



TRABAJO FIN DE MÁSTER

**EL ROLE-PLAY COMO
TÉCNICA
MOTIVACIONAL EN EL
AULA
UNA PROPUESTA DE
INTERVENCIÓN PARA MEJORAR LA
COMUNICACIÓN EN ESTUDIANTES
DE TCAE**

Estudiante: M^a Ester Zaragoza Chazarra

Especialidad: sociosanitaria

Tutor/a: Zoe Riera

Curso académico: 2023-24

ÍNDICE

1. Resumen y palabras clave.....	3
1.1 Resumen	3
1.2. Palabras clave	3
1.3. Abstract	4
1.4. Key words.....	4
2. Introducción.....	5
3. Contextualización de mi propuesta.....	7
4. Justificación Teórica.....	8
4.1 Inteligencia emocional.....	8
4.2 Role-Play.....	10
4.3 Las emociones y la capacidad de gestión de emociones.....	12
5. Metodología.....	14
5.1. Estrategia de búsqueda.....	14
5.2 Criterios de inclusión y exclusión.....	15
5.3 Selección de los estudios y figura prisma.....	15
6. Discusión	18
6.1 Consecución de los objetivos planteados.....	18
6.2 Limitaciones del estudio.....	19
6.3 Aplicabilidad.....	20
7. Conclusiones.....	20
8. Propuesta de intervención.....	21
9. Referencias.....	27
10. Anexos.....	32

I. Resumen y palabras clave

Antecedentes:

El sistema educativo actual tiene la responsabilidad de formar personas integrales y formadas que sepan desenvolverse ante distintas situaciones. Para ello no sólo es necesario que el alumnado adquiera conocimientos teóricos sino que, resulta fundamental, la adquisición de habilidades sociales que les permita manejar sus emociones, autogestionarse y actuar en consecuencia, favoreciendo el desarrollo integral del individuo.

Recientemente, el sistema educativo ha reconocido que el éxito académico y personal de una persona no sólo depende de su cociente intelectual sino, del manejo de las habilidades sociales. Por ello, se está planteando que desde la escuela se implementen estrategias para educar en gestión emocional. Este aprendizaje socio-emocional influye positivamente en el estudiantado mejorando su motivación, su capacidad de concentración, reduciendo la ansiedad y favoreciendo relaciones sociales favorables. Creando centros educativos más respetuosos y, formando individuos emocionalmente competentes, con mayor bienestar emocional, capaces de afrontar los desafíos de la vida. Entre las diferentes técnicas existentes para entrenar las habilidades sociales una de las más efectivas es el role-play.

Objetivos: Analizar si el role play en las aulas mejora las habilidades socioemocionales y de comunicación del alumnado.

Metodología: revisión bibliográfica en diferentes bases de datos. Tras aplicar los criterios de inclusión y exclusión se seleccionaron 40 artículos para su inclusión.

Resultados: Las personas con mejor gestión emocional presentan mayor motivación, rendimiento académico y menos conflictos sociales.

Conclusiones: El role play es muy útil para mejorar habilidades sociales y motivación en el alumnado.

Palabras clave: habilidades sociales, gestión emocional, role play, técnica motivacional.



I. Abstract

Background:

The current educational system has the responsibility to train integral and educated people who know how to cope with different situations. To achieve this, it is not only necessary for students to acquire theoretical knowledge, but it is also essential to acquire social skills that allow them to manage their emotions, self-manage and act accordingly, favoring the integral development of the individual.

Recently, the educational system has recognized that a person's academic and personal success depends not only on his or her IQ but also on the management of social skills. For this reason, it is being proposed that strategies to educate in emotional management should be implemented at school. This socio-emotional learning has a positive influence on students, improving their motivation, their ability to concentrate, reducing anxiety and favoring favorable social relations. Creating more respectful educational centers and, forming emotionally competent individuals, with greater emotional well-being, capable of facing the challenges of life. Among the different existing techniques to train social skills, one of the most effective is role-play.

Objectives: To analyze whether role-play in the classroom improves students' social-emotional and communication skills.

Methodology: Bibliographic review in different databases. After applying the inclusion and exclusion criteria, 40 articles were selected for inclusion.

Results: people with better emotional management present higher motivation, academic performance and less social conflicts.

Conclusions: Role play is very useful to improve social skills and motivation in students.

Key words: social skills, emotional management, role play, motivational technique.

2. Introducción

La educación actual enfrenta el desafío de formar individuos integrales, no solo con conocimientos académicos sólidos, sino también con habilidades emocionales y sociales que les permitan desenvolverse adecuadamente en todos los aspectos de la vida. En este contexto, la formación en la gestión de emociones desde las aulas de los centros educativos constituye un aspecto fundamental para el bienestar personal y el rendimiento de los estudiantes. Hoy en día se sabe que el alumnado con capacidad para manejar sus emociones puede desenvolverse mejor ante cualquier situación, gestionando el fracaso y adaptándose a los cambios y desafíos que se le presenten en su entorno -también en el ámbito educativo-. Como dice Collel (2003), “las habilidades sociales y emociones tienen un papel fundamental en la escuela y en el posterior desarrollo humano”.

El estudiantado llega a las aulas no sólo con los materiales y libros necesarios para comenzar un nuevo curso sino también con una mochila emocional resultado del miedo, preocupaciones y experiencias vividas a lo largo de su vida que, si no se han tratado correctamente, pueden tener consecuencias negativas en su día a día afectando tanto a sus relaciones personales como al rendimiento académico.

Estudios recientes demuestran que las emociones afectan a la motivación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje, de forma que, cuando un estudiante se encuentra en un estado emocional positivo, tiene una mayor predisposición e interés en mejorar y avanzar (Arguel et al., 2019). Los/las estudiantes experimentan multitud de emociones en las aulas (ansiedad, aburrimiento, esperanza, etc.) que no siempre son capaces de gestionar, con las consiguientes consecuencias que pueden tener para ellos/as y para el logro de sus tareas, influyendo en el proceso de aprendizaje. (Hembree, 1988; Vega-Hernández et al., 2017; Mc Kay et al., 2022; Pekrum, Marsh, Suessenbach et al., 2023).

Sabemos que la motivación es un proceso provocado, sostenido y dirigido a objetivos influenciado por factores sociales y cognitivos que incluyen sentimientos reales o irreales que un individuo tiene sobre una situación o sobre otra persona. Para ello, es relevante conocer el manejo de las emociones como una posible respuesta flexible o una respuesta retardada basada en una posición específica que es socialmente aceptable o tolerada por el/la estudiante cuando se enfrenta a una variedad de gestiones emocionales (Polizzi y Lynn, 2021).

Los psicólogos educativos han demostrado que la motivación puede variar según el contexto. Si bien el papel que juegan las emociones durante el aprendizaje de los estudiantes es fundamental, estas emociones pueden verse influenciadas por el vínculo afectivo que los estudiantes desarrollan con los docentes o sus pares. Esto demuestra que el profesorado tiene un rol crucial al fomentar la motivación y las emociones sanas de los estudiantes. Ambos factores constituyen una parte significativa, en ocasiones

determinante, del ritmo de aprendizaje y la persistencia de los estudiantes en el aula (Linnenbrink y Pintrich, 2013).

Teniendo en cuenta los factores analizados en las líneas anteriores y su influencia en el propio proceso de enseñanza-aprendizaje se puede concluir que resulta crucial que desde los centros educativos se enseñe a gestionar emociones al estudiantado.

Por esta razón, la implementación del método *Role Playing* -también conocido como juego de roles- en el aula puede ayudar al alumnado a adquirir destrezas y estrategias concretas para gestionar sus emociones de manera efectiva. A menudo, los/las estudiantes se estresan y presentan baja autoestima por carecer de habilidades necesarias para identificar, comprender y expresar su estado emocional, lo que puede generarles dificultades en su vida personal, académica y social.

En este estudio se analiza la eficacia del método *Role Playing* en las aulas para ayudar a la gestión de emociones con el fin de mejorar la motivación de los estudiantes y ayudarles a manejar correctamente todas sus emociones. Al finalizar el análisis se elaborará una propuesta de intervención en el aula. La importancia de implementar esta propuesta radica en que el actual sistema educativo está más centrado en implementar conocimientos teóricos o cognitivos a los/las alumnos-as que en profundizar en las necesidades individuales de cada uno de ellos-as, de ahí la necesidad de desarrollar la educación emocional en las aulas como complemento indispensable del desarrollo cognitivo, constituyendo ambos los elementos esenciales del desarrollo de la personalidad integral (Bisquerra 2000:243).

Por esta razón se plantean varias preguntas de investigación en esta revisión bibliográfica:

¿Qué efectos tiene el uso del *Role Play* como técnica motivacional para la gestión de emociones del alumnado?; ¿se pueden mejorar las habilidades sociales y de comunicación mediante el uso del *role play*? y, ¿cómo influye la técnica del juego de roles para el entrenamiento de estas habilidades y en propio proceso de proceso de aprendizaje?

Se espera que, al finalizar esta revisión bibliográfica, dispongamos de evidencias suficientes para demostrar que este tipo de técnica es adecuada para que los estudiantes puedan adquirir las habilidades necesarias para conocerse y manejar sus emociones de manera efectiva.

Objetivo general

Analizar si la aplicación del Role Play en las aulas ayuda a mejorar las habilidades socioemocionales y de comunicación del alumnado y si les capacita para una mejor gestión de sus emociones.

Objetivos específicos:

1. Analizar en qué medida la implementación de la técnica del role-play en las aulas ayuda a potenciar las capacidades personales y habilidades sociales del estudiantado.
2. Analizar si existe influencia de ciertas emociones o estados emocionales en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
3. Diseñar una propuesta de intervención en el aula para entrenar la gestión de emociones y las habilidades de comunicación dirigida a estudiantes del Ciclo Formativo de Grado Medio de Técnico Auxiliar en Cuidados de Enfermería.

3. Contextualización de mi propuesta de intervención

Mi propuesta de intervención va destinada a estudiantes de Grado Medio de Técnico Auxiliar en Cuidados de Enfermería. Se trata de un grado medio de 1400 horas de duración. Está regulado por el Real Decreto 546/1995 que establece el título de Técnico en Cuidados Auxiliares de Enfermería y las correspondientes enseñanzas mínimas. Actualmente en la Comunidad Valenciana sigue la legislación LOGSE.

Se trata de un ciclo formativo de dos años de duración. Durante el primer año se imparten los contenidos teóricos y en el segundo curso, correspondiente a 440 horas, se realizan las prácticas de formación en distintos centros socio-sanitarios.

En concreto se realizará dentro del módulo profesional: “Promoción de la Salud y Apoyo Psicológico al Paciente”. Asignatura cursada en el primer curso. Esta idea surgió durante mis prácticas del máster de profesorado puesto que las realicé con estudiantes de este ciclo. En las prácticas pude observar que había estudiantes que tenían la autoestima baja algunos porque hacía años que habían abandonado los estudios y, lo habían retomado siendo más mayores y otros porque en la E.S.O. habían repetido o no habían sido capaces de acabarla. Referían que todo eso les afectaba a la hora de enfrentarse de nuevo a los estudios de formación profesional que habían decidido cursar.

En Ciclos Formativos son importantes los tres saberes: **saber ser** que hace referencia a la parte cognitiva, está relacionado con los conocimientos que el alumnado adquiere durante su etapa formativa, **saber estar** que hace referencia a las habilidades sociales y al manejo de sus emociones y el **saber hacer**, también llamado saber procedimental, que hace referencia al perfeccionamiento de las habilidades y destrezas adquiridas durante su formación con el objetivo de alinear los conocimientos aprendidos con las técnicas esperadas para conseguir un buen desempeño laboral cuando finalice su etapa formativa.

Por todo ello, considero que enseñar a gestionar emociones en estudiantes de Grado Medio de Técnicos Auxiliares en Cuidados de Enfermería cobra vital importancia ya que esto les ayudará por un lado a que aprendan a autogestionarse emocionalmente y adquieran un mayor manejo de sus emociones y, a su vez, mejorará positivamente su aprendizaje. Además, les ayudará a relacionarse de manera adecuada con otras personas de su entorno. Algo muy importante en su incorporación al mundo laboral tanto para la relación con el equipo de trabajo como para establecer una buena relación terapéutica con los pacientes y familias a las que atiendan mejorando así la empatía, escucha activa, comunicación, la resolución de conflictos y, en definitiva, sus habilidades sociales.

En mi propuesta de intervención, teniendo en cuenta el aprendizaje a través de la experiencia, se utilizará el role-play proponiendo en el aula diferentes casos para simular. El alumnado, en grupos de dos personas, saldrán a escenificar distintos casos con el objetivo de que esta técnica les ayude a mejorar sus habilidades sociales.

Durante la realización de los escenarios deberán realizar distintas valoraciones, maniobras, protocolos, que previamente se habrán explicado en el aula, para el desarrollo del caso propuesto. Para ello será necesario poner en práctica diversos conocimientos multidisciplinares explicados durante este ciclo formativo. Al finalizar la simulación se realizará un pequeño “debate” con el alumnado y el/la docente reevaluando cómo se ha interpretado, cómo se han sentido y, analizando si se han conseguido los resultados esperados tras la realización de esta técnica y qué aspectos se podrían mejorar. Durante las actuaciones, se afianzan conocimientos de manera que se está trabajando sobre las competencias de saber y hacer.

4. Justificación o Fundamentación teórica

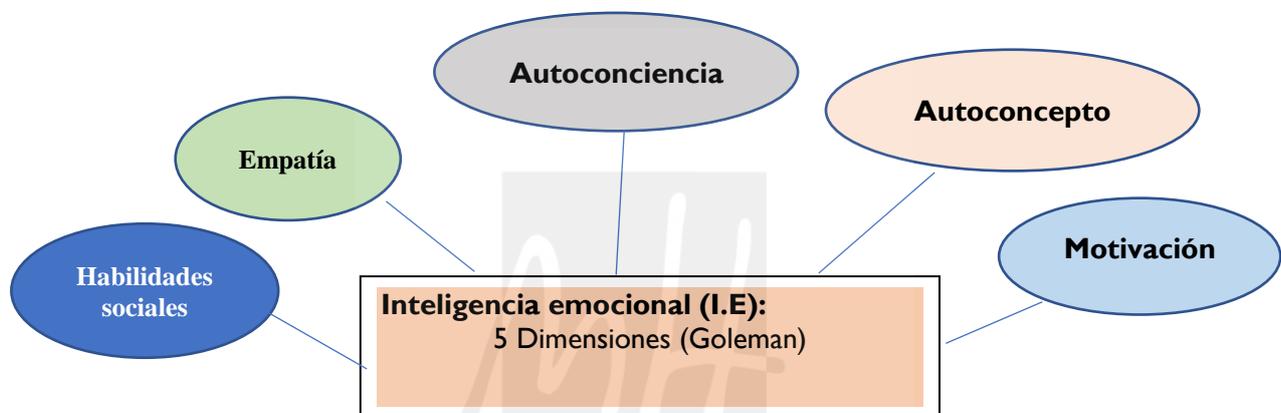
Para llevar a cabo este apartado ha sido necesario hacer un recorrido definiendo los conceptos clave que dan fundamentación a este trabajo. Primeramente, se tratará el término inteligencia emocional (IE) y la importancia de educar en la gestión de emociones para dotar al alumnado de unas competencias emocionales fundamentales tanto personal como laboralmente. Tras ello, se procederá a definir y explicar la técnica del role-play y, cómo puede utilizarse en las aulas, así como las ventajas/inconvenientes que presenta. Y, finalmente se analizará cómo influyen las emociones en el aprendizaje y en las relaciones sociales.

4.1. Inteligencia emocional

El término inteligencia emocional fue utilizado por primera vez en 1990 por Peter Salovey, profesor de la Universidad de Harvard, y John Mayer, profesor de la Universidad de New Hampshire, los cuales definen la inteligencia emocional como la “*capacidad de controlar y regular las emociones de uno mismo para resolver y enfrentar problemas de*

la vida diaria de manera pacífica, obteniendo un bienestar para sí mismo y para los demás; es también la guía capaz de equilibrar el pensamiento y la acción”.

Goleman define la inteligencia emocional (I.E.) como la “*capacidad “aprensible” para conocer, controlar e inducir emociones y estados de ánimo, tanto en uno mismo como en los demás, es una meta-habilidad que determina el grado de destreza que podemos conseguir en el dominio de nuestras otras facultades*”. Asimismo, la concibe como la capacidad para leer los sentimientos, controlar los impulsos, razonar, conservar la tranquilidad, ser optimistas cuando se trata de confrontar ciertas pruebas y mantenerse a la escucha del otro. Es decir, la capacidad para entender y manejar correctamente nuestras emociones y las de los que nos rodean.



Fuente: Elaboración propia, basado en las 5 dimensiones de la inteligencia emocional de Daniel Goleman (1995).

A su vez, Salovey y Mayer propusieron la siguiente definición: “*la inteligencia emocional relaciona la **habilidad** para percibir con precisión, valorar y expresar emociones; relaciona también la habilidad para acceder y/o generar sentimientos cuando facilitan el pensamiento, también la habilidad para entender la emoción, el conocimiento emocional y la habilidad para regular emociones que promuevan el crecimiento intelectual*”. Es importante resaltar que este modelo destaca la inteligencia emocional como una habilidad, ya que al considerarse una “habilidad” es algo que se puede aprender e incluso entrenar para poder mejorar.

En la actualidad, está demostrado que uno de los indicadores que influyen en la inteligencia emocional son las habilidades sociales. Dentro de ellas se encuentra la escucha activa, que se interpreta como *una “habilidad comunicativa que consiste en prestar atención plena a lo que dice el interlocutor, tanto a las palabras (lenguaje verbal) como al lenguaje no verbal”* (Girón-García & Gargallo-Camarillas, 2023). Las últimas investigaciones coinciden en que los estudiantes que adquieren habilidades de inteligencia emocional, como la autorregulación emocional y la empatía, son más propensos a gestionar el estrés y las presiones académicas de manera efectiva (Arghode et al., 2022), eso les permite

mantener altos niveles de motivación y concentración, lo que, a su vez, contribuye a un desempeño académico más sólido. Del mismo modo, Buenrosto y otros (2012) ponen de manifiesto la correlación positiva existente entre la inteligencia emocional y el rendimiento académico afirmando que *“según aumentan las habilidades emocionales de los estudiantes aumenta su rendimiento académico”*.

García-Vera, Sanz y Gil (1998) sostienen que los entrenamientos en habilidades sociales son *“experiencias de aprendizajes que consisten fundamentalmente en observar un modelo de conductas adecuadas, practicar dichas conductas, corregir aquellas conductas disfuncionales, perfeccionar las ejecuciones correctas, reforzar aquellas ejecuciones adecuadas y practicar dichas conductas en situaciones variadas y reales”*. De este modo, en la base de la intervención o del entrenamiento en habilidades sociales se encuentra el aprendizaje social (Bandura) que hace referencia a que *“los niños/as o las personas aprenden conocimientos, habilidades y aptitudes a través de la observación, la interacción y la colaboración con otras personas”*. Por lo tanto, son capaces de aprender a través de la observación e imitación de las conductas. De ahí la importancia de la implementación del role-play en las aulas.

4.2 Role-Play

La técnica del role-play fue descrita por primera vez por el psiquiatra y psicólogo Jacob Levy Moreno en 1946. En los últimos años, el reciente cambio en las metodologías educativas ha hecho que se utilicen cada vez más los juegos de roles en el ámbito de la pedagogía y la educación con el fin de mejorar el interés de los estudiantes, haciéndoles más partícipes en su proceso de enseñanza-aprendizaje y, definiendo esta técnica como una estrategia de enseñanza espontánea, dramática y creativa en la que las personas asumen abierta y conscientemente los roles que les son indicados por el/la docente.

Consiste en crear escenarios o experiencias de la vida real (describiendo los conceptos o habilidades que queramos trabajar), los-las estudiantes asumen el rol establecido y, mediante la dramatización y puesta en escena, aplican los conocimientos estudiados y la improvisación para resolver el caso planteado. En este sentido, el juego de roles permite a los estudiantes experimentar distintas situaciones o problemas con los que se podría enfrentar en el mundo real. Es una actividad de aprendizaje planificada y diseñada con el fin de alcanzar los objetivos de aprendizaje que se pretendan trabajar (en este caso, la mejora de la comunicación y la gestión de emociones). Según Turzak y Turzáková (2017), el role play es *“es la aplicación del aprendizaje de acuerdo con la experiencia de los estudiantes, lo que les permite desempeñar un papel y expresar sentimientos sin preocuparse por ser sancionados”*.

Esta metodología supone una experiencia significativa de aprendizaje y fomenta el aprendizaje activo facilitando la comprensión. Es importante resaltar que esta técnica ofrece la ventaja de que se puede adaptar a escenarios concretos -según el tema que se

pretenda abordar- por lo que es útil para trabajar distintas competencias en el ámbito educativo. Trigueros et al. (2020) coinciden en que *“mediante la simulación de distintas situaciones y roles, el uso del role play permitirá a los estudiantes desarrollar empatía, comunicación efectiva, manejo de emociones y enseñarles herramientas útiles para la resolución de conflictos ayudándoles a desarrollar destrezas emocionales, sociales y cognitivas que serán de gran utilidad para mejorar paulatinamente la capacidad de la autogestión de emociones cuando lo necesiten”*.

También se debe tener en cuenta que el juego de roles mejora la comunicación interpersonal y ofrece feedback (retroalimentación) al instante tanto por parte del docente como de todo el alumnado ya que al analizar cómo se ha desarrollado la dramatización y qué aspectos se podrían modificar, aumenta la motivación del estudiantado, haciéndoles partícipes de su propio proceso de enseñanza-aprendizaje.

Diversos autores avalan las ventajas de utilizar este método como estrategia de enseñanza-aprendizaje eficaz ya que los estudiantes desempeñan el papel de otras personas, realizan sus juegos de roles frente a la clase en parejas, haciendo que su aprendizaje sea más activo. Para Suryani (2015) supone *“un método de interacción con otras personas en situaciones imaginarias”*. Otros autores como Lutfi et al., 2018 defienden la aplicabilidad del juego de roles para reforzar y mejorar la retención de conocimientos y, destacan que algunos de los beneficios de este método son:

- Fomenta la empatía al interpretar diferentes roles, los estudiantes aprenden a comprender las perspectivas y sentimientos de los demás.
- Mejora la comunicación permitiendo al alumnado practicar la comunicación efectiva, tanto verbal como no verbal.
- Desarrolla la resolución de conflictos, el estudiantado aprende a identificar y resolver conflictos de manera pacífica y constructiva.
- Aumenta la autoestima, el éxito puede aumentar la confianza en sí mismos y la autoestima de los estudiantes.
- Reduce la ansiedad, puede ayudar al alumnado a minimizar la ansiedad social y el miedo a hablar en público.
- Ofrece una amplia variedad de experiencias y posibilidades en la que, a través de sus habilidades, el alumnado podrá practicar durante la realización del role play.
- Coloca al estudiantado en una situación en la que se les exige que utilicen y desarrollen sus ideas.
- Promueve el desarrollo de la automotivación a través del autoconocimiento.
- Permite una gama más amplia de funciones y variaciones del lenguaje que en el aula asegurar la participación.
- Explorar cuestiones culturales, particularmente formas apropiadas de comportarse en determinados momentos.

- Agregar interés a una actividad con la distribución de roles.
- Les capacita para lidiar y/o actuar con la naturaleza impredecible.
- Utiliza diferentes técnicas comunicativas favoreciendo el desarrollo y fluidez del lenguaje, estimulando al estudiantado a lograr la máxima comunicación.

Para Torres-Molina (2017), en su *tesis Técnica del Role Play en la Enseñanza de Inglés en Estudiantes del Primer Ciclo de una Institución de Educación Técnica Superior, el role play “es una técnica didáctica activa de enseñanza aprendizaje que tiene como eje principal la representación teatral o recreación de una situación vital real o ficticia (...). De esta manera, la técnica permite representar, apreciar y reflexionar acerca de una situación específica desde diversos puntos de vista (p. 36)”*. También alude a la influencia que ejerce esta técnica en el aprendizaje significativo ya que el estudiante consigue aplicar la materia estudiada en un contexto distinto, potenciando la adquisición de nuevos conocimientos ante distintas experiencias.

4.3 Las emociones y la capacidad de gestión de emociones

Las emociones tienen un papel fundamental en la toma de decisiones y, la mayoría de los autores coinciden en que las emociones juegan un papel importante en la adaptación del individuo al medio cobrando vital importancia en las relaciones sociales.

Estudios recientes demuestran que tienen un efecto significativo en el rendimiento del aprendizaje, en algunos casos se asocian positivamente con motivaciones y estrategias de aprendizaje para alcanzar logros, esto es algo que se está trabajando hoy en día con la neuroeducación.

La emoción tiene un impacto importante en la salud mental del alumnado, es un relevante impulsor del comportamiento individual e influye en la dirección de la actividad cognitiva, la elección del comportamiento, la formación de la personalidad y el manejo de las relaciones interpersonales (Pekrun y Perry, 2014). Pekrun afirma que las emociones ejercen un efecto sobre la motivación.

Por tanto, cabe decir que las emociones determinan el comportamiento del ser humano, es por ello que pueden ser calificadas como positivas o negativas según el resultado que estas generen en el individuo. Algunas emociones como la tristeza y la melancolía pueden ser catalogadas como perjudiciales para el correcto desempeño y desarrollo de las personas (Rathi, 2014, Tofighi, Tirgari, Fooladvandi, Rasouli y Jalali, 2015).

En consecuencia, las emociones positivas y las negativas tienen diferentes funciones psicosociales. Está demostrado que emociones positivas como el disfrute, la curiosidad y el orgullo, aumentan el uso de estrategias de aprendizaje flexible, la autorregulación, el pensamiento crítico y, la motivación, entre otras, facilitando así el aprendizaje. Y, las emociones negativas (miedo, ira, aburrimiento, aislamiento...) pueden

obstaculizar el proceso de aprendizaje. Li et al. (2020) consideran que *“las emociones positivas, como la felicidad, el orgullo y la esperanza, son los componentes básicos de la motivación del aprendizaje”*. Según Pilar Rivero, *“se aprende y se recuerda lo que te fascina o te apasiona”* (2016).

Cabe resaltar que una emoción no es positiva o negativa por sí misma, sino que es la conducta o acción que se genera a partir de esa emoción. Por lo tanto, no podemos controlar sentir ira, enojo, alegría a partir de diversas situaciones vividas, pero sí podemos influir tener algún nivel de control: qué hacemos con eso que sentimos (Rosa Cornejo Briceño, 2022). Todo este análisis, nos lleva a pensar que, como dice Cruz (2012), *“las emociones tienen un carácter intencional, el individuo puede impulsar la aparición de una emoción sobre otra”*. Atendiendo a esta intencionalidad, numerosos autores coinciden en que el control o gestión de las emociones por parte del individuo determina el ajuste que la persona manifiesta ante las distintas situaciones que se le presenten en su vida.

En el desarrollo y aprendizaje social juega un papel fundamental la capacidad para identificar, expresar y entender aquello que sentimos, así como la de anticiparnos y poder comprender lo que sienten los demás, esto nos permitirá gestionar nuestras emociones de forma efectiva y regular nuestro comportamiento de acuerdo a la situación (Zych, Elipe y Sánchez, 2016).

Si como docentes queremos promover el desarrollo integral de los estudiantes, la orientación, control y regulación de las emociones debe ser una parte importante a trabajar en el aula. En las clases, los docentes pueden identificar la afectividad de la gestión emocional a través de la comunicación no verbal (expresiones, gestos, mirada, postura corporal) y de la comunicación verbal (tono de voz, diálogo...). Por ello, el aula se considera un *“lugar fundamental para el manejo de las emociones, especialmente cuando los temas tratados pueden exponer las sensibilidades del instructor y de los estudiantes”* (Lively y Weed, 2014).

La capacidad de gestión de las emociones se refiere a la capacidad de identificar correctamente las emociones propias y las de los demás, y de guiarlas, ajustarlas y controlarlas de manera intencionada, para lograr un desarrollo saludable (Zhang et al., 2022).

Por esta razón, la capacidad de gestionar emociones se ha descrito como un proceso de múltiples componentes que comprende elementos afectivos, cognitivos, psicológicos y conductuales específicos. Las emociones ayudan a coordinar los pensamientos, acciones y a responder a situaciones concretas.

Hoy en día, los estudios demuestran que la capacidad para manejar y gestionar emociones aumenta la motivación por los estudios, favorece el clima del aula generando un impacto positivo en el desarrollo personal y académico del alumnado. Del mismo modo, la correcta gestión de las emociones nos ayuda a evitar conflictos o

enfrentamientos innecesarios, nos facilita la expresión de nuestras emociones y genera empatía con los demás, nos ayuda a orientarnos hacia los objetivos que nos planteamos. Y, también, permite que aprendamos de los errores propios y ajenos (Rosa Cornejo Briceño, 2022).

Por lo tanto, a través de la implementación de actividades lúdicas y dinámicas como son los juegos de roles, se puede conseguir que el alumnado aprenda a identificar, comprender, expresar y manejar sus emociones de manera efectiva con el objetivo de mejorar su propio proceso de enseñanza-aprendizaje y, la relación con los demás.

5. Metodología:

La metodología utilizada en este trabajo ha sido una revisión de la bibliografía durante los meses de febrero, marzo, abril, mayo y junio realizando una primera búsqueda de artículos, revistas y otras publicaciones con el fin de evaluar la literatura relevante en este campo consultando distintas bases de datos según se detalla en el siguiente apartado.

Finalmente, se han seleccionado artículos publicados en los últimos diez años con el método PRISMA.

5.1 Estrategia de búsqueda

Durante los meses comentados, se realizaron búsquedas de artículos en inglés y español, en las siguientes bases de datos: Semantic Scholar, ResearchGate, Journal, ScienceDirect, Scielo, BioMed, PubMed¹, Dialnet, Scopus y Google Académico.

¹ En PubMed Se utilizaron las siguientes palabras clave y términos: (1) Role-Play; (2) técnica motivacional; (3) propuesta de intervención; y (4) gestión de emociones. Se utilizó la siguiente cadena: (“Role-Play” [Todos los campos] OR (“técnica motivacional” [Todos los campos]) AND (“propuesta de intervención” [Todos los campos] OR “gestión de emociones” [Todos los campos] OR “método de juego de roles” [Todos los campos]) OR (“aula” [Todos los campos] OR “entorno educativo” [Todos los campos]) OR (“emociones” [Todos los campos]) OR “motivación” [Todos los campos]. [Todos los campos]) OR (“aula” [Todos los campos] OR “entorno educativo” [Todos los campos]) OR (“emociones” [Todos los campos]) OR “motivación” [Todos los campos].

5.2 Criterios de inclusión y exclusión

Tabla 1. Los criterios de selección de inclusión y de exclusión.

Criterios de Inclusión	Criterios de Exclusión
1. Artículos que contengan el texto completo.	1. Artículos duplicados.
2. Artículo publicado en una revista científica revisada por pares.	2. Artículos que no son accesibles.
3. Artículos escritos en inglés o español.	3. Artículos escritos en otro idioma diferente del inglés o español.
4. Artículos que abordan al menos un indicador.	
5. Periodo de publicación: 2014–2024.	
6. Artículos que se adapten a los objetivos planteados.	
7. Área de educación, psicología, ámbito sanitario.	

Fuente: Elaboración propia (2024).

Tras la aplicación de criterios de inclusión y exclusión, los artículos que cumplieron con ello, fueron seleccionados para una mayor análisis y evaluación de su contenido.

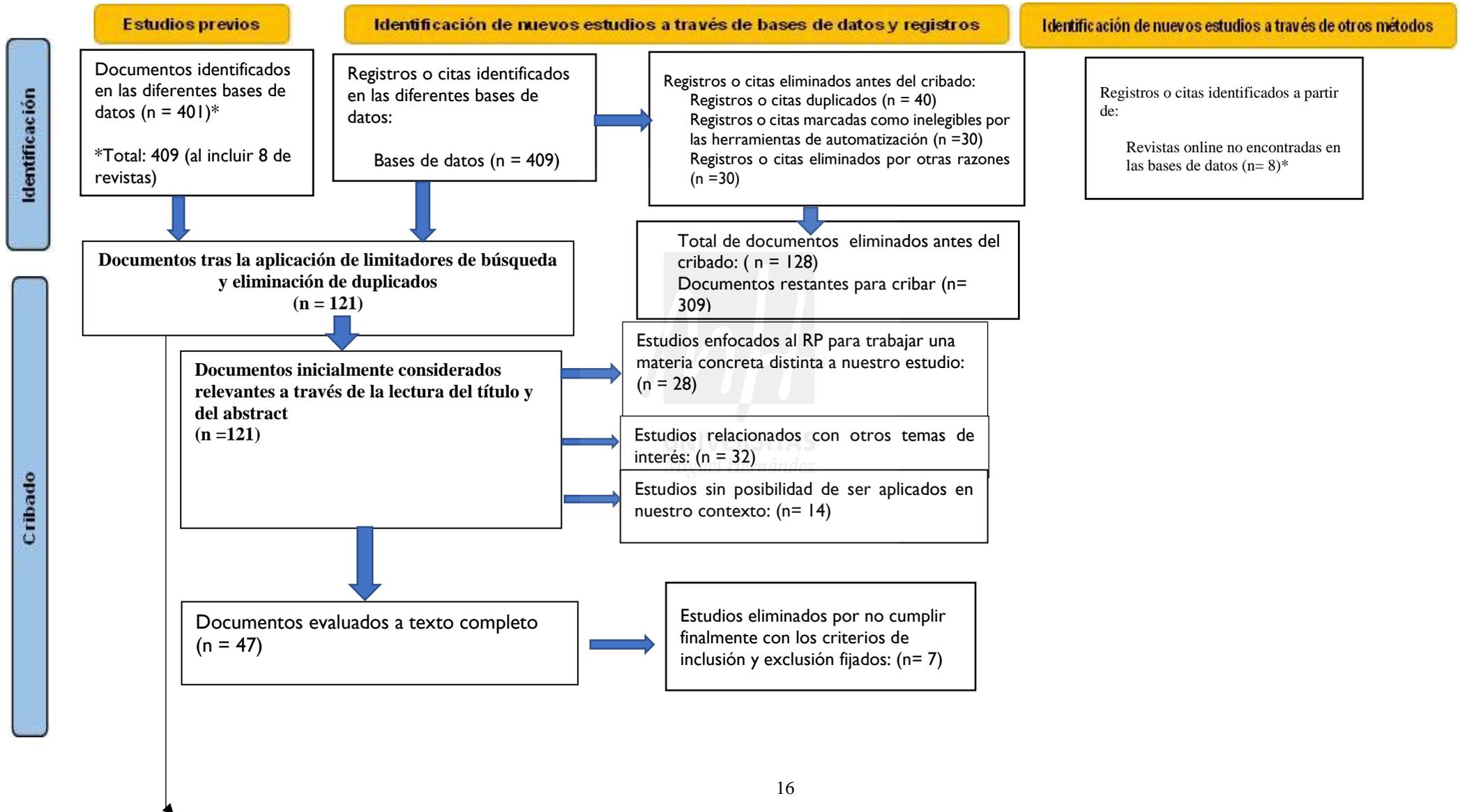
5.3 Selección de los estudios

Para la selección de los estudios que se han incluido en esta revisión bibliográfica se aplicaron los criterios de inclusión y exclusión citados anteriormente. En primer lugar, se realizó una primera lectura del título y el resumen de los artículos encontrados. El siguiente paso fue eliminar los artículos que se encontraban duplicados o que no cumplían los criterios propuestos. Después, se procedió a la revisión individual de cada una de los estudios seleccionados mediante una lectura profunda -a texto completo- comprobando la idoneidad del artículo, comprobando que su contenido se ajustaba a esta revisión. El número final de documentos seleccionados fue 409.

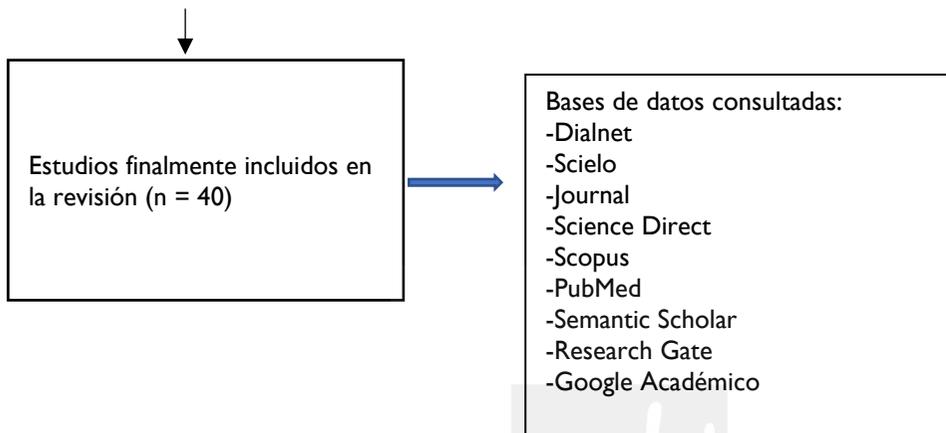
Tras la selección y revisión se seleccionaron 47 artículos para realizar una lectura completa en profundidad, en la que finalmente se obtuvieron 40 artículos que cumplían con los criterios de inclusión para tener en cuenta en esta revisión bibliográfica.

En la Figura 1 se puede observar el proceso de identificación y selección de los estudios a través del diagrama de flujo PRISMA utilizado para la búsqueda de publicaciones en bases de datos para revisiones, observando un resumen de los pasos seguidos para la obtención de datos hasta llegar a la muestra definitiva de publicaciones.

Figura 1. Diagrama de flujo PRISMA del proceso de selección de los estudios.



Inclusión



6. Discusión

6.1 Consecución de los objetivos planteados

En relación a las preguntas iniciales que me planteé a la hora de realizar este trabajo: *¿Qué efectos tiene el uso del Role Play como técnica motivacional para la gestión emocional del alumnado?; ¿se pueden mejorar las habilidades sociales y de comunicación mediante el uso de esta técnica? y, ¿cómo influye la técnica del juego de roles para el entrenamiento de estas habilidades y, en propio proceso de proceso de aprendizaje?* cabe decir que la mayoría de los autores coinciden en que son numerosos los efectos positivos del role play como técnica motivacional para la gestión de emociones en el aula. Algunos de estos efectos son:

- Fomenta el aprendizaje activo.
- Aumenta la motivación.
- Reduce la ansiedad: practicar en un entorno simulado puede ayudar al alumnado a sentirse más cómodos y menos ansiosos en situaciones reales.
- Les hace ser más creativos puesto que tienen que adaptarse al rol que les ha tocado simular, esto implica que exploren diferentes escenarios y posibles respuestas, favoreciendo su creatividad y el desarrollo del pensamiento crítico.
- Permite desarrollar habilidades de comunicación verbal y no verbal.
- Mejora la empatía, la escucha activa y las relaciones con el resto de la clase, de forma que su aplicación en el aula ayuda a mejorar las habilidades sociales del alumnado.
- Mejora el comportamiento social, reduciendo la aparición de conflictos.
- Ayuda al aprendizaje de la gestión del estrés y la autoconciencia.
- Mejora la confianza en sí mismo del alumnado: la repetición de situaciones a través del role play puede ayudarles a ganar confianza en sus habilidades de comunicación.
- Feedback Inmediato: el profesorado puede proporcionar retroalimentación en tiempo real, esto permite ajustes instantáneos en las técnicas de comunicación corrigiendo así los errores cometidos.

Ahora bien, respondiendo al objetivo principal se ha observado que la aplicación del role play en las aulas ayuda a mejorar las habilidades sociales, emocionales y de comunicación del alumnado y, además les capacita para una mejor gestión y autorregulación emocional.

En relación al objetivo específico dos de este estudio *“analizar si existe influencia de ciertas emociones o estados emocionales en el proceso de enseñanza-aprendizaje”*

cabe decir que la mayoría de la evidencia consultada pone de manifiesto la existencia de una correlación positiva entre la inteligencia emocional y el rendimiento académico afirmando que según aumentan las habilidades emocionales de los estudiantes mejora su rendimiento académico. Autores como Usán y Salavera, en 2018, mostraron resultados que evidencian relaciones significativas afirmando que la educación emocional dentro de las aulas de secundaria era un elemento clave en el bienestar tanto de los adolescentes como de los docentes. Numerosos estudios de psicología y de ciencias de la educación refieren que una buena regulación emocional aumenta la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje y aumenta el rendimiento escolar del estudiantado, favoreciendo un clima positivo en el aula. Por otro lado, como hemos visto en las líneas anteriores de este trabajo, son numerosos los autores que avalan que el estado emocional influye en el aprendizaje y en la motivación del alumnado. Numerosos estudios consultados ponen de manifiesto el desarrollo emocional como un factor importante en los logros académicos por lo que hacen hincapié en la necesidad de incorporar programas de educación emocional en los centros para ayudar al estudiantado a reconocer y gestionar sus emociones. Es por ello que, se puede concluir afirmando que sí existe influencia entre los estados emocionales y el proceso de aprendizaje.

6.2 Limitaciones del estudio

En cuanto a las limitaciones cabe resaltar que, pese a que la evidencia muestra numerosos beneficios en el entrenamiento de las habilidades sociales y de comunicación a través del role play, no hay tantos estudios relacionados con su aplicación en contextos educativos especialmente en las etapas educativas: infantil, primaria y secundaria. Si bien, hay numerosos estudios sobre el tema, pero están más relacionados con las Ciencias de la Salud, el Derecho y otras disciplinas, generalmente todas ellas, de educación universitaria.

Otra de las limitaciones que se ha encontrado es que, en numerosas ocasiones, el profesorado no tiene suficiente formación en competencias emocionales. Esto dificulta la puesta en práctica en las aulas. Es necesario que el profesorado, siendo conocedor de los beneficios que reporta, realice formación y entrenamiento en educación emocional para que, una vez adquiridos los conocimientos, sea capaz de ponerlo en práctica y transmitirlo a sus estudiantes.

Por último, otras de las limitaciones a destacar están relacionadas con la aplicación del role play en las aulas. Algunos elementos que pueden interferir son:

- Timidez, temor y ansiedad: puede haber parte del estudiantado que se sienta incómodo o ansioso al representar roles, lo que podría inhibir su participación y aprendizaje.
- Falta de realismo en los escenarios si estos no representan situaciones similares a las que se pueden encontrar en el “mundo real”.
- Que haya parte del alumnado que no lo encuentre útil para su aprendizaje y no se implique en el entrenamiento.

- La aplicación de esta técnica requiere tiempo adicional para organizar el desarrollo y la realización de las actividades, esto puede suponer un desafío para el cuerpo docente en la aplicación del currículo.
- Necesidad de formación del profesorado en esta técnica para poder llevarla a cabo con sus estudiantes, aplicarla de manera efectiva en el aula y asegurarse de que todo el alumnado se beneficie.

6.3 Aplicabilidad

El role play es una técnica de enseñanza-aprendizaje muy versátil que se puede utilizar en distintos contextos como la escuela, la formación profesional, en resolución de conflictos, para el entrenamiento en emergencias, en diversidad e inclusión, así como en otras terapias. Es muy útil para el desarrollo de habilidades sociales a través del entrenamiento de la empatía, escucha activa y las habilidades de comunicación. Su ámbito de aplicación es muy amplio y, generalmente, tiene un impacto significativamente beneficioso puesto que propicia el aprendizaje activo haciendo este más dinámico y participativo a la vez que mejora las relaciones interpersonales.

7. Conclusiones

Como se ha podido observar a lo largo de toda la revisión, la mayoría de los autores coinciden en la importancia de ayudar a la gestión emocional del alumnado en las aulas y los beneficios que esto reporta tanto al estudiantado como al resto de la comunidad educativa.

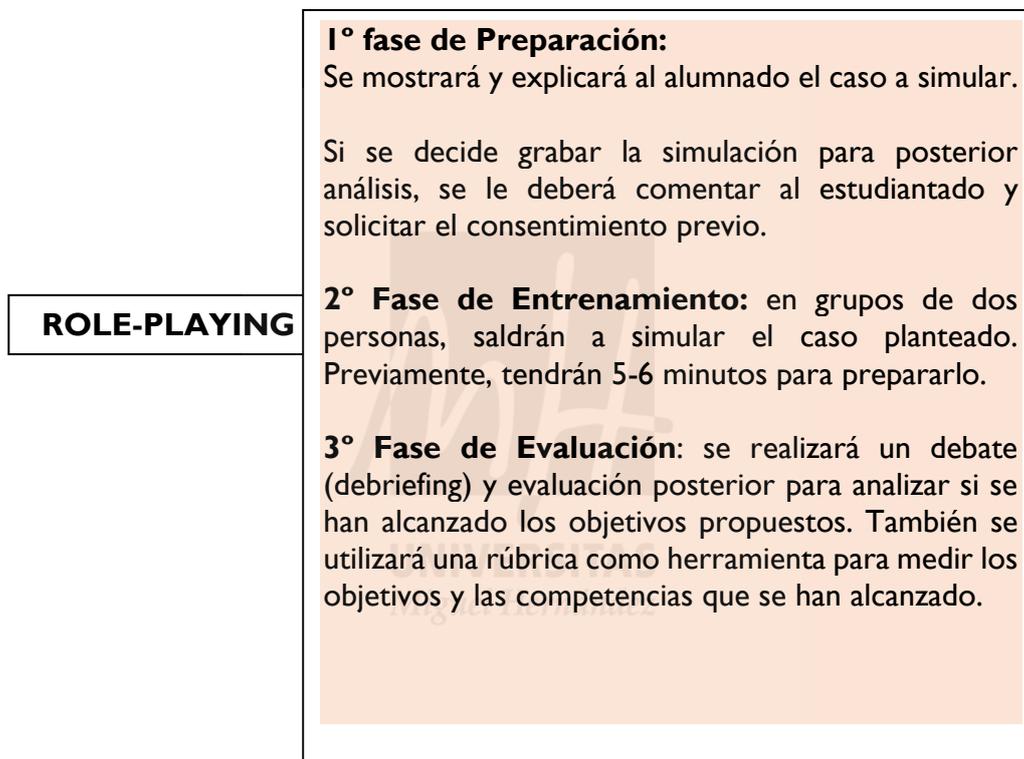
Las comunidades psicológica y educativa han entendido claramente que alcanzar la capacidad de gestión emocional del estudiantado es un aspecto muy importante que se relaciona con una mejor adaptación a la sociedad, la supervivencia y a su propio desarrollo.

La gestión emocional ayuda al bienestar psicológico del alumnado, favoreciendo la detección y reducción de problemas psicológicos y reduciendo los conflictos en el aula. Lo que influye no sólo en el estudiantado sino en todos los agentes implicados en la educación promocionando el bienestar del profesorado, alumnado y las familias. Además, la mayoría de los autores coinciden en que la gestión de las emociones ayuda a la motivación y, a su vez, favorece el rendimiento del estudiantado. Así pues, estudiantes con mayor capacidad de gestión emocional son estudiantes que tienen mayor rendimiento académico. Del mismo modo, la mayoría de los estudios coinciden en que la técnica del role play es una herramienta muy valiosa en educación para mejorar habilidades sociales y motivación del alumnado.

8. Propuesta de intervención en el aula

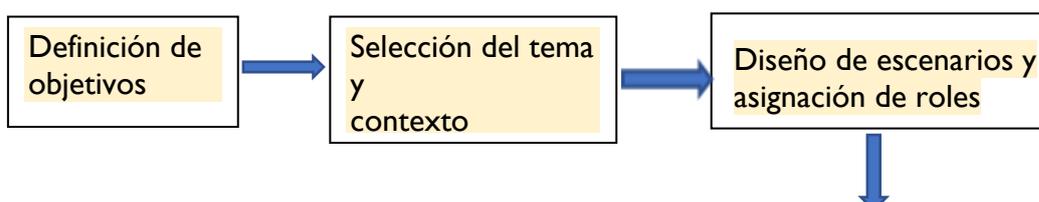
Mi propuesta de intervención se basa en la aplicación del role play a nivel pedagógico, en concreto para estudiantes del Ciclo Formativo de Grado Medio de Auxiliar de Enfermería (TCAE).

En primer lugar, voy a describir brevemente las fases que tenemos que seguir al aplicar la técnica *role play*.



Fuente: esquema de elaboración propia.

Los pasos para implantar un Role-Play con éxito se resumen brevemente en este gráfico:





Fuente: elaboración propia.

Mi propuesta de intervención va enfocada a entrenar habilidades de comunicación con el fin de conseguir una comunicación efectiva con los pacientes y mejorar la relación terapéutica. La mayoría de las investigaciones enmarcadas en el ámbito de la salud coinciden que cuando hay una buena comunicación entre profesionales y pacientes se produce una mejora en la adhesión al tratamiento, mejora la confianza entre pacientes y profesionales de la salud, aumenta la probabilidad de que las personas enfermas sigan los consejos de salud proporcionados y, además, disminuye la ansiedad y miedo ante el proceso de enfermedad. Por todo esto, considero que alcanzar una comunicación efectiva es muy importante para todo el estudiantado de ciencias de la salud. Y, para realizar este entrenamiento propongo utilizar el role-playing que, tal y como manifiestan Khalifa AM y Celenza A., *“el juego de roles es una de las técnicas e instrumentos que han demostrado ser más eficaces y eficientes en el aprendizaje de comunicación médica/sanitaria”*.

A continuación, voy a plantear dos propuestas para entrenar habilidades de comunicación en estudiantes de TCAE con el objetivo que desarrollen más empatía y sean capaces de enfrentarse a situaciones que, en numerosas ocasiones, se van a encontrar en su trabajo. Con ambas propuestas pretendo que el alumnado entrene distintos conceptos teóricos que son necesarios interiorizar para poder ponerlos en práctica tanto en el desarrollo del día a día como en la incorporación al mundo laboral.

Para ello voy a describir dos casos para la realización de *role play*.

- Caso a) *role play*: "Comunicación entre pacientes y sanitarios".
- **Objetivo** de esta simulación: desarrollar habilidades de comunicación efectiva, empatía, escucha activa, respeto y manejo de situaciones difíciles en el contexto de atención al paciente.
- Algunos **puntos a considerar** y que se deben tener en cuenta para simular este rol play con éxito es:

1. **Escucha Activa:** ¿Se sintió escuchada la persona que ha simulado de paciente?
2. **Empatía:** ¿Mostró comprensión la persona que hizo el rol de auxiliar de enfermería hacia los sentimientos de la persona que simuló de paciente?
3. **Claridad en la Comunicación:** ¿Se explicaron las cosas de manera clara?
4. **Manejo del Estrés:** ¿Se mantuvo la calma en situaciones difíciles?

Cabe decir que en el debriefing los puntos 1,2 y 3 primeramente se lo preguntaremos a la persona que haya realizado el rol de paciente para que manifieste cómo se ha sentido. Una vez nos haya explicado su punto de vista, el resto de estudiantes opinarán sobre lo que han visto y se pondrá de manifiesto aspectos que se podrían mejorar para conseguir una comunicación efectiva entre pacientes y profesionales sanitarios.

- **Descripción del caso:**

Pepe (paciente) acude a urgencias con quejas sobre su salud. Refiere que ha ido varias veces en las últimas semanas por referir molestias abdominales, náuseas, ansiedad y dolor torácico. Carmen (auxiliar de enfermería) lo recibe porque el resto de profesionales sanitarios están atendiendo una urgencia. La auxiliar debe realizar una entrevista inicial, escuchar atentamente, y responder a las preocupaciones e inquietudes del paciente.

Para la realización del caso se tendrá en cuenta que la persona que ejerce el rol de profesional sanitario (en este caso, auxiliar de enfermería se presente al recibir al paciente, muestre escucha activa, empatía y respeto por sus preocupaciones).

Personajes: saldrán a simular el caso dos estudiantes una persona realizará el rol de paciente y otra, de auxiliar de enfermería.

Para facilitar la interpretación del estudiantado, se divide la simulación en varias etapas:

Inicio de la Consulta o Recepción del paciente (de la paciente):

- Auxiliar de Enfermería: (Sonriendo al recibir al paciente) "Hola, buenos días Pepe. Soy Carmen, la auxiliar de enfermería. ¿Qué le sucede?"

- Paciente (Pepe): "Hola, la verdad es que no me siento muy bien. He estado muy ansioso últimamente y me duele el estómago. He venido varias veces por el mismo motivo y, siento que me voy sin solucionar el problema, estoy algo decepcionado porque no mejoro."

- Auxiliar de Enfermería: "Lamento escuchar que no se siente bien y que se encuentra así. ¿Puede contarme un poco más sobre cuándo o cómo comenzaron estos síntomas?"

- Paciente: "Empezaron hace unos días, pero se han intensificado. Siento que no puedo descansar y además me interfiere en mi trabajo, hoy he tenido que dejar de trabajar para acudir a urgencias."

- Auxiliar de Enfermería (debe mostrar elementos de escucha activa durante la simulación): "Es comprensible que eso le preocupe. La ansiedad puede afectar mucho nuestro bienestar físico.

¿A qué se refiere con que no puede descansar? ¿Ha notado si hay algo específico que le cause más ansiedad?"

- Paciente (Pepe): "Me acuesto a dormir por las noches, y a las 5 h de la madrugada me despierto y ya no consigo conciliar el sueño. Esto me está sucediendo desde hace dos semanas. No consigo a dormir, después comienzo a tener dolores de estómago y al final tengo que levantarme porque no aguanto más en la cama. Es cierto que tengo muchas preocupaciones sobre mi trabajo y, la verdad no quiero preocupar a mi familia con esos problemas, por lo que no hablo con nadie."

- Auxiliar de Enfermería: "Entiendo que ante esa situación difícil que le está sucediendo se sienta así y experimente esos síntomas. Me gustaría ayudarle. ¿Hay algo que le gustaría hacer para sentirse un poco mejor? O, mejor dicho ¿hay algo en qué le podamos ayudar para sentirse un poco mejor? Existen grupos de terapia que a muchas personas que pasan por situaciones difíciles les ayuda a canalizar su malestar y a sentirse mejor"².

Cierre de la Consulta:

- Auxiliar de Enfermería: "Gracias por compartir sus preocupaciones conmigo. Voy a hablar con el resto del equipo y le recomendaremos algunas técnicas de relajación y, si es necesario, podemos hablar con el personal médico sobre tus síntomas para que le recomienden algo siempre que usted lo considere oportuno. ¿Le parece bien? Y, si necesita cualquier otra cosa, no dude en consultarnos tanto a mí como al resto del equipo, estamos aquí para ayudarle".

- Paciente: "Sí, me gustaría eso. Gracias por escucharme, lo tendré en cuenta."

- Caso b) *role play*. **Actuación ante "malas noticias o en situaciones con pacientes en fase final de vida"**.

- **Objetivo:** Que el alumnado adquiera destrezas para que puedan manejar estas situaciones lo mejor posible y con la mínima carga emocional. De forma que no pierdan nunca de vista la perspectiva del paciente, que, al fin y al cabo, es el eje principal de su trabajo y sus cuidados, con el fin de que estos no se vean mermados por los propios miedos que a veces experimentan los profesionales sanitarios al no saber cómo abordar estas situaciones en nuestro trabajo.

² *La persona que represente el rol de auxiliar de enfermería, durante todo el proceso debe mostrar empatía (capacidad de ponernos en el lugar del otro, ver las cosas como las ve esa persona), escucha activa (capacidad de recoger y devolver el mensaje que la otra persona nos comunica. No es sólo oír, sino evaluar y responder a lo escuchado) y apoyo emocional.

- Los elementos que se considerarán para la realización de este rol play con éxito son:
 1. **Habilidades de comunicación verbal:** lenguaje claro, comprensible, escucha activa (clarificación, paráfrasis...), preguntas abiertas/cerradas según el contexto, empatía.
 2. **Habilidades de comunicación no verbal:** mirada, los gestos, expresiones faciales, la proxemia, postura corporal, distancia interpersonal, escucha activa (asentimiento con la cabeza, sonidos/gestos), paralingüística (tono de voz adecuado, silencios funcionales, no interrumpe), empatía.
 3. poner en práctica el **protocolo EPICEE (Spikes)** para comunicar “malas noticias”. 6 PASOS: entorno, percepción del paciente, invitación, comunicar, empatía y estrategia.

Para ello, primeramente, se expondrá un caso práctico en el aula. En concreto este se basa en:

María es una mujer de 58 años que fue diagnosticada de un adenocarcinoma de colón infiltrante IV, con metástasis hepáticas, mediastínicas y pulmonares en 2020. Tras varios tratamientos de quimioterapia (Folfox Avastin, 5FU), con reducción de las metástasis y del tumor primario, la paciente ha permanecido estable hasta la actualidad. Actualmente se le ha detectado progresión de metástasis pulmonares y metástasis cerebral sin opciones terapéuticas. El oncólogo tras informarle de su situación, decide ingresarla en nuestra planta para iniciar tratamiento paliativo. Lleva 20 días ingresada y, ya tiene una cierta confianza con todo el personal. María, le pregunta constantemente a las auxiliares cuándo van a ponerle otra consciente de su pronóstico y situación.

Una vez presentado y explicado el caso y, los conceptos que se pretenden trabajar para llevar a cabo la interpretación de ambos role play en el aula se tendrá en cuenta lo siguiente:

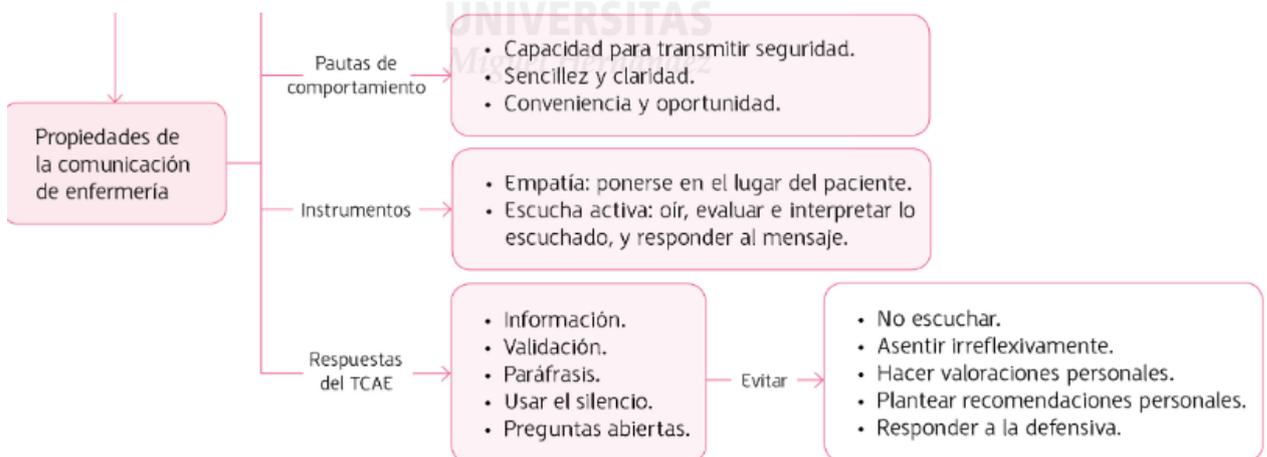
- **Simularán el caso dos estudiantes**, realizando una persona el papel de profesional sanitario y otra de paciente. Se proporcionará **5 minutos** a las dos personas que vayan a simular para poder prepararla antes de salir a interpretar sus respectivos roles.
- **Duración de la simulación: 5 minutos**
- **Docente: tomará nota** de las habilidades que se pretende evaluar durante la simulación con el fin de evaluarlas en el debriefing (debate) grupal al acabar. Se pedirá al alumnado que tome notas para participar en el debate. Se utilizará una rúbrica para facilitar la evaluación de las simulaciones.
- **Debriefing (15 minutos de debate):** primeramente, se preguntará a las personas que han simulado cómo se han sentido, pidiéndoles que manifiesten si han cumplido con los objetivos previstos o no y cómo podrían hacerlo mejor. Tras esto, se realizará un debate grupal analizando, por parte del alumnado, cómo se ha llevado a cabo la interpretación y aquellos aspectos en los que se podría mejorar. El profesorado utilizará

una rúbrica para apoyo a la evaluación de las simulaciones mediante role play (véase anexos II.a y II.b).

La comunicación efectiva entre pacientes y personal sanitario es una estrategia fundamental para el cuidado de pacientes ya que ayuda a garantizar un clima de confianza y facilita la relación terapéutica. Al comunicar es importante que expliquemos la información lentamente y en pequeñas dosis, proporcionándoles tiempo suficiente para procesar la información. Preguntar a pacientes lo que han entendido durante la conversación resulta primordial para asegurarnos que se ha comprendido todo lo explicado.

Algunos de los elementos que influyen en conseguir una comunicación efectiva entre profesionales sanitarios y pacientes son:

- Presentarnos, comunicando a los pacientes quiénes somos y presentar al resto del equipo sanitario.
- Llamar a pacientes por su nombre.
- Mostrar cercanía, dar confianza.
- Mantener contacto visual al interactuar con pacientes y, al comunicarnos, realizar feedback (retroalimentación) para clarificar nuestra comprensión.
- Involucrar al resto de la familia (si lo desean) en su cuidado.
- Reconocer la comunicación no verbal con el fin de comprender mejor los sentimientos de los-as pacientes



Fuente: extraído del libro: “Promoción y apoyo psicológico al paciente”. Editorial Mc Graw Hill3.



9. Referencias

- Anis, N., Nihazram, H. M. & Masnan, A. H. (2020). Juego de roles en la enseñanza del inglés como segunda lengua en educación infantil. *Revista Nacional de Educación Infantil*. <https://ejournal.upsi.edu.my/journal/JPAK>
- Arguel, A., Lockyer, L., Kennedy, G., Lodge, J & Pachman, M. (2019). Buscando una confusión óptima: una revisión sobre la gestión de las emociones epistémicas en entornos de aprendizaje digitales interactivos. *Interacción. Aprender. Enviro.* 27, 200–210. DOI: 10.1080/10494820.2018.1457544
- Buitrago, R.E & Herrera, L. (2013). Matricular las emociones en la escuela, una necesidad educativa y social.
- Carrera, Rosa & Cárdenas, Nancy. (2021). Juego de roles como estrategia didáctica en estudiantes. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria de la Fundación Koinonia. Santa Ana de Coro. Venezuela*. <http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v6i4.1501>
- Cibanal, L. & Arce, M. (2014). Técnicas de Comunicación y relación de ayuda en Ciencias de la Salud”.
- Cruz, M. (2012). Aristóteles y el placer en las emociones. *Estudios Filosóficos*, 61(178), 493–511.
- Extremera Pacheco, N., & Fernández Berrocal, P. (2004). Inteligencia emocional, calidad de las relaciones interpersonales y empatía en estudiantes universitarios. *Clínica y Salud*, 15(2), 117-137. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=180617822001>. ISSN 1130-5274
- Fernández Berrocal, P. & Extremera Pacheco, N. (2005). La inteligencia emocional y la educación de las emociones desde el Modelo de Mayer Salovey. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado en línea*.
- Gómez, O., Romera, E. M., Ortega-Ruiz, R. (2017): La competencia para gestionar las emociones y la vida social y su relación con el fenómeno del acoso y de la convivencia escolar.



- Han, S., Liu, D. & Lv, Y. (2022). La influencia de la seguridad psicológica en la creatividad de los estudiantes en el aprendizaje basado en proyectos: el papel mediador del empoderamiento psicológico. *Psicología*. DOI: 10.3389/FPSYG.2022.865123
- Hankin, E. (2019). Inglés conversacional obligatorio: cómo captar y cautivar a estudiantes universitarios japoneses reacios desde el primer día. *Cultura y Educación*, 9–14.
- Khalifah AM, Celenza A. (2019). Teaching and assessment of dentist-patient communication skills: A systematic review to identify best-evidence methods.
- Khairat, A. (2015). El rol es de aprendizaje motivación de estudiantes de séptimo semestre de educación inglesa en Alauddin. *Universidad Estatal Islámica*. Macasar, 1 (2), 229 –245.
- Kim C., Park S, & Cozart J. (2014). Factores afectivos y motivacionales del aprendizaje en cursos de matemáticas en línea. *Revista Británica de Tecnología Educativa*, 45(1), 171–185.
- Lestari, F. (2020). Análisis de la habilidad oral de los estudiantes mediante el método del juego de roles. *Revista Profesional de Educación Inglesa*, 3(1), 114. <https://doi.org/10.22460/project.v3i1.p114-119>
- Linnenbrink, E & Pintrich, P. (2013). El papel de las creencias de autoeficacia en la participación y el aprendizaje de los estudiantes en el aula. *Escritura*. 19, 119-137. DOI: 10.1080/10573560308223
- Lively, K & Weed, E. (2014). Gestión de las emociones: ¿visión sociológica sobre qué, cómo, por qué y con qué fin? *Emocionado*, 202–207. DOI: 10.1177/1754073914522864
- Lu, K., Shi, Y., Li, J., Yang, H & Xu, M. (2022). Una investigación sobre el compromiso de aprendizaje de los estudiantes universitarios y sus preferencias en el aula en un entorno de aula inteligente. *Computación SN. Ciencia*. 3:205. DOI: 10.1007/s42979-022-01093-1
- Luszczynska, A., Scholz, U. & Schwarzer, R. (2005). La escala general de autoeficacia: estudios de validación multicultural. *J. Psicólogo*. 139, 439–457. DOI: 10.3200/JRLP.139.5.439-457



- Martín, X. (1992). El Role-playing, una técnica para facilitar la empatía y la perspectiva social.
- Maulanaa, Irfan & Lolitab, Yuri. (2023). La eficacia del juego de roles para mejorar el habla de los estudiantes. *International Journal of Education, Language y Literature*. Volumen 3 (2). <https://journal.unesa.ac.id/index.php/elite>
- Meece, Judith, & McCloskey, Wendy. (2001). Mejorar la motivación de los estudiantes: una guía para profesores y equipos de mejora escolar, tercera impresión. *Universidad de Carolina del Norte*. Greensboro.
- Moriña, A. (2019). Las claves del aprendizaje de estudiantes universitarios con discapacidad: Motivación, emoción y relaciones profesorado-estudiantes. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0215249>
- Nurpahmi, S. & Thamrin, A. (2016). La influencia de tomar una parte del tiempo de trabajo hacia el aprendizaje de los estudiantes. Departamento de Educación de Alauddin Makassar. *Revista de aprendizaje e investigación*, 2 (1), 63 – 81.
- Obijiofor, E., & Mabel, O. (2020). Efecto del método de juego de roles en el rendimiento académico y el interés de los alumnos de primaria en los estudios de inglés en el estado de Anambra. *Revista Internacional de Investigación Multidisciplinaria y Actual*, 8, 12–18.
- Pekrun, R & Perry, R. (2014). Teoría del valor de control de las emociones de logro en el Manual internacional de emociones en la educación, Rutledge 120-141.
- Polizzi, C & Lynn, S. (2021). Regular la emocionalidad para gestionar la adversidad: una revisión sistemática de la relación entre la regulación de las emociones y la resiliencia psicológica. *Término cognitivo*. 45, 577–597. DOI: 10.1007/S10608-020-10186-1
- Rathi, N. (2014). Impact of emotional intelligence and emotional labor on organizational outcomes in service organizations: A conceptual model. *South Asian Journal of Management*, 21(4), 54–71.
- Ravelo H. (2019) Capacitación en Formación en Manejo Emocional. Bogotá,



Salovey, P. & Mayer, J. D. (1990). 'Emotional Intelligence'. *Imagination, Cognition and Personality* [9, 185-211].

Schaufeli, W, Salanova, M., González, V. & Bakker, A. (2012). La medición del compromiso y el agotamientos de dos muestras.

Schonfeld, P., Brailovskaia, J., Zhang, X & Margraf, J. (2019). La autoeficacia como mecanismo que vincula el estrés diario con la salud mental en los estudiantes: un estudio cruzado de tres ondas. *Psicólogo*, 122, 2074–2095. DOI: 10.1177/0033294118787496

Suryani, Lilis. (2015). The effectiveness of role play in teaching speaking. *Revista Journal*.

Tatiana, B., Kobicheva, A., Tokareva, E. & Mokhorov, D. (2022). La relación entre el nivel de seguridad psicológica de los estudiantes, el compromiso académico y las variables de desempeño en el entorno educativo digital. *Educativo*, 11-15. DOI: 10.1007/S10639-022-11024-5

Thao, Le Dinh Mai. (2015). Aplicación del juego de roles para aumentar el interés de los estudiantes en aprender a hablar. DOI: 10.24252/Eterno.V41.2018.A8

Tofighi, M., Tirgari, B., Fooladvandi, M., Rasouli, F. & Jalali, M. (2015). Relationship between emotional intelligence and organizational citizenship behavior in critical and emergency nurses in South East of Iran. *Ethiopian Journal of Health Sciences*, 25(1), 79–88

Topîrceanu, Alexandru. (2017). Aprendizaje gamificado: un enfoque de juego de roles para aumentar la motivación de los estudiantes en clase. *Ciencias de la Computación*. Volumen 112, 41-50.

Tortosa Martínez, B.M., Pérez Fuentes, M. del C., & Molero Jurado, M. del M. (2023). Variables relacionadas con el compromiso académico y las habilidades socioemocionales en los adolescentes: una revisión sistemática.

Torres-Molina, G. (2017). *Técnica del Role Play en la Enseñanza de Inglés en Estudiantes del Primer Ciclo de una Institución de Educación Técnica Superior*”.

- Trigueros R., Aguilar-Parra J. M., López-Liria R., Cangas A. J., González J & Álvarez J. F. (2020). El papel de la percepción del apoyo en el aula sobre la motivación y las emociones de los estudiantes: el impacto en las estrategias de metacognición y el rendimiento académico en las clases de matemáticas e inglés. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.02794>
- Turzák, T., & Turzáková, J. (2017). El juego de roles como método para mejorar las habilidades comunicativas de los profesionales que trabajan con clientes en atención institucionalizada: una literatura. *Revista Internacional de Lengua, Literatura y Cultura en la Educación*, 4(1), 34–42. <https://doi.org/10.1515/llce-2017-0002>
- Usán, P., & Salavera C. (2018). Motivación escolar, inteligencia emocional y rendimiento académico en estudiantes de educación secundaria obligatoria.
- Wulandari, Wulandari; Ayuningtias, De la Octavia & Yana, Yana. (2019). El uso del juego de rol para mejorar la habilidad hablar de los estudiantes. *Revista Profesional de Educación Inglesa*. Universidad Estatal de Bielorrusia. DOI: 10.22460/proyecto.v2i3.p416-420
- Xie, K., Vongkulluksn, VW, Lu, L. & Cheng, S. (2020). Un enfoque centrado en la persona para examinar la motivación, el compromiso y el rendimiento académico de los estudiantes de secundaria. *Contemporáneo*. 62:101877. DOI: 10.1016/j.cedpsych.2020.101877
- Ye, B., Li, L., Wang, P., Wang, R., Liu, M., & Wang, X. (2021). Ansiedad social y bienestar subjetivo entre estudiantes universitarios chinos: un modelo de mediación moderada. *Individual. Diferir*. 175:110680. DOI: 10.1016/j.PAID.2021.110680
- Zhang Y., Lin C.-H., Zhang D., & Choi, Y. (2022). Motivación, estrategia y aprendizaje de vocabulario de inglés como lengua extranjera: un estudio de modelado de ecuaciones estructurales. *Revista Británica de Psicología Educativa*, 87(1), 57–74.

II. Anexos

II. a) Rúbrica general para evaluar la dramatización mediante los role-play:

COMUNICACIÓN NO VERBAL:		SÍ	NO
Mirada	SÍ: mantiene contacto ocular mostrando interés.	NO: la mirada es muy invasiva, muy intensa. Dura mucho y el contacto ocular llega a ser incómodo.	
Expresiones faciales	Acordes con el lenguaje. La sonrisa acompaña la comunicación.	No hay expresiones faciales; la expresión facial genera emociones negativas al paciente. O se sonríe en momentos no adecuados.	
Postura corporal	Inclinada hacia delante, mostrando interés. Se manifiesta relajado. Al escuchar, los brazos permanecen sobre la mesa con una postura abierta junto con las manos. Cuando se habla las manos acompañan al discurso.	Mantiene postura rígida, con los brazos cruzados. Se sienta en el extremo de la silla.	
Distancia	Adecuada en todo el proceso.	Demasiado cercano o lejano, llegando a ser incómoda.	
Paralingüística	Respetar los silencios. Usa un tono de voz adecuado. Modula el tono de voz.	Interrumpe al hablar, no respeta los silencios. Mantiene constante el tono de voz resultando monótono.	
Escucha activa	Realiza gestos propios de escucha activa (contacto ocular cuando habla el paciente, asentimiento con la cabeza, sonidos que indican escucha). Incluye respuestas de clarificación, reflejo (feedback), paráfrasis, síntesis.	No realiza gestos propios que manifiesten escucha activa. Se muestra distraído, cambia la mirada hacia otros sitios, no contacto ocular.	
Contacto corporal	Se presenta al inicio (mirando a los ojos y manteniendo un contacto corporal adecuado). Durante la conversación, realiza contacto corporal oportuno demostrando habilidades empáticas.	Contacto corporal muy invasivo, resultando incómodo para el receptor o mantiene un contacto corporal no adecuado a la situación.	



11.b) Rúbrica para evaluar la implementación del método “dar malas noticias” mediante el protocolo de Buckman et al. (EPICEE): es necesario identificar si al simular, se aplican estas partes del protocolo para ello se recogerán en la siguiente tabla y se pondrá algún ejemplo que se haya observado en los role play.

Averiguar qué información sabe la persona que hace de paciente sobre su proceso de enfermedad:	
Reconocer qué y cuánto quiere saber sobre la enfermedad.	
Responder correctamente a las reacciones emocionales.	

