitaria de Enfermería de la Universidad de Alicante, uniendo las dos asignaturas denominadas "Enfermería en salud mental" e "Intervención comunitaria" en una única materia "virtual", dado que no existe como tal en el plan de estudios, a la que se le nombró como "Enfermería integrada".

Se pretendió con ello conjugar, adaptar, unir y encajar los conocimientos de las dos asignaturas que componen la nueva y, en base a ello, elaborar estrategias conjuntas de intervención familiar y comunitaria que contemplasen las complejas realidades de la comunicación, el diálogo y la interacción, desde una perspectiva integral e integradora y basadas en la experiencia, la reflexión, la observación y el respeto.

Roleplaying

La integración comentada fue el escenario que permitió incorporar el *roleplaying* como metodología educativa. Y mientras que la integración ha permanecido invariable como elemento de decisión pedagógica, las metodologías, herramientas, instrumentos, utilizados para darle sentido y consistencia han sufrido la variabilidad que la adaptación a las necesidades sentidas y percibidas precisaban. De ahí que el role playing haya sido un elemento dinámico que ha permitido, a su vez, imprimir el dinamismo necesario en el proceso de enseñanza-aprendizaje de enfermería. En España son escasas aún las aportaciones sobre este tema. Tan solo hay algunos estudios realizados en Latinoamérica⁽⁷⁻⁸⁾, y a pesar de ello nosotros venimos utilizando el *roleplaying* desde hace más de 7 años como herramienta de enseñanza-aprendizaje en las asignaturas de Intervención Comunitaria y Salud Mental, que de manera conjunta impartimos, en 3º de enfermería de la Escuela de Enfermería de la Universidad de Alicante. El role playing permite darse cuenta de un modo racional de los propios fallos y disfunciones al tiempo que genera un “choque vivencial” que lleva a los componentes del grupo a una toma de contacto con unos modos emocionales propios y hechos visibles en el proceso pedagógico. La persona que “actúa” vive la experiencia metido en la piel del otro y le lleva, en muchas ocasiones, a una profunda revisión y a un posible cambio personal. Así, este estudio tiene como objetivo comunicar los aspectos positivos y negativos que se evidencian en el desarrollo del *roleplaying*.

METODOLOGÍA

Se propone la metodología cualitativa como referente metodológico para el estudio, puesto que es la que mejor ilustra el proceso de comprensión que se pretende alcanzar. El carácter reflexivo de la investigación cualitativa está fundamentado en el interaccionismo simbólico. Por tanto los significados no tan solo surgen de las actitudes iniciales de las personas o de su predisposición, si no que se aprenden en la interacción con los otros.

Se programó la recolección de datos mediante entrevistas semiestructuradas para lograr el muestreo técnico, y la saturación de los mismos. En total se realizaron dos entrevistas a profesores de las asignaturas "Intervención Comunitaria" y "Enfermería en Salud Mental" de 3º de Enfermería, durante los años académicos 2006-2007 y 2007-2008, que conforman la asignatura. El estudio se

llevó a cabo en la Escuela de Enfermería de la Universidad de Alicante en donde se realizaron las entrevistas, que fueron grabadas con previo consentimiento.

Dada la gran cantidad de datos obtenidos en torno al *roleplaying* se precisa de la posterior codificación para descomponer y segmentar los datos hasta obtener categorías más generales y simples y, además, para entresacar la información más pertinente a fin de formular nuevas preguntas y niveles de interpretación. Para la codificación se organizan, tratan y recuperan los segmentos más significativos de los datos, condensando el grueso de los mismos en unidades analizables, asignándoles etiquetas basadas en nuestros conceptos y creando categorías que nos permitan revisar rigurosamente lo que los datos dicen. De esta manera vinculamos todos los fragmentos de los datos a una idea o concepto particular y relacionamos posteriormente dichos conceptos unos con otros, lo que permite crear correspondencia entre códigos, categorías y conceptos con el fin de establecer dichos vínculos y analizarlos manualmente.

De esta manera logramos recuperar trozos o fragmentos de datos textuales que comparten un código común. Posteriormente los segmentos de datos relacionados con un código o categoría en particular se presentan juntos para poder explorar la composición de cada conjunto codificado y así transformar los datos codificados en datos significativos.

RESULTADOS

En el análisis que hacemos no se trata solamente de clasificar, categorizar, codificar o confrontar los datos obtenidos de los profesores. En este sentido, no nos limitamos solo a informar lo que hallamos sino que creamos un relato del role playing, y al hacerlo construimos versiones de las situaciones de cuidados y de los actores que intervienen. Por tanto, el análisis, inexorablemente, implica representación (Cuadro 1).

Los profesores como dinamizadores del proceso de enseñanza-aprendizaje sitúan a los alumnos como núcleo principal del mismo a través de la realización de los *roleplaying*. La reflexión realizada por los profesores en estas entrevistas permite oír sus planteamientos, sus dudas y sus convicciones y de esta manera generar la revisión del *roleplaying*.

La entrevista se estructura de tal manera que permita recoger información que, tras su análisis posterior, favorezca la comparación de unidades de sentido y de etiquetas con las obtenidas del análisis de las entrevistas de los alumnos, del análisis de los *roleplaying* y del realizado sobre

Cuadro 1- Categorías temáticas, unidades sentido y etiquetas de entrevistas con profesores. Alicante, 2006-2008

Categorías temáticas	Unidades de sentido	Etiquetas
APORTACIÓN PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE	Relación teoría práctica	Teoría vs Práctica; Dicotomía teoría-práctica. De la teoría a la práctica
	Aprendizaje	Utilidad; Mejora; Adquisición competencias
	Enseñanza enfermería	Relación; Profesión
INTEGRACIÓN	Integración aprendizaje- conocimientos	Aprendizaje memorístico; Teorías; Bio-psico-social-espiritual Asignaturas; Trabajo conjunto
EVALUACIÓN	Evaluación	Adquisición de competencias Actitudes, habilidades
METODOLOGÍA EDUCATIVA	Combinación	Herramientas metodológicas. Cine, hemeroteca
	Teatro	<i>Roleplaying</i> vs teatro; Interpretación
REALIZACIÓN DEL ROLE PLAYING	Vivencia de los alumnos	Miedo escénico; Resistencia
	Confrontación realidad	Situaciones conflictivas; Corrección
CRÍTICAS	Posicionamiento	Aceptación; Mejora
SENTIMIENTOS	Simulación del role-playing	Nervios; Tensión; Comprensión
	Enseñanza-aprendizaje	Reflexión; Aprendizaje; Seguridad; Modificación de conductas
APORTACIÓN AL ALUMNO	Comunicación	Habilidades de comunicación. Relación; Empatía; <i>Feedback</i>
	Modelo de enfermería	Modelos a seguir

la síntesis de los alumnos. Se hace un análisis de contenido de las entrevistas, identificando una serie de categorías temáticas, las cuales son en sí conceptos generales que sirven para agrupar y clasificar un cierto número de subcategorías y códigos por áreas temáticas generales, recogidos en el cuadro 1 y que a continuación se detallan.

"Aportación al proceso de enseñanza-aprendizaje" hace referencia a aquellos aspectos que el *roleplaying* aporta a los estudiantes que participan tanto de manera activa en las simulaciones como de observador de otros *roleplaying* de sus compañeros, en el proceso de enseñanza-aprendizaje. A través de la integración se intentan mejorar las posibilidades de aprendizaje mediante la organización del programa en torno a problemas y cuestiones significativas,

que favorezcan la participación activa de los estudiantes y la colaboración entre los profesores y los alumnos, sin preocuparse por los límites que definen a las áreas de conocimiento.

Con la realización de los role playing la capacitación del alumnado está centrada en el autoaprendizaje, como proceso de desarrollo personal. Más allá de la utilización del *roleplaying* como metodología educativa lo importante es que la educación tenga una función transformadora y no de conformidad, con el propósito de cambiar la actitud de los futuros profesionales ante las necesidades de la comunidad y cuyo efecto sobre ésta sea de solidaridad. Y lo más importante es que esa manera de educar sea activa, es decir, que todos contribuyan en el proceso.

DISCUSIÓN

A diferencia de la investigación cuantitativa, las evidencias aquí comentadas no tienen la cualidad de la frecuencia estadística, no se rigen por el patrón probabilístico. Esto no significa que no se puedan generalizar, que no sean replicables o que tengan poca frecuencia. El interés se ha puesto en el descubrimiento de la diversidad de conductas, sentimientos y pensamientos que afloran en el proceso de enseñanza-aprendizaje cuando el fenómeno se hace presente en las aulas. El conjunto de proposiciones de síntesis seleccionadas en esta discusión representa la dimensión más aplicada del estudio, por cuanto pone su atención en cuestiones muy prácticas propias de la actividad docente de situaciones alrededor del *roleplaying*. Cuando se da la circunstancia, cada evidencia, enunciada a modo de proposición breve, se ha relacionado con la literatura circulante para establecer nexos de unión entre éstas y el estado de conocimientos sobre el problema de estudio, lo que además, sirve para detectar posibles lagunas en la investigación sobre el *roleplaying*.

Entendiendo que una de las obsesiones de la práctica basada en pruebas es contar con respuestas que ayuden en la toma de decisiones, no se puede negar que las pruebas propuestas en esta sección son de enorme ayuda. Sin estas evidencias el docente no tiene nada, salvo su experiencia personal, a todas luces insuficiente, para ayudar a los alumnos en el proceso de enseñanza-aprendizaje a adquirir las competencias enfermeras necesarias para hacer frente a situaciones de cuidados que en muchas ocasiones generan temor, ansiedad, duda. Las evidencias aquí descritas son una prueba de que la docencia cuenta con una herramienta de gran ayuda en el proceso de enseñanza-aprendizaje de enfermería. Son proposiciones breves, explícitas, que describen hechos concretos, fenómenos observados, relacionados con las dimensiones estudiadas en torno al proceso de enseñanza-aprendizaje de enfermería y a la utilización del *roleplaying*.

La integración de conocimientos a través de la integración de asignaturas y la transformación en el enfoque de las actividades educativas utilizadas favorecen la participación sistemática del estudiante ya sea individualmente o en grupo⁽⁶⁾. Con la integración de las dos asignaturas y la incorporación de estrategias metodológicas como el *role playing* se logra la participación activa del alumno y su implicación en todo el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante el aporte permanente de opinión, fruto de su reflexión, incorporándolo como parte activa del mismo⁽⁹⁻¹⁰⁾.

El proceso de aprendizaje como proceso complementario de enseñanza, en esta integración, se lleva a cabo dentro de un determinado contexto, en el que la participación del alumno es fundamental, suponiendo un cambio de mentalidad y de cultura muy importante⁽¹¹⁾. La integración llevada a cabo de los contenidos a partir del diseño de tareas o actividades de aprendizaje tendientes a propiciar el análisis integrador de elementos propios de enfermería, coincide con lo aportado en otro estudio⁽¹²⁾.

Con "Enfermería Integrada" no tan solo se pretendía una integración de contenidos, sino un abordaje de los mismos desde planteamientos metodológicos totalmente diferentes a los empleados tradicionalmente y que raramente pasaban de la clase magistral. Pero además consideramos que por muy novedosos y útiles que a nosotros, como docentes, nos puedan parecer las metodologías utilizadas, éstas no tendrían validez sino contaban con la valoración positiva de los alumnos a quienes iban dirigidas. Es por ello que dichas metodologías han ido adaptándose, eliminándose o incorporándose en función de lo que los alumnos nos han aportado con sus comentarios, críticas y reflexiones. En la planificación de los procesos de enseñanza-aprendizaje y en la selección de la metodología utilizada en "Enfermería Integrada" se consideran no solo las variables contextuales tradicionales (contenidos, temporalización, preferencias de los docentes), sino también las preferencias de los estudiantes, considerando las características de los mismos en la planificación y desarrollo de los procesos formativos, lo que coincide con otro trabajo⁽¹³⁾. Con la metodología empleada en "Enfermería Integrada" tratamos de generar bases teóricas de hacer, que contrarresten la falta de reflexión de por qué y para que, la obsesión de la innovación por la innovación, evitando procesos educativos poco adheridos a la realidad, donde la dicotomía teoría y práctica aun es fundamental y, donde se perpetua la reproducción de la concepción del proceso de salud y enfermedad subordinado a las ciencias biológica y de asistencia individual⁽¹⁴⁾.

El *roleplaying* se constituye como una herramienta eficaz que nos facilita la interpretación de situaciones reales a las que los estudiantes deben enfrentarse en breve⁽¹⁵⁾, y que les generan temores, miedos e incertidumbres, por ellos manifestados, siendo capaces de analizarlas a través de las simulaciones. A través del *roleplaying* el alumno aprende a valorar, criticar y a reflexionar sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje individual realizado por el discente. Así mismo y coincidiendo con otro estudio⁽¹⁶⁾, el *roleplaying* facilita

comprender cuál es el proceso de enseñanza y aprendizaje, en relación con las dificultades acontecidas, los objetivos conseguidos. Se pone de manifiesto la importancia de lo aprendido a través del *roleplaying* para su aplicación en la práctica, al contextualizar una nueva realidad en la que sepan dar las respuestas más adecuadas a cada situación⁽¹⁷⁾.

La adquisición de competencias, actitudes y habilidades profesionales a través del *roleplaying* es recogida en diferentes estudios⁽⁸⁾, aunque en nuestro estudio se hace hincapié a la necesidad de que las mismas no estén ligadas tan solo a la adquisición de competencias profesionales sino que lo hagan también en la formación del alumno como individuo. Así mismo la adquisición de competencias apoyándose en los conocimientos adquiridos sin limitarse a la adquisición de estos a través del aprendizaje memorístico y sin tener en cuenta la integralidad tanto de la enseñanza como de la persona son recogidos en nuestro trabajo. La dificultad de identificar y seguir modelos de enfermería que guíen a los futuros enfermeros es un hallazgo importante de nuestro estudio que no es recogido en ninguno de los trabajos consultados. En ninguno de los ellos se hace referencia a la utilización del vídeo para la grabación de las simulaciones y su consiguiente valoración por parte de los diferentes "actores" que participan en el desarrollo del *roleplaying*, al contrario de lo que sucede en nuestro estudio, en el que se da una gran importancia a su utilización y es valorado de manera muy positiva tanto por quien grava como por quien es gravado.

CONCLUSIONES

Los hallazgos de este estudio muestran una realidad descrita de manera narrativa. El investigador ha evitado enjuiciar a los informantes, sus conductas y sus vivencias, para centrarse en el hecho que proporcionaba el dato, clasificado y ordenado con el fin de aportar coherencia y comprensión al fenómeno.

Una mirada desde la distancia permite afirmar que, efectivamente, la hipótesis formulada al inicio del estudio es correcta, por tanto, que 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 la enseñanza que se desarrolla.

En la práctica asistencial, porque la rigidez del sistema sanitario, basado en aspectos biologicistas y posicionamientos hospitalcentristas, 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 los enfermeros 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.

Los hallazgos derivados del análisis de los discursos de los diferentes informantes nos han permitido visualizar lo que ocurre en realidad cuando se utiliza el *roleplaying* como instrumento de enseñanza-aprendizaje de enfermería, por qué ocurre y qué consecuencias tiene. Se trata de integrar pues el *roleplaying* en el proceso de enseñanza-aprendizaje con el objetivo de lograr una mejor integración teórico-práctica y una mayor participación de los alumnos en su proceso de aprendizaje. Los docentes identifican el *roleplaying* como herramienta fundamental para la adquisición y evaluación de competencias, actitudes y habilidades y consideran que permite suplir la falta de modelos claros en que se pueden identificar los futuros enfermeros, entendiendo la utilización del vídeo como herramienta de apoyo en la realización de los *roleplaying*, identificando el miedo escénico como el principal problema para la realización del *roleplaying*.

Por todo ello, y en un esfuerzo de síntesis, se pueden identificar las siguientes conclusiones: el *roleplaying* es una importante y potente herramienta metodológica para el proceso de enseñanza-aprendizaje de enfermería, que permite abordar situaciones de cuidados desde una perspectiva individual y realista, y se constituye como elemento integrador de la teoría y la práctica de enfermería.

BIBLIOGRAFÍA

1. Kelly GJ, Luke A, Green J. Review of research in education. What counts as knowledge in educational settings: disciplinary knowledge, assesment and curriculum. Washington: Aera; 2008 What counts as knowledge in educational settings: disciplinary knowledge, assesment and curriculum. p. vii-x.

2. Cambi F. Incontro e dialogo. Prospettive della pedagogia interculturale. Roma: Carocci; 2006.
3. Martínez Ruiz MA, Lozano IC, Sauleda Parés N. Diferenciación del conocimiento: la calidad de las interacciones en el aula en la era de la exuberancia de información. In: Merma GM, Pastor Verdú F. Aportaciones curriculares para la interacción en el aprendizaje. Redes de investigación docente-espacio europeo de educación superior. Alicante: Marfil; 2008. v. 1.
4. Darling-Hammond L, Mclaughlin MW. Investing in teaching as a learning profession: policy, problems and prospects. In: Darling-Hammond L, Sykes G, editors. Teaching as the learning profession. Handbook of policy and practice. San Francisco: Jossey-Bass Publishers; 1999. p. 376-411.
5. Abarca M, Marzo L, Sala J. La educación emocional y la interacción profesor/a alumno/a. Rev Elect Interuniv Form Profr. [Internet] 2002;5(3) [acceso em 28 out 2008]. Disponible: http://www.aufop.com/aufop/uploaded_files/articulos/1227712982.pdf
6. Martínez Riera JR, Cibanal Juan L, Pérez Mora MJ. Experiencia docente en el marco del espacio europeo de educación superior. Metas de Enfermería. 2007;10(3):57-62.
7. Katia AC, Souza MCBM, Saeki T. Psicodrama pedagógico: estratégia para o ensino em enfermagem. Ciênc Enferm. 2004;10(2):15-9.
8. Hernández Flores T, Contreras Garfias ME, Monroy Rojas A, Verdee Flota E, Sánchez Flores A. Estudiantes de la licenciatura en enfermería: escenas temidas. Rev Desarrollo Cientif Enferm. 2003;11(8):242-6.
9. Medina Moya JL. De mapas y territorios: formalización de los saberes profesionales en el curriculum Revista Rol de Enfermería. 2008;31(7-8):533-6.
10. Benner P. Práctica progresiva en enfermería. Manual de comportamiento profesional. Madrid: Grijalbo; 1987.
11. Pastor CA, Santaolalla RC. Viabilidad de las propuestas metodológicas para la aplicación del crédito europeo por parte del profesorado de las universidades españolas, vinculadas a la utilización de las TIC en la docencia y la investigación. Rev Educ. 2005;(337):71-97.
12. Gil D. El modelo constructivista de enseñanza-aprendizaje de las ciencias: una corriente innovadora fundamentada en la investigación. Rev Iberoam Educ. 2001. Biblioteca Digital. [acceso em 16 fev 2009]. Disponible: <http://www.oei.es/oeivirt/gil02.htm>
13. García Ros R, Pérez González F, Talaya González I. Preferencias respecto a métodos instruccionales de los estudiantes universitarios de nuevo acceso y su relación con estilos de aprendizaje y estrategias motivacionales. EJREP[Internet] 2008 [acceso em 16 fev 2009]. Disponible: http://www.investigacion-psicopedagogica.org/revista/articulos/16/espagnol/Art_16_230.pdf
14. Silva KL, Sena RR. La educación de enfermería: búsqueda de la formación crítica y reflexiva y de las competencias profesionales. Rev Latino-Am Enfermagem. [Internet] 2006;14(5) [acceso em 16 fev 2009]. Disponible: http://www.scielo.br/pdf/rlae/v14n5/es_v14n5a18.pdf
15. Gilbert DT, Wilson TD. Prospection: experiencing the future. Science. 2007;317:1351-4.
16. Calatayud Salom A, coordinador. La evaluación como instrumento de aprendizaje. Estrategias y técnicas. Madrid: MEC; 2007.
17. Wilford A, Doyle TJ. Integrating simulation training into the nursing curriculum. Br J Nurs. 2006;15(11):604-7.