



Estrategias de innovación educativa en la formación profesional de enfermería

Educational innovation strategies in professional nursing training

Estratégias de inovação educacional na formação profissional de enfermagem

Francisco Mena-Martin ^I

Francisco.menam@ug.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0001-7334-4590>

Kevin Xavier Rivera-Solís ^{II}

Kevin.riveras@ug.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0001-8152-9923>

Mirian Cecibel Rivera-Pulla ^{III}

mirian.riverap@ug.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0003-3785-3579>

Cesar Augusto Noboa-Terán ^{IV}

Cesar.noboat@ug.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0002-4295-705X>

Correspondencia: Francisco.menam@ug.edu.ec

Ciencias de la Educación

Artículo de Investigación

* **Recibido:** 30 de diciembre de 2023 * **Aceptado:** 10 de enero de 2024 * **Publicado:** 02 de febrero de 2024

- I. Docente Carrera de Enfermería, Universidad de Guayaquil, Instituto Superior Universitario Bolívariano, Ecuador.
- II. Docente Carrera de Enfermería, Universidad de Guayaquil, Ecuador.
- III. Docente Carrera de Enfermería, Universidad de Guayaquil, Ecuador.
- IV. Docente Carrera de Enfermería, Universidad de Guayaquil, Ecuador.

Resumen

Objetivo: Identificar las estrategias y herramientas en innovación educativa que se utilizan en la formación profesional de enfermería en los últimos seis años.

Métodos: Se trató de una revisión integradora de artículos originales realizados en Iberoamérica cuyos sujetos de estudio fueran docentes o estudiantes universitarios de programas de Enfermería. Para ello, se escogieron dos bases de datos SCIELO y LILACS BIREME mediante búsqueda de las palabras clave “innovación” “educación” “enfermería” en el periodo 2018-2023.

Resultados: Se seleccionaron en total 10 artículos que tenían pertinencia a los criterios de inclusión, en su mayoría provenientes del Brasil. Predominan estrategias lúdicas de aprendizaje como la gamificación, juegos de mesa adaptados a contenidos de la asignatura, juego de roles con artes escénicas, así como el uso de softwares especializados en simulación clínica. Uso de plataformas de gestión de aprendizaje como el MOODLE, y portafolio reflexivo. De forma generalizada los estudiantes se sienten satisfechos con estos métodos de enseñanza aprendizaje y los describen como divertidos, interesantes, y adecuados. Por otro lado, los docentes manifiestan mayor carga de trabajo, necesidades de actualización continua en este tema, y reforma de los currículos.

Conclusión: La formación profesional cambió con la pandemia por el COVID 19, este proceso no debe generar reactividad, sino más bien proactividad por parte de los docentes, de esta manera aprovechar los beneficios que brindan estas herramientas digitales para la formación de los futuros enfermeros.

Palabras Clave: Educación en enfermería; Innovación organizacional; Estudiantes de enfermería.

Abstract

Objective: Identify the strategies and tools in educational innovation that have been used in professional nursing training in the last six years.

Methods: This was an integrative review of original articles carried out in Latin America whose study subjects were teachers or university students in Nursing programs. For this, two databases SCIELO and LILACS BIREME were chosen by searching the keywords “innovation” “education” “nursing” in the period 2018-2023.

Results: A total of 10 articles that were relevant to the inclusion criteria were selected, mostly from Brazil. Playful learning strategies such as gamification, board games adapted to subject content, role-playing with performing arts, as well as the use of specialized clinical simulation software predominate. Use of learning management platforms such as MOODLE, and reflective portfolio. Students generally feel satisfied with these teaching-learning methods and describe them as fun, interesting, and appropriate. On the other hand, teachers express a greater workload, needs for continuous updating on this topic, and curriculum reform.

Conclusion: Professional training changed with the COVID 19 pandemic, this process should not generate reactivity, but rather proactivity on the part of teachers, in this way taking advantage of the benefits that these digital tools provide for the training of future nurses.

Keywords: Nursing education; Organizational innovation; Nursing students.

Resumo

Objetivo: Identificar as estratégias e ferramentas de inovação educacional que têm sido utilizadas na formação profissional de enfermagem nos últimos seis anos.

Métodos: Trata-se de uma revisão integrativa de artigos originais realizada na América Latina cujos sujeitos de estudo foram professores ou estudantes universitários de cursos de Enfermagem. Para isso, foram escolhidas duas bases de dados SCIELO e LILACS BIREME por meio da busca pelas palavras-chave “inovação” “educação” “enfermagem” no período 2018-2023.

Resultados: Foram selecionados 10 artigos relevantes para os critérios de inclusão, a maioria do Brasil. Predominam estratégias lúdicas de aprendizagem como gamificação, jogos de tabuleiro adaptados ao conteúdo da disciplina, role-playing com artes cênicas, bem como o uso de softwares especializados de simulação clínica. Utilização de plataformas de gestão de aprendizagem como MOODLE e portfólio reflexivo. Os alunos geralmente se sentem satisfeitos com esses métodos de ensino-aprendizagem e os descrevem como divertidos, interessantes e apropriados. Por outro lado, os professores expressam maior carga horária, necessidades de atualização contínua sobre o tema e de reforma curricular.

Conclusão: A formação profissional alterada com a pandemia de COVID 19, este processo não deve gerar reatividade, mas sim proatividade por parte dos professores, aproveitando desta forma os benefícios que estas ferramentas digitais proporcionam para a formação dos futuros enfermeiros.

Palavras-chave: Educação em enfermagem; Inovação organizacional; Estudantes de enfermagem.

Introducción

En la actualidad con una pandemia como antecedente en los últimos tres años, la educación a nivel superior ha sufrido cambios muy estrepitosos y rápidos. Las metodologías de enseñanza y aprendizaje han tenido que salir del modelo tradicional para utilizar herramientas y estrategias tecnológicas que quizás antes no se pensaban o incluso menospreciaban. El docente ha tenido que “correr” y adaptarse de inmediato a virtualidades nunca imaginadas, evaluaciones diferentes a la que se hacía en un salón de clase y la interacción con el estudiante se hizo más cercana pese a la distancia. Según la UNESCO (2020) “al docente le preocupa cumplir sus objetivos de enseñanza bajo la condicionante de que ahora no está frente a frente con sus estudiantes, su proceso de enseñanza-aprendizaje se ve mediado por la tecnología”.

Por ello, la innovación en educación ha sido una de las temáticas que más se ha hecho énfasis en los últimos tres años. Herramientas virtuales tales como el uso de plataformas de gestión de aprendizaje que integren los materiales generados por el docente, enlaces para poder realizar las videollamadas, evaluaciones escritas, foros, e interactuar con los estudiantes, han sido las más utilizadas en las universidades. Ejemplo de ellos se encuentra Moodle (Diaz et al.,2022), Blackboard (Meléndez y Rojas 2021), Chamilo (Martin, 2022), e-Doceo, Canvas, Sakai, FirstClass entre otras.

Surgieron además herramientas virtuales que de hecho ya existían algún tiempo y que quizás no eran tan visibles, y en tiempo de pandemia cobraron mayor uso y relevancia. La gamificación, por ejemplo, que es el uso de técnicas, y dinámicas propias de actividades lúdicas o juegos, que propenden motivar y aprender de los errores en un entorno agradable. Tiene como objetivo establecer un vínculo entre el estudiante y contenido desde una perspectiva diferente, fomentando la creatividad, resolución de problemas, comunicación y colaboración (Pegalajar,2021).

La Enseñanza remota de emergencia (ERT), llegó como su nombre lo indica como una “emergencia” sin embargo a pesar de lo forzoso que fue para los docentes, ya se instaló definitivamente como una modalidad más en la educación superior. A pesar de sus bondades, existen problemáticas asociadas hacia su uso tal como las competencias docentes muy bajas a nivel digital. A ejemplo de ello, tenemos a Noruega, el cual es un país con gran estructura educativa digital, pero con baja competencia digital en sus docentes (Damsa et al, 2021) o, que los docentes universitarios tengan renuencia a cambiar sus metodologías de enseñanza (por el aumento en su

carga de trabajo) versus los docentes a nivel escolar o nivel secundario que tenían mayor predisposición a esa labor, como sucedió en Italia (Giovannella & Passarelli, 2020).

Actualmente es difícil predecir cómo se desarrollará la educación postpandemia a largo plazo. No obstante, se espera que la educación virtual sea un componente más del proceso de enseñanza aprendizaje, tal como se denomina Blended Learning, que es un modelo híbrido que combina la enseñanza presencial más la entrega de contenidos en línea, centrando la presencialidad al aprendizaje activo (Means et al, 2013). El papel de las Instituciones de educación superior será el de centrarse en el desarrollo de una educación de calidad guiada por tres objetivos: enseñanza y aprendizaje más activo, flexible y significativo, investigación científica y servicio a la comunidad en la resolución de sus más grandes necesidades.

Aterrizando un poco más en el tema que nos ocupa, la enfermería es reconocida como una profesión científica, pero con un alto componente técnico por las funciones asistenciales que ejecuta. Esto ha creado mayor ansiedad y preocupación por los docentes que imparten asignaturas de tipo teórico prácticas con contacto con el paciente, y que en virtualización debieron optar por varias estrategias para poder mermar el problema tales como: simulación clínica virtual con pacientes virtuales, esto mediante softwares especializados ,replica de experiencias clínicas, fomentar la educación interdisciplinaria, realización de videos demostrativos, y herramientas de aprendizaje colaborativo como Kahoot! (Authement y Dormire, 2020).

Ante todo, este contexto aquí presentado es que se plantea el objetivo de identificar las estrategias y herramientas en innovación educativa que se utilizan en la formación profesional de enfermería.

Métodos

Se trata de una revisión integradora cuyo objetivo fue identificar las estrategias y herramientas que utilizan los docentes en la formación de enfermería y que denoten innovación. Al ser un tema muy amplio y para no tener sesgo involucrando a países desarrollados, solo se tomaron estudios realizados en Iberoamérica. Para ello, se escogieron dos bases de datos que son las más grandes y representativas en el área de la salud que fueron SCIELO y LILACS BIREME. Las palabras clave utilizadas para la búsqueda fueron “innovación” “educación” “enfermería”.

Como criterios de inclusión se tuvieron que, los estudios sean artículos originales, de cualquier enfoque, y que tuvieran como participantes docentes o estudiantes. Adicional a ello, se tomaron los últimos 6 años (2018-2023) y que fueran de países iberoamericanos.

Como criterios de exclusión no se tomaron en cuenta estudios tales como revisiones sistemáticas, metaanálisis, ensayos, o cartas de opinión. Tampoco se tomaron artículos que enfocaran sugerencias de herramientas de innovación, o tampoco que hayan sido realizadas en nivel de bachillerato o nivel escolar.

En la base de datos SCIELO, la búsqueda proveyó como resultados 40 registros, pero luego de leer los resúmenes, se escogieron para lectura integra 13. De estos 13 posterior a lectura integra, quedaron seleccionados 4. Por otra parte, en LILACS BIREME, la búsqueda arrojó 63 artículos que tenían relación a los términos asignados, 13 que de acuerdo al resumen podrían ser tomados en cuenta, 6 que tenían mayor pertinencia a los objetivos de esta investigación. En total se integraron a la matriz de resultados 11 artículos científicos.

Gráfico 1: Registros resultantes a la búsqueda



Fuente: Búsqueda bases de datos científicas Scielo y LILACS BIREME

Resultados

Como resultado que más destaca de la revisión realizada, es que los países que sobresalen en la generación de productos científicos de esta temática en primer lugar se encuentra Brasil, y luego Chile, solo se encontró un estudio proveniente de España. Adicional a ello, predominan temas relacionados a la simulación clínica, aprendizaje basado en problemas, gamificación, y juego terapéutico.

| Tabla 1 Resultados de revisión integrativa | | | |
|--|---------------------|---|---|
| Título | Autores, Año y país | Métodos | Resultados |
| Satisfacción de los estudiantes | Muñoz et al (2023). | Encuesta tipo Likert realizada en estudiantes para evaluar la | Los estudiantes percibieron de manera favorable la implementación remota de |

| | | | |
|---|---------------------------------|---|--|
| de enfermería sobre la implementación remota de la metodología de aprendizaje y servicio para el fortalecimiento de las competencias profesionales | Chile | implementación remota de la metodología A+S. | la metodología A+S en todas las dimensiones consideradas, y destaca con mayor satisfacción (94,1%) la dimensión de aprendizaje desarrollado por los estudiantes en el área procedimental. |
| Percepciones de estudiantes de enfermería con el uso de la herramienta “Libro” de Moodle | González et al (2022) España | Estudio mixto exploratorio, realizado entre octubre y diciembre de 2020 en la Universidad de Huelva (España), mediante encuesta anónima sobre una muestra de 140 alumnos (del total de 145 estudiantes del 3º curso). | La valoración media del uso de la herramienta “Libro” fue de 9,10 sobre 10. El 92,00 % de los estudiantes se mostró satisfecho con la metodología de enseñanza y 92,90 % con la evaluación. Los estudiantes manifestaron haber mejorado su opinión sobre los contenidos gracias a la metodología empleada. |
| Artes escénicas como metodología de enseñanza para la comunicación efectiva en estudiantes de Enfermería en la Universidad de La Frontera, Chile | Araneda et al (2022) Chile | Es una investigación cualitativa exploratoria, mediante sistematización de experiencia, con una muestra no probabilística, intencionada de casos por criterio, conveniencia, conformada por 36 estudiantes. La intervención se basó en la pedagogía de Jacques Lecoq, y se desarrollaron 11 talleres en el primer semestre de 2019. | Los participantes reconocen el desarrollo de competencias genéricas, mediante el uso de las artes escénicas. Especialmente comunicación, e identifican los beneficios de la experiencia en el ámbito personal, académico y futuro profesional. |
| Innovación curricular en la educación superior: Experiencias vividas por | Guerra et al. (2018). Chile | Estudio fenomenológico, mediante entrevistas en profundidad, a veinte docentes que han participado en la formación de enfermeros. Muestreo por conveniencia y de acuerdo al criterio de saturación de los datos | Se identificó siete temas principales, dos de los cuales son analizados en este artículo: la innovación como un proceso complejo y los cambios sin cambios. |

| | | | |
|---|--|--|---|
| docentes en una Escuela de Enfermería | | | |
| Implementação de boas práticas em simulação clínica no ensino em enfermagem | Nunes et al. (2022) Brasil | Se utilizó el método cualitativo de estudio de caso, fundamentado en el Modelo de Difusión de Innovaciones de Rogers. La recopilación de los datos se realizó por medio de la observación de actividades y de entrevistas semiestructuradas grabadas con 18 personas involucradas. | Las buenas prácticas fueron consideradas necesarias, ya que contribuyen con la sistematización del diseño de la SC. Además, se consideraron beneficiosas ya que pueden impactar positivamente en la calidad del cuidado brindado por el estudiante al paciente en el ámbito de la pasantía. Sin embargo, la ausencia de formación metodológica en lo referente a la estrategia de SC, los recursos humanos insuficientes para utilizar prácticas de enseñanza nuevas y la falta de disponibilidad de tiempo del equipo para incluir cambios en sus prácticas habituales fueron consideradas barreras para la implementación de las buenas prácticas |
| Inn Innovations in the teaching-learning process of psychiatric nursing and mental health. | Tavares et al (2021) Brasil | Enfoque etnometodológico, se realizaron entrevistas individuales semiestructuradas y análisis documental según análisis de contenido. | Las prácticas docentes innovadoras se centran en el uso de metodologías activas y actividades colaborativas. |
| Metodología ativa no estágio supervisionado de enfermagem: inovação na atenção | d De Alencar et al (2020) Brasil | Se trata de un relato de experiencia en el uso de una metodología activa en la pasantía supervisada, con base en supuestos de educación basada en problemas de Paulo Freire. Como estrategia pedagógica, se utilizó la Metodología Basada en | El Arco de Maguerez permitió posibilitó una postura activa de las estudiantes involucradas, convergió con el propósito de facilitación del profesor y se tradujo en la aplicación eficaz |

| | | | |
|---|--------------------------------|--|---|
| primária à saúde | | Problemas, con base en el Arco de Maguerez. | de estrategias planeadas durante la ejecución del Arco. |
| Influência do lúdico no ensino de enfermagem: Uma pesquisa-ação | Ribeiro et al (2020) Brasil | Estudio cualitativo, clasificado como investigación-acción, desarrollado con 23 alumnos de graduación en enfermería de una universidad brasileña. Se utilizó el juego de mesa como estrategia de enseñanza. Los datos fueron recolectados por medio de la observación participante, portafolio y registros de evaluación elaborados por los alumnos de forma anónima | El juego se aplicó en dos semestres consecutivos y se evaluó positivamente como una estrategia que facilita el aprendizaje, hace comprensibles materias densas, estimula la curiosidad y el trabajo en equipo, raciocinio y esclarecimiento de dudas. |
| Ensino Do Brinquedo Terapêutico Na Graduação Em Enfermagem: Ações E Estratégias Didáticas Utilizadas Por Professores | Mar Maia (2019) Brasil | Investigación cualitativa, que utilizó el Interaccionismo Simbólico como referencial teórico y metodológico la Teoría Fundamentada en los Datos. Participaron 18 docentes y tres enfermeros, involucrados con el proceso de enseñanza del juguete terapéutico en el escenario teórico-práctico, siendo los datos recolectados por medio de observación participante y entrevista semiestructurada. | Se reveló que la movilización del profesor para enseñar el juego terapéutico en el Curso de Graduación está impregnada por constante preocupación en ofrecer y promover al alumno un aprendizaje significativo, lo que busca hacer por medio de estrategias de enseñanza que involucran dramatización de sesiones el uso de recursos audiovisuales sensibilizadores del aprendizaje, la simulación realista como innovación, la ampliación de posibilidades del uso del juego terapéutico, el represión del juego terapéutico |
| C The use of gamification to teach in the nursing field. | Castro et al (2018). Brasil | Investigación exploratoria, aplicada y de innovación tecnológica, con enfoque cualitativo y cuantitativo, desarrollada en una universidad de la región sur del país entre febrero y noviembre de 2016. Participaron | La adopción de la gamificación se consideró un enfoque interesante e innovador, como alternativa a las prácticas tradicionales y aplicable a la enseñanza de Enfermería. En el análisis cuantitativo se observó que el |

| | | | |
|--|--|--|---|
| | | profesores (5) y estudiantes de enfermería (10). | curso contempla el conjunto de criterios evaluados. |
|--|--|--|---|

Fuente: Análisis de estudios encontrados en búsqueda de bases de datos Scielo y LILACS BIREME.

Discusión

Dentro de las estrategias que mayormente predominaron como parte de la innovación educativa se encontraban las plataformas de gestión de aprendizaje en línea, simulación clínica virtual, gamificación, el juego, y las artes escénicas. En todas ellas existe preparación previa del docente, y organización previa por parte de las universidades.

Los factores que conllevan a la implementación de la innovación en la educación superior, se encontraban la capacitación o actualización permanente, normativas dentro de las instituciones o modelos metodológicos de las universidades, así como la estructura tecnológica que posean (calidad de internet, compra de licencias de softwares etc.) (Martelo y Oyola, 2020). Pero en esta revisión, el principal discurso radicaba en que la educación virtual a vista de los docentes es compleja, sobrecarga el trabajo puesto que se hay escasas de docentes, poca disponibilidad de tiempo y falta de acompañamiento en el caso de aquellos profesores que no tengan conocimiento en ello (Nunes et al 2022).

Una de las herramientas que tomó fuerza desde la pandemia, fue la gamificación. Esta permite que el aprendizaje se de en un ambiente seguro, agradable donde los errores no son causa de oprobio o juzgamiento, más bien permiten el aprendizaje de todos. Y más que nada según Castro et al (2018) motiva al estudiante a querer “ganar siempre” y que si pierde busque la manera de adquirir esos conocimientos que por no tenerlos lo hizo perder, y volver a jugar para poder ganar en otra oportunidad del juego. Citando la misma investigación, los estudiantes percibieron la actividad como divertida, interesante y con mucha interactividad.

El uso del juego como herramienta para el aprendizaje de enfermería, revela ser una estrategia bastante plausible. Según Ribeiro et al (2020) explica como la asignatura de Fundamentos de la enfermería podría ser más atrayente e interesante mediante un juego de tablero. Ellos colocaron una secuencia de 46 pasos a manera de tablero donde cada equipo avanzado con dados, y cuando llegaban a cierto espacio, encontraban preguntas referentes a la materia que debían responder los estudiantes, o encontrarse retos de búsqueda de información en sus libros o internet. Al consultar

a los estudiantes la percepción que tuvieron de esta actividad mencionaban que era divertido, productivo, que fomentaba el trabajo en equipo, y que permitía aprender de los errores de los otros equipos.

El juego terapéutico también se puede implementar en el aula de clases. Maia (2019) mencionaba que esta herramienta permite a los estudiantes recordar su infancia y por medio de ella aprender. Uso de la dramatización, disfraces, globos, juegos tradicionales de la infancia, uso de audiovisuales, simulación realista. Este método lo realizaban con la finalidad además de enseñar como poder interactuar con los pacientes pediátricos durante la hospitalización. El saber cuidar de acuerdo con las necesidades de cada paciente, en el niño, el juego no se pierde así este pasando un proceso de enfermedad.

Hablando de la dramatización o juego de roles, las artes escénicas en la formación de enfermería, según Araneda et al (2022) fomentan en el estudiante la comunicación verbal y no verbal, aumentan el desarrollo personal, brinda autoconocimiento, autoconfianza, mejora el ambiente en la clase, recrea, permite socialización y confianza también entre docente y estudiantes. Según Ormazabal et al (2019) los estudiantes consideran al juego de roles como una herramienta útil ya que les permite simular situaciones similares a las que enfrentarán en su quehacer profesional.

A nivel de Brasil, los estudios apuntaban muy frecuentemente al uso del aprendizaje basado en problemas como un método muy pertinente de la formación de enfermeros. El arco de Maguerz de forma muy específica que es una metodología de problematización, conformado por cinco pasos: teorización, hipótesis de solución, aplicación y realidad, observación de la realidad y puntos clave. Luego de realizar el proceso, surgen preguntas para el estudiante sobre lo que ha percibido, cual es el problema de mayor prioridad y cuál sería la solución (De Alencar et al 2020). El proceso tiene mucha similitud con el proceso de atención de enfermería, ya que ambos fomentan el pensamiento reflexivo y crítico.

En cuanto al uso de plataformas de gestión de aprendizaje, Moodle, tiene una sección que se denomina “Libro”, el cual se genera a partir de todo el material compartido por el docente, agrupando todos los contenidos en un solo documento. Según González et al (2022) los estudiantes percibían esta herramienta como un material completo, útil, adecuado y organizado que facilitaba el aprendizaje de la asignatura.

Finalmente, Muñoz et al (2023) resalta mucho la estrategia A+S que es la aplicación de los conocimientos de los estudiantes, al servicio de las necesidades específicas de una comunidad

contribuyendo a la solución de problemas, y así formándose en valores tales como la solidaridad. Lo interesante es que, pese a que es una actividad netamente presencial, los estudiantes pudieron realizarla en tiempos de pandemia, con muchas dificultades propias de las condiciones sanitarias vividas pero que sin embargo si cumplió con el propósito que era el aprendizaje.

Conclusión

A manera de reflexión con todo lo anteriormente presentado, para que una universidad pueda considerarse “innovadora” requiere de algunos aspectos importantes a poseer: motivación, actualización y capacitación del profesorado, estructura tecnológica como plataformas de gestión de aprendizaje, softwares de simulación clínica así como de otras temáticas referentes a la salud, y poder tener más que nada la predisposición al cambio que es algo que es duro de incentivar, puesto que la educación tradicional está muy arraigada en la mente de muchos docentes.

La gamificación, juego de roles, artes escénicas, aprendizaje basado en problemas, fueron algunos de los métodos de enseñanza aprendizaje que más se nombraron y que a la perspectiva de los estudiantes, dinamizaba las clases, creando ambientes agradables, interesantes, y divertidos. La pandemia pudo visibilizar estas estrategias y hoy después de tres años, la tendencia no ha cambiado, más bien nos ha acercado a otras tecnologías como lo es la inteligencia artificial. Otro reto más que se debe atender y usar de manera sabia, con apertura a aprender porque así es la ciencia y la humildad intelectual que caracteriza al catedrático universitario, pero eso sí, siempre respetando el principio de humanización que es característico de las ciencias de la salud, y más aún del cuidado que es la esencia de enfermería.

Referencias

1. Araneda-Gutiérrez, Gustavo, Illesca-Pretty, Mónica, Godoy-Pozo, Jessica, Cabezas-González, Mirtha, & Alveal-Barra, Camila. (2022). Artes escénicas como metodología de enseñanza para la comunicación efectiva en estudiantes de Enfermería en la Universidad de La Frontera, Chile. FEM: Revista de la Fundación Educación Médica, 25(3), 115-120. Epub 28 de septiembre de 2022.<https://dx.doi.org/10.33588/fem.253.1196>

2. Authement, R. S., & Dormire, S. L. (2020). Introduction to the Online Nursing Education Best Practices Guide. *SAGE Open Nursing*, 6, 2377960820937290. <https://doi.org/10.1177/2377960820937290>
3. Castro, T. C., & Gonçalves, L. S. (2018). The use of gamification to teach in the nursing field. *Revista Brasileira de Enfermagem*, 71, 1038-1045. <https://doi.org/10.1590/0034-7167-2017-0023>
4. Damşa, C., Langford, M., Uehara, D., & Scherer, R. (2021). Teachers' agency and online education intimes of crisis. *Computers in Human Behavior*, 121, 106793. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106793>
5. De Alencar Veiga, G., Da Conceição Araújo, M., Cauduro, F. L. F., & Andrade, J. (2020). METODOLOGIA ATIVA NO ESTÁGIO SUPERVISIONADO DE ENFERMAGEM: INOVAÇÃO NA ATENÇÃO PRIMÁRIA à SAÚDE. *Revista Baiana De Enfermagem*, 34. <https://doi.org/10.18471/rbe.v34.34857>
6. Díaz Rosabal, E. M., Díaz Vidal, J. M., Sánchez Martínez, Y., Gorgoso Vázquez, A. E., Riverón Rodríguez, G., & Tenrero Silva , N. (2022). Plataforma Moodle y la aplicación WhatsApp, recursos didácticos en tiempos de COVID-19. *Revista De Investigación En Tecnologías De La Información*, 11(23), 1–14. <https://doi.org/10.36825/RITI.11.23.001>
7. Foronda, C., & Bauman, E. B. (2014). Strategies to Incorporate Virtual Simulation in Nurse Education. *Clinical Simulation in Nursing*, 10(8), 412-418. <https://doi.org/10.1016/j.ecns.2014.03.005>
8. Giovannella, C., & Passarelli, M. (2020). The effects of the COVID-19 pandemic seen through the lens of the Italian university teachers and the comparison with school teachers' perspective. *Interaction Design and Architecture(s)*, 46, 120-136. <https://doi.org/10.55612/s-5002-046-006>
9. González-Sanz, J. D., Cervera Barajas, A., Triviño-García, M. Á., González-Sanz, J. D., Cervera Barajas, A., & Triviño-García, M. Á. (2022). Percepciones de estudiantes de enfermería con el uso de la herramienta “Libro” de Moodle. *Revista Cubana de Enfermería*, 38(2). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S0864-03192022000200006&lng=es&nrm=iso&tlng=es

10. Guerra-Guerrero, Verónica, Miño-González, Carmen G., Poblete-Troncoso, Margarita, Cofré-González, Carmen G., Ceballos-Vásquez, Paula, & Jara-Rojas, Ana. (2018). Innovación curricular en la educación superior: Experiencias vividas por docentes en una Escuela de Enfermería. *Universidad y Salud*, 20 (1), 53-63. <https://doi.org/10.22267/rus.182001.109>
11. Maia, E. B. S. (2019b, February 14). Enseña del juego terapéutico en la graduación en enfermero: acciones y estrategias didácticas utilizadas por profesores. <https://www.scielo.br/j/tce/a/9BCws8ZC7zrwz38dVbLP7sR/abstract/?lang=es>
12. Martelo, R., Franco, D., & Oyola, P. (2020). Factores que influyen en la calidad de la educación virtual. *Espacios*, 41, 352-361. <https://doi.org/10.48082/espacios-a20v41n46p29>
13. Martín, M. R. M. (2022, January 4). Tecnologías emergentes aplicado a la plataforma Chamilo y su influencia en el rendimiento académico de los recursos de estudios generales de la EPISI de la Universidad Nacional de Santa en el semestre académico 2019 – I. <https://repositorio.uns.edu.pe/handle/20.500.14278/4006>
14. Means, B., Toyama, Y., Murphy, R., & Baki, M. (2013). The Effectiveness of Online and Blended Learning: A Meta-Analysis of the Empirical Literature. *Teachers College Record*, 115(3), 1-47. <https://doi.org/10.1177/016146811311500307>
15. Muñoz-Roa, Mirna, Grant-Riquelme, Tania, Hechenleitner-Carvallo, Marcela, & Plummer-Palma, Karen. (2023). Satisfacción de los estudiantes de enfermería sobre la implementación remota de la metodología de aprendizaje y servicio para el fortalecimiento de las competencias profesionales. *FEM: Revista de la Fundación Educación Médica*, 26(2), 75-81. Epub 05 de junio de 2023. <https://dx.doi.org/10.33588/fem.262.1267>
16. Nunes, J. G. P., Freitas, P. de, Bergamasco, E. C., & Cruz, D. A. L. M. da. (2022). Implementação de boas práticas em simulação clínica no ensino em enfermagem. *Acta Paulista de Enfermagem*, 35, eAPE00347. <https://doi.org/10.37689/acta-ape/2022AO00347>
17. Ormazábal Valladares, V., Almuna Salgado, F., Hernández Montes, L., & Zúñiga Arbalti, F. (2019). Juego de roles como método de enseñanza de Farmacología para estudiantes de la carrera de enfermería. *Educación Médica*, 20(4), 206-212. <https://doi.org/10.1016/j.edumed.2018.07.001>

18. Pegalajar Palomino, M. del C. (2021). Implicaciones de la gamificación en Educación Superior: una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante. *Revista de Investigación Educativa*, 39(1), 169–188. <https://doi.org/10.6018/rie.419481>
19. Ribeiro, K. R. B., Prado, M. L. do, Silva, D. M. G. V. da, Kempfer, S. S., Bernardi, M. C., & Oliveira, S. N. de. (2020). Influência do lúdico no ensino de enfermagem: Uma pesquisa-ação. *Rev. Pesqui. (Univ. Fed. Estado Rio J., Online)*, 751-757.
20. Tavares, C. M. de M., Pastor Junior, A. de A., Paiva, L. M. de, & Lima, T. O. (2021). Innovations in the teaching-learning process of psychiatric nursing and mental health. *Revista Brasileira de Enfermagem*, 74, e20200525. <https://doi.org/10.1590/0034-7167-2020-0525>
21. UNESCO IESALC. (2020). Covid-19 y educación superior: de los efectos inmediatos al día después. Análisis de impactos, respuesta y recomendaciones. París, Francia: UNESCO. Recuperado de <http://www.iesalc.unesco.org/wp-content/uploads/2020/04/COVID-19-060420-ES-2.pdf>

© 2024 por los autores. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones de la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).