

Plantilla de presentación de trabajos

MODALIDAD: RELATO DE BUENAS PRÁCTICAS

A. Título del trabajo

Del aula tradicional a la Farmacia Simulada: juego de roles para la enseñanza de Biofarmacia.

B. Dimensión y Eje temático

Dimensión: Transformación Educativa

Eje temático: A. Experiencias educativas, aprendizaje e innovación en la enseñanza

C. Autores/as del trabajo

1. Maria Julia Mora*

(Departamento de Ciencias Farmacéuticas, Facultad de Ciencias Químicas, UNC - mjmora@unc.edu.ar)

2. Marina Monserrat Marcos Valdez

(Departamento de Ciencias Farmacéuticas, Facultad de Ciencias Químicas, UNC - marina.marcos.valdez@unc.edu.ar)

3. Norma Rebeca Sperandeo

(Departamento de Ciencias Farmacéuticas, Facultad de Ciencias Químicas, UNC - norma.sperandeo@unc.edu.ar)

D. Palabras clave

Aprendizaje situado; Farmacia simulada; Juego de roles.

E. Resumen

Marco institucional

El propósito de este relato es compartir una experiencia lúdica desarrollada en el marco del , de la asignatura Biofarmacia.

Esta se dicta en el último año de la carrera de Farmacia de la Facultad de Ciencias Químicas de la UNC. Y, si bien Biofarmacia es de carácter electivo, la mayoría de los estudiantes opta por cursarla, por lo que la matrícula es de unos 45-60 estudiantes distribuidos en 3 o 4 comisiones de trabajo en turnos mañana, tarde y noche.

La actividad práctica tiene como objetivos educacionales integrar y consolidar conocimientos centrales de la

Biofarmacia, tales como biodisponibilidad, bioequivalencia, intercambiabilidad de medicamentos e interacciones medicamentosas, articulándolos con la futura práctica profesional. Como en 2025, en la FCQ, se inauguró la primera Farmacia Simulada de Argentina, la actividad se trasladó desde las tradicionales salas de cómputos hacia dicha aula. Ello permitió realizarla en un nuevo entorno formativo que recrea el ámbito real de desempeño profesional farmacéutico.

Narración de la experiencia y justificación del por qué de la innovación

La propuesta educativa consistió en implementar el juego de roles y la elaboración de folletos informativos para pacientes con el propósito de promover el aprendizaje significativo.

La actividad se diseñó desde el enfoque del “aprendizaje situado”, buscando que los estudiantes relacionen los contenidos de la asignatura y la carrera, con situaciones concretas del ejercicio profesional, y además, practiquen comunicación interpersonal paciente /farmacéutico, una competencia clave para los profesionales farmacéuticos

La actividad se organiza de la siguiente manera:

- Los estudiantes conforman duplas de trabajo, según afinidad.
- Se presentan casos de interacciones medicamentosas e intercambiabilidad de medicamentos en formato de tarjetas.
- Cada dupla analiza y resuelve dos casos a personificar, utilizando para ello las clases teóricas de la asignatura, bibliografía impresa y fuentes digitales validadas.
- Juego de roles: ante el grupo, los integrantes de cada dupla asumen alternadamente el rol de farmacéutico y paciente que asiste a la farmacia, brindando consejo farmacéutico sobre los casos asignados.
- Posterior a las dramatizaciones, se realiza un intercambio reflexivo guiado por las docentes, donde se problematizan decisiones, refuerzan conceptos y destacan fortalezas.
- Complementariamente, cada dupla elabora un folleto informativo destinado a pacientes sobre prevención de interacciones medicamentosas o criterios de intercambiabilidad, traduciendo contenidos técnicos a un lenguaje accesible.

Análisis de resultados (si se implementó)/ Resultados esperados (en caso de que no se haya implementado aún)

Al finalizar la asignatura se implementó una encuesta general, anónima y voluntaria en línea que incluyó ítems específicos sobre el Seminario N° 4. Los resultados evidenciaron una valoración positiva de la actividad. Los estudiantes destacaron que la actividad les permitió “simular el diálogo con el paciente” y anticipar situaciones propias del ejercicio profesional. Señalaron especialmente el desarrollo de habilidades comunicacionales y la posibilidad de fundamentar decisiones terapéuticas con mayor seguridad.

La instancia de debate posterior fue considerada uno de los momentos más enriquecedores, al permitir confrontar distintas posturas y consensuar criterios. En cuanto a la utilización de la Farmacia Simulada, los estudiantes valoraron su realismo y recursos tecnológicos. Como aspecto a mejorar, se mencionó la extensión



temporal del seminario.

En conjunto, la evidencia cualitativa muestra una mejor integración entre teoría y práctica y un fortalecimiento de competencias profesionales.

Reflexiones acerca de la experimentación (realizada o proyectada)

La experiencia confirma que el juego de roles en un entorno contextualizado favorece la apropiación significativa de contenidos y el desarrollo de competencias comunicacionales, éticas y técnicas. Entre los desafíos se identifican la optimización de tiempos y la necesidad de sistematizar criterios de evaluación del desempeño en la simulación.

Como proyección, se prevé ampliar los escenarios incorporando casos de mayor complejidad. Consideramos que esta estrategia contribuye a formar farmacéuticos críticos, capaces de fundamentar decisiones y promover el uso racional y seguro de medicamentos.

F. Referencias bibliográficas

1. Santoro Erbeta, J. A., & Visentin, M. E. (2021). *El role playing como herramienta para dinamizar la clase universitaria: Caso empresa Yakuza*. En *Repensar el aula* (pp. 123–133). Facultad de Ciencias Económicas, Universidad Nacional de La Plata.
2. Pons García, L., & Sonsoles de Soto García, I. (2020). Evaluación de una propuesta de aprendizaje basado en juegos de rol llevada a cabo en la asignatura de Cultura Científica de Bachillerato. *Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, 19(39), 123–144.
3. Kerr, A., Strawbridge, J., Kelleher, C., Barlow, J., Sullivan, C., & Pawlikowska, T. (2021). *A realist evaluation exploring simulated patient role-play in pharmacist undergraduate communication training*. *BMC Medical Education*, 21, 325.
4. Hope, D. L., Rogers, G. D., Grant, G. D., & King, M. A. (2021). *Experiential learning in a gamified pharmacy simulation: A qualitative exploration*. *Pharmacy*, 9(2), 81.
5. Fejzic, J., & Barker, M. (2015). *Implementing simulated learning modules to improve students' pharmacy practice skills and professionalism*. *Pharmacy Practice*, 13(3), Article 583.
6. Ormazábal Valladares, V., Almuna Salgado, F., Hernández Montes, L., & Zúñiga Arbaltid, F. (2019). *Juego de roles como método de enseñanza de farmacología para estudiantes de enfermería*. *Educación Médica*, 20(4), 206–212.