



Un abordaje al proceso enseñanza aprendizaje en estudiantes de Enfermería y el uso de juegos didácticos

An approach to the teaching-learning process in Nursing students and the use of didactic games

Juan Leonardo Pacios Dorado¹ <https://orcid.org/0000-0003-1539-7904>

Miguel Enrique Barroso Fontanals² <https://orcid.org/0000-0003-3291-7457>

Israel Antonio Arcaya Folgar³ <https://orcid.org/0009-0002-6241-210X>

¹Estudiante de 3er Año de Licenciatura en Enfermería, Alumno Ayudante en Enfermería en Urgencias y Emergencias, Universidad de Ciencias Médicas de Santiago de Cuba. Filial “Julio Trigo López”, Palma Soriano, Santiago de Cuba. Cuba.

²Estudiante de 3er Año de Medicina, Alumno Ayudante de Medicina Física y Rehabilitación, Universidad de Ciencias Médicas de Santiago de Cuba, Facultad de Medicina #1, Santiago de Cuba, Cuba.

³Estudiante de 1er Año de Técnico Superior de Ciclo Corto en Enfermería, Universidad de Ciencias Médicas de Santiago de Cuba. Filial “Julio Trigo López”, Palma Soriano, Santiago de Cuba. Cuba.

Autor para correspondencia: Juan Leonardo Pacios Dorado jlpd2018@nauta.cu

RESUMEN

La educación superior implica un método de instrucción diferente donde se realizan mejoras que impactan positivamente en el binomio enseñanza-aprendizaje. Una de las herramientas didácticas que cada vez se utiliza más es el aprendizaje basado en juegos. El objetivo actual de la enseñanza universitaria de enfermería es desarrollar enfermeras reflexivas y proactivas que sean capaces de identificar y resolver con precisión los problemas relacionados con la atención al paciente. Los profesores deben enfatizar los componentes cruciales de la Didáctica para lograr esto. El objetivo de este artículo es proporcionar reflexiones sobre el uso del juego

didáctico en el proceso de enseñanza-aprendizaje de estudiantes universitarios de enfermería. A lo largo de la vida de un adulto, lo lúdico está presente. En este sentido, no existe un límite de edad superior para utilizar el juego como herramienta didáctica. El juego didáctico fomenta un enfoque interdisciplinario en el que participan tanto profesores como alumnos, eliminando así una interrelación innecesaria entre las distintas materias. Dado que están conectados a la práctica desde la educación en el trabajo desde los primeros años de formación, los juegos didácticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje también permiten que los estudiantes desarrollen habilidades que incorporarán a su accionar cotidiano así como valores. El juego didáctico, que es visto como una herramienta para ser utilizada en el proceso de enseñanza-aprendizaje, favorece la creciente independencia cognitiva y creativa, y su uso ayuda a los estudiantes universitarios de enfermería a recibir una formación integral.

Palabras claves: Enfermería, Proceso Enseñanza Aprendizaje, Gamificación

ABSTRACT

Higher education implies a different instruction method where improvements are made that have a positive impact on the teaching-learning binomial. One of the didactic tools that is being used more and more is game-based learning. The current objective of university nursing education is to develop thoughtful and proactive nurses who are capable of accurately identifying and solving problems related to patient care. Teachers must emphasize the crucial components of Didactics to achieve this. The objective of this article is to provide reflections on the use of the didactic game in the teaching-learning process of nursing university students. Throughout the life of an adult, the playful is present. In this sense, there is no upper age limit to use the game as a teaching tool. The didactic game promotes an interdisciplinary approach in which both teachers and students participate, thus eliminating an unnecessary interrelationship between the different subjects. Since they are connected to the practice from education at work from the first years of training, didactic games in the teaching-learning process also allow students to develop skills that they will incorporate into their daily actions as well as values. The didactic game, which is seen as a tool to be used in the teaching-learning process, favors growing cognitive and creative independence, and its use helps university nursing students to receive comprehensive training.

Keywords: Nursing, Teaching Learning Process, Gamification

INTRODUCCIÓN

La idea moderna del aprendizaje en la educación médica superior en Cuba es que se da con el fin primordial de ayudar a formar la personalidad del estudiante en su totalidad. Esta formación está organizada por varios componentes teóricos y métodos de aplicación de los conocimientos, entre otros aspectos, así como estrategias de actuación profesional que se apeguen a la cultura de las normas y valores de la organización. ¹

Una mirada fresca a la educación superior implica un nuevo método de instrucción que se traduce en mejoras en el binomio enseñanza-aprendizaje. El cambio de énfasis de un enfoque en la enseñanza a uno en el aprendizaje es un componente crucial de la enseñanza universitaria innovadora. De esta forma, el papel principal del docente es ayudar y orientar al alumno para que pueda acceder intelectualmente a las ideas y prácticas profesionales de una disciplina en particular. ²

Como respuesta a los sistemas educativos obsoletos, surgen nuevas metodologías que involucran al alumno de forma activa en el proceso de aprendizaje. Esta iniciativa se basa en tener en cuenta la motivación intrínseca del alumno a la hora de avanzar desde el docente; un mayor rendimiento de los estudiantes está motivado por el papel del profesor, los materiales y el proceso que utiliza. ³

Dado que los estudiantes son los principales protagonistas de la educación superior, lo que exige prestar atención a los componentes cognitivos, los docentes, en opinión compartida con Mercado Elgueta C et al., deben utilizar didácticas educativas que faciliten a los estudiantes aprender a hacer y aprender colaborativamente con sus pares, así como el aprendizaje afectivo-motivado. ²

El *game-based learning* o aprendizaje basado en los juegos es una de las herramientas didácticas que cada vez se utiliza con más frecuencia; es una dinámica que fomenta el aprendizaje colaborativo, con un enfoque cercano a situaciones del mundo real, fomentando la motivación y promoviendo la superación personal en los estudiantes. ⁴

Los juegos pueden ser utilizados en propuestas de conocimiento por su adaptabilidad, siempre que se tenga en cuenta lo que se quiere transmitir y se refleje el objetivo educativo implícito en el proceso de enseñanza-aprendizaje. No hay nada más satisfactorio que evaluar a un joven estudiante y hacerle sugerencias que le faciliten cumplir con los requisitos establecidos por sus profesores sin estrés y de una manera amena. ⁵

El método científico en sus diversas modalidades de manera suficiente para promover el desarrollo profesional; también deben ser activos, superar desafíos, implementar lo aprendido, relacionar la teoría con la práctica y, finalmente, deben basar sus acciones en principios sólidos. La tarea actual en la docencia universitaria de enfermería es formar Enfermeras reflexivas, analíticas, proactivas, capaces de identificar y resolver adecuadamente los problemas en el cuidado de las personas, de sus propias situaciones y del contexto. Los profesores deben enfatizar los componentes vitales de la Didáctica para lograr esto con la garantía tanto del rigor académico como de los altos estándares de calidad.⁶

En línea con lo anterior, los autores sugieren que una reflexión sobre el uso de juegos didácticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de estudiantes universitarios de enfermería como objetivo principal de la investigación.

DESARROLLO

El juego y el aprendizaje siempre han estado estrechamente relacionados, y muchas teorías e instituciones educativas consideran que los juegos son la mejor manera de enseñar y aprender. El juego ha existido durante toda la historia humana, desde la antigüedad hasta el presente.⁷

Los juegos didácticos son una técnica participativa dirigida a desarrollar métodos de dirección y conducta adecuados en los estudiantes, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación, según Beltrán et al. en su investigación.⁸

A pesar de que muchas personas ven los juegos como "cosas de niños", Álvarez MM afirma que el juego persiste en las personas incluso cuando envejecen. Como resultado, el juego se puede utilizar como herramienta de enseñanza a cualquier edad. Sirven para animar el salón de clases y enfocar la atención de los estudiantes en las lecciones que se están enseñando. Por ello, son apropiados para todas las edades y niveles educativos. Para lograr esto, es necesario adaptar la actividad a la etapa de desarrollo del aprendiz para darle la motivación y las herramientas cognitivas necesarias para enfrentar el desafío.⁹

Por otro lado, Santana SS et al afirman que para lograr la adquisición consciente de los contenidos se debe estimular la actividad mental, y se sabe que cada acción táctica de un juego tiene un vínculo con las cualidades

físicas, mentales e intelectuales, la formación de habilidades y la asimilación de conocimientos de forma flexible. Por este motivo, el juego siempre será una vía fundamental para animar a los alumnos a aplicar los conocimientos de forma creativa, con una deliberación metódica. ¹⁰

Asimismo, Ortiz Ocaña AL considera que el juego didáctico fomenta un abordaje interdisciplinario en el que participan tanto docentes como estudiantes, erradicando una interrelación innecesaria entre las diversas materias. Diseñar estructuras participativas es fundamental para mejorar la cohesión del grupo en el aula, superar las diferencias formativas y elevar la responsabilidad de los alumnos en el aprendizaje profesional.

11

De acuerdo con la investigación de Corrales González N et al., los maestros suelen usar muy poco los juegos educativos porque no son conscientes de todos los beneficios, la variedad de entornos en los que se pueden usar y los objetivos que estos juegos pueden ayudar a los estudiantes a lograr. ¹²

Sobre la base de lo anterior resulta oportuno destacar los objetivos de la utilización de los juegos didácticos según Ortiz Ocaña AL: ¹¹

- Enseñar a los estudiantes a tomar decisiones ante problemas profesionales que pueden surgir en la práctica laboral.
- Garantizar la posibilidad de la adquisición de una experiencia profesional práctica del trabajo colectivo y el análisis de las actividades técnicas organizativas de los estudiantes.
- Contribuir a la asimilación de los conocimientos técnicos teóricos de las diferentes asignaturas y la especialidad, partiendo del logro de un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje profesional.
- Preparar a los futuros especialistas en la solución de los problemas de las actividades profesionales.

Muchos autores enumeran los siguientes beneficios de los juegos didácticos: la adquisición o revisión de conocimientos, el desarrollo de habilidades o aprendizaje de las mismas, el desarrollo de habilidades generalizadas y capacidades profesionales en el orden práctico, la adquisición, ampliación, profundización e intercambio de conocimientos profesionales, conjugando la teoría con la práctica de forma vivencial, activa y dinámica, la mejora de las relaciones interpersonales, la formación de hábitos de convivencia. ^{11, 13}

Entender que la adquisición de conocimientos sustanciales es uno de los ejes fundamentales durante la formación de los profesionales es importante para el campo de la enfermería. ¹⁴

Es opinión de los autores que el uso de juegos didácticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes universitarios de enfermería posibilita también la consolidación de valores así como el desarrollo de habilidades en los estudiantes que incorporarán a su actuar cotidiano, ya que desde el primer año de formación están vinculados a la práctica desde la educación en el trabajo, si el estudiante es capaz de adquirir los conocimientos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, brindaría una mejor atención a los pacientes.

En la literatura consultada se pueden encontrar estudios sobre juegos didácticos que han sido creados y/o utilizados en diversos cursos de enfermería. Todos estos estudios coinciden en que los juegos son una herramienta didáctica eficaz que aumenta el compromiso y la interacción de los estudiantes para mejorar el aprendizaje.¹⁵⁻¹⁸

Aunque hay investigaciones sobre juegos didácticos en enfermería, los autores creen que aún son insuficientes.

CONCLUSIONES

El juego didáctico, que es visto como una herramienta para ser utilizada en el proceso de enseñanza-aprendizaje, favorece el aumento de la independencia cognitiva y creativa y su uso ayudan a que los estudiantes universitarios de enfermería reciban una formación integral.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Toledo Méndez MA, Cabrera Ruiz II. Corrientes psicológicas determinantes de la concepción del aprendizaje en la enseñanza médica superior. *RevEducación Médica Superior*. [Internet]. 2017 [citado 11 de Mayo de 2023];31(4), 1-14. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S086421412017000400023&lng=es&tlng=es
2. Mercado Elgueta C, IllescaPretty M, Hernández Díaz A. Relación entre estrategias de aprendizaje y rendimiento académico: estudiantes de enfermería, Universidad Santo Tomás [Internet] 2019 [citado 11 de Mayo de 2023]; 16(1)
3. Prieto-Peinado, M., Rey Pérez, J., &Pecoraio, S. Nuevas metodologías para el fomento del aprendizaje autónomo y colaborativo del estudiante en el conocimiento teóricopráctico de la arquitectura. En F.J. Egea González, J.J. Gázquez Linares (Ed.), *Innovación Docente e Investigación en Ingeniería y Arquitectura*. Vol. II (pp. 173-188). Madrid: Dykinson [Internet] 2019 [citado 11 de Mayo de 2023]
4. Rodríguez I, González R, Morales G, Azpeleta C, Monreal D, Fernández R et al. El aprendizaje a través del juego como herramienta en el diseño de actividades de valor añadido en un currículo integrador de Ciencias Biomédicas Básicas. [Internet]. 2017 [citado 11 de Mayo de 2023]; 20(1): 23-28. Disponible en: http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S201498322017000100023&lng=es.
5. Pers H Guía de metodologías participativas y juego educativo. [Internet]. 2009 [citado 11 de Mayo de 2023] Disponible en:<https://www.oitcinterfor.org/recursodid%C3%A1ctico/gu%C3%ADa-metodolog%C3%ADas-participativas-juego-did%C3%A1ctico-fautapo>
6. Chambi Choque AM, Manrique Cienfuegos J, Espinoza Moreno TM. Estilos de aprendizaje y rendimiento académico en internos de enfermería de una universidad pública peruana. *Rev. Fac. Med. Hum*. [Internet] 2020 [citado 11 de Mayo de 2023]; 20(1):43-50. Disponible en:
7. Carpio Lozada B. Desarrollo de la atención selectiva a través del juego en estudiantes de educación superior. *Comuni@cción*, [Internet] 2020 [citado 11 de Mayo de 2023]11(2), 131-141. Disponible en: <https://dx.doi.org/10.33595/2226-1478.11.2.425>
8. Beltrán DÍa OK, Parrado Moreno DM. El Juego como Estrategia Educativa para el Uso Adecuado de Medicamento en el Contexto Escolar. [Internet] 2020 [citado 11 de Mayo de 2023].Disponible en:

https://scholar.google.com/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=EL+JUEGO+COMO+ESTRATEGIA+EDUCATIVA+PARA+EL+USO+ADECUADO+DE+MEDICAMENTOS+EN+EL+CONTEXTO+ESCOLAR&btnG

9. Álvarez MM. El juego en la universidad: relato de una experiencia. [Internet] 2010 [citado 11 de Mayo de 2023]. Disponible en: <https://www.researchgate.net/publication/43075664>
10. Santana Roberta SS, Ribeiro Rui AS, Marin NG. Uso de juegos en la enseñanza de la tabla periódica para estudiantes indígenas. [Internet] 2018 [citado 12 de Mayo de 2023]. Disponible en: <http://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/TED/article/view/8721>
11. Ortiz Ocaña AL. Los juegos didácticos en la educación técnica y profesional. [Internet] 2003 [citado 12 de Mayo de 2023] Disponible en: <https://www.monografias.com/trabajos13/juegid/juegid.shtml>
12. Corrales González N, Suárez Perdomo R, Gutiérrez Ruíz MM. Juego didáctico para la comprobación del conocimiento para la asignatura de Historia de Cuba. [Internet] 2020 [citado 12 de Mayo de 2023] Disponible en: <http://edumedholguin2020.sld.cu/index.php/edumedholguin/2020/paper/download/309/372>
13. Montero Herrera B. Aplicación de juegos didácticos como metodología de la enseñanza: Una revisión de la literatura. Pensamiento Matemático [Internet] 2017 [citado 13 de Mayo de 2023]; 7 (1). Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6000065>
14. Millán Arteag EG. La práctica hospitalaria en los estudiantes universitarios de enfermería. Propuesta de protocolo de investigación. Dilemas contemporáneos: educación, política y valores. Internet] 2021 [citado 13 de Mayo de 2023]; 8 (2), Disponible en: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-78902021000100012&script=sci_arttext
15. Alonso López AI, Martínez Fernández ME, Presa Liébana C, Casares Vázquez AM, González Castro MP. Los juegos experimentales de aula: una herramienta didáctica en cuidados paliativos. Rev. esc. enferm. USP [Internet]. 2018 [citado 13 de Mayo de 2023].; 52: Disponible en: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0080-62342018000100402&lng=en
16. Medialdea Wandossell MJ, Medina Prieto FM, Segundo Iglesias MC, Schwarz Rodríguez M, Dueñas Rodríguez MA, Bocchino A. Metabolo-cinc: un juego de mesa como alternativa para el aprendizaje del metabolismo para estudiantes de enfermería. [Internet] 2017 [citado 13 de Mayo de 2023] Disponible en: <https://indoc.uca.es/articulos/sol-201700082781-tra.pdf>

17. Ramírez Cerón GG. La familia y el juego como estrategia de aprendizaje a distancia durante la pandemia del Covid-19 en México: Una propuesta desde la enseñanza universitaria en ciencias de la salud. Revista de Educación a Distancia. [Internet] 2021[citado 13 de Mayo de 2023]; 65 (21). Disponible en: <https://revistas.um.es/red/article/view/456231>
18. Robles Mirabal V, Castillo Morejón I, González Ortega DM. El juego didáctico desde una concepción desarrolladora del aprendizaje en estudiantes de enfermería.2019. Asociación de pedagogos de cuba. Evento Internacional Educación y Sociedad ISBN: 978-959-18-1282-7