

Instituto Superior de Ciencias Médicas de La Habana

Facultad de Ciencias Médicas General Calixto García

Departamento de Inglés

**JUEGO DIDACTICO, SU RELEVANCIA EN LA ENSEÑANZA DEL INGLES
EN LA CARRERA DE MEDICINA.
JUEGO DE DOMINO**

* Lic. Carmen Elizabeth Vizco Gell.

**Lic. Eduardo O´ Reilly Herrera.

Calle 74 núm. 29B08. Apto. 5 entre 29B y 29C Municipio Playa. Ciudad de La Habana.
Teléfono: 2073775 carmen.vizco@infomed.sld.cu

*Licenciada en Educación. Especialidad Lengua Inglesa. Instructora.

** Licenciado en Educación. Especialidad Lengua Inglesa. Subdirector provincial de Educación de La Habana .

RESUMEN

Los juegos didácticos son un instrumento y técnicas que utilizados en el aprendizaje del idioma, hacen de éste un proceso más motivante, activo e interesante. Para realizar un juego, los estudiantes deben estar motivados, lo que contribuye a facilitar el proceso de enseñanza–aprendizaje. 1

Los juegos pueden utilizarse en todas las etapas de la clase, lo que permite que el alumno practique el idioma a través de éstos. También permiten practicar de forma guiada una o más estructuras gramaticales al mismo tiempo. Los juegos pueden llevarse a cabo por equipos, individual o por parejas; estableciendo reglas a seguir, guiando a los

alumnos sobre qué aspecto deben usar. 1 Este Juego de Dominó consta de 135 fichas con los 45 verbos irregulares más usados en el curso general de Inglés para estudiantes de la Carrera de Medicina.

Los verbos están en sus 3 estados: presente, pasado y pasado participio. Los jugadores deben jugar de derecha a izquierda, comenzando con el verbo en presente, luego el pasado y, por último, el pasado participio.

Este juego se puede ajustar al nivel adquirido por el alumno. En la primera etapa, el alumno será capaz de reconocer el presente, pasado y pasado participio. En otra etapa, el alumno puede hacer oraciones con estos verbos que constituyen una parte importante y compleja de la morfosintaxis del idioma.

Este juego didáctico propicia un gran dominio de los verbos irregulares más utilizados en el curso general de inglés para estudiantes de Medicina; se seleccionan como base para su ejecución, reglas más generales del muy difundido juego de dominó. El empleo de este juego didáctico dio como resultado la elevación del nivel de desarrollo de expresión oral de los estudiantes de los grupos en los que se aplicó, ya que ellos, al lograr mayor dominio de los verbos irregulares, aumentaron sus posibilidades de expresión oral.

Palabras clave : Juego didáctico, Verbos irregulares, Estructura gramatical, Juego de dominó.

INTRODUCCION

Los juegos didácticos son actividades pedagógicas que, por su beneficio , deben ser tenidos en cuenta en el diseño del currículo y, por tanto, formar parte de nuestras actividades cotidianas en el aula, porque son un instrumento de aprendizaje del idioma. Hay muchos tipos de juegos didácticos, desde los más simples hasta los más complejos. Todos ellos ayudan a practicar el idioma, manteniendo la clase viva e interesante. Los juegos demandan una gran concentración y los estudiantes deben esforzarse para realizarlos, porque ellos, por supuesto, estarán motivados. También ayudan al profesor a estar más cerca de los estudiantes de una forma agradable y esto contribuye a facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Objetivo del juego

Lograr que nuestros alumnos refuercen el pasado y pasado participio de los verbos irregulares que se utilizan con más frecuencia en el interrogatorio y examen físico que deben hacer los estudiantes en el aula.

Objetivos

- Aportar dinamismo a la clase.
- Fomentar y reforzar valores humanos que propicien la formación de patrones positivos de conducta como el colectivismo.
- Fortalecer el dominio que tienen los alumnos en determinados contenidos impartidos

DESARROLLO E IMPORTANCIA 2

La importancia de los juegos está dada en que tienen un gran valor educativo.

Los juegos son altamente motivantes y entretenidos y les dan a los estudiantes tímidos más oportunidad para expresar sus opiniones y sentimientos. También los ayudan a adquirir nuevas experiencias en una lengua extranjera, lo que no siempre es posible durante una clase tradicional. Los juegos proporcionan diversión a las actividades regulares del aula, “ rompen el hielo” . Pueden ser usados para introducir nuevas ideas. En esta atmósfera relajante que se crea cuando se usan los juegos, los estudiantes recuerdan las cosas más rápidamente y mejor.

Los juegos animan, entretienen, enseñan y fomentan la fluidez: ellos deben usarse porque ayudan a los estudiantes a ver la belleza en una lengua extranjera.

Con frecuencia, son considerados erróneamente como algo que se llevará a cabo en los últimos 5 minutos de clase. En realidad, se pueden utilizar en todas las etapas de la enseñanza de un idioma.

Los juegos didácticos, como todos los juegos están sujetos a ciertas reglas y convenciones. En el aula, no son simplemente una diversión, una ruptura de las actividades rutinarias, sino que deben contribuir a desarrollar la habilidad del idioma.

Desde el punto de vista pedagógico los juegos deben llevarse a cabo del siguiente modo:

- Ayudar a la presentación del nuevo idioma.
- Ayudar a la práctica controlada del idioma.
- Ayudar a la comunicación guiada del idioma.
- Ayudar a los estudiantes a lograr sus propias conclusiones hacia cómo la lengua trabaja.

Los Juegos didácticos demandan un esfuerzo y dedicación mayor por parte del profesor, ya que en su preparación y puesta en práctica en clases, debe ser capaz de aprovechar los conocimientos que tienen sus alumnos, así como evadir las dificultades propias de

cualquier juego por su complejidad, por lo que debe utilizar las técnicas más asequibles y accesibles para los alumnos.

Los juegos didácticos son muy importantes: permiten una práctica guiada de una o más estructuras gramaticales al mismo tiempo, además le aportan dinamismo a la clase y son portadores de valores formativos ya que ayudan a desarrollar modelos positivos de conducta. 1

Para organizar y desarrollar juegos didácticos debemos: 2

- Organizar equipos.
- Establecer reglas y vías claras.
- Guiar a los estudiantes en qué aspecto usarlos.
- No prolongar el juego si no es necesario.

Se trata de un juego de dominó donde aparecen los 45 verbos irregulares más usados en Inglés, con fines médicos. Estos verbos están escritos en sus tres estados: presente, pasado y pasado participio.

Tiene varias variantes. Se puede jugar individual, por equipos, en 2 grupos, etcétera; pueden jugar individualmente todos los estudiantes con 6 fichas cada uno, las restantes se colocan en la mesa; cuando le toque jugar a un estudiante y no tenga la ficha que corresponde, puede coger la que está en la mesa. Gana el que *se pegue*, es decir, el que logre poner todas sus fichas.

Cuando el juego es por equipos, se pueden hacer hasta 4 equipos. La cantidad de miembros depende de la cantidad de estudiantes que tiene el grupo. Los miembros pueden conferenciar y ayudarse mutuamente. Estos 4 equipos ponen sus fichas en una mesa común para todos y gana el que *se pegue* o logre poner todas sus fichas o le quede menos fichas. Esta forma de jugar ayuda a fomentar el colectivismo, la ayuda mutua, el intercambio y la autocorrección entre los alumnos.

Se sortea la salida y se juega de derecha a izquierda; se comienza con el verbo en presente; la persona que sigue, debe colocar el verbo en pasado- *took*-; si no lo tiene se pasa y le toca el turno al siguiente jugador; se sigue el mismo proceso hasta que aparezca la persona que tenga el pasado del verbo, luego le corresponde al pasado participio del verbo -*taken*- siguiendo los mismos pasos que con el pasado simple. Después que se han puesto los 3 estados del verbo, el próximo jugador puede empezar por cualquiera de los 2 extremos. Por ejemplo, si tiene un verbo en presente lo puede poner por el lado donde está -*take* -, por ejemplo *Write* . Si el verbo está en pasado participio lo pondrá por el extremo donde está - *taken* -, por ejemplo *Written* . Siempre hay que completar el verbo en sus 3 estados antes de pasar a otro verbo. Ejemplo: *write, wrote, written*. 3

Al alumno se le pide que cuando coloque el verbo, haga una oración con él y los próximos deben hacer lo mismo, relacionando su oración con la anterior:

Y así, sucesivamente, cuando cada jugador ponga una ficha debe hacer una oración.

Cuando se está desarrollando la actividad, el profesor recorre el aula observando a los equipos para que la actividad se realice de forma dinámica y haciendo los señalamientos necesarios que propicien la autocorrección y corrección entre los alumnos durante el juego.

Por ejemplo, si un alumno coloca un verbo que no es el correcto, el profesor pregunta si es correcto, para darle posibilidad a los alumnos a que rectifiquen. (Ejemplo: *wrote* por *went* . El profesor debe preguntar cuál es el pasado de *go* para que el alumno que lo tenga lo ponga. Si nadie lo sabe, el profesor lo dice.

En el caso de las oraciones, el profesor debe estar atento a la pronunciación, entonación, sintaxis, etcétera. En el caso de que el alumno se equivoque, el profesor debe crear una situación comunicativa para que se rectifique el error.

Por ejemplo: el alumno dice : *The doctor taken the us?*, el profesor preguntará: *What has the doctor taken?* Si el alumno pronuncia bien *has taken* se estimula, si contesta mal, se le pregunta a otro y luego se regresa al alumno para que repita correctamente. Todos los errores se corrigen de forma comunicativa. El profesor los anota a través del juego y luego trabaja con ellos.

Este juego se experimentó con los alumnos de la escuela de la Facultad de Medicina Calixto García y los resultados fueron buenos. Los estudiantes tuvieron una participación más activa en las clases donde se trabajó con la entrevista médico-paciente. Después de la utilización del juego, se logró el 100% de participación (grupos de 20 alumnos).

CONCLUSIONES

A modo de conclusiones, podemos decir que con el empleo de este juego didáctico, 100% de los estudiantes de la clase participa de forma activa, lo que hace la clase más amena, dinámica y activa; a partir del trabajo en equipo se incentiva el colectivismo, la camaradería y el deseo de participar, se eleva la autoestima a los estudiantes: poder demostrar que son capaces de aprender más y demostrar sus conocimientos. Además, este juego les da a los estudiantes la posibilidad de utilizar con más fluidez y coherencia los verbos irregulares que les propician más dominio del contenido impartido en la clase, lo que fortalece el desarrollo de sus habilidades y la expresión oral: todo avalado por los resultados académicos obtenidos por los alumnos en los grupos donde se ha utilizado este juego, en el que más de 90% de los estudiantes obtuvo calificaciones entre 4 y 5 puntos y en los grupos donde no se utilizó, no se llegó nunca a 80% .

ABSTRACT: Didactic game. Its relevance in english teaching in the career of medicine. The domino game.

Didactic games are tools to learn the language. All of them help to practice the language in an active and interesting way.

Students should be motivated. The teacher should be closed to them to facilitate the teaching-learning process.

Didactic games can be used in each stage of the class and students can practice the language through them. Also students can use one or more grammatical structures at the same time.

To obtain these results the teacher should use accessible techniques. Games can be played in teams or in pairs, establishing rules to be followed, guiding the students to use the appropriate aspects. This domino game has 135 chips; these chips would have 45 commonly used irregular verbs in general English courses. There are verbs in present, past and past participle. Players should play from the right to the left, beginning with the verb in present, then in past and after that in past participle

Summing up, this procedure could be used with different variants according to professor and students need.

Key Words : Didactic game, irregular verbs, grammatical structure, Domino game

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

1. Byrne Donn. “ Teaching Oral Reading ” . Teaching Oral English. Edición revolucionaria; 1989.
2. Agnieszka Uberman. “ The use of games” : For Vocabulary Presentation and Revision. English Teaching Forum. enero-marzo 1998;36(1).
3. Agnieszka Uberman. “ Risk-and-Travel Game” . English Teaching Forum. octubre 1989.

ANEXOS

ANEXO 1: LISTA DE VERBOS INCLUIDOS EN EL JUEGO

PRESENTE	PASADO	PASADO PARTICIPIO
BE	WAS/WERE	BEEN
BEGIN	BEGAN	BEGUN
BRING	BROUGHT	BROUGHT
BECOME	BECAME	BECOME
CATCH	CAUGHT	CAUGHT
COME	CAME	COME
DO	DID	DONE
DRINK	DRANK	DRUNK
DEAL	DEALT	DEALT
EAT	ATE	EATEN
FALL	FELL	FALLEN
FIND	FOUND	FOUND
FEEL	FELT	FELT
FORGET	FORGOT	FORGOTTEN
GO	WENT	GONE
GET	GOT	GOT
GIVE	GAVE	GIVEN
HAVE/HAS	HAD	HAD
HEAR	HEARD	HEARD
HURT	HURT	HURT
KNOW	KNEW	KNOWN
KEEP	KEPT	KEPT
LEAVE	LEFT	LEFT
LIE	LAY	LIED
MAKE	MADE	MADE
MEAN	MENT	MENT
MEET	MET	MET
PUT	PUT	PUT
RING	RAN	RUN
READ	READ	READ
SEND	SENT	SENT
SEE	SAW	SEEN
STICK OUT	STUCK OUT	STUCK OUT
SAY	SAID	SAID
STAND	STOOD	STOOD
SLEEP	SLEPT	SLEPT
SPELL	SPELT	SPELT

SPEND	SPENT	SPENT
SPEAK	SPOKE	SPOKEN
SWEEP	SWEPT	SWEPT
TELL	TOLD	TOLD
TEACH	TAUGHT	TAUGHT
TAKE	TOOK	TAKEN
THINK	THOUGHT	THOUGHT
UP	UP	UP
WRITE	WROTE	WRITTEN
WEAR	WORE	WORN

ANEXO 2

