


doi: 10.30827/ars.v62i3.17924


Artículos originales

Role-play para la atención farmacéutica en la pandemia COVID-19 como método de enseñanza para los estudiantes de Farmacia y Bioquímica

Role-play for Pharmaceutical Care in the Pandemic COVID-19 as a teaching method for students of Pharmacy and Biochemistry

Héctor Alexander Vilchez-Cáceda¹  0000-0001-7094-0821

Luis Adolfo Cervantes-Ganoza²  0000-0001-6090-6750

Miguel Ángel Inocente-Camones^{1,3}  0000-0003-0397-4356

Ketty Rojas-Berastein¹  0000-0001-8521-5737

¹Universidad Inca Garcilaso de la Vega, Facultad de Ciencias Farmacéuticas y Bioquímica, Lima, Perú.

²Universidad Inca Garcilaso de la Vega, Facultad de Estomatología, Lima, Perú.

³Universidad Científica del Sur, Maestría en Educación Superior con mención en Investigación y Docencia Universitaria, Lima, Perú.

Correspondencia

Héctor Alexander Vilchez-Cáceda
hvilchezc@uigv.edu.pe

Received: 08.01.2021

Accepted: 28.03.2021

Published: 21.06.2021

Financiación

El trabajo de investigación ha sido financiado por la Universidad Inca Garcilaso de la Vega.

Conflicto de intereses

Los autores declaran no tener conflictos de interés.

Resumen

Introducción: La pandemia por COVID-19 ha obligado la educación universitaria bajo una modalidad de aprendizaje a distancia en línea. La Atención Farmacéutica en la pandemia COVID-19, implica la intervención del Químico Farmacéutico para el apoyo al usuario en la entrega del medicamento y acompañamiento de la terapéutica desde la Oficina Farmacéutica; por ello el juego de roles es parte de una serie de estrategias de tipo participativa a eventos concretos y es positivo para fomentar competencias de trabajo cooperativo en estudiantes.

Método: El diseño es experimental al azar controlado, dos equipos como control y un equipo experimental. Los datos cuantitativos (calificación) y cualitativos (sondeo de satisfacción) estuvieron agrupados para determinar el efecto del role-play en los estudiantes.

Resultados: La calificación fue mayor en el equipo experimental comparado con los controles. El estudio cualitativo del equipo experimental señala a los estudiantes como satisfechos en el proceso realizado, el rol del docente, el desempeño en equipo y el periodo fijado.

Conclusiones: El uso de role-play demostró ser una herramienta importante para la enseñanza de atención farmacéutica en plataformas virtuales durante la pandemia de COVID-19 favoreciendo el feed-back de los conocimientos y facilita la valoración de la respuesta de los estudiantes y sus reacciones en el entorno de eventos de acuerdo con la realidad social.

Palabras clave: Atención Farmacéutica; COVID-19; Juego de Roles; Técnica de Aprendizaje; Oficina Farmacéutica.

Abstract

Introduction: The COVID-19 pandemic has forced university education into an online distance learning mode. The Pharmaceutical Care in the COVID-19 pandemic, involves the intervention of the Pharmaceutical Chemist for user support in the delivery of the drug and accompaniment of the therapeutic from the Pharmaceutical Office, so the role-playing is part of a series of participatory strategies to specific events and is positive to encourage cooperative working skills in students.

Method: The design is experimental randomized controlled, with two teams as controls and one experimental team. Quantitative (scoring) and qualitative (satisfaction survey) data were pooled to determine the effect of role-play on students.

Results: The score was higher in the experimental team compared to the controls. The qualitative study of the experimental team shows students as satisfied with the process carried out, the teacher's role, team performance, and the period set.

Conclusions: The use of role-play proved to be an important tool for teaching pharmaceutical care in virtual platforms during the COVID-19 pandemic, favouring the feed-back of knowledge and facilitating the assessment of students' response and their reactions in the event environment according to social reality.

Keywords: Pharmaceutical Care; COVID-19; Role Play; Learning Technique; Pharmaceutical Office.

Puntos clave

¿Qué se sabe sobre el tema?

El role-play como método de enseñanza y aprendizaje de la atención farmacéutica ha sido utilizado en diversas universidades, con la finalidad de establecer la relación estrecha entre el farmacéutico y el paciente o usuario; lo cual genera competencias en la atención farmacéutica comunitaria, clínica, hospitalaria y en la Oficina Farmacéutica.

¿Qué añade el estudio realizado a la literatura?

La estrategia educativa didáctica mediante el role-play usando plataformas virtuales asemeja a la atención farmacéutica de forma presencial, considerando una interacción cercana entre el profesional farmacéutico y el usuario.

¿Cuáles son las implicaciones prácticas de los resultados obtenidos?

La enseñanza y aprendizaje para la práctica de la atención farmacéutica, mediante la aplicación del role-play a través de plataformas virtuales ha evidenciado cualitativa y cuantitativamente la innovación didáctica, el feed-back del conocimiento y las competencias requeridas en los estudiantes de Farmacia y Bioquímica en tiempos de COVID-19.

Introducción

El farmacéutico se desempeña en las Oficinas Farmacéuticas, lugares donde se dispensa al usuario de productos farmacéuticos para mantener, prevenir y mejorar su estado de salud⁽¹⁾. La atención farmacéutica se expresa como «el acompañamiento de la terapéutica medicamentosa de los usuarios⁽²⁾». Al ser las oficinas farmacéuticas uno de los establecimientos primarios a los que visitan los usuarios para solicitar referencias del COVID-19, el farmacéutico debe brindar información efectiva y precisa^(3,4). En tal sentido, la Atención Farmacéutica va más allá del conjunto de las disposiciones, los roles y las capacidades del farmacéutico.

En la Atención Farmacéutica, el farmacéutico debe tener la capacidad de relacionarse y dominar las habilidades de comunicación de la manera más efectiva^(4,5). Esta labor en el estudiante universitario de Farmacia y Bioquímica genera una serie de inquietudes, impactando en su habilidad para iniciar una interacción con el usuario^(6,7). Esto hace que el estudiante no pueda brindar su máxima capacidad para obtener un desempeño adecuado y preciso^(8,9).

A nivel universitario, los modelos educativos tradicionales han generado rigidez en los procesos de transferencia de información de los docentes a sus estudiantes⁽¹⁰⁾. Asimismo, ante un universo que rápidamente se va transformando, el modelo educativo constructivista y socioformativo se presenta como la solución idónea para brindar a los estudiantes una serie de instrumentos de autoaprendizaje relacionado con los problemas sociales de su comunidad⁽¹¹⁾.

El progreso de las habilidades por competencias en estudiantes, no solo deben fomentarse desde las sesiones teóricas, sino estructurar modelos educativos basados en el estudiante, donde la enseñanza se entienda como producto del lazo entre las relaciones emocionales, intelectuales, de comunicación y sociales⁽¹¹⁻¹⁵⁾. Por ello, las programaciones educativas para la enseñanza activa se amoldan a un patrón de aprendizaje donde el rol principal le compete al estudiante, quien crea sus aprendizajes a partir de modelos basados en el aprendizaje activo⁽¹⁶⁻¹⁹⁾.

En la educación, la pandemia por COVID-19 ha originado la clausura de los eventos presenciales con la meta de prevenir la diseminación del virus⁽²⁰⁻²²⁾. Sucedió también en el Perú, lo que ha conllevado al aprendizaje a distancia en línea, a través de plataformas virtuales, siendo fundamental brindar a los estudiantes nuevas estrategias didácticas para estimular su desarrollo profesional que se acoplen a las plataformas virtuales involucrándolos en eventos rigurosamente elaborados para facilitar la interacción estudiante-usuario⁽²³⁾.

El juego de roles (role-play) es un procedimiento útil para administrar situaciones donde se debe utilizar variadas posturas para una mejor comprensión^(12,24-26) y se puede acoplar con las plataformas virtuales, trasladando sucesos sociales en la clase^(8,24).

El role-play presenta reglas en las cuales los estudiantes deben adaptarse, con libertad para desenvolverse en uno o más roles que escenifiquen^(9,13,25). Por un momento, los estudiantes dejan su identidad y adaptan otra con el propósito de solucionar un problema propuesto^(14,27). Por ello, se considera una metodología apropiada para gestar empatía y para entender las necesidades de la población^(15,16). En la práctica el role-play estimula que los estudiantes entiendan su propio comportamiento y de otros individuos en eventos elaborados y apoya al desarrollo de habilidades académicas y laborales en la especialización^(17,18,28-30).

El objetivo es evaluar el desempeño académico de los estudiantes de Farmacia y Bioquímica involucrados y no involucrados a role-play, y calificar su grado de satisfacción cuando aplican esta metodología en la pandemia COVID-19.

Métodos

Se realizó un diseño experimental al azar y controlado, donde la dimensión fue la técnica de role-play. La población de estudio fueron 105 estudiantes matriculados en el semestre académico 2020-I de la asignatura de Atención Farmacéutica de la Facultad de Ciencias Farmacéuticas y Bioquímica de la Universidad Inca Garcilaso de la Vega, de Lima, Perú, que considera cuatro horas de prácticas en 17 semanas totales.

Se dividieron en tres secciones con intervenciones simultáneas: un equipo experimental y dos equipos control. Los equipos controles son similares ($E_{c1}=35$, $E_{c2}=35$), siendo la única variable el docente que lidera la actividad. Los equipos controles fueron sometidos a los modelos educativos tradicionales donde el docente desarrolló sus clases explicativas con diapositivas y el equipo experimental ($E_{e3}=35$) fue sometido a role-play.

Los estudiantes fueron muestreados según categoría alfabética, considerando uniformidad de género en cada equipo (tabla 1). Los equipos estuvieron sometidos a un solo sílabo (cuatro unidades) y a las programaciones académicas dispuestas en la asignatura.

La ejecución del role-play se efectuó entre las semanas 14 y 15 correspondiente a la cuarta unidad del sílabo para involucrar todo el contenido de las unidades I, II y III. Los casos fueron entregados al equipo experimental en la semana 12 con el fin de facilitar el tiempo para conseguir sus implementos de personificación. Cada equipo recibió cuatro casos clínicos, con 10 preguntas por caso.

Tabla 1. Distribución de estudiantes por género y por equipos, matriculados en la asignatura de Atención Farmacéutica en el semestre académico 2020-I

Equipos de estudiantes	Género	Cantidad
Equipo control ($E_{c1} = 35$)	Femenino	25
	Masculino	10
Equipo control ($E_{c2} = 35$)	Femenino	22
	Masculino	13
Equipo experimental ($E_{e3} = 35$)	Femenino	27
	Masculino	08

En la elaboración de cada caso clínico se consideraron los problemas de salud con mayor prevalencia que son atendidos en las oficinas farmacéuticas, como la hipertensión arterial, diabetes mellitus, automedicación y enfermedades respiratorias⁽³⁻⁵⁾. Los casos clínicos fueron elaborados con la finalidad de involucrar la enfermedad, el fármaco, los análisis clínicos y la sospecha de COVID-19; también abordan procedimientos, dispensación y seguimiento farmacoterapéutico. Los casos clínicos fueron solucionados en equipos conformados por cinco estudiantes.

En los equipos controles, los estudiantes debían dar solución al cuestionario de los casos clínicos propuestos, para después ser expuestos y revisados por el docente. En el caso del equipo experimental, los estudiantes tenían que escenificar los casos propuestos asumiendo roles como usuario o como farmacéutico.

Para la escenificación se consideró un tiempo máximo de 15 minutos (tiempo promedio de atención a un usuario en una oficina farmacéutica), donde el estudiante debía brindar un trato empático con el usuario, considerando los conocimientos aprendidos sobre atención farmacéutica, dispensación y seguimiento farmacoterapéutico; incluyendo la sintomatología y transmisión del COVID-19, los cuidados según la edad, problemas relacionados con los medicamentos, interacciones medicamento-alimento y dimensiones afectivo-sociales de la interrelación usuario-Químico Farmacéutico.

Luego de cada escenificación, se realizó la calificación a cargo de los jurados pares acerca de las bases farmacológicas empleadas, las dimensiones deontológicas y la función del farmacéutico. Culminada las escenificaciones del equipo experimental y calificados los casos clínicos en los equipos controles, se efectuó la calificación total sobre el aprendizaje, para lo cual se realizaron dos pruebas grupales a todos los equipos, cada uno al término de cada sesión de clase y una prueba final por estudiante al término del semestre académico.

Las pruebas grupales se basaron en preguntas abiertas sobre los casos clínicos (un cuestionario cada dos casos); estos fueron completados en equipo conformados por cinco estudiantes. Las pruebas se formularon con cuatro casos clínicos parecidos a los realizados en role-play. En la prueba, el equipo debía completar uno de los cuatro casos clínicos.

La evaluación final se confeccionó teniendo en cuenta los conocimientos aprendidos en la evaluación de casos, parecidos a los realizados en role-play (equipo experimental) o como análisis de caso (equipo control). Esta valoración permitió comparar las calificaciones entre los equipos, para evaluar la actividad del role-play en la formación de los estudiantes.

Análisis cualitativo

Con la finalidad de evaluar la apreciación de los estudiantes involucrados en la estrategia de role-play; al equipo experimental se le sometió a un sondeo de satisfacción, el cual fue elaborado mediante el método Delphi^[31]. El grupo de especialistas estuvo conformado por ocho docentes de la Facultad de Ciencias Farmacéuticas y Bioquímica de la Universidad Inca Garcilaso de la Vega y se tuvo en cuenta:

1. Nivel de satisfacción de los estudiantes en relación a la temática que fueron calificados. Con la finalidad de establecer el porcentaje de satisfacción, se utilizó un rango tipo Likert de 5 puntos^[32]: 1 como totalmente insatisfecho hasta 5 como totalmente satisfecho.
2. Nivel de acuerdo en función a la temática como fueron calificados. Con la finalidad de establecer el porcentaje de acuerdo, se utilizó un rango tipo Likert de 5 puntos: 1 como totalmente insatisfecho hasta 5 como totalmente satisfecho.
3. La perspectiva individual del estudiante en relación con la estrategia desarrollada, se evaluó de forma binaria con respuesta de sí y no.

Análisis cuantitativo

La información recolectada fue analizada cuantitativamente mediante un análisis multivariante de la varianza de una vía (one-way MANOVA), manejando el software estadístico IBM SPSS Statistic for Windows versión 21. Los supuestos para ejecutar el análisis fueron constatados antes de iniciar el estudio.

Consideraciones éticas

Los estudiantes participaron en el estudio previa autorización con consentimiento informado. Los cuestionarios fueron respondidos de manera anónima y facultativa por los 35 estudiantes del equipo experimental.

Resultados

Resultados cuantitativos

En la tabla 2 se presenta la distribución de la media de las calificaciones por cada equipo y su error estándar, mostrados en pares ordenados, por equipos y por tipo de prueba. La media de las calificaciones por cada equipo fue desarrollada como una magnitud de la productividad de los estudiantes.

Tabla 2. Distribución de la media de las notas por cada equipo con error estándar por equipos, por tipo de calificación y con contraste multivariado

	Ec ₁₌₃₅	Ec ₂₌₃₅	Ee ₃₌₃₅	Contraste multivariado por equipos (lambda de wilks)					
				λ	F	df	Error	p*	n ²
Prueba grupal	13.57 +/- 0.18	14.29 +/- 0.15	17.00 +/- 0.13	0,243	52,00	4,00	202,00	0,000	0.507
Prueba final	13.91 +/- 0.35	13.71 +/- 0.33	16.51 +/- 0.30						
Ec ₁ : equipo control 1; Ec ₂ : equipo control 2; Ee ₃ : equipo experimental. * Se reporta que la Traza de Pillai, Hotelling y Raíz mayor de Roy también fueron significativos. (p < 0.05)									

En la tabla 2, el equipo experimental demostró una mayor productividad académica tanto en la prueba grupal y en la prueba final. Asimismo, con la finalidad de cotejar estadísticamente diferencias en relación a la productividad académica entre los equipos involucrados y no involucrados en la estrategia de role-play, se efectuó un estudio multivariante de la varianza de una vía.

Las pruebas estadísticas de contrastes multivariados demuestran para cada equipo una diferencia estadísticamente significativa en la productividad académica de los estudiantes, centrada en el tipo de prueba, F=52,000, p<0.0001, λ Wilks=0,243, parcial η^2 =0,507. Para evaluar como las calificaciones de la prueba grupal y prueba final discrepan en los equipos, el test de efectos intersujetos del estudio MANOVA one-way informó que la prueba grupal y prueba final presentaron un efecto significativo en ambos equipos control y experimental; para la prueba grupal F=136,283, p<0.0001, parcial η^2 =0,728 y para la prueba final F=22,414, p<0.0001, parcial η^2 =0,305.

Por último, un análisis post hoc (DHS de Tukey) evidenció para la prueba grupal diferencia significativa entre las calificaciones de los tres equipos Ec₁ y Ee₃ (p=0,000), Ec₂ y Ee₃ (p=0,000), Ec₁ y Ec₂ (p=0,004); para la prueba final se denotó diferencia significativa entre Ec₂ y Ee₃ (p=0,000), y Ec₁ y Ee₃ (p=0,000). Asimismo, se denotó que no hay diferencia significativa entre Ec₁ y Ec₂ (p=0.904), siendo estos los controles.

Resultados cualitativos

Para conseguir los datos de la satisfacción de los estudiantes respecto a la aplicación del role-play, se evaluó mediante un cuestionario.

Tabla 3. Dimensiones evaluadas en la magnitud del nivel de satisfacción

Satisfacción en relación a:	Escala ^a				
	1	2	3	4	5
La metodología empleada	-	-	-	9%	91%
La función del docente	-	-	-	3%	97%
La función del estudiante en la actividad	-	-	-	26%	74%
La dinámica en equipo	-	-	3%	6%	91%
La evaluación	-	-	-	20%	80%
El tiempo asignado a la actividad	-	-	-	9%	91%
Criterios de valoración: 1=Totalmente insatisfecho; 2=Insatisfecho; 3=Ni satisfecho ni insatisfecho; 4=Satisfecho; 5=Totalmente satisfecho					
^a Porcentaje de estudiantes que eligieron cada criterio de valoración					

Los datos obtenidos de la tabla 3 indica que los estudiantes se declaran completamente satisfechos por la metodología empleada, el rol del docente, la dinámica en equipo y el tiempo asignado a la actividad.

Tabla 4. Dimensiones evaluadas en la magnitud nivel de acuerdo

Aspectos que fueron evaluados:	Escala ^a				
	1	2	3	4	5
La técnica de enseñanza tuvo relación con el problema planteado	-	-	-	6%	94%
Las pautas de trabajo desarrolladas facilitan abordar las dificultades planteadas de una mejor forma	-	-	-	14%	86%
Las dificultades a solucionar se relacionan con el desarrollo de mi profesión	-	-	-	9%	91%
El instrumento de calificación está vinculado con la técnica de enseñanza desarrollada	-	-	-	17%	83%
El trabajo en equipo facilitó el aprendizaje y el progreso de la dificultad planteada	-	-	3%	6%	91%
Criterios de valoración: 1 = Totalmente desacuerdo; 2 = En desacuerdo; 3 = Ni de acuerdo ni en desacuerdo; 4 = De acuerdo; 5= Totalmente de acuerdo					
^a Porcentaje de estudiantes que eligieron cada criterio de valoración					

Los datos en la tabla 4 indica un alto índice de totalmente de acuerdo en relación con la técnica de enseñanza que fue acorde con el problema planteado, las dificultades a solucionar se relacionan con el desarrollo de su profesión y el trabajo en equipo facilitó su aprendizaje.

Se aprecia en la tabla 5 un alto índice en la respuesta afirmativa del estudiante que considera que el role-play lo incentivó a estudiar, lo apoyó a trabajar en equipo, facilitó su capacidad de análisis e incentivó su competencia para solucionar problemas. Asimismo, un alto porcentaje indica que la estrategia no afecta el aprendizaje en otras asignaturas.

Tabla 5. Aspectos evaluados según la perspectiva del estudiante

La estrategia de enseñanza: role-play	Si ^a	No ^a
¿te incentivó a estudiar?	97%	3%
¿te apoyó a trabajar en equipo?	97%	3%
¿facilitó tu capacidad de análisis crítico?	100%	-
¿incentivó tu competencia para solucionar problemas?	100%	-
¿incentivó tu instrucción?	94%	6%
¿afectó tu instrucción con otras asignaturas?	3%	97%
¿te tomó más tiempo que otras actividades de otros cursos?	6%	94%

La estrategia de enseñanza: role-play	Si ^a	No ^a
¿te apoyó a tener mayor rendimiento académico?	94%	6%
¿te gustaría manejar esta actividad en toda la asignatura?	97%	3%
Criterios de valoración: contesta de forma afirmativa (sí) o de forma negativa (no) en relación a los enunciados		
^a Porcentaje de estudiantes que eligieron cada criterio de valoración		

Discusión

La pandemia por COVID-19 ha originado una clausura de los eventos presenciales en las instituciones académicas con la finalidad de prevenir la diseminación del virus⁽²⁰⁾. En tal sentido, las universidades han realizado una serie de estrategias para migrar a una forma de educación a distancia en línea, a través del uso de plataformas virtuales^(20,29).

En los resultados cuantitativos se puede apreciar una mayor productividad académica del equipo experimental tanto en la prueba grupal como en la prueba final, encontrándose diferencias estadísticas significativas en los equipos control y experimental. Esta información se podría correlacionar con el alto nivel de apreciación de los estudiantes por la estrategia desarrollada y su motivación para solucionar problemas. En este aspecto, el role-play desarrollado en plataformas virtuales podría considerarse como una importante estrategia que facilitaría al estudiante afrontar eventos similares en su vida profesional.

En la presente investigación, la ejecución de role-play tuvo un gran índice de aceptación y satisfacción por parte de los estudiantes en su proceso de enseñanza-aprendizaje. Los estudiantes en sus diferentes roles que representaron fueron precisos y críticos.

Los resultados corroboran los estudios reportados por diversos autores^(8,24), donde el manejo de role-play es una opción de enseñanza que promueve el feed-back de los saberes previos con los conocimientos adquiridos, mejora la comunicación de los estudiantes y sus reacciones positivas en el entorno de casos de la vida real. Asimismo, en un sondeo de opinión a los estudiantes manifestaron la virtud de la metodología desarrollada en relación a magnitudes cognitivas, actitudinales y procedimentales⁽²⁵⁾.

En tal sentido los resultados cualitativos expresan que los estudiantes aprovecharon de mejor forma los conocimientos adquiridos y optimizaron la actividad comunicativa (véanse las tablas 3-5). Una magnitud valiosa a marcar fue la responsabilidad de los estudiantes en relación a los casos clínicos del role-play, no solo por la dramatización, sino también por su esfuerzo del producto final presentado. Resultados similares fueron presentados por Lavanya et. al.⁽⁹⁾, Nair⁽¹²⁾ y Suárez et. al.⁽²⁶⁾, quienes indicaron que la técnica de role-play consolida el progreso de habilidades genéricas como la comunicación, cooperación y aumento de la motivación; asimismo, las habilidades de comunicación mostraron una mejora estadísticamente significativa^(9,12,26).

Ormazábal et. al.⁽²⁴⁾, considera utilizar el role-play por un periodo mayor debido a que no detectaron diferencias estadísticamente significativas en la prueba global. En la presente investigación y trabajando con criterios similares, se encontró diferencias estadísticamente significativas en la prueba grupal y prueba final. Por otro lado, estos resultados se podrían atribuir al uso de la plataforma en línea debido a la pandemia de COVID-19.

Los estudiantes de Farmacia no solo deben estar preparados en conocimientos, sino también entrenados con capacidades para afrontar situaciones reales donde las relaciones interpersonales y la comunicación son imprescindibles.

Conclusiones

El uso de role-play demostró ser una herramienta importante para la enseñanza de atención farmacéutica en plataformas virtuales durante la pandemia de COVID-19 favoreciendo el feed-back de los

conocimientos y facilita la valoración de la respuesta de los estudiantes y sus reacciones en el entorno de eventos de acuerdo con la realidad social.

Agradecimientos

A la Universidad Inca Garcilaso de la Vega.

Bibliografía

1. Reglamento de Establecimientos Farmacéuticos. Decreto Supremo N° 014-2011-SA. Normas Legales, El Peruano (27 de julio del 2011). Disponible en: http://www.digemid.minsa.gob.pe/Establecimiento/Documentos/DS_014-2011.pdf
2. Climente MM, Jiménez NT. Manual para la Atención Farmacéutica. 3ª ed. Valencia: AFAHPE - Hospital Universitario Dr. Peset; 2005.
3. Protocolo para efectuar la Atención Farmacéutica en pacientes con sospecha de coronavirus “COVID-19” [Internet]. Lima: Colegio Químico Farmacéutico del Perú; c2020 – [consultado el 17 de marzo de 2021]. Disponible en: <http://www.cqfp.pe/wp-content/uploads/2020/03/Protocolo-para-efectuar-la-atenci%C3%B3n-farmac%C3%A9utica-en-pacientes-con-sospecha-de-coronavirus-.pdf>
4. Consejo General de Colegios Oficiales de Farmacéuticos. Información para Farmacéuticos – Coronavirus COVID-19. [Internet]. Madrid: Portalfarma; c2020 [consultado el 17 de marzo de 2021]. Disponible en: <https://www.portalfarma.com/Profesionales/campanaspf/Asesoramiento-salud-publica/infeccion-coronavirus-2019-nCoV/Paginas/informacion-farmaceuticos.aspx>
5. Faus MD, Amariles MP, Martínez MF. Atención Farmacéutica: conceptos, procesos y casos prácticos. 1ª ed. Madrid: Ergón; 2008.
6. Hadley W, Houck C, Brown LK, Spitalnick JS, Ferrer M, Barker D. Moving Beyond Role-Play: Evaluating the Use of Virtual Reality to Teach Emotion Regulation for the Prevention of Adolescent Risk Behavior Within a Randomized Pilot Trial. *J Pediatr Psychol*. 2019 May 1; 44(4): 425-435. DOI: 10.1093/jpepsy/jjy092.
7. Latif R, Mumtaz S, Mumtaz R, Hussain A. A comparison of debate and role play in enhancing critical thinking and communication skills of medical students during problem based learning. *Biochem Mol Biol Educ*. 2018 Jul; 46(4): 336-342. DOI: 10.1002/bmb.21124.
8. Dawood E. Nursing Students’ Perspective about Role – Play as a Teaching Strategy in Psychiatric Nursing. *JEP*. 2013; 4(4): 38-48.
9. Lavanya SH, Kalpana L, Veena RM, Bharath VD. Role-play as an educational tool in medication communication skills: Students’ perspectives. *Indian J Pharmacol*. 2016 Oct; 48(1): S33-S36. DOI: 10.4103/0253-7613.193311.
10. Tobón ST, Jaik AD. Experiencias de aplicación de las competencias en la educación y el mundo organizacional. 1ª ed. Durango: Red Durango de Investigadores Educativos A.C.; 2012.
11. Serrano JG, Pons RP. El constructivismo hoy: enfoques constructivistas en educación. *REDIE*. 2011 5 de abril; 13(1): 1-27.
12. Nair BT. Role play - An effective tool to teach communication skills in pediatrics to medical undergraduates. *J Educ. Health Promot*. 2019 Jan 29; 8(18): 1-10. DOI: 10.4103/jehp.jehp_162_18.
13. Manzoor I, Mukhtar F, Rahat NH. Medical Students’ Perspective about Role-Plays as A Teaching Strategy in Community Medicine. *J Coll Physicians Surg Pak*. 2012 Apr; 22(4): 222-225.
14. Singh K, Bhattacharyya M, Veerwal V, Singh A. Using Role-plays as an Empathy Education Tool for Ophthalmology Postgraduate. *Int J Appl Basic Med Res*. 2017 Dec; 7(1): S62–S66. DOI: 10.4103/ijabmr.IJABMR_145_17.

15. Larti N, Ashouri E, Aarabi A. The effect of an empathy role-play program for operating room nursing students. *J Educ Health Prof.* 2018 Dec 13; 15(29). DOI: 10.3352/jeehp.2018.15.29.
16. Zelaieta EA, Camino IO, Zulaika LI, Echeazarra IE. Juego de rol para el desarrollo del pensamiento crítico en la formación inicial del profesorado. *RCED.* 2019; 30(3): 729-745. DOI: 10.5209/rced.58884.
17. Gaete RQ. El juego de roles como estrategia de evaluación de aprendizajes universitarios. *Educ Educ.* 2011 mayo-agosto; 14(2): 289-307.
18. Herrera J. Los juegos: una alternativa creativa en la enseñanza de la Traumatología. *Rev Educ Cienc Salud* 2012; 9(1): 36-42.
19. Chan Z. Role-playing in the problema-based learning class. *YNEPR.* 2012 Jan; 12(1): 21-27. DOI: 10.1016/j.nepr.2011.04.008.
20. Comisión Económica para América Latina y el Caribe/Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. La educación en tiempos de la pandemia de COVID-19 [internet]. Santiago: CEPAL/UNESCO; Informe COVID-19 CEPAL - UNESCO. Disponible en: https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/45904/S2000510_es.pdf?sequence=1&isAllowed=y
21. Murillo F, Duk C. El Covid-19 y las Brechas Educativas. *Rev Latinoam Educ Inclusiva.* 2020 junio; 14(1): 11-13. DOI: 10.4067/S0718-73782020000100011
22. Negrin Y, Cárdenas L. Una mirada sobre la educación a distancia como opción en tiempos de pandemia. *Edumecentro* 2020; 12(3): 291-295.
23. Plataforma Digital Única del Estado Peruano. Coronavirus (COVID-19) en el Perú [Internet]. Lima: PDUEP; c2020. Disponible en: <https://www.gob.pe/coronavirus>.
24. Suárez XC, Castro NM, Muñoz CV. Use of Role Playing With Video Recording to Develop Interviewing Skills in Students of Psychology. *Educare* 2020; 24(2), 20-37. DOI: 10.15359/ree.24-2.2.
25. Ormazábal VV, Almuna FS, Hernández LM, Zúñiga FA. Juego de roles como método de enseñanza de Farmacología para estudiantes de la carrera de enfermería. *Educ Med.* 2019 Julio - Agosto; 20(4): 206 – 212. DOI: 10.1016/j.edumed.2018.07.001.
26. Dosso R. El juego de roles: Una opción didáctica eficaz para la formación en política y planificación turística. *Aportes y Transferencias.* 2009; 13(2): 11-28.
27. Al-Khalifa K, Nazir M. Evaluation of dental students' responses to roleplay videos in a professionalism course. *J Taibah Univ Med Sci.* 2020 Dec; 15(6): 471–478. DOI: 10.1016/j.jtumed.2020.10.001.
28. Park KM, Ku J, Choi SH, Jang HJ, Park JY, Kim SI, et al. A virtual reality application in role-plays of social skills training for schizophrenia: a randomized, controlled trial. *Psychiatry Res.* 2011 Sep 30; 189(2): 166-172. DOI: 10.1016/j.psychres.2011.04.003
29. Ruiz GC. Covid-19: pensar la educación en un escenario inédito. *RMIE.* 2020 Junio; 25(85): 229-237.
30. Shankar PR, Piryani RM, Singh KK, Karki BM. Student feedback about the use of role-plays in Spars-hanam, a medical humanities module. *F1000Res.* 2012 Dec 13; 1(65). DOI: 10.12688/f1000research.1-65.v1
31. Reguant MA, Torrado MF. El método Delphi. *REIRE.* 2016 Enero 07; 9(1): 87-102. DOI: 10.1344/reire2016.9.1916.
32. García RE, Arévalo CJ, Alcaraz GJ, Gallegos M, Alonso K, Ricardez CH. et al. Satisfacción de estudiantes en medicina con desempeño docente y tutorías académicas. *Inv Educ Med.* 2019; 8(30): 60-67. DOI: 10.22201/facmed.20075057e.2019.30.1891