



ISSN en Línea: 2550-6692
ISSN: 2477-9172

ENFERMERÍA INVESTIGA

<https://revistas.uta.edu.ec/erevista/index.php/enfi/index>



RETO DEL PROFESIONAL EN ENFERMERÍA EN EL CAMPO DE LA EDUCACIÓN EN TIEMPOS DE PANDEMIA

CHALLENGE OF THE NURSING PROFESSIONAL IN THE FIELD OF EDUCATION IN TIMES OF PANDEMIC

Gladys Rivas^{1,2,3} <https://orcid.org/0009-0008-3655-6840>, Aní Evies^{1,2} <https://orcid.org/0000-0001-8535-0488>

¹Docente Titular de la Escuela de Enfermería Dra. Gladys Román de Cisneros en la Facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad de Carabobo (UC) – Venezuela

²Miembro Activo de la Unidad de Investigación en Salud Reproductiva (UNISAR) de la Escuela de Enfermería Dra. Gladys Román de Cisneros, FCS / UC / Venezuela;

³Doctorante en Enfermería Área de Concentración: Salud y Cuidado Humano de la Universidad de Carabobo – Venezuela.

2477-9172 / 2550-6692 Derechos Reservados © 2025 Universidad Técnica de Ambato, Carrera de Enfermería. Este es un artículo de acceso abierto distribuido bajo los términos de la Licencia Creative Commons, que permite uso ilimitado, distribución y reproducción en cualquier medio, siempre que la obra original es debidamente citada.

Autor de Correspondencia: Dra. Gladys Rivas. **Correo electrónico:** gyriwas@uc.edu.ve; gladysyurimarivas@gmail.com

Recibido: 21 de marzo 2025

Aceptado: 23 de mayo 2025

Han transcurrido más de cuatro años desde el inicio de la pandemia por coronavirus (COVID-19), informada por primera vez en China específicamente desde la comunidad de Wuhan el 31 de diciembre de 2019 (1), como desafío para el mundo que dejó como resultado un cambio obligatorio de la dinámica de cada país a nivel social, económico, laboral, cultural, político, religioso, y medioambiental, situación de salud nada fácil para ser enfrentada mundialmente (2). Bajo estas circunstancias, los profesionales en enfermería han enfrentado con mayor fuerza y pasión su rol de cuidador, como miembro del equipo de la salud, encontrándose con algunas limitantes para el logro de sus objetivos, específicamente en el campo de la educación, entre las cuales el cierre provisional de las instituciones universitarias y consecuencia de ello, la desmotivación de los participantes, convirtiéndose en un reto en el quehacer de enfermería sobre todo en la docencia a nivel superior (3).

Los datos de la Organización Mundial de la Salud (OMS) (4) sobre el campo de enfermería en el mundo, junto con la manifestación de necesidades de inversión en educación, trabajo y liderazgo en enfermería, también revelan la desigual distribución del personal de enfermería en el mundo, generándose con ello significativas inequidades de cuidado profesional hacia la población. En medio de esta dificultad, que se observa como un antes y un después para las entidades educativas, se hace exigente mantener una formación universitaria que se ve confrontada a las consecuencias de una pandemia, dejando de forma notoria cualquier brecha estructural nacional e

internacional, especialmente, donde el mayor reto es cómo conservar la educación superior para las colectividades más desprotegidas.

Estudiantes y docentes han visto alterada su estabilidad emocional, personal, familiar, social y económica, en un proceso de cambio sin precedentes, en medio de resistencias y temores por el presente y la incertidumbre del futuro (5), aunado a la situación que definitivamente irrumpió una dinámica académica. Sin embargo, existe una estrategia para el docente, la cual puede incidir en el estado de ánimo de los participantes, se trata de la lúdica, es decir, una táctica que beneficia al proceso docente estudiante. La idea del fenómeno lúdico en el ser humano es aún limitada y especialmente en el ámbito de la educación, se reduce al juego y la recreación, no menos superficial es el tratamiento pedagógico.

Desde esta perspectiva, cuya consecuencia lógica ha sido utilizar la lúdica como herramienta o estrategia para alcanzar determinados fines en la formación académica, o simplemente utilizada como un factor recreativo para motivar en aras de crear algún ambiente lúdico. No obstante, dicha estrategia se aplica en su mayoría a nivel de la educación primaria y secundaria; existiendo además en la educación a nivel universitario, con una dinámica rígida, monótona y repetitiva; situación que se convierte en un factor negativo para el éxito, del logro de los objetivos, del proceso enseñanza y aprendizaje.

Es necesario reflexionar en relación con la didáctica que actualmente se está llevando a cabo en las aulas

universitarias, por cuanto se observa en los estudiantes la desmotivación en relación a la participación activa y el interés personal a su preparación académica. El fenómeno lúdico, es parte de los fenómenos sociales y culturales y su conocimiento se debe guiar por los procedimientos establecidos por la academia (6). La lúdica, como concepción y clase superior, se concreta mediante las formas específicas que asume, en todo caso como expresión de la cultura en un determinado contexto de tiempo y espacio.

Una de las formas de implementación es el juego, o actividad lúdica por excelencia (7), aunado a las diversas expresiones del arte, del espectáculo y la fiesta, la comididad de los pueblos, el afán creador en el quehacer laboral que lo convierte de simple acción reproductiva en interesante proceso creativo, el rito sacro y la liturgia religiosa y, por supuesto, la relación cordial y el sublime acto de amor en la pareja humana. En todas estas acciones está presente la magia del simbolismo lúdico, que transporta a los participantes hacia una dimensión espacio temporal paralela a la real, estimulando los recursos de la fantasía, la imaginación y la creatividad.

El ambiente universitario se considera un ambiente donde se debe aplicar el cuidado humano, considerando la lúdica como una estrategia fundamental; ya que es necesario para mejorar el stress, la tensión; practicar actividades que permitan la liberación de endorfinas, entre las cuales, la risa, el abrazo, la música, el baile, entre otros; y desarrollar además la comunicación analógica. El docente universitario tiene la responsabilidad de aprovechar cada espacio para reafirmar el conocimiento, a través de las actividades amenas de recreación que sirven de medio para desarrollar capacidades, por tal razón, el interés particular como investigadores, está orientado en la búsqueda de interpretar el significado de la lúdica como fundamento para la aplicabilidad del cuidado en enfermería; dado que, el cuidado se enseña, se aprende y se aplica.

Es contradictorio que a pesar del avance de la tecnología incluso las aulas virtuales, el ambiente se torna cada día más tenso y menos deseado. Las escuelas de enfermería, en Venezuela se han visto en la necesidad de adecuar los programas de formación en tiempo récord, con el apoyo de las nuevas tecnologías de la información y comunicación (TICs), para responder al distanciamiento social en la formación virtual.

Desde una mirada lúdica referente del hilo histórico cultural, lo antropológico se ha convertido en la documentación básica para el inicio de nuevas reflexiones epistémicas. Una investigación en Brasil, sobre la actividad lúdica en el proceso educativo, sostuvo que la población que estuvo constituida por pacientes diabéticos adultos, en un tipo de estudio cualitativo, llegando a la conclusión de que las actividades lúdicas forman parte fundamental del proceso enseñanza aprendizaje, en relación a la intención de mejorar su adherencia al tratamiento. Dicho estudio, demostró que las actividades lúdicas son una herramienta útil para el logro del proceso enseñanza y aprendizaje, siendo este el objetivo principal, que es educar a través de dichas actividades (8).

De igual manera, el profesional de enfermería entre sus actividades incluye la docencia, donde la oportunidad de hacer uso de la lúdica como estrategia de enseñanza, en virtud de la aplicación en la práctica diaria dentro del campo asistencial, por cuanto educa y capacita. Asimismo, un trabajo titulado, "validación de la lúdica como herramienta metodológica complementaria en la enseñanza del método de producción tradicional y del método de producción de la teoría de restricciones para el manejo de los entornos multitarea", tuvo como propósito diseñar e implementar una lúdica o simulación de un sistema de producción multi proyecto con el método de producción tradicional y el método de producción de la teoría de restricciones, aplicado al programa de ingeniería industrial de la Universidad de Córdoba; y determinar el efecto de las herramientas lúdicas en el rendimiento académico de los alumnos sobre la temática ya mencionada, obteniendo como resultado el efecto positivo en el rendimiento académico de los participantes (9).

El efecto positivo de la lúdica sobre los estudiantes evidenció el rendimiento cognoscitivo del participante, donde la lúdica surge como una fuerza integradora que sitúa globalmente la aproximación al saber y ubica holísticamente en la conciencia del ser que existe. En el mismo orden de ideas, la enseñanza y aprendizaje de la diversidad lingüística a través del juego dramático en la formación del pensamiento social de la Universidad Tecnológica de Pereira, en un trabajo donde se identificaron habilidades de pensamiento social en el quinto grado de básica del institución educativo Jaime Salazar Robledo de la ciudad de Pereira, aplicando una unidad didáctica sobre el concepto de diversidad lingüística con actividades apoyadas en teatro y el juego dramático, permitiendo reconocer habilidades expresivas y ubicar al lenguaje como mediador en la comunicación y el aprendizaje (10).

Se pudo constatar con el mencionado estudio, que a través del juego se logran desarrollar habilidades del pensamiento en el proceso de enseñanza y aprendizaje, en virtud que estructuralmente el juego está estrechamente vinculado al desarrollo intelectual, social, psicomotor y afectivo emocional. En este sentido, el juego origina y desarrolla la imaginación, así como la creatividad, donde la lúdica permite reforzar y afianzar lo aprendido por los estudiantes, aumenta el proceso de socialización al compartir, cooperar en equipo y fortalecer el aprendizaje significativo; además, favorecen la motivación al lograr un cambio de actitud hacia el aprendizaje.

La lúdica es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana (11). Desde las perspectivas de muchos autores, quienes conceptualizan a la lúdica desde varios enfoques, se puede resumir en que es una herramienta que le permite al individuo expresar su sentir emocional e intelectual de forma didáctica. La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo

de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano.

Diversas son las definiciones que se le otorgan a la lúdica, su concepto es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que los llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones (12). Del mismo modo, fomenta el desarrollo psico social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento. Los juegos y la educación en salud promueven múltiples metodologías participativas, las cuales en un momento dado, se puede utilizar como técnica de educación en salud, entre las cuales se recurren a: sociodrama, lluvias de ideas, collage, discusiones grupales, entre otros; además, la mayoría de estas técnicas son ampliamente conocidas aunque poco utilizadas en la educación de los usuarios, la recomendación está, en enfatizar la aplicabilidad de dicho método (13).

El juego es, por tanto, una actividad hedonística, cuyo fin es el placer que se siente por la actividad misma, que aunque no crea riquezas materiales forma en el individuo cualidades y valores necesarios para su futura vida en sociedad. Este es un producto social que se desarrolla con la maduración del ser humano, creando sus propias leyes y valores espirituales (14). En la nueva modalidad educativa como es la virtualidad, es oportuna la aplicabilidad de la didáctica lúdica; por cuanto la educación a distancia conocida como educación online, en línea o remota, se trata de una innovadora o forma de aprender y enseñar que lleva la dinámica de una clase tradicional y presencial, al mundo digital. En Venezuela es considerada como una alternativa importante en el avance profesional de personas que no pueden asistir a clases regulares.

Por otra parte, para brindar cuidado humano hay que considerar a la persona como un ser holístico, integral, con dimensiones y particularidades (14); por lo que además, hay que considerar el abordaje integral para el cuidado, es decir, la persona, la pareja, la familia y la comunidad, significando que el cuidado parte de manera intrínseca, luego se exterioriza, lo que permite aplicarlo congruentemente. A este respecto, el cuidado

REFERENCIAS

- OMS. Brote de enfermedad por coronavirus (COVID-19). 2025. Disponible en: https://www.who.int/es/health-topics/coronavirus#tab=tab_1 Revisado:
- Organización Panamericana de la Salud (OPS). COVID-19 Respuesta de la OPS/OMS, 2020. Disponible en: <https://www.paho.org/es/documentos/covid-19-respuesta-opsoms-report-11-8-junio-2020>.
- OPS. Actualización de la estrategia frente a la Covid-19, 2020. Disponible en: https://www.who.int/docs/default-source/coronavirus/covid-strategy-update-14april2020_es.pdf?sfvrsn=86c0929d_10
- OPS. En medio de la pandemia de COVID-19, un nuevo informe de la OMS hace un llamamiento urgente a invertir en el personal de enfermería, 2020. Disponible en: https://www.paho.org/hq/index.php?option=com_content&view=article&id=15772:amid-covid-19-pandemic-new-who-report-urges-greater-investments-in-the-nursing-workforce&Itemid=1926&lang=es
- Bortolli S, Munar E, Ferreira A, Peduzzi M, Leija C. La situación de la enfermería en el mundo y la Región de las Américas en Tiempos de la Pandemia de COVID-19, 2020. DOI: [10.26633/RPSP.2020.64](https://doi.org/10.26633/RPSP.2020.64) <https://iris.paho.org/handle/10665.2/52081>
- Díaz, H. Hermenéutica de la Lúdica. Cooperativa Editorial Magisterio. Bogotá. 2008 p.27. Disponible en:

de enfermería se cristaliza en una esencia trascendente, convertida en una acción holísticamente humana, que hace del diálogo un proceso interno que sobrepasa la interpretación de la persona convirtiéndolo en un proceso dialéctico de comprensión, y no de aprehensión de los conocimientos y las emociones generados por la acción de un cuidado no profesional, diferencia sustancial entre el cuidado genérico y el de enfermería.

El cuidado humanizado ha sido ampliamente desarrollado por la teórica de enfermería Jean Watson, quien reconoce que cuidar es parte fundamental del ser y es el acto más primitivo que un ser humano realiza para efectivamente llegar a ser; este ser es un ser con relación a otro que lo invoca (16). Ser creativos y estar dispuestos como docentes a aplicar la lúdica desde el cuidado humanizado, es transpoliar el significado de lo aprendido, de parte de los estudiantes así como los docentes, y por consiguiente alimentar la motivación que exige el escenario digital. Es una gran debilidad hoy en día para todo profesional, y con mayor énfasis en el equipo de salud, dejar a un lado las prácticas lúdicas; las cuales permiten definir la personalidad, es decir, reforzar incluso los conocimientos adquiridos para ponerlos en práctica. De allí, el interés de ahondar en la importancia del significado de la lúdica para los docentes en enfermería en tiempos de pandemia (17), para comprender su función de equilibrio y proyección de vida en lo individual y colectivo de los seres humanos; y por ende, brindar el cuidado humano de calidad.

Por ello, los cuidadores deben estar preparados para ofrecer un cuidado que les proporcione confort, no solo de orden físico, sino también espiritual, utilizar técnicas de relajamiento, evidenciando y trasmitiendo, tanto por gestos, miradas y palabras como en el silencio, coraje, solicitud y compasión. Escuchar es un cuidado de mucha valoración y cuando el estudiante no puede o no quiere hablar, el silencio y el toque, además de la mirada cariñosa, pueden ser el hecho diferencial; esto corresponde indiscutiblemente, a una visión hermenéuticamente lúdica. Son finalmente, consideraciones que serán de gran utilidad en tiempos extraordinarios como los casos de pandemia, donde el profesional de enfermería se enfrenta a nuevos retos de enseñanza y cuidado y surgirá una nueva exégesis de los conceptos educativos.

- <https://bibliotecadigital.magisterio.co/libro/hermen-utica-de-la-l-dica-y-pedagog-de-la-modificabilidad-simblica>
7. Rodríguez, J. Estrategia para la implementación de la actividad lúdica en el sistema educativo de niños y adolescentes. Editorial Ariza. 2003. México
 8. Rabelo, S. Actividad lúdica en el proceso educativo. 1993 Rev. Esc. Enf. USP. Brasil.
 9. González, Y., Montes de la Barrera, J., Hernández, H. y López, J. Validación de la lúdica como herramienta metodológica complementaria en la enseñanza del método de producción tradicional y del método de producción de la teoría de restricciones (TOC) para el manejo de los entornos multitarea Colombia, 2010. Disponible en: <http://revistas.javeriana.edu.co/index.php/iyu/article/view/970/568>
 10. Cabrera, L., Lobo, P. y Posada M. La enseñanza y aprendizaje de la diversidad lingüística a través del juego dramático en la formación del pensamiento social, 2010. Disponible en: <http://repositorio.utp.edu.co/dspace/bitstream/11059/3965/1/37283C117.pdf>
 11. Jiménez, C. La lúdica como universo de posibilidades. 2013. Disponible en: <https://revistas.upel.edu.ve/index.php/gaceta/article/view/513>
 12. Dinello, R. Lúdica, Cuerpo y Creatividad. 2da. Edición. Editorial Magisterio, 2005. Colombia- Bogotá. Disponible en: <https://bibliotecadigital.magisterio.co/libro/l-dica-cuerpo-y-creatividad>
 13. González, R. Manual de Promoción de Salud Sexual y Reproductiva del Adolescente. Juego educativo. MOPEA Valencia Venezuela. 1997.
 14. Castillo, O. Dinámica de Grupo y Juegos Cooperativos. Cuarta Edición. Raúl Clemente. Editores C.A. Venezuela. 2005
 15. Gladys R y Aní E. La Teoría Lúdica un Ancla Epistémica en el Aula Universitaria. Ludancepau. Tesis Doctorado Ciencias de la Educación UNERG Edo. Guárico Venezuela. 2014
 16. Ruiz, M. Cuidado humanizado de enfermería según la teoría de Jean Watson: Cuidado Humanizado. Editorial Académica Española. España. 2017. p.41
 17. Puebla, B y Vinader S. Ecosistema de una Pandemia COVID 19 la Transformación Mundial Madrid. 2021