

ESTRATEGIA TÉCNICO-PEDAGÓGICA PARA LA ORIENTACIÓN DEL USUARIO, EN LOS PROGRAMAS DE SALUD DEL COMM.

TECHNICAL-PEDAGOGICAL STRATEGY FOR USER GUIDANCE, IN COMM'S COMMUNITY HEALTH PROGRAMS.

Diana Carolina Ramos Medina ⁽¹⁾, Elenith Martínez López ⁽²⁾, Yahly Beatriz Restrepo Viana ⁽³⁾

1. Microbióloga, Universidad Popular del Cesar (UPC). Especialista en Salud Ocupacional, Universidad del Norte. Instructor investigador del Centro de Operación y Mantenimiento Minero, SENA Regional Cesar. Vozsalud, Valledupar, Colombia. Dcramos@misena.edu.co
2. Enfermera, Universidad Popular del Cesar (UPC). Especialista en Gerencia en Salud Ocupacional, Universidad del Área Andina. Instructor investigador del Centro de Operación y Mantenimiento Minero, SENA Regional Cesar. Vozsalud, Valledupar, Colombia. elemar2879@hotmail.com
3. Ingeniera Química, Universidad Nacional de Colombia (UNAL). Especialista en Ingeniería Saneamiento Ambiental. Instructor investigador del Centro de Operación y Mantenimiento Minero, SENA Regional Cesar. Valledupar, Colombia. vrestrepo@sena.edu.co

RESUMEN

En el momento actual cobra gran importancia el tema de la calidad en los servicios de salud, debido a las altas cifras de peticiones, quejas, reclamos y denuncias que publica la Supersalud en abril del 2019. El objetivo de este artículo es presentar una alternativa para mejorar la orientación y la atención en los servicios de salud aplicando estrategias técnico-pedagógicas en los aprendices del COMM y de esta manera aumentar la calidad, la seguridad de los usuarios y la humanización del servicio, ya que ellos son parte activa del sector laboral. Para ello, se realizó un diagnóstico de conocimientos previos en los aprendices y se implementó la estrategia técnico-pedagógica. Se concluyó que la estrategia permite integrar conocimientos, tomar decisiones fundamentadas, trabajar en equipo y aumentar la motivación, todos ellos elementos significativos del proceso enseñanza-aprendizaje.

Palabras clave: Aprendizaje, Calidad, Formación para el trabajo, Humanización del servicio en salud, Salud.

ABSTRACT

Nowadays, the issue of quality in health services becomes very important, due to the high numbers of requests, complaints, claims and complaints published by Supersalud in April 2019. The objective of this article is to present an alternative for improving the orientation and attention in the health services by applying technical-pedagogical strategies in the COMM's apprentices. This will increase the quality, the users' safety and the humanization of the service, which are an active part of the work sector. For this, a diagnosis of previous knowledge in the apprentices is made, a pedagogical-technical strategy is therefore implemented, and the effectiveness of the strategy is evaluated. It is concluded that the strategy allows integrating knowledge, making informed decisions, working in teams and increasing motivation, all of them significant elements of the teaching-learning process.

Keywords: Learning, Quality, Work training, Humanization of the health service, Health.

1. INTRODUCCIÓN

El estudio de la calidad de la atención en salud es una preocupación de entidades internacionales en salud como la Organización Mundial de la Salud (OMS) y la Organización Panamericana de la Salud (OPS). En América Latina, en 1980, el padre de la atención en salud "Donabedian" define la calidad en salud circunscribiéndola a una propiedad de la atención médica que puede ser obtenida en diversos grados. Obtener mayores beneficios con menores riesgos para el usuario en función de los recursos disponibles y de los

valores sociales imperantes. La atención médica se da como el tratamiento que proporciona un profesional de la salud a un episodio de enfermedad claramente establecido, en un paciente dado, del cual se originan dos aspectos: el primero, como la atención técnica, que es la aplicación de la ciencia y tecnología para la resolución de un problema de salud, y el segundo, como la relación interpersonal, que es la interacción social, cultural y económica entre el profesional de la salud y el paciente. Este concepto deja de lado la percepción de calidad en la salud desde lo colectivo y se conciben que la atención de calidad en el mar-

co de la salud integral resuelve el motivo de consulta tomando en cuenta la historia, el trabajo, la vida, las necesidades y la subjetividad de los usuarios; también, potencia su autoestima, autonomía, dignidad y sus derechos [1].

Incorporar este enfoque en la atención a la salud permite otorgar un servicio de mayor calidad, ya que contextualiza a los usuarios más allá de los límites biológicos, para comprender en forma más completa el proceso salud-enfermedad y otorgar un servicio integral en el que al mismo tiempo que se posibilite el cuidado de la salud, se contribuya a reconocer los derechos y las inequidades.

Por otra parte, la utilización de la lúdica como técnica didáctica activa en el proceso de enseñanza-aprendizaje ha tenido un gran desarrollo en los últimos años, convirtiéndose rápidamente en una de las herramientas de capacitación tanto a nivel empresarial como en las universidades más importantes. La dinámica de aplicación de los juegos gerenciales se ha dado gracias a la apertura de diferentes institutos o centros de desarrollo alrededor del mundo que han sido creados por la iniciativa de universidades y empresas, los cuales se especializan en construcción de aplicaciones para juegos gerenciales.

Un caso importante para desatacar es el laboratorio creado en la Universidad de Pennsylvania¹ en Estados Unidos llamado Learning Lab, que cuenta con más de 20 juegos gerenciales clasificados en las áreas de economía, management, marketing y operaciones, apoyados en una reconocida labor investigativa y de mejoramiento continuo en las aplicaciones de sus simuladores de negocios. En el caso de Europa es reconocido el proceso que ha desarrollado la Universidad de Navarra en cooperación con la Universidad de la Rioja, en la cual se creó el juego Manager Game en 1992 aplicado inicialmente a los cursos de las facultades de ciencias económicas y administrativas, pero que se extendió en otras carreras como la ingeniería y el derecho, además de ampliarse su uso al sector empresarial.

Por ello, se hace necesario mejorar la orientación y la atención en los servicios de salud aplicando estrategias técnico-pedagógicas en los aprendices del

COMM para aumentar la calidad, la seguridad de los usuarios y la humanización del servicio, considerando que estos aprendices son parte activa del sector laboral. Este proyecto incluye un diagnóstico de los conocimientos previos de los aprendices en la prestación de los servicios de salud y la implementación de la estrategia técnico-pedagógica para el desarrollo de la competencia orientar al usuario en relación con sus necesidades y expectativas de acuerdo con políticas institucionales y normas de salud vigente, con el fin de generar igualdad de oportunidades en atención en salud sin importar los estratos sociales, grupos étnicos; realizando una verdadera inclusión social, acercando los programas de formación a los servicios de salud, y de esta manera fomentar relaciones equitativas y respetuosas con las diferentes culturas.

2. METODOLOGÍA

La investigación se realizó según estudio prospectivo, longitudinal, descriptivo, con una duración de 6 meses, el cual se ejecutó en la ciudad de Valledupar, departamento del Cesar. El universo del estudio fueron los programas de salud del COMM (Tg. Regencia de Farmacia y Tc. Servicio Farmacéutico), con una muestra de 25 aprendices tomados al azar.

La metodología se basó en el artículo científico denominado “La simulación clínica como estrategia para el desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes de medicina” [2]. Para la recolección de la información se utilizaron métodos empíricos mediante la observación, la entrevista, la encuesta, utilizando instrumentos de evaluación. Estos se aplicaron en físico a cada aprendiz.

2.1 Diagnóstico de los conocimientos previos de los aprendices en la prestación de los servicios de salud. Cuyo objetivo fue identificar las necesidades de formación de los aprendices relacionados con la competencia.

La evaluación diagnóstica se realizó el primer día de formación en la norma de competencia laboral, antes de dar comienzo al desarrollo de las actividades relacionadas con la competencia descritas en el proyecto formativo.

Al aprendiz se le aplicó un cuestionario con 9 preguntas abiertas para evaluar el dominio conceptual y normativo, y resolvió un caso relacionado con la atención en salud para evaluar el dominio procedimental y actitudinal. Durante la actividad, el instructor evaluó a cada aprendiz mediante la aplicación de una lista de chequeo como instrumentos de evaluación.

Se analizó cada una de las variables de la competencia y el grado de dominio de acuerdo con la escala siguiente:

CUMPLE: El nivel es excelente, descrita como fortaleza.

NO CUMPLE: El nivel es insuficiente, es una debilidad.

Los criterios de evaluación utilizados para realizar la evaluación fueron los descritos en la norma de competencia laboral n° 230101015, denominada “Orientar al usuario en relación con sus necesidades y expectativas de acuerdo con políticas institucionales y normas de salud vigentes”. Se aplicó y se realizó un informe de los resultados obtenidos.

2.2. Implementación de la estrategia técnico-pedagógica en los aprendices de los programas de salud en dos IPS perteneciente a la red pública de salud.

Esta estrategia nació de la búsqueda continua de nuevas herramientas, estrategias didácticas y escenarios de aprendizaje que puedan aproximar a los aprendices a contextos inmediatos a la actualidad y realidad en sí, que ayuden a los aprendices alcanzar las metas propuestas. Se escogió la estrategia lúdica como práctica pedagógica para evitar que los aprendices lo encuentren como una actividad de disfrute, usando adecuadamente su tiempo y su energía actuando y desenvolviéndose con sus propias normas y reglas que por voluntad propia acepta y cumple.

El juego implica “ser” y “hacer”, por lo que requiere de la participación activa e integral de quien lo aborda. Por su carácter holístico permite el desarrollo de la creatividad, la solución de problemas, el desarrollo de lenguajes, la determinación del rol social, el aprendizaje, la comunicación, entre otras.

La técnica utilizada consistió en simular a través de juegos manuales y de roles, en grupos de 6 aprendices, los procesos y procedimientos que se requieren para orientar los servicios de salud, según normatividad vigente y protocolos institucionales. Estos juegos de roles incluyó usuarios de las diferentes etnias influyentes en nuestra región, tales como: los yukpa, los kogui, los arhuacos, los kankuamos, los wayuu y los afrocolombianos.

En cuanto a los aspectos éticos, se tuvo en cuenta el consentimiento previo de los aprendices para participar en la investigación.

El alcance de la estrategia fue contribuir en la formación de un modelo de atención en salud pertinente a las necesidades sociales y culturales, a la cualificación de competencias propias de la orientación al usuario.

3. NUEVAS HERRAMIENTAS, ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS Y ESCENARIOS DE APRENDIZAJE.

Los cambios constantes que vive el ser humano, la sociedad y el sector productivo, han causado que las instituciones de formación para el trabajo tengan una búsqueda continua de nuevas herramientas, estrategias didácticas y escenarios de aprendizaje que puedan aproximar a los aprendices a contextos inmediatos a la actualidad y realidad en sí. En los programas de salud, es relevante que los aprendices puedan desarrollar no sólo conocimientos específicos de la disciplina, sino que se expongan a estrategias y escenarios de enseñanza para el desarrollo de competencias genéricas, como el pensamiento crítico [3]. Esta competencia se vuelve relevante para que los aprendices sean actores activos, dotados de mentes críticas que les permitan participar en sus propios procesos de reflexión orientados a la realización de tareas exitosas.

3.2. Generalidades

El “aprender haciendo” en un ambiente real de aprendizaje es una oportunidad para brindar una formación más interactiva, en cuanto experiencia lúdica, desafiante, divertida y fácilmente ajustable a necesidades y características de los estudiantes [4]. En este sen-

tido, la innovación en la atención en salud va ligada a la educación que busca también “innovar en la metodología de la enseñanza y ubicarse a la par en el desarrollo tecnológico en el área de la docencia” [5]. Por otro lado, la simulación contribuye también a la transferencia entre la teoría y la práctica [6], pues permite aplicar el conocimiento teórico multidisciplinar a situaciones simuladas de la vida real que son altamente motivadoras para los estudiantes. Contribuye, de igual manera, a potenciar un aprendizaje eficaz tanto en contenidos como en prácticas, pues la relación de sus conocimientos y experiencias facilitan vivencias cercanas al “mundo real” [7]. Otra de las características de la simulación es la generación de un espacio para la creación de conceptos, la integración de las observaciones y la resolución de problemas desde la estructura de sistemas complejos que representan el mundo real.

Por último, la simulación ofrece al docente y al estudiante la posibilidad de observar el comportamiento de los individuos bajo condiciones de presión en el aula, sin que la empresa deba asumir ningún costo por los errores cometidos por inexperiencia o desconocimiento [8]. Muchos estudios en torno a la simulación ponen de relieve su potencial para desarrollar el perfil laboral de acuerdo con los requisitos de la industria.

3.3. Simulación con juegos manuales

Los juegos gerenciales, cuyo origen se remonta al siglo XIX, con los primeros juegos de guerra, fueron usados por japoneses, británicos y americanos como entrenamiento para el desarrollo de estrategias bélicas en las dos guerras mundiales del siglo anterior. En sus orígenes, estos juegos gerenciales buscaban simular, estratégicamente, las dinámicas de acción y generar competencias para la toma de decisiones. A su vez, el juego Monopolio, inventado por Charles B. Darrow en 1933 y divulgado a gran escala un par de años después tuvo un gran impacto en la cultura y en el mundo empresarial, en cuanto permitió “disfrutar de la emoción y la tensión que producen los negocios en la realidad”, involucrando lúdicamente a los jugadores en los conceptos y experiencias que giran alrededor de las negociaciones, los impuestos, los salarios y el azar. De ahí, que el uso de los juegos y la simulación se hayan convertido en un apoyo del

aprendizaje de contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales, ya que favorecen el desarrollo de la creatividad y del pensamiento estratégico [9].

Por ejemplo, en América Latina se encuentra la experiencia del Centro de Simulación Empresarial (CE-SIEM) que nació en el año 1997 en el Departamento de Negocios y Administración del Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey como la primera universidad en Latinoamérica que usó la aplicación de los simuladores en 1963. Este centro administra, desarrolla y asesora simuladores de negocios aplicados en diferentes universidades y empresas en el mundo, ofrece un portafolio de nueve juegos gerenciales de tipo general y específico, los primeros son aplicados tanto para pequeñas y medianas empresas como para multinacionales, y los específicos se han desarrollado para afianzar conocimientos y destrezas en las áreas de mercadeo, recursos humanos y finanzas.

En países emergentes o en desarrollo la utilización de los juegos gerenciales ha sido un poco más restringido, debido a factores como: la poca difusión de estas herramientas de enseñanza en nuestros países, el apego a metodologías de enseñanza clásicas y la deficiente integración en equipos de profesores de las ciencias económicas y sociales.

Sin embargo, en Colombia la utilización de los juegos gerenciales ha mostrado avances interesantes como los que se expondrán a continuación. En términos de publicaciones uno de los primeros documentos del cual se tiene registro en Colombia sobre este tipo de herramientas de aprendizaje fue el libro Juego Gerencial escrito por la Universidad de los Andes (1975), así mismo, Van Den profesor de la Universidad Nacional de Colombia publica el libro denominado Un Juego Gerencial Colombiano catorce años después (1989), luego continuó con dos libros más en 1990 y 1997, llamados Simulación de Decisiones Gerenciales y Modelo de Simulación Gerencial respectivamente, éstos documentos han sido muy utilizados para el estudio e investigación de temas relacionados con los juegos gerenciales en Colombia.

Luego de la consulta bibliográfica en la base de datos y repositorio institucional en el Sistema de Bibliotecas

SENA, con las ecuaciones de búsqueda “Simulación con juegos manuales en salud”, “simulación para a orientación al usuario, en salud”, no se encontró información relacionada que permita desarrollar habilidades y destrezas en la orientación del usuario en los servicios de salud mediante la simulación con juegos manuales.

3.4. Competencias laborales

Zabalza define ‘competencia’ como el conjunto de conocimientos y habilidades que los sujetos necesitan para desempeñarse en actividades complejas; en este sentido, el autor descarta las actividades operativas, repetitivas o de ejecución por instrucción [10]. Por su parte, Lozano y Herrera mencionan que las competencias no solo deben ser aquellas que se limiten al conocimiento de la disciplina, sino que incorporen habilidades, actitudes y valores de forma que le permiten ejercer eficazmente una tarea profesional [10]. La educación basada en competencias promueve herramientas y soluciones en el contexto de un aprendizaje activo, interdisciplinario e integral, en un mundo en constante cambio, que responda a las “necesidades del contexto, como la construcción de mecanismos para comparar, relacionar, seleccionar, evaluar y escoger información adecuada, enfrentar nuevos lenguajes científicos y tecnológicos; resolver problemas complejos”, por lo cual ha de ser un proceso abierto y flexible de “desarrollo de aptitudes laborales donde, a partir de su identificación y normalización, se establecen los diseños curriculares, que posibilitan garantizar un desempeño laboral más efectivo y pertinente en correspondencia con las necesidades de la población y no solo con las del mundo laboral. Se sustenta en el desarrollo y valoración de diferentes actuaciones, una planificación innovadora y exige el inicio de cambios en las estrategias pedagógicas, los enfoques curriculares y roles de los actores del proceso enseñanza - aprendizaje. Requiere la utilización de situaciones de aprendizaje combinadas con la orientación del aprendizaje hacia la solución de problemas” [11].

3.5. Integración del juego en la formación a través de la simulación clínica.

El compromiso en la formación profesional integral en los programas de salud se orienta a que las instituciones de formación para el trabajo de la mano con el

sector productivo puedan crear escenarios de aprendizaje y estrategias de enseñanza que ayuden a los aprendices a desarrollar las competencias técnicas, procedimentales y actitudinales. El desarrollo de esta competencia a través de cada una de las sesiones de simulación considera la reflexión sobre el aprendizaje de la práctica en salud con la oportunidad de aplicar lo aprendido para mejorar continuamente el desempeño en diversas competencias asociadas con los objetivos educativos del área clínica. Los momentos de aprendizaje de la simulación clínica pudieran representar oportunidades latentes en las que se puede integrar el análisis, la síntesis, la evaluación y la aplicación de la información obtenida de la observación, experiencia, comunicación y la reflexión generada a través de casos simulados y/o situaciones en contextos reales de aprendizaje.

4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Luego de socializar y diligenciar el consentimiento informado de los 25 aprendices que participaron en la investigación, se realizó una descripción cualitativa de los resultados obtenidos y los hallazgos relevantes se describen a continuación:

En la Figura 1 se presentan los resultados obtenidos de la aplicación de la prueba de conocimientos previos en la que se observó que el indicador de dominio procedimental es el que más cumple y el indicador de dominio actitudinal el que menos cumple, respecto a los demás indicadores en estudio; lo que significa que las competencias actitudinales son las que debían ser reforzadas principalmente.

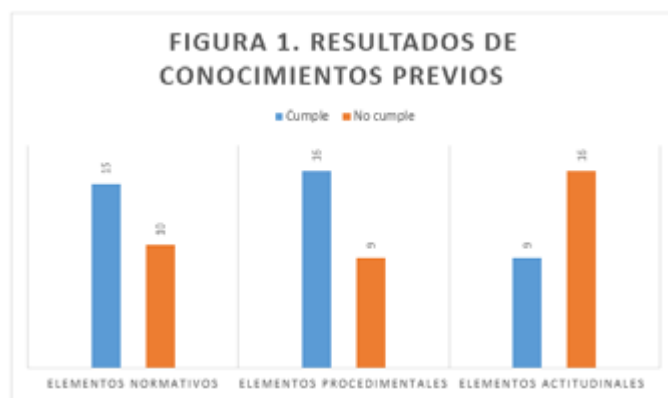


Figura 1. Resultados de conocimientos previos

Con esta evaluación se identificaron las fortalezas, aspectos a mejorar y los conocimientos de los aprendices, identificando el grado de desarrollo de ciertas competencias, con el fin de que cada aprendiz junto con el instructor identifique los resultados de aprendizaje a reforzar con el fin de adaptar el proceso enseñanza-aprendizaje a las necesidades detectadas.

Para la implementación de la estrategia técnico-pedagógica, se tuvo en cuenta la bibliografía disponible y el modelo pedagógico de la formación profesional integral y una guía de aprendizaje diseñada en el formato institucional del SENA, para facilitar su proceso de aprendizaje. Esta guía incluyó una serie de estrategias para ayudarlos a avanzar en la toma de control del proceso enseñanza-aprendizaje.

La técnica diseñada consistió en desarrollar un juego denominado +Salud a través del cual se simulaban roles, cuya consigna era “tu salud va sumando a medida que vas jugando” y en grupos de 6 aprendices aplicaron los procesos y procedimientos requeridos para orientar los servicios de salud de acuerdo con la normatividad vigente y protocolos institucionales. En estos juegos de roles se incluyeron usuarios de las diferentes comunidades vulnerables en Valledupar Cesar, tales como: Yukpa, Kogui, Arhuacos, Kankuamos, Wayuu Y Afrocolombianos.

Después, se aplicó la estrategia técnico-pedagógica en dos IPS perteneciente a la red pública de salud, donde se demostró no solo el desarrollo de habilidades y destrezas en orientación al usuario, sino que también ayudó a la aplicación y desarrollo de habilidades del pensamiento, como son el juicio clínico, análisis, toma de decisiones, resolución de conflictos y creatividad, entre otras. Los resultados indicaron que los aprendices de los programas Tecnólogo en Regencia de Farmacia y Técnico en Servicio Farmacéutico, del Centro Operación y Mantenimiento Minero, mediante la estrategia de simulación con juegos manuales, desarrollaron habilidades relacionadas al pensamiento crítico durante la ejecución de las actividades relacionadas con su formación académica.

La apropiación de habilidades en la aplicación de la estrategia fomentó la capacidad de aplicar los cono-

cimientos aprendidos, hubo una interacción más estrecha entre aprendiz e instructor en aras de alcanzar sus resultados de aprendizaje y el desarrollo de sus habilidades sociales.

Para el proceso fue necesario la guía de aprendizaje, así como la orientación constante por parte del instructor para lograr los resultados de aprendizaje propuestos. Con el análisis de la actividad realizada, los aprendices comprendieron, estudiaron y sintetizaron no solo los conocimientos, sino también afianzaron sus habilidades sociales y comunicativas, así como sus aptitudes, mejorando su respuesta en futuras situaciones similares a las que se vean enfrentados durante su vida laboral.

La estrategia de simulación con juegos manuales favoreció la evaluación y detección de aquellas competencias genéricas necesarias en la formación integral de los aprendices, puesto que permitió trasladar los conocimientos conceptuales, procedimentales y actitudinales a un ambiente controlado diseñado con objetivos específicos de formación.

5. CONCLUSIONES

La calidad de los profesionales del área de salud es una de las variables más importantes en el Sistema Obligatorio de Garantía de Calidad en Salud (SOGCS), principalmente por aumentar el uso eficiente de los recursos, reducir el riesgo de lesiones asociados con los servicios de salud ofrecidos y aumentar la satisfacción del usuario en sus demandas y/o expectativas.

La simulación permitió al aprendiz aplicar y relacionar los conceptos con la práctica, ayudaron a la formación y entrenamiento para la solución efectiva de problemas, a tomar decisiones bajo presión, a la interpretación de la normatividad y/o conocimientos, a aumentar la creatividad debido a la limitación de recursos y al manejo de situaciones incontrolables a las que se enfrentaron relacionadas con el ejercicio humanizado en la prestación de servicios de salud.

La simulación con juegos manuales con los aprendices Tecnólogo en Regencia de Farmacia y Técnico en Servicio Farmacéutico, del Centro de Operación y

Mantenimiento Minero de la Regional Cesar ubicado en Valledupar fue satisfactoria para alcanzar los resultados de la competencia relacionada con la orientación del usuario. En lo que respecta a los elementos procedimentales lograron poner en práctica lo aprendido, a identificar los distintos roles en la atención en el sistema de salud, mejorar la visión global de la problemática a nivel de la prestación del servicio y aprender a priorizar, a pesar de que durante la escenificación hubo dificultades para alcanzar óptimas condiciones de realismo para el desarrollo de ciertas estrategias según el tipo de usuario a orientar. El alcance de la estrategia fue contribuir en la formación de un modelo de atención en salud pertinente a las necesidades sociales y culturales, a la cualificación de competencias propias de la orientación al usuario.

Esta investigación es puerta abierta a la utilización de estrategias innovadoras y retadoras para optimizar el aprendizaje y desarrollo académico de los aprendices, lo que permite apuntar a los lineamientos pedagógicos institucionales.

Se recomienda mejorar los aspectos logísticos, que otorguen mayor realismo a los casos simulados, facilitando evaluar la eficacia de la estrategia técnico-pedagógica en los aprendices de los programas de salud mediante la recopilación de las evidencias de la información obtenida y la realización de un instrumento de evaluación que permita cuantificar los conocimientos de conceptos y de proceso adquiridos, con el fin de mejorar la estrategia y evaluar mejor su eficacia.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- [1] A. L. Delgado, «Evaluación de la calidad de la atención en salud, un primer paso para la reforma del sistema.,» Revista Científica Salud Uninorte, vol. 16, n° 1, 2010.
- [2] S. T. V. S. L. O. O. Johanna Lizbeth Valencia Castro, «La simulación clínica como estrategia para el desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes de medicina,» ScienceDirect, p. 8, 2016.
- [3] R. Z. Y. E. L. Oscar Eugenio Tamayo A, «El

pensamiento crítico en la educación.,» Revista Latinoamericana de Estudios Educativos, vol. 11, pp. 111-133, 2015.

- [4] M. A. F. A. F. J. Paola Osorio Villa, «El uso de simuladores educativos para el desarrollo de competencias en la formación universitaria de pregrado.,» Revista Q, vol. 7, n° 13, 2012.
- [5] D. G. C. J. U. R. Diana Cuellar Campo, «La simulacion como estrategia de aprendizaje para el contexto laboral: estado de la cuestión.,» Revista Finnova, vol. 1, n° 2, 2015.
- [6] M. C. Angulo, «La simulación como metodología para el aprendizaje de habilidades no técnicas en Enfermería,» Universidad de Valencia, abril 2016. [En línea]. Available: <https://core.ac.uk/download/pdf/71059825.pdf>. [Último acceso: 20 abril 2019].
- [7] F. V. Rodríguez, «Estrategias de enseñanza : investigaciones sobre didáctica en instituciones educativas de la ciudad de Pasto.,» Universidad de la Salle, 2010. [En línea]. Available: <http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/fce-unisalle/20170117011106/Estrategias.pdf>. [Último acceso: 12 mayo 2019].
- [8] A. P. Rojas, «Evaluación de competencias profesionales en salud.,» Revista Facultad de Medicina, vol. 61, n° 1, pp. 53 - 70, 2012.
- [9] M. M. R. M. A. A. C. Jaime Plata Bogoya, «Impacto de los juegos gerenciales en los programas de administración de empresas como herramienta pedagógica.,» Revista Facultad de Ciencias Económicas: Investigación y Reflexión, vol. 17, n° 1, 2009.
- [10] R. S. S. P. B. F. O. A. L. G. M. María Josefina Vidal Ledo, «Educación basada en competencias,» Educación Médica Superior, Vols. %1 de %2versión On-line, n° ISSN 1561-2902, p. 2016.
- [11] B. J. B. L. R. S. Maritza Ruiz de Vargas, «Competencias laborales y la formación Universitaria.,» Universidad del Norte, 2015. [En línea]. Available: <https://www.redalyc.org/pdf/213/21301603.pdf>. [Último acceso: 2019 15 marzo].

NO TOCAR
EL CIRCUITO
POR FAVOR