

Compendio de actividades lúdicas para enseñar la gramática inglesa en II año de Medicina

Compendium of playful activities to teach the English grammar in the second year of Medicine

Pablo Tomás Banguela Guerra¹, Norma Melitina Nodarse González², Jaqueline Cárdenas Santana³, Yainel Concepción Morales⁴, Adilén Aguilera Cardona⁵

¹ Licenciado en Educación. Especialidad Lengua Inglesa. Máster en Educación Médica. Asistente. Universidad de Ciencias Médicas de Villa Clara. Cuba. Correo electrónico: pablobg@ucm.vcl.sld.cu

² Licenciada en Educación. Especialidad Lengua Inglesa. Doctor en Ciencias Pedagógicas. Profesor Auxiliar. Universidad Central "Marta Abreu" de las Villas. Villa Clara. Cuba. Correo electrónico: normang@ucm.vcl.sld.cu

³ Licenciada en Educación. Especialidad Lengua Inglesa. Máster en Educación Médica. Profesor Auxiliar. Investigador Agregado. Universidad de Ciencias Médicas de Villa Clara. Correo electrónico: jaquelinecs@ucm.vcl.sld.cu

⁴ Licenciada en Educación. Asistente. Universidad de Ciencias Médicas de Villa Clara. Correo electrónico: yainelcm@ucm.vcl.sld.cu

⁵ Licenciada en Educación. Especialidad Lengua Inglesa. Máster en Ciencias de la Educación. Asistente. Universidad de Ciencias Médicas de Villa Clara. Cuba. Correo electrónico: adilenac@ucm.vcl.sld.cu

RESUMEN

<http://www.revedumecentro.sld.cu>

Fundamento: considerando la proyección de colaboración internacionalista del país, la formación idiomática de los futuros médicos reviste una gran importancia. Para el uso eficiente de la lengua extranjera, el profesional debe dominar la gramática en su esfera profesional y social.

Objetivo: elaborar un compendio de actividades lúdicas para propiciar un adecuado tratamiento didáctico de la gramática de la asignatura Inglés III en segundo año de la carrera de Medicina.

Métodos: se realizó una investigación de desarrollo, descriptiva con enfoque cualitativo en la Universidad de Ciencias Médicas de Villa Clara durante el curso 2011-2012 para lo cual fueron abordados los fundamentos teóricos y metodológicos para la enseñanza de la gramática a través de la actividad lúdica en las clases de inglés. Se ejecutaron métodos y técnicas investigativas del nivel teórico y empírico para lograr el objetivo propuesto.

Resultados: el diagnóstico realizado reflejó la marcada ausencia del uso de la actividad lúdica en el tratamiento didáctico de la gramática de la asignatura Inglés III del segundo año de la carrera de Medicina, lo que incide en el protagonismo y desarrollo de los estudiantes en las clases. Se elaboró un compendio de actividades lúdicas, las cuales fueron sometidas a criterio de especialistas.

Conclusiones: las actividades se caracterizaron por su dinamismo y flexibilidad para lograr el protagonismo estudiantil en el aprendizaje de la gramática, lo cual constituye una forma novedosa y diferente de enseñarla. El compendio fue valorado como aceptado teniendo en cuenta su pertinencia social y pedagógica, su estructura lógica, aplicabilidad y originalidad.

DeCS: Inglés, educación médica.

ABSTRACT

Background: considering the projection of internationalist collaboration of the country, the idiomatic formation of the future doctors has a great importance. So that the foreign

language be efficiently used, the professional should master grammar to communicate in the professional and social sphere.

Objective: to elaborate a compendium of playful activities to propitiate an appropriate didactic treatment of grammar in the English III subject in second year of the Medicine career.

Methods: it was carried out a descriptive development investigation within the qualitative approach in Villa Clara University of Medical Sciences during the academic year 2011-201. The theoretical and methodological backgrounds were approached for the teaching of grammar through the playful activities in English classes. Methods and researching techniques of the theoretical and empiric level were used to achieve the proposed objective.

Results: the diagnosis showed a marked absence of the use of playful activities in the didactic treatment of grammar in the English III subject of the second year of the Medicine career, with a direct incidence in the students' development in the English lessons. A compendium of playful activities was elaborated, which were subjected to specialists' criteria.

Conclusions: the activities were characterized by their dynamism and flexibility to achieve the student's centered role in grammar learning, which constitutes a novel and different form of teaching it. The compendium was valued and accepted keeping in mind its social and pedagogic relevancy, its logical structure, applicability and originality.

MeSH: English, education, medical.

INTRODUCCIÓN

La educación médica superior tiene la misión de formar un profesional integral que desde su perspectiva y su propio perfil, posea una proyección cultural capaz de generar con sus capacidades, competencias, habilidades y valores, actividades de éxito para su país e insertarse eficientemente en el entorno internacional¹.

<http://www.revedumecentro.sld.cu>

El reglamento de trabajo docente y metodológico puntualiza que: "...la preparación integral de los estudiantes de Medicina se concreta en una sólida formación científico-técnica, humanística y de altos valores ideológicos políticos, éticos y estéticos, con el fin de lograr futuros profesionales revolucionarios, cultos, competentes, independientes y creadores"².

En el caso del Inglés como disciplina de las ciencias médicas, la integralidad está dirigida, entre otros aspectos, a garantizar la formación idiomática del estudiante para su desarrollo profesional, de modo tal que al concluirla puedan comunicarse en este idioma a un nivel posintermedio o avanzado de competencia comunicativa, es decir, el uso eficiente de la lengua extranjera en situaciones comunicativas de su esfera profesional y social³.

Los médicos deben estar preparados para atender visitantes de otras zonas geográficas y cuyo vehículo de comunicación suele ser el inglés, incluso en el caso de aquellos procedentes de países no anglosajones, donde constituye la segunda lengua oficial⁴.

La Universidad de Ciencias Médicas de Villa Clara, en consonancia con lo expuesto anteriormente, valora y prioriza la enseñanza del inglés como lo requieren los tiempos actuales. En los tres primeros años de la carrera se imparte el ciclo de Inglés General para que los estudiantes adquieran un nivel intermedio en la lengua. La forma organizativa docente predominante es la de clase práctica integral de la lengua inglesa caracterizada por procedimientos concentrados en el aprendizaje como el trabajo en pareja y en grupo⁵.

La asignatura Inglés III está enmarcada en el contexto de formación del ciclo de Inglés General del currículo correspondiente al segundo año de la carrera de Medicina⁶.

Según la bibliografía consultada⁷ los juegos en las clases de Inglés crean oportunidades a los estudiantes de comunicarse en un ambiente relajado, amistoso y cooperativo, reducen la tensión añadiendo diversión y humor a las clases, y añaden un elemento de espíritu competitivo que motiva a los estudiantes a participar. Cuando los alumnos están absortos en <http://www.revedumecentro.sld.cu>

los juegos, interiorizan y adquieren elementos esenciales del vocabulario, la gramática, y otros aspectos del inglés de una forma inconsciente ya que se concentran en el mensaje y no en el lenguaje en sí. De forma importante, los juegos dotan al profesor de la oportunidad de jugar un papel secundario y dejar que los estudiantes sean los que hablen.

Mientras las autoras Buffa et al⁸, en un estudio sobre el uso de los juegos con personas adultas en la enseñanza del inglés argumentan que "...con la implementación de juegos en el aprendizaje, sin dejar de ser adulto, el adulto vuelve a sentirse niño y trabaja de manera activa en la resolución de actividades. Al aprender en un clima agradable, los adultos se atreven a utilizar el idioma extranjero con mayor espontaneidad, logran reforzar y aumentar su autoconfianza, compartir estilos de aprendizaje, favoreciendo el crecimiento personal".

La errónea preconcepción basada en que la utilización de juegos no es apropiada para adultos y que representan una pérdida de tiempo en la clase de inglés debe ser desterrada; en realidad, es una actividad que contiene reglas, objetivo y diversión, es mucho más que un elemento lúdico.

La vasta experiencia de los autores como profesores en el ciclo de Inglés General permite aseverar que a pesar de que la gramática constituye un eslabón de incidencia fundamental en la formación de una adecuada competencia comunicativa del estudiante, esta relevancia no es siempre avizorada por los profesores y resulta de poco interés para los estudiantes, lo cual se ha evidenciado en insuficiencias de su dominio en la asignatura Inglés III de la carrera Medicina.

La investigación tuvo como objetivo: elaborar un compendio de actividades lúdicas para propiciar un adecuado tratamiento didáctico de la gramática de la asignatura Inglés III en el segundo año de la carrera de Medicina.

MÉTODOS

Se llevó a cabo una investigación de desarrollo que respondió a un estudio descriptivo de corte transversal con enfoque cualitativo en la Facultad de Medicina de la Universidad de Ciencias Médicas de Villa Clara en el período comprendido de septiembre de 2011 a septiembre de 2012. El universo estuvo conformado por los 15 profesores que impartían clases en el ciclo Inglés General en esta universidad, y el total los estudiantes matriculados en segundo año de la carrera. Se tomó una muestra probabilística de 5 docentes por impartir clases en segundo año, en el contexto de la sede central y un grupo de 31 estudiantes del referido año, por estar matriculados en ese curso.

En el desarrollo del proceso de investigación, se asumió una metodología dialéctico-materialista sobre la base del enfoque cualitativo, para lo que se aplicaron los métodos del nivel teórico: sistémico-estructural, utilizado para ordenar jerárquicamente las actividades lúdicas que conforman el compendio; histórico-lógico, para realizar el estudio del objeto y el campo en las diferentes etapas y momentos por los que ha transitado el tratamiento didáctico de la gramática y determinar la incidencia de la actividad lúdica dentro de este proceso; inductivo-deductivo y analítico-sintético para analizar el problema y determinar las características del objeto en el contexto de la presente investigación.

Del nivel empírico:

Análisis documental: para valorar mediante la revisión de los diferentes documentos normativos el uso de actividades lúdicas en el tratamiento didáctico de la gramática en la asignatura Inglés III.

Observación participante: observar el uso de actividades lúdicas en el tratamiento didáctico de la gramática y el desempeño de los estudiantes, a partir de la implicación de categorías de análisis del presente estudio.

Técnica del intercambio dialogado (lo positivo, lo negativo y lo interesante): aplicada al final de la observación participante para obtener necesidades, intereses y motivaciones de los estudiantes de segundo año de la carrera de Medicina, y fundamentado en estos resultados, elaborar el compendio.

Santa Clara ene.-mar.

Entrevista en profundidad a grupo de informantes clave: jefe de departamento de Inglés, metodóloga nacional y profesores principales de las diferentes asignaturas que conforman la disciplina: para obtener datos de relevante importancia para el desarrollo de todo el proceso de investigación.

Cuestionario a profesores: para obtener información sobre el uso de la actividad lúdica, en el tratamiento didáctico de la gramática a partir del libro de texto Vision II de la carrera de Medicina.

Se utilizó la triangulación como metodología fundamental de análisis con el propósito de contrastar y establecer un control cruzado de los datos obtenidos por las diferentes vías de información como se explica a continuación:

Los resultados del análisis documental realizado a los libros de texto, programa de la asignatura Inglés III y otros estudios fueron triangulados entre sí al igual que los resultados de las entrevistas en profundidad realizadas al jefe de departamento, metodóloga nacional y profesores principales.

La información obtenida a partir del cuestionario aplicado a los docentes de la muestra fue contrastada con los resultados de la observación participante.

Este proceso permitió obtener un diagnóstico de los principales problemas que dificultan el tratamiento de la gramática del idioma Inglés en el segundo año de la carrera de Medicina.

Para valorar el compendio de actividades lúdicas, se consultaron 10 especialistas, dotados de amplios conocimientos en la enseñanza del inglés en la educación superior. La muestra de los especialistas quedó conformada de la siguiente forma: 3 doctores en ciencias y 7 másteres con las categorías de profesor auxiliar y titular. Los indicadores para la valoración fueron: su estructura lógica, pertinencia social y pedagógica, originalidad y factibilidad de su aplicación.

RESULTADOS

A partir del empleo de los métodos se obtuvieron las siguientes regularidades:

En el programa, orientaciones metodológicas y texto Vision II, las actividades tienen un diseño limitado a ejercicios mecánicos, son poco interactivas y se hallan dirigidas a la reproducción escrita. En su mayoría responden a un nivel reproductivo del aprendizaje y no se propicia la autonomía y la creatividad de los estudiantes, no están diseñadas como actividades lúdicas para propiciar el tratamiento didáctico de la gramática.

En las clases observadas se corroboró la ausencia del uso de actividades lúdicas para el tratamiento didáctico de la gramática en la clase de inglés III. En cuanto a la presencia de juegos lingüísticos en las clases prácticas, se encontraban dirigidos al tratamiento y la fijación del léxico y de funciones comunicativas de la expresión oral.

En la técnica de intercambio dialogado, los estudiantes refirieron que las actividades son muy mecánicas y carecen de dinamismo, el tiempo resulta insuficiente para fijar los contenidos y tienen dificultades en el aprendizaje que les gustaría eliminar.

Los informantes clave entrevistados aseveraron que tanto en la serie Kernel como en la serie Changes, ambos de origen británico y diseñados a partir del enfoque comunicativo, la gramática era tratada de forma más interactiva, con un enfoque didáctico-metodológico adecuado; expresaron que no todos los docentes instrumentan actividades y técnicas participativas que propicien su aprendizaje más allá del nivel reproductivo y que las actividades planificadas no favorecen el protagonismo activo de los estudiantes, ni permiten desarrollar un aprendizaje autónomo y creador.

Al aplicarse un cuestionario, los profesores reflejaron su reconocimiento sobre la importancia del aprendizaje de la gramática inglesa para desarrollar la competencia comunicativa del profesional de la salud. Refirieron que la utilización de técnicas participativas como medio

didáctico genera mayor interés, y son más significativas para el estudiantado. Las actividades del libro de texto Vision II no resultan interesantes a los alumnos pues carecen de variedad, son demasiado extensas, en su mayoría no existe correspondencia entre la forma y el significado, por lo que se precisa la búsqueda de otros recursos para propiciar la comunicación entre los estudiantes. Los profesores coinciden en que las actividades lúdicas (que resultan escasas en el libro, solo existen tres, encaminadas a la enseñanza del léxico) son una herramienta eficaz para el tratamiento didáctico de la gramática, y pueden resultar muy amenas, útiles y provechosas.

Estos antecedentes llevaron a los autores a la búsqueda de una solución científica cuyo resultado se concretó en la elaboración de un compendio de actividades lúdicas, para propiciar de forma más interactiva y diferente el tratamiento didáctico de la gramática en la asignatura Inglés III de segundo año de la carrera de Medicina.

Descripción del compendio de actividades lúdicas

Consta de 40 páginas con 30 actividades y sugerencias para su modificación.

En la introducción se ofrece una caracterización sobre su carácter dinámico, significativo y sistémico y la fundamentación desde los puntos de vista filosófico, psicológico, pedagógico, sociológico y lingüístico.

Contiene juegos lingüísticos, mediante los cuales los profesores pueden lograr que los estudiantes apliquen los diferentes aspectos gramaticales aprendidos en la asignatura Inglés III. A través de ellos se pueden integrar las cuatro habilidades o destrezas en la enseñanza aprendizaje de idiomas: audición, lectura, escritura y expresión oral. Se halla adecuado al nivel lingüístico (básico-intermedio) de los estudiantes, y refuerza los puntos gramaticales tratados en las unidades de la 1 hasta la 7 del libro Vision II.

Fue estructurado no solo siguiendo el orden de los contenidos gramaticales y de vocabulario expuestos en el libro Vision II, sino que las actividades se adaptaron a los intereses y necesidades de los estudiantes de las ciencias biomédicas; se tuvo en cuenta el corto tiempo que lleva aplicarlas, lo cual las hace completamente viables, y que la cantidad de recursos a utilizar fuera la mínima.

Por cada unidad del programa correspondiente a la asignatura Inglés III se declaran sus objetivos generales. Luego por cada actividad se establecen los objetivos específicos, los materiales, la dinámica (en pareja, en grupo, etc.), el tiempo a utilizarse y se explica el procedimiento para la realización de cada actividad.

Como resultado de la valoración de los especialistas, se determinó que la propuesta posee una estructura lógica, pertinencia social y pedagógica, originalidad y es factible su aplicación.

DISCUSIÓN

En el contexto cubano se han realizado diferentes investigaciones relacionadas con esta temática, entre ellas un artículo⁹ sobre la motivación hacia el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de la Escuela Latinoamericana de Medicina (ELAM). En él se testimonia la preferencia por los juegos por parte de los estudiantes, incluso por encima de las canciones; mientras que Bastanzuri¹⁰ demuestra la utilidad de las actividades mencionadas en la enseñanza aprendizaje de la pronunciación.

Una tercera investigación¹¹ realizada recientemente responde a la enseñanza del español como lengua extranjera para estudiantes de Medicina chinos en Cuba; la utilización de las actividades lúdicas en ese contexto produjo positivos dividendos.

Estudios internacionales han abordado la temática. Autores como Frydrychova¹² y Shima Tengku¹³ coinciden en que las actividades lúdicas son eficaces para su utilización en las clases; el segundo autor corrobora su efectividad en el tratamiento didáctico de la gramática. Ambos puntualizan su rasgo competitivo.

Los resultados obtenidos permiten aseverar que la actividad lúdica, como juego lingüístico, se caracteriza por su intencionalidad competitiva, ser divertidas, auténticas y didácticas; y que la gramática es una subcompetencia necesaria para desarrollar la competencia comunicativa del profesional de la salud, en sus aspectos investigativo, la traducción, la realización de publicaciones y la expresión oral y escrita.

CONCLUSIONES

El diagnóstico realizado reflejó la marcada ausencia del uso de la actividad lúdica en el tratamiento didáctico de la gramática de la asignatura Inglés III del segundo año de la carrera de Medicina de la Universidad de Ciencias Médicas de Villa Clara, lo que incide en el protagonismo y desarrollo de los estudiantes en las clases. Se elaboró un compendio de actividades lúdicas como herramientas didácticas caracterizadas por su dinamismo, flexibilidad, para el tratamiento de la gramática y competitividad porque favorece el protagonismo estudiantil, constituye una forma novedosa y diferente de enseñarla. El compendio fue valorado como aceptado teniendo en cuenta su pertinencia social y pedagógica, su estructura lógica, aplicabilidad y originalidad.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Texidor Pellón R, Reyes Miranda D. El trabajo metodológico y su papel en la superación permanente de los profesores de Inglés de la Universidad de Ciencias Médicas. Educ Med

Super [Internet]. 2012 [citado 8 Jun 2014];26(2): [aprox. 6 p.]. Disponible en:

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21412012000200014&lng=es

2. Ministerio de Educación Superior. Resolución 210/07. Reglamento para el Trabajo Docente y Metodológico. La Habana: MES; 2007.
3. Valdés Linares MT, González Valdés S, Díaz Cabeza I, Verdayes Vives A, Díaz Lobo LM. La enseñanza del inglés en las ciencias médicas: su repercusión social. Rev Cienc Med de Pinar del Río [Internet]. 2010 [citado 10 Jun 2013];14(3): [aprox. 6 p.]. Disponible en: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1561-31942010000300006&lng=es
4. Recino Pineda U, Quesada Lima AM, Finalet Marrero E, González Pérez MF. Herramienta metodológica para desarrollar competencia comunicativa en idioma inglés en las universidades médicas cubanas. EDUMECENTRO [Internet]. 2014 [citado 21 Jul 2014];6(2): [aprox. 16 p.]. Disponible en: http://scieloprueba.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2077-28742014000200015&lng=es
5. Álvarez Garay MI, Domínguez Santisteban M, Álvarez Alarcón M. Caracterización histórica tendencial del proceso docente-educativo de la disciplina inglés en las Ciencias Médicas. Multimed [Internet]. 2010 [citado 21 Oct 2014];14(1): [aprox. 7 p.]. Disponible en: <http://www.multimedgrm.sld.cu/articulos/2010/v14-1/17.html>
6. Ministerio de Salud Pública. Plan de Estudios Perfeccionado. Carrera de Medicina. Resolución Ministerial No. 13/2013. La Habana: MINSAP; 2013.
7. Rodríguez Ochoa A, Moreno Pupo J, Vázquez Gómez MD, Rodríguez Borges B, Ricardo Mulet Y. Juegos didácticos para el aprendizaje del Inglés en la carrera de medicina. CCM [Internet]. 2015 [citado 25 May 2015];19(1): [aprox. 9 p.]. Disponible en: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1560-43812015000100011&lng=es
8. Buffa F, Falco M. El juego: puente para aprender inglés en la adultez. [Resumen] Palabras Mayores [Internet]. 2010 [citado 15 Oct 2014];3(5): [aprox. 1 p.]. Disponible en: <http://revistas.pucp.edu.pe/index.php/palabramayores/article/view/1628>

9. Kazarián Y, Prida Reinaldo M. Actividades para motivar el aprendizaje de los estudiantes en las clases de Inglés. Rev Haban Cienc Méd [Internet]. 2014 [citado 25 Jun 2015]; 13(4): [aprox. 10 p.]. Disponible en: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-519X2014000400013&lng=es
10. Bastanzuri Rivas MA, Echevarría Ceballos M, Álvarez Montesino J. Sugerencias para desarrollar el trabajo con la pronunciación en las clases de inglés en las Ciencias Médicas. Rev Haban Cienc Méd [Internet]. 2013 [citado 25 Jun 2015]; 12(supl.5): [aprox. 11 p.]. Disponible en: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-519X2013000500011&lng=es
11. Izquierdo Zubizarreta I. Jugando aprendo a mejorar mi vocabulario. Pedagogía Universitaria [Internet]. 2014 [citado 25 Jun 2015]; 19(1): [aprox. 12 p.]. Disponible en: http://cvi.mes.edu.cu/peduniv/index.php/peduniv/article/download/604/pdf_26
12. Frydrychova Klimova B. Games in the Teaching of English. Rev Procedia-Social and Behavioral Sciences. 2015(91): 1157-60.
13. Shima Tengku Paris TN, Lob Yussof R. Enhancing grammar using board game. Procedia-Social and Behavioral Sciences [Internet]. 2012 [citado 5 Jun 2015]; 68: [aprox. 9 p.]. Disponible en: <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877042812057047>

Recibido: 21 de enero de 2015.

Aprobado: 5 de octubre de 2015.

Pablo Tomás Banguela Guerra. Universidad de Ciencias Médicas de Villa Clara. Correo electrónico: pablobg@ucm.vcl.sld.cu