

Juegos didácticos para el aprendizaje del Inglés en la carrera de medicina

Didactic Games for the Learning of English in the Medicine Studies

Alina Rodríguez Ochoa¹, Juana Moreno Pupo¹, María D. Vázquez Gómez¹, Beatriz Rodríguez Borges¹, Yudenia Ricardo Mulet¹

1. Licenciada en Educación. Especialidad Inglés. Asistente. Facultad de Ciencias Médicas Mariana Grajales Coello. Holguín. Cuba.

RESUMEN

Se realizó una investigación sobre el bajo nivel de motivación hacia la asignatura Inglés en el segundo año de la carrera de medicina, con el objetivo de ofrecer un fundamento científico que explique el por qué de este problema, aportar un folleto metodológico de juegos didácticos para ayudar a elevar el nivel motivacional de los educandos y así, perfeccionar el aprendizaje del inglés. Se utilizaron métodos empíricos (observación científica, entrevista, encuesta) y métodos teóricos (histórico-lógico, análisis y síntesis, hipotético deductivo y el análisis de documentos). Se utilizó un universo de 192 alumnos de segundo año de medicina (ocho grupos) del municipio Holguín. Este folleto fue utilizado por el colectivo de segundo año, los juegos fueron aplicados en todas las unidades en la última clase a modo de consolidación. Con el uso del folleto metodológico los resultados de las evaluaciones parciales y finales fueron superiores. Se mostró mayor interés hacia la asignatura, aumentó el nivel de competencia lingüística, el trabajo en colectivo, la cooperación, entre otros valores. Esta propuesta aporta la metodología para su puesta en práctica, los objetivos, una breve descripción de cada juego, los procedimientos, el tiempo de duración de cada actividad, así como, el enfoque gramatical de cada juego.

Palabras clave: motivación, folleto de juegos didácticos, aprendizaje

ABSTRACT

A research about the low motivational level towards the English subject in the 2nd year of the Medicine carrier was carried out. The objective was to give a scientific support that explains the causes of this problem and to provide a methodological pamphlet of games in order to help raising the student's motivational level and to improve the learning process of English. A universe of 192 students (eight groups) of the 2nd year of medicine was used. Empirical Methods such as: the interview, the survey, the observation were applied, and theoretical methods such as historical-logical, analysis-synthesis, hypothetical-deductive and the documents' analysis were also used. This pamphlet was used by the team of teachers of 2nd year; the games were applied in the last classes of every Unit as a Review. This proposal provided the methodology for its implementation, the objective of every game, procedures, the time needed for each activity as well as the grammar focus of each game. With the use of didactic games in classes the results were significantly superior, the interest for the subject was higher and the acquisition of the contents for this course was accomplished, the student's proficiency was elevated, it helped cooperation and group work among other values in the students.

Keywords: motivation, methodological pamphlet of games, learning.

INTRODUCCIÓN

La calidad de la educación depende fundamentalmente del proceso de enseñanza-aprendizaje, así como, de la pertinencia de los planes de estudio, la disponibilidad de materiales didácticos y las condiciones del entorno docente. Por consiguiente, se hace hincapié en la prestación de servicios educativos que respondan a las necesidades del educando y sean pertinentes para su vida ¹.

Los objetivos generales educativos del Médico General Básico entre otros son: Evidenciar su disponibilidad para trabajar en cualquier país en cualquier situación, y supeditar sus intereses personales a los sociales, de acuerdo con las necesidades sociales y las orientaciones del país; e incrementar constantemente su capacidad para leer, comprender, comunicarse, traducir y escribir en un idioma extranjero, sin embargo, los estudiantes de medicina al cursar la asignatura Inglés no se sienten motivados, dificultándose el proceso de enseñanza-aprendizaje de esta asignatura,

lo cual influye en los resultados, la calidad de los exámenes y el aprendizaje del idioma en todos los años de la carrera de medicina.

¿Qué es la motivación?

En psicología y filosofía, la motivación son los estímulos que mueven a la persona a realizar determinadas acciones y persistir en ellas para su culminación. Este término está relacionado con voluntad e interés. Las distintas escuelas de psicología tienen diversas teorías sobre cómo se origina la motivación y su efecto en la conducta observable. Motivación, en pocas palabras, es la voluntad para hacer un esfuerzo, por alcanzar las metas de la organización, condicionado por la capacidad del esfuerzo para satisfacer alguna necesidad personal ².

La motivación necesaria para aprender o vencer las dificultades que plantea el estudio, sólo es efectiva cuando la educación se percibe como algo que vale la pena – y esto depende de su calidad; asistir a la escuela o participar en un curso no formal de educación para adultos debería dar por resultado la adquisición de conocimientos, competencias y valores que el educando pueda aplicar provechosamente, con la impresión de ser capaz de alcanzar objetivos que antes eran inaccesibles ^{1, 2}.

Los juegos didácticos se pueden definir como una forma de jugar que se rige por ciertas reglas o convenciones, están concebidos para ser disfrutados donde quiera que se jueguen, sin embargo, en el lenguaje escolar estos no son solo una diversión o una ruptura de la rutina, sino que deben contribuir también al aprovechamiento del lenguaje permitiendo que los alumnos lo usen en el desarrollo de la actividad, debido a que los juegos pueden usarse para mejorar el dominio del estudiante sobre cualquier elemento o elementos del lenguaje, ejemplo: sonidos, vocabulario, deletreo, aspectos gramaticales o funciones. Estos se adoptan para proveer repetición de un elemento o en particular dentro de un contexto agradable. Son efectivos porque los alumnos están tan involucrados en el juego que no se percatan de que están practicando elementos del lenguaje ³⁻⁵

Existen diferentes tipos de juegos: los enfocados en precisión, aquellos que involucran la variación de un elemento dentro de la misma estructura, los que incluyen una variedad de estructuras, juegos que se enfocan en fluidez, juegos en la pizarra, etcétera ⁵.

El objetivo general de la investigación fue ofrecer un fundamento científico que explique las razones psicológicas del bajo nivel de motivación de los estudiantes de la carrera de medicina hacia la asignatura Inglés, y por consiguiente aportar un set de juegos para ayudar a elevar el

nivel motivacional de estos hacia esta asignatura y el objetivo específico es realizar una revisión bibliográfica sobre aspectos psicológicos que demuestren la causa de la desmotivación hacia la asignatura ^{6, 7}.

MÉTODOS

Se entrevistaron ([anexo 1](#)) 30 profesores que imparten la asignatura en la Universidad Médica de Holguín, se aplicó encuestas ([anexo 2](#)) a 192 estudiantes de la carrera de Medicina y se realizó el análisis de los documentos que rigen el proceso docente- educativo (Plan de Estudios, Programas de asignaturas e indicaciones del MINSAP y el MES). Se utilizó el folleto de 36 juegos didácticos en las clases del programa Visión II de segundo año de la carrera.

RESULTADOS

De las encuestas realizadas a los estudiantes se obtuvieron los siguientes resultados:

- ✓ El 45 % de los estudiantes al comienzo de esta carrera no conocían que esta materia se estudia en la carrera de medicina durante los cinco años.
- ✓ El 15 % nunca les había interesado aprender inglés.
- ✓ Al 50 % les interesa pero su base es muy pobre.
- ✓ El 10 % desea aprender el idioma al punto de poder comunicarse.
- ✓ El 100 % de los estudiantes expresan dedicarle muy poco tiempo a la disciplina por la gran carga docente de las asignaturas propiamente médicas.
- ✓ El 68 % no reconoce la importancia de la asignatura para su futura labor.
- ✓ Al 95 % le gusta las clases del profesor y los medios que utiliza.

En entrevistas realizadas a profesores de la asignatura (que imparten o impartieron con anterioridad):

- ✓ El 100 % considera que la gran mayoría de los estudiantes arriban a la carrera sin haber adquirido los conocimientos del Pre Universitario.

- ✓ El 98 % considera que el nivel de atención de los estudiantes en clases es regular.
- ✓ El 10 % opina que nivel de atención a clases es malo.
- ✓ Teniendo en cuenta los resultados de las evaluaciones frecuentes y parciales (revisión de los registros) sólo el 20% de los estudiantes se evalúan entre 4 y 5, el resto está por debajo de estas categorías.
- ✓ El 97% opina que los estudiantes muestran mayor interés por los juegos didácticos ([tabla I](#)).
- ✓ A continuación se muestra la metodología del juego Snakes and Ladders ([tabla I](#)).

Tabla I. Primer juego

Game: Snakes and Ladders ¹²		
Objective:	Practice in any of the grammatical structures, communicative functions or any other structure.	
Description:	It can be played in groups of 2, 3, 4 or even 6 students; the teacher decides what to practice according to the content taught at the moment of playing.	Groupings: Independent Pair Small group Whole class
Materials :	A chart (4 charts better, to provide team work) a dice, some groups of cards with commands, small pictures, to be described etc.	Time required: 10-20 min.
Procedures:	One student begins rolling the dice, he/she will pace the number that is on the top of the dice, if it is a box in which there is any of the symbols he/she should take a card and do what it reads. The winner is going to be the fist that arrives to the last box.	
Grammar focus:	Simple and compound tenses.	
Alternatives:	The cards should be different depending on the kind of student.	

Fuente: datos del autor

Otro ejemplo de juego fue el Stepping stones, cuya metodología se muestra a continuación ([tabla II](#)).

Tabla II. Segundo juego

Game: Stepping stones		
Objective:	Practicing sentences building.	
Description:	The teacher will draw a river with two edges, to cross the river there should be some stones (as much as you can), in which the student will write (in each stone) a word until he completes a whole sentence.	Groupings: Independent Pair Small group
Materials :	The blackboard, some colored pieces of chalks	Time required: 10-20 min.
Procedures:	The group should be divided into two teams, the teacher will be the controller, and he/she will draw the river on the board and should ask: e.g. Write a sentence describing this picture. It should have someone doing a certain activity ⁸ . The teacher can make direct commands, or use cards, as he/she desires.	
Grammar focus:	Any of the tenses studied in the classes, depending on the content taught.	
Alternatives:	The cards should be different depending on the kind of student.	

Fuente: datos del autor

El juego Follow me ([tabla III](#)) también se aplicó con muy buenos resultados.

Tabla III. Tercer Juego

Game: Follow me		
Objective:	To memorize and fix the vocabulary given in any of the units	
Description:	The teacher will suggest practicing the body parts or organs ⁹ and will begin saying one of them, a student selected at random will say that symptom and add a new one, the 2 nd student will say the previous 2 and a new one, and so on ⁸	Groupings: Independent Pair Small group Whole class
Materials :	A piece of paper if desired	Time required: 15 min
Procedures:	The group should be divided into two or three groups, the winner will be the one which says the bigger quantity of words without failing	
Grammar focus:	Vocabulary	
Alternatives:	For the less advanced student demand less quantity of words	

Fuente: datos del autor

La utilización del folleto metodológico de 36 juegos didácticos elevó el nivel motivacional de los estudiantes hacia las asignaturas de Inglés, y la calidad de los resultados docentes ([tabla IV](#)).

Tabla IV. Resultados de los aspectos evaluados antes y después de empleados los juegos didácticos

Aspectos	Asistencia y puntualidad	Participación en clases	Resultados en los exámenes (calidad)	Nivel motivacional
Antes de la implementación	92,8 %	89,3 %	89,4 %	63,5 %
Después de la implementación	97,9 %	98,6 %	97,5 %	98,9 %

Fuente: datos del autor

DISCUSIÓN

Tras la aplicación de los juegos didácticos se pudo constatar que existe el tabú por parte de algunos profesores sobre el uso de los juegos al plantear que estos no son propicios para jóvenes, sino que son para niños y otros temen por el desorden en el aula.

Se compararon los resultados de las clases evaluativas de consolidación en una clase tradicional y una donde se aplican juegos y el nivel de aprovechamiento es considerablemente superior. Los resultados fueron notablemente superiores: aumentó el nivel de competencia lingüística, el trabajo en colectivo, la cooperación entre los estudiantes, estos juegos se aplicaron en todos los años de la carrera de medicina y se generalizó en la carrera de Estomatología con muy buenos resultados y mucha aceptación por parte de los estudiantes ¹⁰⁻¹².

CONCLUSIONES

Todos los juegos fueron aplicados a 192 estudiantes de segundo año de la carrera de medicina. Los resultados fueron superiores, pues se mostró mayor interés hacia la asignatura por parte de los estudiantes, aumentó el nivel de competencia lingüística, el trabajo en colectivo, la cooperación entre ellos, aunque todavía se debe trabajar más para lograr la formación integral del profesional de la salud, con conocimientos sólidos de los elementos fundamentales de su carrera, capaz de enfrentarse a la búsqueda de cualquier fuente bibliográfica, evento, o misiones en países de habla inglesa.

Con este trabajo se contribuye a ayudar a cumplir dos de los objetivos trazados para los estudiantes de las carreras de ciencias médicas cuando dice: evidenciar su disponibilidad para trabajar en cualquier país en cualquier situación, y supeditar sus intereses personales a los sociales, de acuerdo

con las necesidades sociales y más adelante se plantea que debe incrementar constantemente su capacidad para leer, comprender, comunicarse, traducir y escribir en un idioma extranjero.

ANEXO

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Bermúdez Sarguera R, Rodríguez Rebastillo M. Teoría y metodología del aprendizaje. La Habana: Editorial Pueblo y Educación; 2011.
2. Bello Dávila Z, Casales Fernández JC. Psicología General. La Habana: Editorial Ciencias Médicas; 2006.
3. Remedios Pérez M. Recursos didácticos en el aula de Inglés. Rev Innov Exp Edu. 2009[citado 13 dic 2013]; 16(3) Disponible en: http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_16/REMEDIOS_PEREZ_2.pdf
4. Gómez Rincón ÓI. El uso de los juegos didácticos inteligentes y el desarrollo del pensamiento lógico-deductivo. Rev Fac Psicol. 2008[citado 13 dic 2013]; 4(6).Disponible en: <http://wb.ucc.edu.co/pensandopsicologia/files/2010/09/articulo-01-vol4-n6-7.pdf>
5. Alfaro Torres R. El juego, una necesidad vital. La Habana: Pueblo y Educación; 1994.
6. Ramírez T. Cómo hacer un proyecto de investigación. 3 ed. Venezuela: Editorial Carhel; 2009.
7. Louro Bernal H. Readings in methodology II. La Habana: Editorial Félix Varela; 1996.
8. Webster´s M. Webster´s Seventh New Collegiate Dictionary. 5 ed. La Habana: Editorial Pueblo y Educación; 2010.
9. Webster´s M. Webster´s Medical Dictionary. 4 ed. Massachusetts: Amazon; 2009.
10. Antich de León R. Metodología de la Enseñanza de Lenguas Extranjeras.4 ed. La Habana: Editorial Pueblo y Educación; 2010.
11. Byrne D. Teaching Oral English. La Habana: Edición Revolucionaria; 2008.

12. Toews Janzen M. Creating and Conducting Effective Speaking Activities. Ottawa: WEFLA; 2010.

Recibido: 23 de abril de 2014

Aprobado: 28 de noviembre de 2014

Lic. *Alina Elvia Rodríguez Ochoa*. Facultad de Ciencias Médicas Mariana Grajales Coello. Holguín. Cuba.

Correo electrónica: alina.rod@ucm.hlg.sld.cu