

Titulo: Juegos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje en estudiantes universitarios de Enfermería: una mirada reflexiva

Armando Estrada García ^I, Zuleika Zuaznabar Díaz^{II}, Violeta Robles Mirabal ^{III}, Idalmis Castillo Morejón^{IV}, Catalina Adelina Serrano Díaz ^V

^I Licenciado en Enfermería. Espc de 1er Grado en Enfermería Comunitaria. Profesor Auxiliar. Investigador Agregado. Metodólogo de Postgrado. FCMM "Juan Guiteras Gener". Matanzas, Cuba. Correo electrónico: armandoge.mtz@infomed.sld.cu

^{II} Licenciada en Enfermería. Profesora Asistente. Dirección Municipal de Salud de Pedro Betancourt, Matanzas, Cuba. Correo electrónico: sumpb.mtz@infomed.sld.cu

^{III} Licenciada en Enfermería. Máster en Ciencias de la Educación Superior. Profesora Auxiliar. Investigador Agregado. FCMM "Juan Guiteras Gener". Matanzas, Cuba. Correo electrónico: violeta.mtz@infomed.sld.cu

^{IV} Licenciada en Enfermería. Profesora Asistente. FCMM "Juan Guiteras Gener". Matanzas, Cuba. Correo electrónico: Idalmis0723@nauta.cu

^V Licenciada en Enfermería. Máster en Ciencias de la Educación Superior. Profesora Auxiliar. Investigador Agregado. FCMM "Juan Guiteras Gener". Matanzas, Cuba. Correo electrónico: adelinasd.mtz@infomed.sld.cu

Resumen

La educación superior implica un enfoque diferente de la docencia en la cual se produzcan cambios que incidan de manera positiva en el binomio enseñanza aprendizaje. El aprendizaje basado en el juego es uno de los recursos didácticos que se están utilizando cada vez con más frecuencia. La tarea actual en la enseñanza universitaria de Enfermería es formar enfermeros reflexivos, proactivos, capaces de identificar adecuadamente y resolver los problemas en el cuidado de las personas. Para lograrlo los profesores deben reforzar los aspectos esenciales de la Didáctica. El objetivo del presente artículo es reflexionar sobre el uso de los juegos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje en estudiantes universitarios de Enfermería. Lo lúdico acompaña el ser humano a lo largo de toda su vida adulta. En este sentido, no hay límite de edad para que se utilice el juego como recurso

pedagógico. El juego didáctico favorece un enfoque interdisciplinario en el que participan tanto los profesores como los estudiantes y elimina así una interrelación vacía entre las diversas asignaturas. Los juegos didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje permite además consolidar valores así como desarrollar habilidades en los estudiantes que irán incorporando en su actuar diario, pues desde los primeros años de formación están vinculados a la práctica desde la educación en el trabajo. El juego didáctico considerado como una herramienta a utilizar en el proceso de enseñanza aprendizaje, favorece a elevar la independencia cognoscitiva y creadora, su uso contribuye a una formación holística en los estudiantes universitarios de Enfermería.

Palabras clave: Juegos didácticos; proceso enseñanza aprendizaje; Enfermería

Introducción

La concepción contemporánea del proceso de aprendizaje en la enseñanza médica superior cubana transcurre bajo el propósito esencial de contribuir a la formación integral de la personalidad del estudiante, dicha formación se encuentra estructurada por los diferentes elementos teóricos y procedimientos para la utilización del conocimiento, entre otros aspectos, así como por los modos de actuación profesional de acuerdo con normas y valores de la cultura organizacional. ⁽¹⁾

Una nueva mirada en la educación superior implica un enfoque diferente de la docencia en la cual se produzcan cambios que incidan de manera positiva en el binomio enseñanza-aprendizaje. Un factor clave en la innovación docente universitaria radica en desplazar su punto de gravedad desde el énfasis en la enseñanza hacia la prioridad del aprendizaje. De este modo, la principal función del docente es facilitar y guiar al estudiante para que pueda acceder intelectualmente a los contenidos y prácticas profesionales de una determinada disciplina. ⁽²⁾

Frente a los antiguos sistemas de aprendizaje surgen nuevas metodologías que sitúan al estudiante en un papel activo frente al aprendizaje. Esta iniciativa parte de considerar la motivación del estudiante intrínseco al proceder del docente; un mayor rendimiento del estudiante es motivado por el papel del docente, de los materiales y del proceso que utiliza. ⁽³⁾

En opinión compartida con Mercado Elgueta C et al ⁽²⁾ el profesorado debe emplear didácticas educativas que faciliten aprender a hacer y aprender de forma colaborativa junto a sus iguales, puesto que el principal protagonista en la Educación Superior es el alumnado, que implica atender a los componentes cognitivos y afectivo-motivacionales del aprendizaje.

II Jornada Científica Virtual de Enfermería en Ciego de Ávila 2022

El aprendizaje basado en el juego es uno de los recursos didácticos que se están utilizando cada vez con más frecuencia, es una dinámica que promueve el aprendizaje colaborativo, con un abordaje próximo a las situaciones reales, incentivando la motivación y fomentando la superación en los estudiantes. ⁽⁴⁾

Los juegos por su versatilidad pueden ser utilizados en propuestas del conocimiento, siempre que se tenga en cuenta qué es lo que se quiere transmitir y plasmando el objetivo educativo implícito en el proceso de enseñanza aprendizaje. Nada más satisfactorio que evaluar a un joven estudiante con propuestas que le faciliten encontrarse con los elementos ofrecidos por sus docentes sin tensiones y de manera agradable. ⁽⁵⁾

La tarea actual en la enseñanza universitaria de Enfermería es formar Enfermeros reflexivos, analíticos, proactivos, capaces de identificar adecuadamente y resolver los problemas en el cuidado de las personas, de sus situaciones propias y del contexto; haciendo uso del método científico en sus diversas modalidades de manera suficiente para promover el desarrollo profesional; también deben ser activos, superar desafíos, poner en ejecución lo aprendido, relacionar la teoría con la práctica, y finalmente deben basar sus acciones en teorías y sistemas sólidos que orienten su actuar, ⁽⁶⁾ para lograrlo, los profesores deben reforzar los aspectos esenciales de la Didáctica, de forma tal que se garantice la calidad y el rigor académico.

En correspondencia con lo anterior los autores plantean como objetivo de la investigación reflexionar sobre el uso de los juegos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje en estudiantes universitarios de Enfermería.

Desarrollo

A lo largo de la historia, el juego y el aprendizaje han estado íntimamente ligados; son numerosas las teorías y escuelas que parten del juego como base ideal del aprendizaje. Desde la antigüedad hasta la actualidad el juego está presente a lo largo de toda la vida del hombre. ⁽⁷⁾

Según Beltrán et al ⁽⁸⁾ en su investigación para Flores "los juegos didácticos son una técnica participativa encaminada a desarrollar en los alumnos métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación".

Álvarez MM ⁽⁹⁾ expresa que apesar de que muchos consideren los juegos "cosa de niños", lo lúdico acompaña el ser humano a lo largo de toda su vida adulta. En función de eso, no hay límite de edad para que se utilice el juego como recurso pedagógico. Ellos son una forma de

II Jornada Científica Virtual de Enfermería en Ciego de Ávila 2022

dinamizar la clase y atraer la atención del alumno para el aprendizaje. Por lo tanto, pueden usarse en todos los niveles de enseñanza y para todas las edades. Para ello, es necesario adecuar la actividad a la etapa de desarrollo del aprendiz, de modo que él pueda sentirse motivado por el desafío y con condiciones cognitivas de superarlo.

Por otra parte Santana SS et al⁽¹⁰⁾ refieren que en el proceso de enseñanza para lograr una adquisición consciente de los contenidos, hay que estimular la actividad mental y se sabe que cada acción táctica de un juego tiene un enlace con las cualidades físicas, psíquicas, intelectuales, la formación de habilidades y la asimilación de conocimientos de forma flexible; por eso, el juego será siempre una vía importante para lograr que los alumnos apliquen creadoramente los conocimientos, con un desarrollo sistemático del saber cognoscitivo y de sus capacidades creadoras, y dirigirlos a conocimientos nuevos, es decir, tributando la formación de un pensamiento productivo con una marcada actividad mental.

A su vez Ortiz Ocaña AL⁽¹¹⁾ considera que el juego didáctico favorece un enfoque interdisciplinario en el que participan tanto los profesores como los estudiantes y elimina así una interrelación vacía entre las diversas asignaturas. Es necesario concebir estructuras participativas para aumentar la cohesión del grupo en el aula, para superar diferencias de formación y para incrementar la responsabilidad del alumno en el aprendizaje profesional.

Corrales Gonzáles N et al⁽¹²⁾ en su investigación plantean que por lo general el docente utiliza muy poco los juegos didácticos porque desconocen sus múltiples ventajas, las diferentes aplicaciones donde emplearlo y los objetivos que pueden cumplir con estas dinámicas, coincidiendo los autores con lo expresado.

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.

II Jornada Científica Virtual de Enfermería en Ciego de Ávila 2022

Varios autores ^(11, 13) señalan entre las ventajas de los juegos didácticos la adquisición o el repaso de conocimientos, desarrollo de habilidades o el aprendizaje de las mismas, desarrollan habilidades generalizadas y capacidades profesionales en el orden práctico, permiten la adquisición, ampliación, profundización e intercambio de conocimientos profesionales, combinando la teoría con la práctica de manera vivencial, activa y dinámica, mejoran las relaciones interpersonales, la formación de hábitos de convivencia y hacen más amenas las clases, aumentan el nivel de preparación independiente de los estudiantes y el profesor.

Es de interés para el área de la enfermería la intención que se comprenda que uno de los ejes fundamentales durante la formación del profesional en enfermería, sea el desarrollo de conocimientos significativos.⁽¹⁴⁾

Es opinión de los autores que el uso de los juegos didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje en estudiantes universitarios de Enfermería permite además consolidar valores así como desarrollar habilidades en los estudiantes que irán incorporando en su actuar diario, pues desde los primeros años de formación están vinculados a la práctica desde la educación en el trabajo, si se logra que el estudiante adquiera los conocimientos en el proceso de enseñanza aprendizaje brindarían mejor cuidado a los pacientes, aplicarían adecuadamente el Proceso de Atención de Enfermería (PAE), poseerían un dominio del vocabulario técnico y científico, todo ello en dependencia del tema seleccionado donde se aplicaría el juego didáctico.

En la literatura consultada se constatan estudios⁽¹⁵⁻¹⁸⁾ en las cuales se han diseñado y/o aplicado juegos didácticos en diferentes asignaturas de la carrera de Enfermería, coincidiendo en que los juegos resultan ser una herramienta didáctica adecuada que potencia la participación y la interactividad de los estudiantes, con el fin lograr un mejor aprendizaje.

Consideran los autores que aunque existen investigaciones relacionadas con los juegos didácticos en enfermería aún resulta insuficiente.

Conclusiones

El juego didáctico considerado como una herramienta a utilizar en el proceso de enseñanza aprendizaje, favorece a elevar la independencia cognoscitiva y creadora, su uso contribuye a una formación holística en los estudiantes universitarios de Enfermería.

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 Abril de 2022];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 Abril de 2022]; 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 teórico-práctico 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 Abril de 2022]
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 Abril de 2022]; 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 Abril de 2022] Disponible en:<https://www.oitcinterfor.org/recurso-did%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 abril de 2022]; 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 abril de 2022]11(2), 131-141. Disponible en: <https://dx.doi.org/10.33595/2226-1478.11.2.425>

II Jornada Científica Virtual de Enfermería en Ciego de Ávila 2022

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 abril de 2022]. 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 abril de 2022]. 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 11 de abril de 2022]. 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 11 de abril de 2022] Disponible en: <https://www.monografias.com/trabajos13/juegdid/juegdid.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 11 de abril de 2022] 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 11 de abril de 2022]; 7 (1). Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6000065>
14. Millán Arteaga EG. La práctica hospitalaria en los estudiantes universitarios de enfermería. Propuesta de protocolo de investigación. Dilemas contemporáneos: educación, política y valores. [Internet] 2021 [citado 11 de abril de 2022]; 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 11 de abril de 2022].; 52: Disponible en:

II Jornada Científica Virtual de Enfermería en Ciego de Ávila 2022

http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0080-62342018000100402&lng=en

16. MedialdeaWandossell 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 11 de abril de 2022]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 11 de abril de 2022]; 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