

- Kabat-Zinn, J. (2016). *Mindfulness para principiantes: Recuperar el presente, tu única vida*. Paidós.
- Lewin, K. (1946). Action Research and Minority Problems. *Journal of Social Issues*, 2(4), 34–46. doi:10.1111/j.1540-4560.1946.tb02295.x - <https://www.jstor.org/stable/27698620>
- McNiff, J., & Whitehead, J. (2006). *Action research: Principles and practice* (2nd ed.). Routledge.
- Mañas Mañas, I., Franco Justo, C., Gil Montoya, M. D., & Gil Montoya, C. (2014). *Educación consciente: Mindfulness (atención plena) en el ámbito educativo. Educadores conscientes formando a seres humanos conscientes*. En Alianza de civilizaciones, políticas migratorias y educación (en prensa). Aconcagua Libros.
- Nhat Hanh, T. (1987). *El milagro del mindfulness: Una introducción práctica al arte de la meditación* (Título original publicado en 1975). Oniro.

Abstract: This article explores the integration of Mindfulness and Participatory Action Research (PAR) as complementary tools to promote emotional well-being and active participation in higher education. Drawing on the experiences of a research project at the Corporación Unificada Nacional (CUN), the study reflects on the potential of these methodologies to foster reflective dialogue, reduce academic stress, and build more inclusive and conscious learning environments. Preliminary findings show student interest in mindfulness practices and highlight challenges such as low initial participation and the need to clarify the secular nature of mindfulness. The article concludes by emphasizing

the importance of creating educational spaces that support both emotional development and critical engagement.

Keywords: Participatory Action Research – Mindfulness – Higher Education – Educational Innovation

Resumo: Este artigo analisa a integração do Mindfulness e da Pesquisa-Ação Participativa (PAP) como ferramentas complementares para promover o bem-estar emocional e a participação ativa na educação superior. A partir da experiência de um projeto de pesquisa na Corporación Unificada Nacional (CUN), o estudo reflete sobre o potencial dessas metodologias para fomentar o diálogo reflexivo, reduzir o estresse acadêmico e construir ambientes de aprendizagem mais inclusivos e conscientes. Os achados preliminares mostram o interesse dos estudantes pelas práticas de atenção plena e destacam desafios como a baixa participação inicial e a necessidade de esclarecer o caráter laico do mindfulness. O artigo conclui enfatizando a importância de criar espaços educativos que favoreçam tanto o desenvolvimento emocional quanto o engajamento crítico.

Palavras-chave: Pesquisa-Ação Participativa – Atenção Plena – Mindfulness – Educação Superior – Inovação Educacional

(*) **Arias Naranjo, María Angélica.** Docente asociada en la Corporación Unificada Nacional (CUN). Estudiante doctoral en gerencia de proyectos, magíster en Estudios políticos e internacionales y profesional en sociología. Es tutora de investigaciones en la especialización de paz y desarrollo territorial e investigadora en temas de innovación social y educativa.

Estrategia de enseñanza promoviendo el trabajo en grandes grupos con estudiantes de Medicina.

Fecha de recepción: junio 2025

Fecha de aceptación: agosto 2025

Versión final: octubre 2025

Belloni, Nadia Laura, Orts, Agustín (*)

Resumen: A través de los años el proceso enseñanza-aprendizaje ha evolucionado y se continúa transformando constantemente. En las Universidades sabemos la importancia de la utilización de metodologías activas para lograr la motivación y la atención del alumnado, así como también el desarrollo de distintas habilidades y competencias esperadas para los futuros profesionales. La Facultad de Ciencias Médicas de la Universidad Nacional de Rosario posee una alta matrícula en su estudiantado, lo cual se convierte en un desafío al momento de pensar las estrategias didácticas para proponer en el aula. En este artículo, compartimos una experiencia pedagógica áulica previa a una instancia de evaluación parcial, con un grupo de estudiantes de segundo año de Medicina numeroso. Considerando que el objetivo principal de toda innovación educativa es facilitar el aprendizaje y mejorar el rendimiento del alumnado partiendo de una realidad concreta, valoramos la actividad como muy satisfactoria y con una gran potencia.

Palabras clave: estrategia didáctica – medicina – grupo numeroso – trabajo cooperativo – gamificación – educación superior - universidad

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 71]

Introducción

A lo largo de los años el proceso enseñanza-aprendizaje ha evolucionado y se continúa transformando constantemente. En las Universidades sabemos la importancia de la utilización de metodologías activas durante este proceso, para lograr la motivación y la atención del alumnado, así como también el desarrollo de distintas habilidades y competencias. La Facultad de Ciencias Médicas de la Universidad Nacional de Rosario posee una alta matrícula en su estudiantado recibiendo tanto alumnos locales y regionales como provenientes de otros países. Esto deviene en un alto número de estudiantes en las aulas, dificultando así la implementación de metodologías activas que promuevan el trabajo en equipo, herramienta esencial para la incorporación de competencias fundamentales para el ejercicio profesional en la práctica médica. En realidades con poblaciones estudiantiles con las características descriptas, la forma más sencilla a implementar en las aulas es la enseñanza tradicional, con la clase magistral como estrategia didáctica. En la misma hay una verticalidad en la transmisión de los conocimientos por parte del docente. El mismo, experto en la disciplina, expone su monólogo, homogeneizando al estudiantado, brindando exceso de información, incluso, algunas veces, utilizando un lenguaje técnico específico, pudiendo ser no acorde al nivel dentro de la carrera en la que se encuentran los alumnos. Ellos se convierten en receptores pasivos de conocimientos, en ocasiones, con serias dificultades para apropiarse de los mismos, lo cual genera anhedia en muchos de ellos.

En este artículo, queremos compartir una experiencia pedagógica áulica previa a una instancia de evaluación parcial, implementada en un grupo de estudiantes de segundo año de la Carrera de Medicina numeroso. Asimismo, mencionar y describir distintas estrategias didácticas que se utilizaron en la misma.

Desarrollo

La Facultad de Ciencias Médicas de la Universidad Nacional de Rosario tiene como misión la formación académica, humanística, científica y técnica de los profesionales de las Ciencias de la Salud. En el Plan de estudios vigente, la Carrera de Medicina se estructura en cuatro ciclos, y, el Área El ser humano y su medio se desarrolla en el segundo año de la carrera, correspondiente al Ciclo Promoción de la salud. Un desafío con el cual nos encontramos al momento de planificar las estrategias didácticas para acompañar los procesos de enseñanza aprendizaje, es la masividad en las aulas. Lejos de esperar a que se den las condiciones ideales a la hora de poder impartir una clase atractiva y significativa para los estudiantes, nos propusimos, a partir de realidad presentada, pensar posibles estrategias, considerando la solidez científica al momento del desarrollo de los contenidos, el espacio físico y la cantidad de alumnos esperados para la clase. Pensamos en cómo poder otorgar el rol protagónico de la clase a los alumnos de manera tal que, pasen de una posición pasiva a una activa y se apropien de sus conocimientos para desarrollar diversas habilidades. En este sentido, pensamos en que, el aprendizaje cooperativo, podría ser una estrate-

gia pertinente. Tomando la definición de Andara & de Corcuera, I. D. (2015), lo entendemos como el “conjunto de estrategias didácticas que parte de la organización de la clase en pequeños grupos, donde el alumnado trabaja de forma coordinada para resolver tareas académicas y desarrollar su propio aprendizaje.”

Dado que, la masificación en las aulas afecta negativamente a la participación del alumnado, indagamos aún más, tratando de pensar cómo fomentar el trabajo en equipo y lograr una mayor participación de los alumnos en clases magistrales cuando superan en número los sesenta estudiantes. Se plantea la combinación de técnicas del aprendizaje colaborativo con la gamificación o ludificación en el aula, en un intento de preservar uno de los ejes centrales: la actitud y posicionamiento activo del alumno en el desarrollo de sus procesos de aprendizaje. La lúdica es una manera de vivir la cotidianeidad, sintiendo placer y valorando lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción. La gamificación en la enseñanza es una herramienta estratégica que permite captar la atención del alumno e involucrarse en el aprendizaje. El concepto de esta estrategia hace referencia a la utilización de elementos y diseños del juego en contexto donde el mismo no es habitual.

Estas herramientas didácticas estratégicas, en tanto implican una innovación pedagógica, conlleva múltiples beneficios: fomentan la motivación, tanto intrínseca por parte del estudiante y extrínseca por parte de sus compañeros y el docente a cargo; crean un ambiente no inhibitorio, en el cual estudiantes más reservados puedan expresarse desarrollando su capacidad comunicativa al encontrarse en un ámbito amigable, compartiendo ideas, información y opiniones con sus compañeros, sin necesidad de la hostilidad de intervenir en el monólogo del docente. Por otra parte, estimulan un interés constante, ya que los alumnos están tomando decisiones y resolviendo conflictos durante la clase. Asimismo, son estrategias que contemplan la diversificación de la clase, donde cada integrante del grupo coopera con el otro y deja de lado el individualismo. Se promueven las relaciones sociales entre ellos y con sus docentes, hecho crucial para el desarrollo de vínculos académicos. Esta habilidad se torna de muy difícil desarrollo en las clases magistrales, donde existe poco espacio para el diálogo. Impulsan el desarrollo del pensamiento crítico, no repetitivo, en cada intervención, discusión y resolución. Favorecen la competitividad sana, la cual permite a los estudiantes no ser penalizados por sus errores sino aprender de ellos y la generación y profundización del compromiso académico.

La gamificación tiene el potencial de mejorar la calidad del aprendizaje al involucrar al estudiantado en su proceso de enseñanza de un modo percibido como lúdico que proporciona disfrute inmediato. Aprender disfrutando es un muy buen camino para consolidar el conocimiento. Tal como señala Perrotta et al. (2013), el aprendizaje basado en juegos se fundamenta en los siguientes principios: motivación intrínseca, aprendizaje mediante el disfrute intenso, autosuficiencia y autonomía, aprendizaje experimental y autenticidad. Estos principios se articulan mediante unos mecanismos basados en reglas predeterminadas y directas, desa-

fios claros, niveles de dificultad progresiva, interacción y alto grado de control del alumnado, cierto grado de incertidumbre e imprevisibilidad y feedback inmediato y constructivo, constituyendo un elemento social que permite compartir experiencias y construir vínculos.

Al realizar la actividad entendimos la dinámica e interrelación de la tríada docente, alumnos y conocimientos, adaptándose al espacio en común: el salón de clases. Y, en ese sentido, el contexto hizo a la actividad. Esta clase se desarrolló con estudiantes de segundo año de la carrera de Medicina, a modo de repaso y aplicación de contenidos, previo a una evaluación parcial, cuya aprobación era requisito para adquirir la condición de regularidad en el espacio curricular. Propusimos preguntas de opción múltiple, replicando la metodología que se iba a implementar en la evaluación parcial. Las mismas se confeccionaron considerando los contenidos y la bibliografía sugerida en el área. Las preguntas se organizaron en una presentación digital que fue proyectada en una pantalla visible en todo el salón. Se distribuyó a los estudiantes en grupos de hasta ocho integrantes. Al momento de visualizar la pregunta y sus opciones de respuesta, se propuso realizar un debate interno en cada pequeño grupo, el cual, al estar convencido de la opción elegida, se notificaba, compartiéndola al grupo grande, iniciando de este modo un debate general, fundamentando su elección a la luz de los conocimientos aprendidos. Se generó un intercambio enriquecedor alumno-docente, alumno-alumno y docente-alumno. Si la respuesta seleccionada coincidía con la opción correcta, el grupo se adjudicaba un punto y, el equipo que más puntos lograba obtener al finalizar todas las preguntas era el ganador del juego.

Considerando la importancia de la evaluación de las estrategias didácticas propuestas por parte del estudiantado diseñamos un formulario digital, el cual solicitamos sea completado de manera anónima, para obtener información que nos permita elaborar conclusiones, más allá de las percepciones de los docentes a cargo de la experiencia educativa. El formulario fue respondido por noventa y tres estudiantes.

El 84,3 % de quienes respondieron la encuesta, no habían participado de una actividad lúdica y cooperativa en la enseñanza en los años previos de la carrera. El 74,5 % consideró a la clase muy satisfactoria como estrategia para el repaso y aprendizaje de contenidos, en tanto les permitió revisar, reforzar y aprender conceptos del área. El 23,5% la valoró como satisfactoria y, un 2% opinó que este tipo de actividades no son pertinentes en la educación superior.

Conclusiones

A modo de conclusión, queremos señalar que, la adopción de metodologías activas en entornos educativos masivos, como ocurre en la Facultad de Ciencias Médicas de la Universidad Nacional de Rosario, trae consigo importantes retos, así como también invaluable oportunidades.

La experiencia educativa que hemos descrito demuestra que, a pesar de las limitaciones del contexto y la gran cantidad de alumnos, es factible transformar una clase que tradicionalmente se basa en la exposición en una

experiencia más dinámica, participativa y enriquecedora. Esto se puede lograr implementando estrategias didácticas como el aprendizaje cooperativo y la gamificación.

En este artículo describimos con detalle la actividad y realizamos una primera caracterización de su impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Permitir que los estudiantes tomen un papel activo en su proceso de aprendizaje, a través del trabajo en grupo y el debate entre compañeros, con la permanente orientación y supervisión docente, promueve un ambiente de colaboración y reflexión. Esto es esencial para el desarrollo de habilidades clave para la adquisición de competencias para el ejercicio de la profesión médica. Además, la incorporación de elementos lúdicos, crea un espacio donde aumentan tanto la motivación como el compromiso académico. Todo esto favorece la asimilación de contenidos y la consolidación del aprendizaje.

Las opiniones de los alumnos participantes recabadas en la encuesta fueron muy positivas: consideraron a la actividad amena, útil, interesante y divertida para repasar y reforzar sus conocimientos, así como también que contribuyó a aumentar su interés por el área. Este feedback subraya la importancia de seguir implementando metodologías activas que no solo aumenten el interés y la participación de los alumnos, sino que también faciliten un aprendizaje significativo y duradero.

En síntesis, esta experiencia áulica no sólo ha enriquecido el aprendizaje de los estudiantes, sino también ha ofrecido lecciones valiosas sobre cómo adaptar las estrategias didácticas a las condiciones de una clase numerosa, sin perder de vista, como eje fundamental, el formar profesionales competentes y comprometidos. Seguir explorando y adoptando estas metodologías será fundamental para continuar innovando en la enseñanza universitaria y garantizar una educación de calidad que responda a las necesidades en los diferentes contextos. Considerando que el objetivo principal de toda innovación educativa es facilitar el aprendizaje y mejorar el rendimiento del alumnado partiendo de una realidad concreta, es decir, de una práctica docente situada, nos atrevemos a valorar a la actividad como muy satisfactoria y con una gran potencia.

Bibliografía

- Andara, A. R., & de Corcuera, I. D. (2015). *Estrategias y técnicas docentes para aplicar en clases magistrales y trabajo en equipo con grupos grandes de alumnos universitarios*. Ikastorratza, e-Revista de didáctica, 14.
- Beer, D. (2024). *Susurros pedagógicos: un viaje a lo ignoto desde la familiaridad del aula*. Entramados: educación y sociedad, 11(16), 25-44. Recuperado de <https://fh.mdp.edu.ar/revistas/index.php/entramados/article/view/8375>
- Calvo Roselló, V., Gómez-Collado, M.C. (2020). *Un ejemplo de gamificación en el aula: concurso de "mates"*. Actas VI Jornadas sobre Sistemas de Votación Electrónica (JSVE 2020). Valencia. I.S.B.N. 978-84-09-23930-6.
- Chen, R. (2021). *A Review of Cooperative Learning in EFL Classroom*. Asian Pendidikan, 1(1), 1-9. Recuperado de: <https://doi.org/10.53797/aspen.v1i1.1.2021>

- Corchuelo-Rodríguez, C. A. (2018). Gamificación en educación superior: experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (63), 29-41.
- De la Torre, S., & Violant, V. (2001). *Estrategias creativas en la enseñanza universitaria*. Creatividad y sociedad, 3(1), 21-47.
- Espinosa, R. S. C., & Eguia, J. L. (2016). *Gamificación en aulas universitarias*. Institut de la Comunicació: Bellaterra, Spain.
- Morales, P. J. (2003). Aprendizaje cooperativo, una estrategia pedagógica para la enseñanza en grupos grandes: antecedentes teóricos. *Revista Espiga*, 4(8), 95-108.
- Pegalajar Palomino, M. del C. (2021). Implicaciones de la gamificación en Educación Superior: una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante. *Revista de Investigación Educativa*, 39(1), 169-188.
- Perrotta, C., Featherstone, G., Aston, H. y Houghton, E. (2013). *Game-based Learning: latest evidence and future directions*. NFER Research Programme: Innovation in Education. Slough- Berkshire. Recuperado de: <https://www.nfer.ac.uk/publications/game01/game01.pdf>
- Pisabarro, A.M, Vivaracho, C.E. (2018). Gamificación en el aula: gincana de programación. *ReVisión: Revista de Investigación en Docencia Universitaria de la Informática*, 11(1), 85-93.
- Prieto Andreu, J. M. (2020). *Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios*.
- Subhash, S. y Cudney, E. A. (2018). *Gamified learning in higher education: A systematic review of the literature*. Computers in human behavior, 87, 192-206. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.05.028>
- Trejo González, H. (2019). Recursos tecnológicos para la integración de la gamificación en el aula. *Revista Tecnología, Ciencia Y Educación*, (13), 75-117. <https://doi.org/10.51302/tce.2019.285>
- Abstract:** Over the years, the teaching-learning process has evolved and continues to transform constantly. At universities, we recognize the importance of using active methodologies to engage and motivate students, as well as to develop the different skills and competencies expected of future professionals. The Faculty of Medical Sciences at the National University of Rosario has a high student enrollment, which poses a challenge when considering teaching strategies to implement in the classroom. In this article, we share a classroom teaching experience prior to a midterm evaluation with a large group of second-year medical students. Considering that the main objective of any educational innovation is to facilitate learning and improve student performance based on a concrete reality, we consider the activity to be highly satisfactory and powerful.
- Keywords:** teaching strategy – medicine – large group – cooperative work – gamification – higher education – university
- Resumo:** Ao longo dos anos, o processo de ensino-aprendizagem evoluiu e continua em constante transformação. Nas Universidades sabemos a importância da utilização de metodologias ativas para conseguir a motivação e atenção dos alunos, bem como o desenvolvimento de diferentes aptidões e competências esperadas para os futuros profissionais. A Faculdade de Ciências Médicas da Universidade Nacional de Rosario possui um elevado número de matrículas em seu corpo discente, o que se torna um desafio quando se pensa em estratégias de ensino a propor em sala de aula. Neste artigo compartilhamos uma experiência pedagógica em sala de aula anterior a uma instância de avaliação parcial, com um grande grupo de estudantes do segundo ano de medicina. Considerando que o objetivo principal de toda inovação educacional é facilitar o aprendizado e melhorar o desempenho dos alunos a partir de uma realidade concreta, valorizamos a atividade como muito satisfatória e de grande potencial.
- Palavras-chave:** estratégia didática – medicina – grande grupo – trabalho cooperativo – gamificação – ensino superior – universidade

(*) **Belloni, Nadia Laura**. Médica Pediatra. Profesora Universitaria. Doctoranda en Educación. Cátedra Histología y Embriología. Cátedra Pediatría. FCM. UNR. **Orts, Agustín**. Estudiante de Medicina. Tutor de Áreas de Segundo año. FCM. UNR.