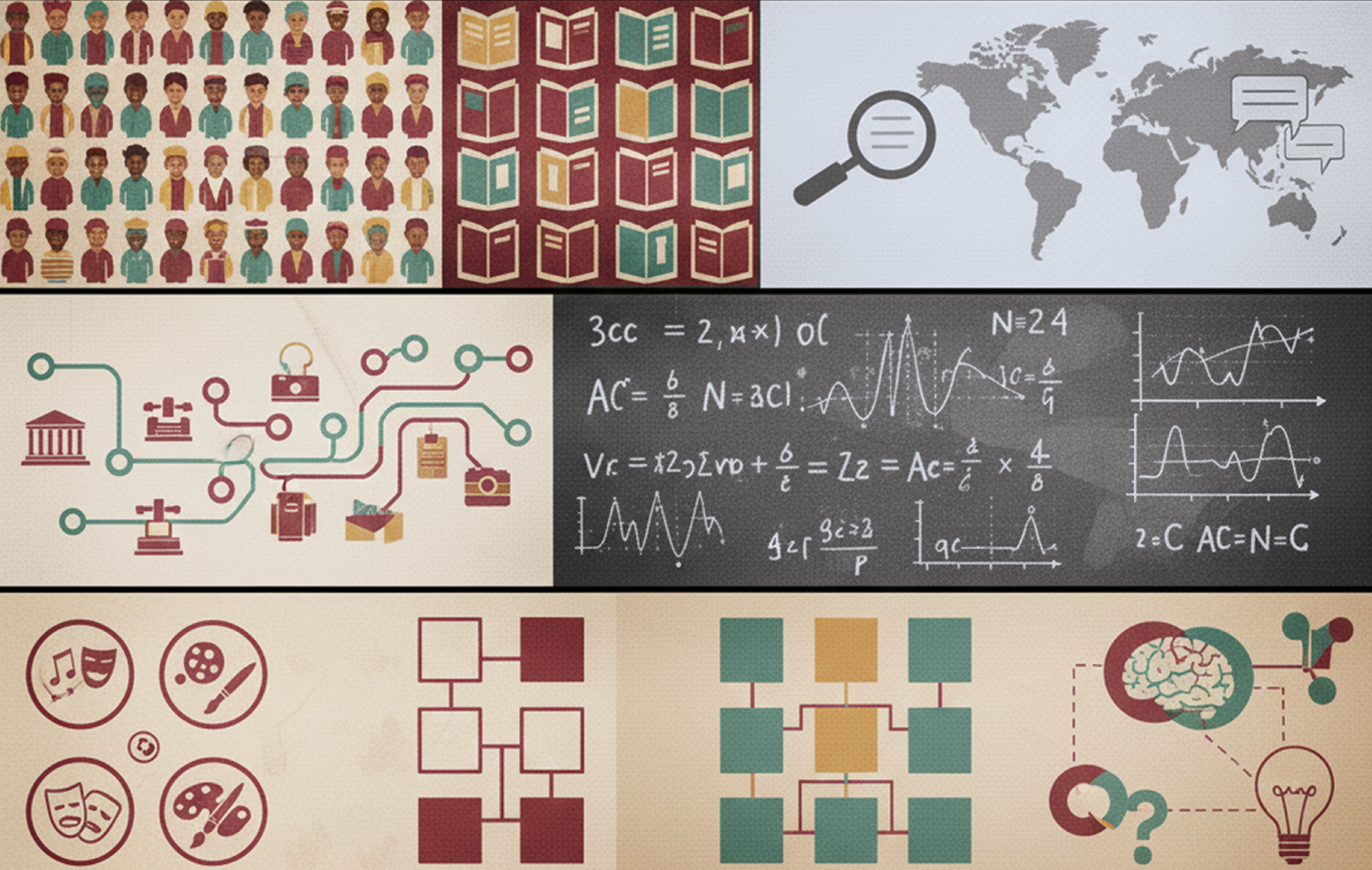




Colección
Construye. Estudios Humanísticos y Sociales

Aprendizaje del inglés en Enfermería: Planeación, constructivismo y ludicidad

Roberto ochoa gutiérrez
Benjamín gutiérrez gutiérrez
 Coordinan



PUEBLA
 Gobierno del Estado
 2024 - 2030

**Ciencia y
 Tecnología**
Secretaría de Ciencia, Humanidades,
 Tecnología e Innovación

**Pensar
 Grande**

**POR AMOR A
 PUEBLA**

Colección
Construye. Estudios Humanísticos y Sociales

Aprendizaje del inglés en Enfermería: Planeación, constructivismo y ludicidad

Roberto ochoa gutiérrez
Benjamín gutiérrez gutiérrez
Coordinan



PUEBLA
Gobierno del Estado
2021 - 2024

Ciencia y
Tecnología
Secretaría de Ciencia, Tecnología,
Innovación y Desarrollo

POB **AMOR** A
PUEBLA

Pensar
ene **Grande**

Colección
Construye. Estudios Humanísticos y Sociales

Aprendizaje del inglés en Enfermería: Planeación, constructivismo y ludicidad

Roberto ochoa gutiérrez
Benjamín gutiérrez gutiérrez
Coordinan

El contenido, las opiniones y el estilo de esta obra son responsabilidad exclusiva del autor y no reflejan necesariamente la postura oficial de la Secretaría de Ciencia, Humanidades, Tecnología e Innovación del Estado de Puebla

Aprendizaje del inglés en enfermería: planeación,
constructivismo y ludicidad

Roberto Ochoa Gutiérrez
Benjamín Gutiérrez Gutiérrez
| Autores ©

© 2025, las personas autoras retienen la totalidad de los derechos
morales y patrimoniales sobre esta obra.

Primera edición, México

Secretaría de Ciencia, Humanidades, Tecnología e Innovación
Calle 33 Sur 2301, Col Santa Cruz Los Ángeles, Puebla, Pue. C.P. 72400

| ISBN SECIHTI PUEBLA: 978-607-69288-0-6

Alejandro Armenta Mier
| Gobernador Constitucional del Estado de Puebla

Celina Peña Guzmán
| Titular de la Secretaría de Ciencia, Humanidades,
Tecnología e Innovación

Coordinación editorial:
Luis Gerardo Aguirre Rodríguez
Mariana Baez Muñoz
Alexander Andrade Posadas

Diseño de interiores y portada:
Luis Gerardo Aguirre Rodríguez

La información contenida en este documento puede ser
reproducida total o parcialmente por cualquier medio, indicando
los créditos y las fuentes de origen respectivas.

Esta obra fue sometida a un proceso de dictaminación por pares en
la modalidad doble ciego.

1. Introducción	1
1.1. Importancia del inglés	1
1.2. Enseñanza en enfermería	3
2. Planeación didáctica, constructivismo y ludicidad	4
3. Metodología	6
4. Análisis de Resultados	9
4.1. Matética, sistemática y metódica: componentes de la didáctica en enfermería	10
4.2. Potencial individual de las actividades lúdicas: motricidad, autocontrol y alteridad	12
4.3. Potencial colectivo de las actividades lúdicas: Desafío y competencia, socio-habilidad y acercamiento	14
5. Conclusiones	17



Resumen

En este trabajo de investigación, se realiza una breve disertación sobre las metodologías de enseñanza que tradicionalmente se han asociado con la educación en enfermería. Se realiza un análisis teórico sobre los conceptos de planeación, constructivismo social y enseñanza lúdica. Se plantea como objetivo general de la investigación analizar la manera en que la metodología de enseñanza lúdica impacta el aprendizaje del inglés de los estudiantes de enfermería en la Universidad de la Salud del Estado de Puebla. Sobre la metodología, se diseñó un estudio fundamentado en el paradigma hermenéutico, con enfoque cualitativo y método cuasi-etnográfico. Relacionado a las técnicas, se contempló la observación, las entrevistas a profundidad y grupos focales. En cuanto a los instrumentos, se detalla el uso de las notas de campo y guiones de entrevista. En el análisis de los resultados se organizaron los ejes temáticos en tres categorías: didáctica, potencial individual y potencial colectivo. Sobre las conclusiones, se hace una diferenciación entre juego y actividad lúdica, resaltan los cambios de actitudes y el refuerzo del tejido social dentro el espacio áulico.

Palabras clave: Ludicidad, enseñanza en enfermería, enseñanza de lengua extranjera, gamificación, metodologías de enseñanza emergentes

Abstract

In this research work, a brief dissertation is made on the teaching methodologies that have traditionally been associated with nursing education. A theoretical analysis is carried out on the concepts of planning, social constructivism and playful teaching. The general objective of the research is to analyze the way in which the playful teaching methodology impacts the English learning of nursing students at Universidad de la Salud del Estado de Puebla. Regarding the methodology, a study was designed based on the hermeneutical paradigm, with a qualitative approach and a quasi-ethnographic method. Related to the techniques, observation, in-depth interviews and focus groups were contemplated. Regarding the instruments, the use of field notes and interview scripts are deeply described. In the analysis of the results, the thematic axes were organized into three categories: didactics, individual potential and collective potential. Based on the conclusions, a differentiation is made between play and recreational activity, the changes in attitudes and the reinforcement of the social relationships within the classroom space were very important topics.

Resumen narrativo

Un par de investigadores se integran en un estudio con una inquietud clara: ¿puede el juego transformar la forma en que los estudiantes de enfermería aprenden inglés? En su recorrido, analizan cómo tradicionalmente se ha enseñado en esta disciplina y contrastan estas prácticas con nuevas perspectivas pedagógicas, como la planeación didáctica, el constructivismo social y la enseñanza lúdica. Su mirada se dirige a las aulas de la Universidad de la Salud del Estado de Puebla, donde, guiados por un enfoque cualitativo y un método cuasi-etnográfico, comienzan a observar, escuchar y registrar la voz de los estudiantes y docentes. Mediante entrevistas, grupos focales y notas de campo, recopilan experiencias vivas del aprendizaje. Los hallazgos se agrupan en tres grandes ejes: la dimensión didáctica, el desarrollo individual y el fortalecimiento colectivo. A lo largo del análisis, los investigadores descubren que más allá de un simple juego, la actividad lúdica se convierte en una poderosa herramienta pedagógica que no solo facilita el aprendizaje del idioma, sino que también transforma actitudes y fortalece los lazos dentro del aula.

Keywords: Playfulness, nursing education, foreign language teaching, gamification, emerging teaching methods.

1. Introducción

1.1. Importancia del inglés

El mundo del siglo XXI se caracteriza por la vertiginosa velocidad con la que se suscitan cambios en el estado del conocimiento (Aydin, 2021). La constante actualización de la información, la internacionalización de la educación y la reducción de brechas entre países han sido factores determinantes que han propiciado la búsqueda progresiva del desarrollo de competencias comunicativas en diferentes idiomas.

De acuerdo a la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2021) “los idiomas, y sus complejas consecuencias en la identidad, la comunicación, la integración social, la educación y el desarrollo, son elementos de importancia estratégica para los pueblos y el planeta Tierra” (párr. 1). En ese entendido, el conocimiento de lenguas extranjeras es la base para comprender otras culturas, diferentes formas de vida y de comunicación (Hubackova, 2016). En México, este tema se ha convertido en un asunto de primer orden en las agendas educativas institucionales pues los efectos positivos son muchos y abarcadores (Hernández García y Cruz Villegas, 2021).

Por una parte, se ha documentado que aprender un idioma refracta positivamente en el plano cognitivo del estudiante al derivar en un incremento de la flexibilidad mental, en la potencialización de las funciones cognoscitivas vinculadas con la atención y la inhibición (Ardila,

2012), en mejoras en las inferencias lingüísticas (Maruri Orellana *et al.*, 2021) así como la generación de conciencia metalingüística (Zhang, 2022). Por otra parte, al iniciar el estudio de un idioma extranjero, se parte del descubrimiento, construcción y reconstrucción de las estructuras gramaticales de dicha lengua, existen reconocimientos lingüísticos conscientes e inconscientes que desembocan en el establecimiento tácito de paralelismos y relaciones con la lengua madre.

Para Ussa Álvarez (2011) estudiar una lengua extranjera favorece la construcción del pensamiento lógico, abona al desarrollo de la imaginación y estimula la creatividad. De manera análoga, este proceso contribuye a la reestructuración del pensamiento y coadyuva a la generación de vínculos de comunicación con el entramado sociocultural de la lengua meta, así como la activación de múltiples procesos psicolingüísticos de nivel superior.

Desde la arista social, aprender uno o más idiomas extranjeros es de suma utilidad cuando se pretende conseguir trabajo, facilita los viajes y abren posibilidades para estudiar en el extranjero (Hubackova, 2016; Akçay *et al.*, 2015). Además, se relaciona intrínsecamente con la apropiación de la cultura *target* y el reconocimiento y valoración de la propia cultura (Kana *et al.*, 2023).

Otro aspecto positivo de la adquisición de una lengua extranjera es fortalecer las competencias en la investigación académica. Entender otro idioma permite a los individuos el acceso a fuentes de información escritas y orales que serían virtualmente ininteligibles sin los saberes necesarios para codificarlas y entenderlas. El proceso de investigación demanda inherentemente la consulta y recuperación de información precisa, relevante y actual. Particularmente, el inglés ha sido el idioma estadísticamente por excelencia para la distribución y publicación de los saberes científicos (Niño, 2013). En ese sentido, el dominio del idioma inglés, posibilita el acceso a estas fuentes de información que son indispensables para el quehacer investigativo.

Entender una lengua extranjera, particularmente el inglés, les permitirá a los estudiantes egresados de las universidades posicionarse en un sitio de privilegio al disponer de un acceso anticipado a la más reciente información sobre su campo disciplinar, manteniéndolos en un estado de permanente capacitación, aprendizaje y reaprendizaje. Por lo tanto, el dominio del idioma inglés se vislumbra como un mecanismo de renovación y actualización, el cual es imprescindible en la vida profesional para mantenerse vigente y evitar la obsolescencia progresiva que se da con el paso del tiempo (Ureña Salazar y Parrales Rodríguez, 2015). Esta renovación de saberes garantiza una praxis profesional de excelencia y *ad hoc* a las necesidades del momento.

1.2. Enseñanza en enfermería

Ante estas coordenadas socioeducativas, las Instituciones de Educación Superior en México (IES), reconocen la ineludible necesidad de formar profesionales con las competencias anteriormente descritas. Tal es el caso de la Universidad de la Salud del Estado de Puebla (USEP), institución pública que remarca la importancia de egresar profesionales competentes, competitivos y a la vanguardia, capaces de responder a las necesidades emergentes de sus contextos inmediatos.

Lo anterior queda plasmado en su ideario institucional (USEP, 2023) al decretar que es de vital importancia “formar profesionales, que darán respuesta a las exigencias de la atención primaria de la salud, pero que igualmente podrán continuar en estudios de posgrado, desenvolverse en docencia, la investigación, gestión en salud, o en el desempeño privado de su profesión” (párr. 5). Ante ello, queda de manifiesto la importancia del aprendizaje de la lengua extranjera inglés para potenciar el alcance de los objetivos planteados por la institución, su utilidad permea en aspectos como el académico, profesional e investigativo.

En consonancia, la Licenciatura en Enfermería y Obstetricia (LEO) se adhiere a la idea de formar enfermeros y enfermeras con conocimientos, habilidades y actitudes que les permitan desarrollarse y desenvolverse plenamente en su ámbito personal, académico y profesional asumiendo a la lengua extranjera inglés como un resorte para lograr dichos propósitos.

Históricamente, la educación en el área de enfermería se ha caracterizado por fundamentarse en esquemas de enseñanza tradicionales orientados al aprendizaje repetitivo, al entrenamiento y al aprendizaje por experiencia (Ponti, 2016). En esta carrera, se ha perpetuado el empleo de metodologías de enseñanza convencionales, ortodoxas y consagradas más por tradición que por su efectividad lo que redundo en menos eficacia en términos de aprendizaje significativo.

En ese entendido, la rigurosidad, rigidez e inexorable disciplina han prevalecido como constantes a lo largo de la historia de la educación en enfermería. Se trata de procedimientos y estrategias de enseñanza, por lo regular, reglados por principios de naturaleza conductista que parecen irrenunciables pues se atenta contra la tradición de las viejas usanzas y cánones de esta profesión.

Ante este panorama, surge la necesidad de plantear un escenario en el que se gestó una propuesta disruptiva en un marco de enseñanza históricamente cimentado en las bases de la educación tradicional, una propuesta de enseñanza de lengua extranjera al amparo de una metodología fundamentada en el constructivismo social y la pedagogía lúdica.

2. Planeación didáctica, constructivismo y ludicidad

En prácticamente todos los campos disciplinares, la planeación es de suma importancia para elevar las probabilidades de éxito al intentar alcanzar objetivos. Para Ascencio (2016), la planeación didáctica “implica la organización de un conjunto de ideas y actividades que permiten desarrollar un proceso educativo con sentido, significado y continuidad” (p. 109). Durante el proceso de planeación es posible plantear el plexo de métodos y técnicas que potenciarán el proceso y mejorarán la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.

La planeación didáctica guarda una estrecha relación con los objetivos educativos, los enfoques de enseñanza, los recursos didácticos y la metodología de evaluación. Es así que, al planear, se explicitan las teorías, fundamentos, filosofías e insumos que el docente considera pertinentes a las necesidades de los estudiantes y de la institución. La planeación didáctica tiende a ser desvirtuada pues se piensa como un trámite que entorpece el ejercicio docente. Esta etapa de la enseñanza no debe representarse como un mero aspecto administrativo, burocrático y de paupérrimo valor pues no se trata de papeleo sin substancia ni sentido.

El proceso de planeación implica un impetuoso cuestionamiento sobre la propia práctica, se trata de mantener en constante evaluación la praxis docente. La planeación es la antesala a la atención y solución de problemas que se presentan en la dinámica educativa, para ello se deben considerar preguntas como ¿qué hacer? ¿cómo hacerlo? ¿para qué hacerlo? ¿con qué hacerlo? ¿con quién hacerlo? y ¿cuándo hacerlo? (Carriazo *et al.*, 2020). Planear significa ser congruente entre lo que se enuncia con lo que se lleva a cabo.

En educación, la planeación es un hábito que coadyuva a evitar el azar, las ocurrencias y el ejercicio de enseñanza desprovisto de reflexión y prospección. Ante este breve paneo de lo que la planeación representa, surge la posibilidad de proponer la adopción e implementación de una metodología de trabajo lúdica sostenida sobre un enfoque de enseñanza socioconstructivista.

La teoría pedagógica del aprendizaje constructivista se desarrolla sobre los fundamentos de la psicología cognitiva, que aborda cómo se producen el aprendizaje y la cognición. Particularmente, en el constructivismo social se destaca el papel crucial de los contextos sociales e históricos en la configuración del conocimiento de un individuo (Tomljenović

y Tatalović, 2020). Bajo este esquema de pensamiento, el conocimiento se concibe como producto de las actividades de la organización en el medio ambiente.

De acuerdo a Szabó y Csépes (2023), una de las principales características y bondades del constructivismo es que este puede adaptarse a los hábitos de enseñanza y aprendizaje en constante cambio del siglo XXI. Esto implica que la perspectiva constructivista puede adecuarse a metodologías emergentes de enseñanza sin que esta pierda sus principios rectores.

Uno de los términos clave dentro del aparato conceptual constructivista es la interacción. A partir de la interacción que se gesta entre los estudiantes y el facilitador, se construye conocimiento (Ortiz, 2015). Mapuya y Rambuda (2022) consideran que es difícil comprender el desarrollo cognitivo individual en ausencia del contexto social en el que el individuo crece. El constructivismo social acepta que tanto la interacción social como la creación de significado individual desempeñan papeles fundamentales y cruciales en el aprendizaje. Además, la adquisición de habilidades intelectuales se concibe como un proceso activo que involucra a otros.

Según Vygotsky, “la interacción social y la internalización de las influencias del trabajo colectivo proporcionan a los estudiantes el desarrollo intelectual y adquisición de conocimientos de la cultura y el mundo si son guiados por un compañero o un adulto más capacitado” (Mapuya y Rambuda, 2022, p. 212). En ese entendido, el vínculo social que el estudiante tiende con personas más versadas a él, amplía sus posibilidades de alcanzar un aprendizaje significativo y perdurable.

Nuevas tendencias en educación apuntan a metodologías de enseñanza constructivista mediada por la ludicidad y la gamificación. Se han realizado varios estudios para evaluar el efecto que algunos juegos de aprendizaje o recreativos han tenido en los estudiantes y en su dominio de los objetivos de aprendizaje (Nino y Evans, 2014). Las actividades lúdicas pueden utilizarse para cambiar actitudes y percepciones en estudiantes sobre una amplia variedad de temas y situaciones.

La ludicidad en el aprendizaje se articula a partir de la gamificación. La gamificación utiliza elementos del juego y procesos de pensamiento para apoyar la motivación y la participación en actividades no relacionadas con el juego (Burcu, 2023). Las actividades gamificadas proporcionan un escenario particular en el que la acción posible está determinada no sólo por los jugadores sino también por objetivos, reglas y contingencias. Este conjunto de factores activa procesos cognitivos de orden superior. La gamificación y el aprendizaje lúdico son útiles para promover diferentes tipos de habilidades, incluidas las educativas, psicológicas y sociales (Hussein *et al.*, 2023).

Ante esas circunstancias, la gamificación, ludicidad y constructivismo social se presentan como un atractivo paquete para los educadores de esta nueva generación, pues en su conjunto, se piensa que esta combinación filosófica, pedagógica y metodológica podría reformular y reinventar los medios, las formas educativas históricamente consolidadas.

Como se planteó anteriormente, la educación en el campo de la enfermería se ha erigido desde el paradigma clásico del área de la salud, un sistema pedagógico fincado en las metodologías tradicionales con reducidas opciones de apertura ante estructuras didácticas alternativas. Por tal motivo, vale la pena plantear la siguiente premisa de investigación: el uso de actividades lúdicas (juegos) en la clase de inglés mejorará el aprendizaje del idioma en los estudiantes de enfermería, ya que aumenta su motivación, les ayuda a superar la timidez y fortalece la colaboración entre ellos. Por lo tanto, se propusieron las siguientes preguntas de investigación: a) ¿De qué manera la metodología de enseñanza lúdica impacta el aprendizaje del inglés de los estudiantes de enfermería?, b) ¿Cómo influyen las actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales y de trabajo colaborativo en el aula de inglés? y ¿Cuáles son las implicaciones individuales del aprendizaje lúdico de los estudiantes de enfermería?

3. Metodología

El diseño metodológico en el que se sustenta esta investigación se cimenta sobre las bases del paradigma hermenéutico. Del griego “interpretar” o “aclarar”, la hermenéutica es el estudio de la teoría y la práctica de la comprensión y la interpretación (Given, 2008). Desde este paradigma, se generan relaciones entre persona y texto, persona y persona, o persona y mundo donde los significados están abiertos a la interpretación, aspecto que interesa a los investigadores que se basan en la hermenéutica. Desde esta postura filosófica, el papel del investigador es crucial pues se convierte en parte viva de la investigación misma, esto permite el descubrimiento de significados y comprensiones que pueden ser no evidentes en el enfoque estricto e imparcial de la investigación cuantitativa (Agrey, 2014).

De manera homóloga, se optó por un enfoque cualitativo dado que este diseño no está enfocado a la predicción, cuantificación o la estimación numérica. En ese sentido, en la investigación cualitativa se priorizan los significados, sentidos e intenciones que las personas atribuyen a las cosas de sus vidas (Taylor *et al.*, 2016; Pasallo-Zepeda, 2014). Otra característica del enfoque cualitativo es que es inductivo. Los investigadores cualitativos desarrollan conceptos, conocimientos y comprensiones a partir de patrones en los datos en lugar de recopilar datos para evaluar modelos, hipótesis o teorías preconcebidos (Taylor *et al.*, 2016).

Bajo un diseño cualitativo, se busca entender un fenómeno determinado a partir de las experiencias de los participantes, asumiéndolos como un compendio de emociones, ideas, sentimientos, miedos e inquietudes y no como simples variables bajo un ambiente controlado. Este enfoque se distingue por su perspectiva integral al concebir a las personas como “un todo” de manera holística. Asimismo, los investigadores cualitativos se preocupan por cómo piensan y actúan las personas en su vida cotidiana, esto significa que los investigadores adoptan estrategias que son paralelas a cómo actúan las personas en el curso de la vida diaria, interactuando típicamente con los informantes de una manera natural y discreta (Taylor *et al.*, 2016).

Sobre el método, se tomó la determinación de llevar a cabo un estudio cuasi-etnográfico. La práctica etnográfica clásica se caracteriza por la inmersión total del investigador en el campo de estudio mientras que la cuasi-etnografía se distingue por una inmersión parcial. La investigación cuasi-etnográfica se caracteriza por 1) que el fenómeno en estudio se aborda a través de la observación empírica, 2) la investigación no puede abordarse de acuerdo con una codificación predeterminada, y 3) el investigador debe estar preparado para cambiar sus ideas preconcebidas a medida que avanza la investigación (Köngäs y Määttä, 2023).

Para la perspectiva cuasi-etnográfica es importante tomar en cuenta el aspecto cultural pues en él se pueden hallar patrones observables de comportamiento, costumbres y forma de convivencia de un grupo social determinado (Given, 2008). De igual forma, este método se distingue por la asunción de posturas émicas y éticas. La perspectiva *emic*, una perspectiva *insider*, puede no ajustarse a una realidad “objetiva”, pero aporta información valiosa al investigador para comprender por qué los miembros del grupo social hacen lo que hacen. Por su parte, la postura *etic* es una perspectiva científica social externa de la realidad que emplea técnicas rigurosas de recopilación de datos.

Sobre las técnicas utilizadas para la recolección de datos, se consideraron la observación, grupos focales y entrevistas a profundidad. La observación es uno de los métodos de investigación más antiguos y fundamentales. Implica recopilar impresiones del mundo utilizando todos los sentidos, especialmente mirar y escuchar, de una manera sistemática y decidida para aprender sobre el fenómeno de interés (Given, 2008).

Los grupos focales y las entrevistas a profundidad han adquirido reconocimiento en el área de las ciencias sociales y en la investigación cualitativa por ser dispositivos que permiten la interacción directa entre informantes e investigadores. La técnica de grupos focales enriquece el proceso indagatorio desde la artista colectiva mientras que las entrevistas permiten profundizar en la interacción a un nivel individual. Ambas herramientas propician un acercamiento y compenetración más agudos (Westbrook, 2023; Sordini, 2019). El proceso dialógico en ambos casos coadyuva a la justa representación del fenómeno estudiado desde la posición y condiciones particulares de los participantes.

Sobre los instrumentos, se tomarán en consideración el análisis de notas de campo y el uso de guiones de entrevista. Las notas de campo se describen a menudo como un primer paso crucial de textualización en la investigación etnográfica (Lönngren, 2021). Para Burkholder (2016), las notas de campo son un diálogo necesario entre la observación y la teoría. En este registro escrito confluyen las subjetividades y conceptos del investigador y de los participantes (Instituto de Desarrollo Económico y Social, 2001).

Las notas de campo permiten al investigador acentuar los procesos de inscripción, transcripción y descripción durante su inmersión cuasi-etnográfica. Estos registros suponen una herramienta puente hacia la teorización. En cuanto a las guías de entrevista, estas suponen un resumen del contenido que cubren los investigadores durante las entrevistas, son un referente ineludible para comenzar la exploración del tema de investigación (Given, 2008).

Los instrumentos de investigación fueron diseñados específicamente para esta investigación y transitaban por un proceso de piloteo en grupos de características similares y tres rondas de jueceo de expertos del área de la investigación cualitativa hasta conseguir la versión definitiva. Este proceso aseguró la pertinencia y claridad de las preguntas y las categorías.

Los participantes fueron cuatro estudiantes de enfermería de octavo semestre (2 hombres y 2 mujeres) para las entrevistas, cuatro estudiantes de octavo semestre (3 mujeres y 1 hombre) para el grupo focal y el profesor de la asignatura de inglés. Sobre los criterios de inclusión, se trabajó con estudiantes de enfermería de octavo semestre que cursaron las asignaturas de Lengua Extranjera Básica, Lengua Extranjera Intermedia y Lengua Extranjera Avanzada en donde se utilizaron técnicas y metodologías de enseñanza lúdicas y que manifestaban timidez e introversión. En tanto a los criterios de exclusión, se delimitó que no podían participar estudiantes en los primeros semestres pues aún no transitaban por la experiencia de las asignaturas antes mencionadas. Finalmente, en lo referente a los criterios de exclusión, se tomó la determinación de no incluir participantes que no quisieran participar de manera voluntaria.

Un desafío inherente a los estudios con una muestra pequeña es que los hallazgos suelen estar profundamente ligados a su contexto único. Esto significa que las conclusiones extraídas, aunque valiosas para comprender el contexto particular de estos estudiantes de enfermería, a menudo resultan no generalizables a poblaciones o escenarios más amplios. Por lo tanto, el rigor de esta investigación se centra en la profundidad y la riqueza del detalle contextual, más que en la capacidad de extrapolar los resultados a otros grupos.

4. Análisis de Resultados

Después del levantamiento de datos, se llevó a cabo el proceso de tratamiento de la información. Durante esta etapa fue posible la triangulación metodológica. La triangulación en la investigación cualitativa significa un enfoque multimétodo para la recopilación y el análisis de datos (Given, 2008). Desde esta lógica de pensamiento, el fenómeno de estudio es susceptible de entenderse mejor cuando se aborda con una variedad o combinación de métodos de investigación, en este caso particular, las notas de campo, las transcripciones de los encuentros con los grupos focales y las entrevistas a profundidad conforman los elementos base de la triangulación.

El rigor metodológico de la investigación se sustenta en el paradigma hermenéutico, que permitió la interpretación profunda y la comprensión de los significados. Se empleó el enfoque cualitativo para priorizar los sentidos e intenciones que los participantes atribuyen a su experiencia de aprendizaje, asumiéndolos de manera holística.

Particularmente, el criterio de credibilidad se estableció mediante la triangulación metodológica, un enfoque multimétodo que combina la observación, las entrevistas a profundidad, los grupos focales, y el análisis de notas de campo y guiones de entrevista. Esta combinación permitió abordar el fenómeno desde diversas aristas y contrastar los datos.

El principio de transferibilidad se logró a través de un método cuasi-etnográfico que, si bien implica una inmersión parcial, se centró en la observación empírica y la comprensión de patrones culturales y de comportamiento dentro del contexto específico de la enseñanza de inglés en la enfermería. Esto permitirá a otros investigadores contextualizar y adaptar metodologías similares a las acá empleadas.

Sobre el control de sesgos, fue necesario la intervención e involucramiento activo de los dos investigadores titulares de esta investigación para la codificación de los segmentos de texto en las transcripciones de la entrevista y grupos focales y su respectiva interpretación aunado a la triangulación de fuentes.

Finalmente, la conformabilidad de los hallazgos se refuerza con un posicionamiento hermenéutico, el cual reconoce el papel activo del investigador como parte del estudio, lo que permitió descubrir significados y comprensiones que serían invisibles en un enfoque estrictamente imparcial. Las notas de campo y los guiones de entrevista actúan como un referente

ineludible y una herramienta puente hacia la teorización, asegurando la trazabilidad de las interpretaciones a los datos originales.

Los resultados se presentan en 3 ejes temáticos principales: 1) didáctica, 2) potencial individual y 3) potencial colectivo.

4.1. Matética, sistemática y metódica: componentes de la didáctica en enfermería

Los conceptos de matética, sistemática y metódica son adoptados de las categorías propuestas por Juan Amos Comenio en su obra *Didáctica Magna* (Maviglia, 2016). El concepto de *matética* gravita sobre el reconocimiento de los atributos particulares del estudiante, así como del proceso heurístico. En esta categoría se tomó en consideración las cualidades particulares de los participantes dentro del contexto enfermero.

El perfil del estudiante de enfermería está configurado de una forma muy particular. Se trata de estudiantes formados bajo principios de aprendizaje y enseñanza endémicos del área de la salud, es decir, una enseñanza metódica, disciplinaria, restrictiva y en ocasiones punitiva. Las metodologías tradicionales en la enseñanza de enfermería, entendidas como una pedagogía de la transmisión, han sido una constante en la mayoría de las asignaturas por las que los estudiantes de la Universidad de la Salud del Estado de Puebla han transitado, «creo que ha sido así en enfermería desde mucho tiempo atrás, la persona que nos capacita en el hospital dice que ella aprendió igual en su escuela» (entrevista, p3), «debemos aprender así, de manera estricta porque de nosotros dependen vidas» (grupo focal, p4), «los estudiantes están acostumbrados a no jugar, a no divertirse mientras aprenden, al principio preferían tomar notas que interactuar» (fragmento diario de campo, agosto 2023).

Al respecto, es posible inferir que los conceptos de juego y diversión son ideas asociadas a la falta de responsabilidad y ética pues el perfil del enfermero debe cumplir con estándares estrictos e inamovibles sobre el cuidado de la salud, estos estándares se han configurado y enraizado a través del tiempo, además, los participantes sugieren implícitamente la relación causal entre laxitud en la formación y un desempeño profesional inapropiado.

Se ha internalizado la idea del error como un aspecto indeseable y evitable a toda costa pues mencionan que de ello depende la integridad de otro ser humano. Lo anterior ha condicionado al estudiante a no abrirse a nuevas vías y experiencias de aprendizaje que se alejen de lo tradicionalmente impuesto.

La idea de la ludicidad en el aprendizaje del idioma inglés les ha facilitado recomponer y reestructurar la forma en la que conciben su proceso formativo, reconociendo que el error y la diversión no siempre son nocivos y que en áreas en la que no se compromete la salud de nadie, tal es el caso del aprendizaje de inglés, puede ser un recurso valioso de descubrimiento. Esto corrobora las suposiciones de Ponti (2016) quien planteó que la educación en enfermería se distingue por el uso de esquemas de enseñanza convencionales donde predominan el aprendizaje repetitivo y el entrenamiento.

Sobre la sistemática, es decir, los contenidos aprendidos, se tiene que el inglés es una asignatura dimensionada y concebida de forma diferente, «es una materia que nos permite salir de la rutina [...] yo no me la tomo tan enserio porque a mí lo que me importa son las materias que tienen que ver con salud, por eso es más relax para mí» (grupo focal, p1), «considero que los contenidos se prestan para jugar, por ejemplo el vocabulario [...] no me imagino las actividades que hacemos en inglés en materias como salud comunitaria o farmacología» (entrevista, p4).

Para muchos estudiantes, el inglés es una materia obligatoria que no guarda una relación directa con su formación en el área de la salud, «a mí nunca me gustó el inglés, desde la secundaria, lo he tenido que aprender a fuerza» (entrevista, p3), «no soy buena en inglés, pero sé que tengo que aprobarla como el resto de asignaturas, tiene el mismo valor» (entrevista, p2), «aún recuerdo cuando jugamos en 4to, no se me ha olvidado el verbo “to be” (grupo focal, p4).

Los contenidos juegan un papel preponderante para alcanzar un nivel de éxito deseable de las estrategias lúdicas implementadas. Durante las dinámicas grupales, los estudiantes asumen con seriedad la idea de aprender para competir y ganar. En principio, esto supondría que los participantes memorizan y retienen información con el objetivo de destacar y ganar durante las competencias, sin embargo, parte de estos aprendizajes se ha perpetuado a través del tiempo lo que sugiere que de manera inconsciente y no intencionada el estudiante de enfermería desarrolla saberes que perduran en el tiempo y conocimiento que se construye de forma subyacente al acto del juego.

Aunado a esto, los contenidos de la asignatura de inglés se describen como propicios o aptos para el juego a comparación del contenido temático de otras materias cuya complejidad no es susceptible de ser adaptada a actividades dinámicas o lúdicas (aprendizaje de prefijos y locuciones latinas relacionadas con el campo médico).

Conviene señalar que el concepto de metódica, término utilizado para describir las estrategias y métodos de enseñanza, fue discutido y analizado en el siguiente apartado. Los participantes enfatizaron la importancia de la intervención y gestión docente. La figura del facilitador coadyuvó a que los participantes sintieran confianza de involucrarse en la

dinámica de clase «casi nunca queríamos participar porque nos daba pena pero el profesor nos motivaba convenciéndonos de que nos divierteramos, que no pasaba nada» (grupo focal, p3), «el docente ponía orden cuando la actividad se salía de control porque a veces nos emocionamos tanto que gritamos o hacíamos desorden» (entrevista, p2), «los estudiantes se sienten motivados cuando es una competencia en equipos aunque siempre piden un premio como un punto extra o cosas por el estilo» (fragmento diario de campo, septiembre 2023).

Sobre las metodologías implementadas, el facilitador propicia una atmósfera de confianza y seguridad durante las actividades lúdicas. Los métodos aplicados por el docente advierten una clara intención de atenuar la natural inhibición de los estudiantes cuando participan o intervienen en el salón de clases. La metodología de enseñanza bajo este enfoque debe ceñirse a una filosofía de no represión, de lo contrario, se corre el riesgo de elevar los índices de abstencionismo, hermetismo y reticencia de los estudiantes.

Si bien la idea del juego libre parece seductora, la ludicidad se distingue del juego por tener una clara intencionalidad pedagógica por lo que la moderación del docente durante las actividades es clave para mantener encarrilado el propósito primario de la actividad lúdica.

Pese a que las actividades se diseñaron bajo una óptica constructivista, persiste en los estudiantes remanentes de una formación bajo esquemas conductistas, estos se materializan en la búsqueda insistente de estímulos académicos que reditúen en un usufructo en calificaciones y notas. Este evidente condicionamiento operante es el vestigio de lustros de educación mediada por la modelación de la conducta y no por la búsqueda del conocimiento por el conocimiento mismo. Todo apunta al inexorable enquistamiento de un enfoque de enseñanza que ha prevalecido a través de la historia en centros de estudio del área de la salud.

4.2. Potencial individual de las actividades lúdicas: motricidad, autocontrol y alteridad

La motricidad se define como la capacidad de moverse. La mayoría de las actividades lúdicas están relacionadas con el movimiento, «a veces me da flojera participar pero cuando ya estamos en el juego me activo al cien» (entrevista, p3), «algunos estudiantes llegan cansados a la clase porque tienen que realizar prácticas enfermeras en hospitales pero cuando la dinámica de clase comienza y se desarrolla, la propia inercia de la actividad y actitud de los compañeros hace que se integren plenamente» (fragmento diario de campo, agosto 2023), «me parece que los juegos son una buena forma de activarnos físicamente, no estar solo sentados escuchando» (entrevista, 'p4).

La activación motriz no solo refracta en la esfera física, sino que tiene importantes implicaciones en el espectro emocional de los estudiantes, la motivación, denuedo y participación colectiva encuentran un campo fecundo en la cinética dentro del aula. El movimiento es el sustrato de la vida misma y no puede ser ajeno a la retícula del aprendizaje y la formación escolarizada.

La kinestesia en el aprendizaje de un idioma extranjero es un campo poco explorado, pero advierte la existencia de un modelo de actuación potencial ante la necesidad de explorar todos los vértices y aristas de la adquisición de idiomas. La inacción motriz reduce la gama de posibilidades que podría tener el estudiante de enfermería más allá de los estilos de aprendizaje visuales y auditivos. La motricidad fue uno de los aspectos más importantes en la categoría de potencial individual igual que la subcategoría de autocontrol.

El autocontrol se define como la capacidad que tienen los estudiantes para regular su conducta o controlar sus propios impulsos de forma voluntaria. En el marco de esta investigación, este concepto cobra relevancia al referirse a la facilidad con que las actividades lúdicas permiten al estudiante desinhibirse y participar de forma voluntaria como un elemento componente de un aparato más amplio de actuación colectiva.

Las actividades lúdicas empoderan a los estudiantes más introvertidos y retraídos, «cuando participo en las actividades en inglés me dan ganas de vencer al otro equipo [...] luego nos ponemos un poco locos porque queremos ganar» (grupo focal, p1), «muchos estudiantes son cohibidos porque la mayoría transitó por la educación básica y no accedieron al aprendizaje de inglés. Hablar y participar en público en inglés los reprime, sin embargo, cuando están compitiendo en equipo se desinhiben» (fragmento diario de campo, agosto 2023), «me siento comprometido a dar mi mejor esfuerzo porque quiero que mi equipo gane y si pierde que no sea por mi culpa» (grupo focal, p1).

En el fragor de la competencia, se manifiestan comportamientos que sobrepasan los estándares normativos de conducta dentro del salón de clase. Al plegarse a la multitud, el individuo se despersonaliza asumiéndose como parte integrante de una unidad mayor: el equipo. La actuación en equipo induce al individuo a responsabilizarse y comprometerse por el bien común. La represión autoimpuesta que suele estar presente de forma individual, tiende a desdibujarse cuando el estudiante es arengado y motivado por el resto de sus compañeros.

Los juegos y las actividades lúdicas fomentan un sentido de pertenencia y confianza que reducen emociones negativas como el temor, pena o ansiedad a su mínima expresión. La timidez suele obturar el proceso de participación e involucramiento de las personas que adquieren un idioma extranjero, sin embargo, el refuerzo positivo que proporciona el reconocimiento social y la aceptación y validación grupal dentro de las competencias aminoran esa clase de sensaciones. El autocontrol, así como la alteridad suponen aspectos de vital importancia en la enseñanza de lenguas extranjeras.

El concepto de alteridad se define como la condición de ser otro. En ese sentido, durante las entrevistas y grupos focales los participantes mencionaron cambios de conducta y actitud durante el desarrollo de las actividades lúdicas, «normalmente tenemos un grupo de amigos, pero cuando nos toca estar en equipos diferentes peleamos a muerte (risas)» (entrevista, p3), «la inercia de las actividades así como el acompañamiento de los compañeros hace que los estudiantes más tímidos se involucren activamente en la sinergia colectiva» (fragmento diario de campo, agosto 2023).

Sobre el concepto de alteridad, se registraron dos posiciones predominantes. Por un lado, una primera facción de estudiantes encuentra en las competencias un espacio de catarsis y de desahogo, un momento de la clase que disfruta y en el que reconoce aprender disfrutando. Se acentúan los cambios de personalidad y actitud los cuales permiten la acoplación del individuo al colectivo.

Por otro lado, un segundo grupo de estudiantes aseguran no sentirse cómodos con la participación y competencias grupales al reconocer que su participación más que voluntaria, es influida categóricamente por la presión social presente durante las dinámicas. La presión social formalmente es definida como “aquella influencia que ejerce un grupo de pares o una comunidad buscando animar a un individuo para alterar sus actitudes y comportamiento, y modelar su personalidad” (Alfonso Durán, *et. al.*, 2021, p.8).

Es así que se plantea que la disposición al juego y las intervenciones durante las dinámicas de clase de algunos estudiantes son movilizadas desde el poder y autoridad accionados por la masa. Tal aseveración propone un escenario en el que las actividades lúdicas pueden llegar a producir un efecto inverso al originalmente planteado, el cual era promover seguridad y confianza. Se infiere que esta modificación en la conducta no se debe a un deseo inherente de sentido de pertenencia sino a la influencia e insistencia infligidas por los compañeros.

4.3. Potencial colectivo de las actividades lúdicas: Desafío y competencia, socio-habilidad y acercamiento

Se presupone que las actividades lúdicas y las dinámicas grupales refuerzan la malla social dentro del aula. En este apartado se analizan aspectos circundantes al eje social. Uno de los aspectos más interesantes que surgió durante las entrevistas y los grupos focales fueron los conceptos de desafío y competencia.

Los participantes refieren que los desafíos que están graduados a sus habilidades captan su atención y generan interés, «nos despertamos cuando hay un juego, nos aburre estar todo el día sentado» (grupo focal, p3). Además, las actividades lúdicas dinamizan el esquema clásico de enseñanza «cuando competimos me siento emocionado porque mi equipo depende de mí» (entrevista, p1). Sin embargo, también pueden existir sentimientos de desconfianza y temor «a veces me siento presionado porque se deposita la confianza del equipo en mí, pero sé que si pierdo en la competencia no pasa nada, siempre hay otra oportunidad» (grupo focal, p4).

En el marco de esta investigación, el concepto de desafío y competencia tuvo una connotación ambivalente. Por un lado, la idea de “reto” detonó actitudes de interés y una postura de competitividad que al amparo del ánimo colectivo estimuló en algunos estudiantes su deseo de participación e involucramiento. El estudiante se asume como un engranaje que es necesario para el correcto funcionamiento de una maquinaria mayor: el equipo. Por otro lado, la competencia puede llegar a causar un estado de reticencia y aversión al exponer al participante a una suerte de presión social.

Este compromiso impuesto por el equipo tiene un efecto reverso en el que la confianza e interés van en detrimento mientras que la ansiedad y estrés van en incremento.

Esto es posible explicarlo si se reconoce que los estudiantes cuentan con cualidades de personalidad diversas, estudiantes introvertidos que prefieren la reserva, moderación y la continencia a aquellos extrovertidos que optan por una actitud desenvuelta, atrevida y osada. Es posible entonces reconocer que el uso de las actividades lúdicas gamificadas con formato de competencia pueden llegar a causar un efecto no deseado, es decir, la inhibición de los participantes.

Las actividades lúdicas no restringen la posibilidad de desarrollar socio-habilidades. Para algunos de los participantes, las actividades de grupo les han permitido abrir canales de comunicación y convivencia con sus compañeros y compañeras, «normalmente no me acerco a algunos compañeros porque no son como de mi círculo de amigos, pero cuando el profesor nos distribuye, nos revuelve me ha tocado conocer nuevos compañeros y nos hablamos bien» (entrevista, p3), «tenemos que hablarnos porque solo así podemos ganar en las competencias y juegos, con la comunicación» (entrevista, p1), «incluso en la “pelea” con el otro equipo nos decimos de cosas pero jugando y eso hace que socialicemos» (grupo focal, p1), «al principio son renuentes pero después descubren que el trabajo en equipo y el juego les permiten descubrir otros puntos de vista para la solución de problemas» (fragmento diario de campo, octubre 2023).

El juego acerca al estudiante de enfermería a una interacción e integración más profundas con sus compañeros. En ese entendido, las estrategias lúdicas no son infalibles ni deben asumirse como un método único e inequívoco pero la evidencia recogida permite inferir

que la línea lúdica eleva las probabilidades de tender conexiones más significativas entre los integrantes de un grupo. Mientras el juego se desarrolla en el salón de clase, se estimula en los participantes la necesidad de actuar de manera conjunta, desplegar esfuerzos colectivos, coordinar acciones y operar como parte de una unidad.

La timidez y el retraimiento de los estudiantes de enfermería parecen languidecer ante la confianza y seguridad promovidos por la sinergia y colaboración grupales. Esto coincide con lo propuesto por Hussein et al., (2023) al señalar que el aprendizaje a través de juegos es eficaz para desarrollar diversas habilidades, como las académicas, emocionales (psicológicas) y de interacción social.

En grupos numerosos, la conexión y cercanía entre estudiantes suele ser un tema de particular interés y preocupación docente. Las estrategias grupales lúdicas, de acuerdo a la evidencia recabada, se constituyen en una forma de tropismo al reorientar las relaciones entre compañeros de clase hacia vínculos de mayor contacto y compenetración.

En un esquema de enseñanza y aprendizaje socio constructivista, el triaje de atención pedagógica ubicaría la interacción y cercanía entre compañeros en los niveles prioritarios de atención. Por esta razón, las socio habilidades estimuladas por las estrategias lúdicas cobran mayor relevancia, «al menos durante la duración de las actividades formamos un verdadero equipo, nos llevamos bien» (grupo focal, p3), «a veces me toca en los mismos equipos con mis amigos y eso es una ventaja porque ya nos conocemos cómo es que pensamos y reaccionamos» (entrevista, p4), «en ocasiones hay resistencias porque en el común de los días ciertos grupos de estudiantes no compaginan con otros pero al desarrollar las actividades esas diferencias se dejan de lado» (fragmento diario de campo, septiembre 2023).

Si bien, las actividades y juegos utilizados en las sesiones de inglés no son completamente infalibles, se documentó que su uso amplió las posibilidades de acercamiento entre estudiantes. No se trata de preconizar este tipo de metodología, pero sí de reconocer que en el vasto mundo de la enseñanza siempre son necesarias técnicas que insuflen energía, prioricen la motivación y generen un auténtico interés de los involucrados.

Bajo el paraguas de la enseñanza parecería que no hay nada nuevo, sin embargo, la innovación llega de la mano de la necesidad de fracturar paradigmas y romper esquemas históricamente establecidos. En el caso de los futuros enfermeros y enfermeras, las estrategias descritas anteriormente han funcionado como dispositivos de acercamiento que les han facilitado romper la tensión natural que suele darse entre grupos sociales.

5. Conclusiones

El juego por sí mismo es una actividad sin un propósito educativo claro, no es intencionado y se suscita de manera informal. Por su parte, la actividad lúdica se caracteriza por fundamentarse bajo un objetivo de aprendizaje formalizado e intencionado.

Respondiendo a las preguntas de investigación, la metodología de enseñanza lúdica impacta de manera significativa el aprendizaje del inglés en los estudiantes de enfermería, debido a que de esta manera se incrementa su motivación, favorece la participación activa y disminuye la ansiedad asociada al uso del idioma. Las actividades de juego permiten que el aprendizaje se experimente como algo dinámico y disfrutable, lo cual propicia una mayor retención del vocabulario y estructuras lingüísticas. Asimismo, el enfoque lúdico rompe con la rigidez tradicional de la enseñanza en enfermería, ofreciendo un espacio donde el error se convierte en una oportunidad de mejora y no en un motivo de sanción, lo que fortalece actitudes positivas hacia el idioma.

Las actividades lúdicas favorecen el desarrollo de habilidades sociales y el trabajo colaborativo al generar espacios de interacción significativa entre compañeros, incluso entre aquellos que normalmente no conviven. La dinámica de competencia en equipos promueve la comunicación constante, la coordinación de esfuerzos y el sentido de pertenencia al grupo.

En el plano individual, el aprendizaje lúdico incide positivamente en aspectos como la motricidad, el autocontrol y la alteridad. Las actividades que implican movimiento activan física y emocionalmente a los estudiantes, aumentando su energía y disposición para aprender. A su vez, la participación en equipo fortalece la seguridad personal, permitiéndoles superar la timidez y regular sus emociones al expresarse en inglés. Además, el juego propicia cambios temporales de actitud que facilitan la apertura a los demás, lo que favorece el desarrollo de una identidad más participativa y comunicativa dentro del aula.

Metafóricamente, la implementación de actividades lúdicas en el contexto de la enseñanza de inglés en enfermería funcionó como una suerte de órtesis que, no reemplaza, sino que refuerza las metodologías de enseñanza acostumbradas en este contexto.

Estas actividades fungieron como catalizadores que vehicularon la energía, ánimo y el natural espíritu de competencia de los jóvenes participantes. Se evidenció reactividad y mayor involucramiento ante las dinámicas de aprendizaje del inglés cuando fueron mediadas a través de juegos y competencias.

Como se precisó anteriormente, este conjunto de actividades potencia aspectos individuales y colectivos lo que las posiciona como opciones pedagógico-didácticas completamente factibles y viables en el contexto enfermero. Más allá de los aspectos cognitivos y aptitudinales, las actividades lúdicas atienden el espectro actitudinal de voluntad y disposición.

Sin embargo, la implementación de estas actividades debe meditarase concienzudamente pues existen estudiantes que pueden ser susceptibles ante sentimientos de pena y cohibición y es posible producir el efecto contrario a la intención primaria.

Referencias

- Agrey, L. (2014). Philosophical hermeneutics: A tradition with promise. *Universal Journal of Educational Research*, 2(2), 188-192. <https://doi.org/10.13189/ujer.2014.020211>
- Alfonso Durán, M. E., Cobo Muñoz, J. D., García Ulloa, A. F., & Perdomo Artunduaga J. M. (2021). *Influencia de la conducta de presión social ejercida en los adolescentes del colegio Santo Tomás de Aquino 2021* [Tesis de licenciatura, Colegio Santo Tomás de Aquino]. Repositorio de tesis del Colegio Santo Tomás de Aquino. <https://revistaogma.com/index.php/home/article/view/46>
- Ardila, A. (2012). Ventajas y desventajas del bilingüismo. *Forma y Función*, 25(2), 99-114. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=21928398005>
- Ascencio, C. (2016). Adecuación de la planeación didáctica como herramienta docente en un modelo universitario orientado al aprendizaje. *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 14(3), 109-130. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=55146042006>
- Aydin, O. T. (2021). Globalization 4.0's effects on internationalization of higher education: Technology, internationalization at home and new hubs. *Journal of Interdisciplinary Studies in Education*, 10(2), 49-64. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1341834>
- Burcu, F. (2023). Effects of gamification on active and reflective learners' engagement and cognitive load. *Journal of Theoretical Educational Science*, 16(1), 41-71. <https://eric.ed.gov/?q=EJ1376689>
- Burkholder, C. (2016). On keeping public visual fieldnotes as reflexive ethnographic practice. *McGill Journal of Education*, 51(2), 907-916. <https://eric.ed.gov/?q=EJ1121270>
- Carriazo, C., Perez, M., & Gaviria, K. (2020). Planificación educativa como herramienta fundamental para una educación con calidad. *Utopía y praxis latinoamericana*, 25(3), 87-94. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3907048>
- Given, L. (2008). *The SAGE encyclopedia of qualitative research methods* (Vols. 1 & 2). SAGE Publications.
- Hernández García, J., & Cruz Villegas, V. (2021). La enseñanza del inglés y el francés en México. Métodos y políticas públicas. *Dilemas contemporáneos: educación, política y valores*, 9, 1-11. <https://doi.org/10.46377/dilemas.v9i.2937>
- Hubackova, S. (2016). The importance of foreign language education. *New Trends and Issues Proceedings on Humanities and Social Sciences*, 05, 98-101. https://www.researchgate.net/publication/329510424_The_Importance_of_Foreign_Language_Education

- Hussein, E., Kan'an, A., Rasheed, A., Alrashed, Y., Jdaitawi, M., Abas, A., Mabrouk, S., & Abdelmoneim, M. (2023). Exploring the impact of gamification on skill development in special education: A systematic review. *Contemporary Educational Technology*, 15(3), 1-9. <https://eric.ed.gov/?q=EJ1395089>
- Instituto de Desarrollo Económico y Social. (2001). De las notas de campo a la teoría. Descubrimiento y redefinición de nagualen los registros chiapanecos de Esther Hermitte. *Alteridades*, 11(21), 1-16. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=74702105>
- Kana, F., Kaynak, U. S., & Yilmaz, C. (2023). The effect of foreign language learning on the use of mother tongue. *Online Submission, Base for Electronic Educational Sciences*, 4(2), 60-69. <https://eric.ed.gov/?q=ED630897>
- Köngäs, M., & Määttä, K. (2023). Ethnography in early childhood education and care. *International Journal of Research in Education and Science*, 9(3), 787-801. <https://eric.ed.gov/?q=EJ1392526>
- Lönngren, J. (2021). On the value of using shorthand notation in ethnographic fieldwork. *Ethnography and Education*, 16(1), 60-76. <https://eric.ed.gov/?q=EJ1283375>
- Mapuya, M., & Rambuda, A. (2022). Teaching approaches compatible with first-year accounting student teachers' learning styles: Theoretical and phenomenological perspectives. *International Journal of Higher Education*, 11(2), 120-134. <https://eric.ed.gov/?q=EJ1341183>
- Maruri Orellana, A., Alvarado Andino, P., Rodríguez Caamaño, A. A., & Díaz López, W. A. (2021). Bilingüismo: Ventajas y desventajas en relación con el desarrollo cognitivo. *Dom. Cien*, 7(4), 1788-1797. <https://www.redalyc.org/pdf/219/21928398005.pdf>
- Maviglia, D. (2016). The main principles of modern pedagogy in "Didactica Magna" of John Amos Comenius. *Creative Approaches to Research*, 9(1), 57-67. https://www.rivistailluminazioni.it/wp-content/uploads/2022/04/Domenica-Maviglia_THE-MAIN-PRINCIPLES-OF-MODERN-PEDAGOGY-IN-DIDACTICA-MAGNA-OF-JOHN-AMOS-COMENIUS.pdf
- Medina Moya, J. L., & Castillo Parra, S. (2006). La enseñanza de la enfermería como una práctica reflexiva. *Texto & Contexto Enfermagem*, 15(2), 303-311. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=71415215>
- Nino, M., & Evans, M. (2014). Lessons learned using video games in the constructivist undergraduate engineering classroom. *Twelfth LACCEI Latin American and Caribbean Conference for Engineering and Technology (LACCEI'2014)*, 1-8. https://www.researchgate.net/publication/269991821_Lessons_Learned_Using_Video_Games_in_the_Constructivist_Undergraduate_Engineering_Classroom

- Niño, M. (2013). El inglés y su importancia en la investigación científica: Algunas reflexiones. *Revista Colombiana de Ciencia Animal - RECIA*, 5(1), 243-254. <https://doi.org/10.24188/recia.v5.n1.2013.487>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2021). *¡Los idiomas sí que cuentan!* <https://es.unesco.org/languages-matter>
- Ortiz, D. (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. *Sophia, Colección de Filosofía de la Educación*, (19), 93-110. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=441846096005>
- Pasallo-Zepeda, M. J. (2014). *La construcción de la escuela como un espacio transnacional* [Tesis de maestría, Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo].
- Ponti, L. (2016). *La enfermería y su rol en la educación para la salud*. UAI Editorial. <https://uai.edu.ar/media/109545/la-enfermer%C3%ADa-y-su-rol-en-la-educaci%C3%B3n-para-la-salud.pdf>
- Sordini, M. V. (2019). La entrevista en profundidad en el ámbito de la gestión pública. *Reflexiones*, 98(1), 75-88. <https://doi.org/10.15517/rr.v98i1.33083>
- Szabó, F., & Csépes, I. (2023). Constructivism in language pedagogy. *Hungarian Educational Research Journal*, 13(3), 405-417. <https://eric.ed.gov/?q=EJ1400738>
- Taylor, S. J., Bogdan, R., & DeVault, M. (2016). *Introduction to qualitative research methods, a guidebook and resource*. John Wiley & Sons, Inc.
- Tomljenović, Z., & Tatalović, S. (2020). Constructivism in visual arts classes. *c e p s Journal*, 10(4), 13-32. <https://eric.ed.gov/?q=EJ1284132>
- Universidad de la Salud del Estado de Puebla. (2023). *Institucional*. <https://usep.puebla.gob.mx/index.php/web/institucional>
- Ureña Salazar, V., & Parrales Rodríguez, S. (2015). Aporte de la actualización en la práctica profesional de orientadoras y orientadores. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*, 15(1), 1-21. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44733027038>
- Westbrook, E. (2023). Focus groups with rural youth provide interesting insights. *Educational Research: Theory and Practice*, 34(2), 16-22. <https://eric.ed.gov/?q=EJ1395301>
- Zhang, C. (2022). The advantages and disadvantages of learning a second language early. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 631, 32-37. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.220105.008>

Este libro se terminó de imprimir en 2026 en Tallers
Gráficos de México, en la Ciudad de México.

En su composición se utilizaron las familias tipográficas Linux
Libertine en 11 puntos para el cuerpo de texto y Segoe UI
para los títulos. El papel empleado es offset de 80 gramos.

Aprendizaje del inglés en Enfermería: Planeación, constructivismo y ludicidad

En este trabajo de investigación, se realiza una breve disertación sobre las metodologías de enseñanza que tradicionalmente se han asociado con la educación en enfermería. Se realiza un análisis teórico sobre los conceptos de planeación, constructivismo social y enseñanza lúdica. Se plantea como objetivo general de la investigación analizar la manera en que la metodología de enseñanza lúdica impacta el aprendizaje del inglés de los estudiantes de enfermería en la Universidad de la Salud del Estado de Puebla. Sobre la metodología, se diseñó un estudio fundamentado en el paradigma hermenéutico, con enfoque cualitativo y método cuasi-etnográfico. Relacionado a las técnicas, se contempló la observación, las entrevistas a profundidad y grupos focales. En cuanto a los instrumentos, se detalla el uso de las notas de campo y guiones de entrevista. En el análisis de los resultados se organizaron los ejes temáticos en tres categorías: didáctica, potencial individual y potencial colectivo. Sobre las conclusiones, se hace una diferenciación entre juego y actividad lúdica, resaltan los cambios de actitudes y el refuerzo del tejido social dentro el espacio áulico.

