

REPUBLICA DE CUBA
MINISTERIO DE EDUCACION SUPERIOR

*CENTRO UNIVERSITARIO JOSE MARTISANCTI SPIRITUS
TESIS EN OPCION AL TITULO DE MASTER EN CIENCIAS
DE LA EDUCACIÓN*

*TÍTULO
SISTEMA DE JUEGOS LINGÜÍSTICOS PARA EL
DESARROLLO DE HABILIDADES ORALES EN INGLES EN LA
LICENCIATURA EN ENFERMERIA*

AUTORA LIC. ROSARIO A. FRITZE UGANDO

PROFESOR ASISTENTE

TUTOR Dr.C. ORLANDO FERNÁNDEZ AQUINO

PROFESOR AUXILIAR

ASESOR: MSc LAUREANO RODRÍGUEZ CORBEA

PROFESOR AUXILIAR

2004

DEDICATORIA

A mi hija, por ser mi fuente de inspiración.

A la memoria de mi padre, pues si viviera se sentiría orgulloso de mí.

A mis alumnos, por que son mi encargo social, donde vació toda mi carga docente.

AGRADECIMIENTOS

A mis profesores de la maestría por su esfuerzo y dedicación.

A mis compañeros de trabajo por el apoyo que en todo momento me brindaron.

Al MsC José A. Concepción Pacheco por su ayuda.

En especial a la MsC Ignacia Rodríguez por su invaluable ayuda.

RESUMEN

La presente investigación ha tenido como propósito esencial la elaboración de un sistema de juegos lingüísticos para el desarrollo de habilidades orales en la enseñanza del inglés como lengua extranjera, se ha tomado como fundamento el enfoque histórico cultural y el enfoque comunicativo en la enseñanza de lenguas. El sistema consta de tres grupos de juegos lingüísticos que cumplen distintos roles que los hacen diferentes un grupo de otro. Esto se hizo seleccionando juegos auténticos tomando de distintos libros y publicaciones de países de habla

inglesa. Este sistema ha sido validado en la práctica del aula y ello ha permitido llegar a importantes conclusiones sobre la enseñanza del idioma inglés ya que se han comparado los resultados obtenidos en la pruebas diagnosticas y se han revelado diferencias significativas entre ambos resultados. Esto fue posible combinando tantos métodos investigativos tanto del nivel teórico como empírico. Los resultados satisfactorios obtenidos al validar nuestra propuesta permite su puesta en práctica en el aprendizaje del inglés en la Ciencias Médicas, lo que constituye el principal aporte práctico de la investigación.

Introducción

Como es conocido por todos el idioma inglés es una lengua internacional, comercial y turística. Se enseña en todo el mundo, como lengua materna, lengua extranjera, segunda o tercera lengua y en Cuba específicamente, se empezó a dar auge a la enseñanza de este idioma desde el inicio de la Revolución. Nuestro Sistema de Educación ha incluido la asignatura de idioma inglés, comenzando desde la primaria hasta la enseñanza superior, tratando de llevarlo a un enfoque comunicativo que es el principal objetivo de la enseñanza de una empresa extranjera.

Para realizar este trabajo hemos tenido en cuenta la base no muy sólida que tienen nuestros estudiantes en el idioma inglés y por tanto las dificultades que presentan en su aprendizaje. Pretendemos que con el uso de distintos juegos lingüísticos de forma estructurada en estudiantes se sientan más relajados y participen más y así puedan mejorar o enriquecer sus habilidades orales.

El desarrollo del trabajo se basará en las efectividades que se puede lograr con estos Juegos Lingüísticos dentro del aula.

Con la creación del destacamento Carlos J Finlay han aparecido nuevas necesidades del aprendizaje del idioma inglés. Nuestro país ha cobrado reputación a nivel mundial por su sistema de salud, los resultados de este sistema, sobre todo por la colaboración que han ofrecido a diferentes países de Africa y América Latina. Debido a este trabajo intensivo en las ciencias médicas las puertas están abiertas para seguir colaborando con otros países. Pensamos que los médicos y enfermeras pueden dar una tremenda ayuda económica para nuestro país, especialmente ahora que estamos pasando por un embargo económico que el gobierno de los Estados Unidos ha intensificado hasta límites insospechables.

Uno de los problemas atendidos con prioridad en Cuba es el relacionado con la formación al profesional que técnicos capaces de elevar los niveles de salud del pueblo a índices que más compiten con los resultados de muchas naciones desarrolladas del Caribe. Gran parte de los contenidos que reciben estos profesionales se encuentra con un peso muy importante los relacionados con el dominio de una lengua extranjera que su distribución en las carreras de medicina, enfermería y estomatología como sigue.

De 1° a 3^{er} año se utiliza como texto básico el libro *Changes I, II y III*. A partir de 4to año también se introducen los programas médicos en inglés a través de los textos Practical Medicine en el primer semestre y Practical Surgery en el segundo en la carrera de medicina.

Por su parte la especialidad de estomatología trabaja con los textos *Dentally Speaking I y II* distribuidos uno en cada semestre respectivamente, mientras que en enfermería se imparte An Internationalist Nurse en el primer semestre y en el segundo algunos contenidos del Medically Speaking que se imparten en dos semestres en 5^{to} año de medicina.

Para el correcto desempeño del idioma inglés aplicado a estas carreras, el alumno debe poseer un conocimiento básico general del idioma que se adquiere. Cuando el alumno es capaz de integrar las cuatro habilidades de la lengua de forma aceptable: escritura, audición, habla y lectura y los procesos de comprensión: producción textual permiten verificar que los alumnos puedan comunicar ideas, opiniones, aceptar, disculpar, preguntar, responder, advertir y entender lo que oye y sobre todo lo que se discute. Esto puede, incluso, afianzar lazos de camaradería y colaboración a través del trabajo grupal y/o en parejas.

La práctica pedagógica muestra que diversos factores contribuyen a que el conocimiento primario de los alumnos no responde a los objetivos planteados por los planes y programas de estudio. Se debe recordar que la motivación de los estudiantes es uno de los más importantes factores que influyen con tanto éxito como fallo en el aprendizaje de una lengua y se habla sobre el término motivación sin confundirlo con la generación de entusiasmo por parte de los alumnos que es indudablemente un elemento motivacional importante, sino como la tarea de motivar a los estudiantes para acometer y perseverar su trabajo.

En este sentido el papel del profesor es bien delicado los efectos del éxito y fallo en las tareas del aprendizaje de los alumnos no son simples. Ambos difieren entre los individuos de acuerdo con sus necesidades de realización características de sus tendencias atribucionales, su posición con relación a otros miembros del grupo, ideas sobre el acto de aprender una lengua extranjera, así como la forma en que el profesor los trate y se relacione con ellos.

Es necesario que los profesores de idioma estén conscientes de estos problemas y de los resultados de investigaciones realizadas al respecto, para así planificar las instrucciones que serán eficientes para cada alumno al menos con una extensión que se sitúa dentro de su poder y así influir tanto en la selección como en la perseverancia de los alumnos.

“Los profesores deben estar conscientes de que elevar la calidad de la enseñanza trae consigo la búsqueda constante de nuevos métodos de enseñanza que conduzcan a la eliminación del tipo de enseñanza que promueve el aprendizaje dogmático y reproductivo.” (MINED, 1984:246)

Maestros y profesores tienen que luchar por penetrar más profundamente en la esencia del proceso docente educativo que ellos dirigen para evitar la aplicación de métodos que conduzcan a la rotura de la rutina y el esquematismo y que estén en correspondencia con los elevados objetivos y con el nivel científico

y partidista del contenido, garantizar que paralelamente a la adquisición de conocimientos se desarrolle un sistema de capacidades y hábitos necesarios para la actividad intelectual, estimular la actividad productiva y creadora en el proceso de aprendizaje, motivar el desarrollo de los intereses cognoscitivos, propiciar la actividad y la independencia cognoscitiva, desarrollar cualidades del carácter acorde con la ideología marxista leninista, enseñar al alumno a aprender, a pertrecharse de los métodos del conocimiento y del pensamiento científico, vincular la escuela con el estudio para favorecer las iniciativas, el deseo de saber y el desarrollo de capacidades en los estudiantes.

Cuando se evidencian problemas en el aprendizaje de los alumnos, el trabajo del docente es decisivo para lograr que el proceso docente educativo marche bien. No debemos la maestría y experiencia que deben poseer los profesores de inglés en la que podríamos llamar didáctica particular para la enseñanza del inglés con fines específicos, lo cual no constituye una mera transformación de los procedimientos y técnicas que se utilizan clásicamente en la enseñanza del inglés primario o general.

La bibliografía acreditada demuestra como la preocupación acerca del encuentro con un método "ideal" para la enseñanza del lenguas extranjeras es tan antigua como objetiva, así mismo el continuo perfeccionamiento del proceso docente educativo en la educación superior cubana, atiende también con prioridad a este asunto, sin embargo el problema sigue en pie de ahí que la investigación pedagógica avance en la búsqueda de nuevas propuestas en la cual esta investigación aspira a realizar una contribución.

La enseñanza del inglés en las Ciencias Médicas ha transitado por diversos caminos: métodos, procedimientos, técnicas, sistemas de evaluación, planes de estudio y programas. No se ha establecido de manera específica una vía para lograr la competencia oral de los estudiantes de licenciatura en

enfermería, teniendo en cuenta el déficit comunicacional que presentan en su desempeño con el idioma inglés.

Esto ha sido observado a través de la experiencia de la autora así como el intercambio con colegas de Centros de Enseñanza Médica Superior.

Teniendo en cuenta las dificultades antes mencionadas se han trazado como elementos fundamentales los siguientes:

Problema Científico: ¿Cómo solucionar las dificultades en el desarrollo de habilidades orales en el idioma inglés en los estudiantes de Licenciatura en Enfermería.

Objeto de Estudio: Proceso de enseñanza aprendizaje de la expresión oral en el idioma inglés.

Campo de acción: Desarrollo de habilidades orales a través de Juegos Lingüísticos en estudiantes de Licenciatura en Enfermería.

Objetivo: Proponer un sistema de juegos lingüísticos para el desarrollo de habilidades orales en inglés en la Licenciatura en Enfermería.

Preguntas Científicas

1. ¿Cómo sustentar la investigación sobre bases teóricas sólidas, que respondan a los principios de la Didáctica actual cubana y la Didáctica del inglés como lengua extranjera?
2. ¿Cómo diagnosticar las insuficiencias de la habilidad oral en la enseñanza del inglés como lengua extranjera en estudiantes de Licenciatura en Enfermería?

3. ¿Cómo elaborar un sistema de juegos para desarrollar habilidades orales en inglés como lengua extranjera?
4. ¿Cómo comprobar la eficacia de dicho sistema de juegos?
5. ¿Qué resultados se obtienen con la introducción del sistema de juegos?

Tareas de la investigación

1. Diagnóstico factivo-perceptual para encontrar las insuficiencias presentes en la enseñanza de las habilidades orales en inglés como lengua extranjera.
2. Sistematización de los aportes del enfoque histórico cultural y comunicativo.
3. Elaboración de un sistema de juegos lingüísticos y la metodología a utilizar en cada uno de ellos.
4. Comprobación de la eficacia de dicho sistema en la práctica del aula.
5. Análisis de los resultados obtenidos.

Marco conceptual.

❖ Fluidez: La habilidad de expresarse inteligiblemente con presencia razonable y sin titubear.

❖ Juego Lingüístico: Una forma de grupo gobernado por ciertas reglas o convenciones. Se usan para mejorar en el estudiante el dominio de algún aspecto o aspectos de la lengua como sonidos, vocabulario, estructuras gramaticales o funciones.

❖ Habilidad oral: Habilidad de expresarse oralmente de forma aceptable.

❖ Comunicación oral: Es un proceso doble entre el hablante y el oyente (u oyentes) y envuelve la habilidad productiva y la habilidad receptiva de entender (u oír con entendimiento)

- ❖ Competencia oral: Es la habilidad de usar el sistema de la lengua apropiadamente cualquier circunstancia.
- ❖ Situación Comunicativa: Conjunto de condiciones orientadas hacia la adopción de una actitud de intercambio formal o informal entre los hablantes.
- ❖ Necesidades: Es un estado de la personalidad que expresa la dependencia de las condiciones concretas de la existencia y la cual actúa como estimulante para la actividad al hombre.
- ❖ Motivo: Contribuye al aspecto que distingue psicológicamente a las actividades humanas entre sí.

Métodos empleados:

Métodos teóricos

Histórico-Lógico: Se hizo un estudio detallado sobre el uso de los Juegos Lingüísticos en la enseñanza de la lengua vista desde las posiciones Histórico-Cultural y sobre los principales enfoques para la enseñanza de Lenguas Extranjeras haciendo énfasis en el enfoque comunicativo. De esto se tomó lo esencial y positivo lo que constituye las bases teóricas del presente trabajo.

Análisis y Síntesis: Se realizó un análisis de diferentes tipos de Juegos Lingüísticos aplicados en la enseñanza de Lengua Extranjera, específicamente lo relacionado con las habilidades orales. De allí se sintetizó aquellas formas de juego que realmente podrían resolver la problemática que se presentaba. Se analizaron también los documentos docentes relacionados con las asignaturas Inglés V y VI de la carrera de Licenciatura en Enfermería para determinar su influencia en el desarrollo de habilidades orales.

Abstracto-Concreto: Se partió del conocimiento concreto de la situación problemática. De aquí se pasó, a través del análisis y síntesis, a realizar abstracciones sobre el problema identificado, que permitió extraer conclusiones

de la esencia del mismo, para posteriormente regresar a lo concreto pensado y darle solución a dicho problema.

Inducción y Deducción: Permitió obtener información sobre el desarrollo de las habilidades de la Lengua Inglesa, especialmente las habilidades orales, descubriendo el fenómeno y recopilando datos. La deducción permitió, en unión de los anteriores métodos teóricos, determinar el problema científico partiendo de las generalidades.

Genético: permitió delimitar la evolución de los sujetos en el desarrollo de las habilidades orales de la Lengua Inglesa al aplicar los Juegos Lingüísticos. Dichos resultados constituyeron punto de partida para estructurar el proceso de enseñanza-aprendizaje teniendo en cuenta las potencialidades de los sujetos.

Sistémico: El enfoque de sistema se utilizó en la elaboración del sistema de juegos formados por instrucciones (técnicas y procedimientos), objetivos, contenido y método. Los mismos constituyen los componentes del sistema donde existen relaciones funcionales de coordinación dada por la vinculación directa entre dichos componentes. Se debe tener en cuenta que los mismos se encuentran en igual grado de jerarquía.

Métodos empíricos

Fundamental de Observación: Se utilizó en la observación de clases a los docentes que impartían tercer año de Licenciatura en Enfermería para comprobar la metodología utilizada para el desarrollo de habilidades orales. Para ello se elaboró una guía que está en los anexos.

Análisis de documentos: Se analizó el libro del profesor y del alumno y el programa de las asignaturas Inglés V y VI con el propósito de analizar la metodología sugerida en los mismos así como los tipos de texto utilizados y encontrar relaciones existentes entre libro y programa, en correspondencia con el tema a analizar.

Pruebas Pedagógicas: Se realizaron dos pruebas diagnósticas. Una al comienzo de semestre para comprobar las dificultades de los estudiantes en las

habilidades orales. Después de aplicar la variable independiente se aplicó al final del curso una segunda prueba pedagógica.

Validación y comprobación de la eficacia: Después de aplicada la prueba pedagógica final se evaluó la influencia de los Juegos Lingüísticos en el desarrollo de habilidades orales, validando la eficacia de dichos juegos.

Métodos estadísticos y matemáticos

Teniendo en cuenta la decisión muestral así como los métodos y técnicas empleados se utilizó como instrumento el Test de Wilcoxon, para comprobar estadísticamente la eficiencia de los Juegos Lingüísticos en varios indicadores de las habilidades orales. También se halló la media o promedio y la desviación estándar que ofreció una idea del grado de desviación promedio de la información de cada parámetro y del total en cada una de las pruebas.

El método matemático empleado fue el porcentual, hallándose los porcentajes de los diferentes indicadores incluidos en la encuesta realizada a los estudiantes donde se expresa el grado de satisfacción con las actividades colaterales.

En resumen se han empleado fundamentalmente los métodos cualitativos, sin perder de vista los cuantitativos buscando una dialéctica entre ambos.

El resultado de la aplicación de estos métodos y técnicas aparecen fundamentados en el capítulo III.

Desde el punto de vista metodológico se asume el sistema de categorías y leyes de la didáctica contemporánea para analizar las regularidades, concatenaciones y características del objeto de estudio con un enfoque sistémico.

Se han tomado en cuenta elementos del enfoque humanista y el paradigma histórico cultural para la elaboración de la propuesta.

En la investigación se utilizó como población los estudiantes de Lic. En Enfermería de 3^{er} año curso 1999- 2000, la muestra que es intencional coincide con la población, pues son muy pocos estudiantes y una muestra menor no da elementos para corroborar la eficacia del experimento y criterio de selección.

Los propósitos de estos métodos y técnicas aparecen fundamentados en el capítulo 3.

Los resultados científicos de esta tesis se expresan en:

- ❖ Un sistema estructurado de juego lingüístico que en calidad de método permiten la competencia dinámica de los egresados de 5^{to} año de Lic. En Enfermería.

- ❖ Un estudio de caracterización del estado del problema en dicho nivel de enseñanza.

- ❖ La novedad científica de esta tesis está dada en una propuesta que sistematiza los componentes objetivos, contenidos, método en su cuerpo de acción más complejo que privilegia a los juegos lingüísticos.

- ❖ Desde el punto de vista práctico se obtiene una propuesta que de manera instrumental, permite estar a los docentes de una vía que viene a completar el déficit que tiene la docencia de inglés médico para el desarrollo de habilidades comunicativas de los educadores, por otra parte esta propuestas también permiten elevar la calidad del egresado de 5^{to} año de Lic. en Enfermería a partir de la incidencia del método propuesto en el compuesto de los objetivos del futuro profesional.

Capítulo I: Panorámica de la evolución de los Juegos Lingüísticos y sus potencialidades en calidad de métodos para el desarrollo de las habilidades orales.

1.1 Origen y evolución de los juegos en la antigüedad.

Los juegos han sido usados desde la antigüedad. Mediante ellos se aprendía a cazar, pescar, sembrar y otras actividades que les permitían a los niños jóvenes y adultos asimilar con mayor facilidad los procedimientos de la vida cotidiana.

Dentro de la vida y costumbres enmarcados en la historia de Roma, siglo IV aparecen los juegos acompañando las orgías con un inmoderado consumo de vino puro como hecho común. En aquella etapa existió un aumento en el # y la duración de las fiestas populares.

A las antiguas competencias de carreras y a las carreras de carros se agregaron en los juegos los atletas griegos. Fue precisamente por la época que empezaron a practicarse aquellos espectáculos sanguinarios que posteriormente se convirtieron en una de las causas de la decadencia moral y político de la sociedad romana: los grupos de gladiadores y el combate con fieras.

Los grupos de los gladiadores, supervivencia de los sacrificios humanos en honor de los muertos, probablemente fueron introducidos en Roma por influencia etrusca. En el 264, los hermanos Brutos organizaron por primera vez, en el funeral de su padre, un combate entre tres parejas de gladiadores. En el 216, existían ya 22 parejas, en el 200, 25 y en 183, 60.

Luego el grupo de gladiadores continuó en aumento. El combate con fieras se desarrolló paralelamente a los juegos de gladiadores y en parte vinculados a

ellos. La parte mejor de la ciudadanía trató de oponerse a estos espectáculos sangrientos que influían sobre los espectadores en un sentido extremadamente deplorable, pero ninguna medida resultó suficiente y a pesar de las prohibiciones gubernativas los grupos de gladiadores y los combates con fieras no cesaron.

“Por otra parte dentro del florecimiento de esa cultura griega en los siglos V y IV A.N.E aparecen los juegos Olímpicos, los cuales fueron celebrados por los griegos con una frecuencia de cada 4 años. Recibían este nombre porque se celebraban en Olimpia ciudad de la región del Peloponesio. En ellos los mejores atletas griegos corrían, saltaban, lanzaban el disco y la jabalina, luchaban entre si con puño y en lucha libre. En el hipódromo se celebran carreras de carruajes tirados por 4 caballos.” (Martínez, 1982)

En los juegos podían participar todos los griegos libres, pero el entrenamiento necesitaba unos años, solo el rico esclavista podía participar ya que los campesinos y artesanos no podían abandonar su trabajo durante tanto tiempo para dedicarse a los deportes, además comprar cuatro caballos de carreras solo era posible para los griegos más ricos.

Miles de griegos y visitantes de las colonias venían a ver los juegos. Estos alcanzaban tanta importancia que hasta se estableció la costumbre de detener las guerras mientras se celebraban los juegos olímpicos. Los ganadores eran premiados con guirnaldas de olivo. Cuando regresaban a sus hogares eran recibidos por toda la población que venían a felicitarlos como héroes. Muchas veces se les exigía estatuas en las plazas de la ciudad en reconocimiento a la gloria que con su victoria habían traído a sus ciudades natales.

“Los juegos olímpicos fortalecieron los lazos entre las regiones y ciudades de Grecia. Fueron tan importantes estos juegos para los griegos que comenzaron una nueva forma de contar el tiempo, o sea un calendario a partir de los primeros

juegos olímpicos que se dice fueron celebrados en el año 776 A.N.E. “(Martínez, 1982)

Las olimpiadas tienen su origen en los juegos olímpicos griegos, igual que aquellos se celebran cada 4 años, solo que en las olimpiadas actuales están representados muchos países del mundo. En reconocimiento a Grecia por ser el primer país donde se celebran hace alrededor de 3000 años, el fuego olímpico es encendido por uno de los atletas griegos que participan en la competencia.

Hasta aquí se han ofrecido diferentes datos relacionados con el nacimiento y desarrollo de los juegos a través de la historia, pero la propia dialéctica nos indica que estos continuaron en un próspero desarrollo y perfeccionamiento hasta nuestros días. Ahora bien, todo este desenvolvimiento ascendente de los juegos está estrechamente relacionado con el hombre como ser pensante que los ha transformado a medida y deseo de sus necesidades.

1.2 Fundamentación teórica

La enseñanza de lenguas extranjeras data de tiempos inmemorables, cuando se enseñaban las lenguas clásicas, latín y griego, con objetivos eminentemente eclesiásticos.

El holocausto del siglo, la Segunda Guerra Mundial, provocó que muchos países del mundo tuvieran que dar un vuelco total a sus economías, mercados e influencias, por lo que necesitaba la comunicación oral entre otras lenguas. El período de guerra fría (1945) aseguró la injerencia norteamericana en el mundo, y con ello, la influencia del idioma inglés que se convierte en la lengua dominante y más universal. La mayor cantidad de información escrita se hace en este idioma, por lo que comienzan entonces los experimentos y transformaciones de su enseñanza.

Se ponen en práctica muchos métodos para el aprendizaje, todos con el objetivo de desarrollar la lengua oral como habilidad primaria, pero todos fracasan en su intento.

Se introducen los métodos lingüo – oral, audio visual, gramático – comparativo, gramático – transformacional, pero todos, a fin de cuentas, no resuelven el problema que existían en las universidades: comunicarse en inglés.

En la década del 70 comienza una nueva enseñanza en Europa con mejores enfoques hacia la comunicación oral y Cuba, la pone en práctica en muchos centros y formaciones diversas.

Se adecuan diferentes etapas de estudios en los artículos, se adoptan distintos ciclos de estudio, es decir, nivel básico elemental, nivel intermedio, teniendo en cuenta niveles precedentes, pero ninguno hace que el egresado universitario de las Facultades de Ciencias Médicas logre la comunicación en la lengua extranjera.

A partir de 1984 se introducen en las Universidades Médicas de Cuba un programa británico muy superior a los anteriores (Serie Kernel), se toma como inglés general para las carreras de Ciencias Médicas y se planifica para impartirse durante los primeros tres años de las mismas, (en seis semestres). Con él el alumno debe comenzar, desde el nivel cero hasta llegar a comunicarse de forma oral y escrita a nivel intermedio.

Aunque este programa propició dar pasos superiores en la formación del profesional que egresa de las Facultades de Ciencias Médicas, en estos momentos no responde a las necesidades y exigencias actuales, de manera que los egresados de Medicina, Estomatología o Enfermería ejerzan un rol más dinámico y totalizador con la lengua extranjera respondiendo al papel de Cuba en la arena internacional, sobre la base de los planes de cooperación y ayuda

internacionalistas a profesionales o pacientes en diferentes partes del mundo y que la mayor fuente de información técnica se encuentra en idioma inglés.

La Dirección Nacional de Idioma flexibilizó el trabajo de la Disciplina Idioma Inglés para todas las carreras, al permitir el empleo de variantes o alternativas que valoren su impartición en todos los centros del país. El trabajo metodológico de los departamentos y colectivos se ha profundizado en aras de ese objetivo y la experiencia en el departamento de inglés en la Facultad de Ciencias Médicas de Sancti Spíritus, es ejemplo de ello porque ha demostrado que este programa británico carece de una adecuada práctica y producción por parte del alumnado y queda a manos del profesor y el claustro suplementar, apoyar y fortalecer las asignaturas de manera que el alumno logre desarrollar acertadamente las habilidades lingüísticas necesarias que le faciliten una comunicación en su medio profesional, en un país de habla inglesa u otro.

En tal sentido, y sobre la base del diseño de nuevas estrategias metodológicas para un mejor aprendizaje de la lengua extranjeras capaces de dar respuesta a los retos de la sociedad contemporánea, el departamento de inglés traza nuevas formas en el modelo pedagógico de la disciplina, con el objetivo de eliminar esquemas tradicionales y rígidos e incorporar a corto plazo, nuevas técnicas y procedimientos pedagógicos más flexibles y actuales.

“Como el aprendizaje es una actividad social y no un proceso individual , una actividad de producción y reproducción de conocimientos mediante la cual el educando asimila los modos sociales de actividad y de interacción, los fundamentos del conocimiento científico, bajo condiciones de interacción, el trabajo grupal, viene a convertirse en la esencia metodológica de la enseñanza del inglés básico I y II para el 1^{er} año de Medicina ya que el mismo sustenta que lo que los educando pueden hacer con la ayuda de otros, puede ser en cierto

sentido, más indicativo de su desarrollo mental que lo que puedan hacer solos.” (CEPES, 1995).

Estos criterios constituyen el soporte pedagógico del vuelo que necesita la enseñanza de la lengua inglesa en las Universidades Médicas Cubanas y con ello las acciones que deben ponerse en práctica: dinámica, estimuladora y actuales, caracterizados por estimular la competencia oral de los estudiantes, la que se entiende como:

La habilidad de usar el sistema de la lengua apropiadamente en cualquier circunstancia (Finochiaro, 1989). Ese uso apropiado implica un desempeño eficiente de las funciones comunicativas, formales y no formales, de la lengua, tales como:

- ❖ Preguntar.
- ❖ Responder.
- ❖ Describir.
- ❖ Opinar.
- ❖ Expresar.
- ❖ Criticar.
- ❖ Aceptar la crítica.
- ❖ Pedir consejos.
- ❖ Aconsejar.
- ❖ Dar instrucciones.
- ❖ Elogiar.

Calmar y otras, dentro de las cuales, las cuatro primeras (preguntar, responder, describir y opinar) son imprescindibles para el logro de las demás, partiendo de que el intercambio diáfano y abierto entre los estudiantes acerca de situaciones propias de su profesión y su vida social, debe romper las barreras del tema o el miedo entre la pronunciación, los giros gramaticales, el uso de

sustantivos, verbos, preposiciones, objetivos, o simplemente la entonación que implica la pregunta o el tipo de respuesta.

Las situaciones comunicativas.

(Conjunto de condiciones orientadas hacia la adopción de una actitud de intercambio formal o informal entre los hablantes) estimular la competencia oral, favorecer el intercambio, suprimir o eliminar los temores y hacer posible el puente de la comunicación y la fluidez.

Sobre esta base y a partir de las necesidades en el libro de texto aún vigente y en proceso de renovación no resuelto, es que se elaboraron y pusieron en práctica los juegos que aparecen en el capítulo II, cuya metodología responde a los principios lingüísticos y a los principios didácticos de la enseñanza del inglés, entre ellos:

Lingüísticos:

La lengua es un sistema.

La lengua es la expresión de una cultura.

La lengua es primariamente oral.

La lengua es comunicación.

Didáctica:

Accesibilidad de los conocimientos.

Asequibilidad.

Carácter diferente del conocimiento.

Sobre la preparación del hombre en relación con su tiempo Martí señalaba:

¿Debe educarse a los hombres en contra de sus necesidades o para que puedan satisfacerlas?

Si la gota de esencia, si el juego, si el remanente científico, si la utilidad del estudio de la lengua (. . .) viene a ser el conocimiento verdadero e

innegablemente útil de las radicales de la lengua, y las cauces por donde esta anda y los ejes sobre los que gira, ¿Por qué no dar en breve, en comprendido, en espiga, en fruto estos conocimientos (. . .)?

“La educación tiene un deber ineludible para con el hombre, no cumplirlo es crimen: conformarle a su tiempo – sin desviarle de la grandeza y final tendencia humana. Que el hombre viva en analogía con el universo, y con su época (. . .)”
(Martí, enero de 1884).

1.3 Los Juegos en el aprendizaje

Los juegos son actividades perfectamente compatibles con el aprendizaje. En la realización de los juegos, tanto docentes como alumno interactúan poniendo en acción fuerza y sentido. (Testa, 1997: 1)

Algunos piensan en el juego como una pérdida de tiempo, algo que carece de importancia, algo simple y carente de valor, sin embargo si se desea que el aprendizaje de nuestros educandos sea significativo debemos recurrir a incluir en nuestras clases la actividad lúdica por ser ellas un canal de transmisión de conocimientos y cultura.

Para lograr una educación con carácter científico no es posible limitarse a trabajar el juego solamente como actividad espontánea sin realizar su dirección y motivación pedagógica. Se debe lograr que la actividad del juego ocupe un lugar en la enseñanza de carácter sistemático que contribuye a la actividad del pensamiento rápido, fuerte, unido a la actividad práctica con vista a desarrollar aún más las capacidades intelectuales de nuestros educandos.

A través de los juegos, los alumnos aplican sus conocimientos de forma creadora. Los juegos contribuyen a la formación de un pensamiento productivo con una acentuada actividad mental, a través de ellos se estimula la actividad

mental en el proceso de enseñanza y se educa un actitud independiente. (Testa, 1997:1)

Los juegos lingüísticos propician el cumplimiento de los objetivos didácticos. Su empleo refiere de gran reflexión por parte del profesional docente y su efectividad se logra creando los objetivos y contenidos de la enseñanza y preservar de forma eficiente el aprendizaje y satisfacer las necesidades y el placer de los alumnos.

Para al aplicación de los juegos didácticos es necesario tener en cuenta las particularidades psíquicas, intelectuales, físicas y también la edad de los educandos, así como sus aspectos fisiológicos, es muy importante tener presente el carácter motivador del juego lo que ofrece a los alumnos recursos básicos para el desarrollo de su personalidad, necesario también planificar las actividades de juego seleccionando aquellos que aseguran un desarrollo sistemático de las habilidades y capacidades.(Testa,1997:1)

Para adentrarnos más en la esencia de los juegos enunciaremos una serie de aspectos que caracterizan al juego con fines didácticos:

- ❖ Constituyen un proceso natural que le permite al educando manifestar libremente su personalidad sin inhibiciones.
- ❖ Son productivos desde el punto de vista del aprendizaje.
- ❖ Son espontáneos.
- ❖ Contribuyen a que el educando aprenda y consolidemos conocimientos por medio de su propia actividad.
- ❖ Se realizan dentro de un medio y espacio limitado.
- ❖ Motivan emociones y sentimientos diversos.
- ❖ Constituyen una importante vía para el desarrollo de la creatividad y personalidad del educando.
- ❖ Están reglamentados.

- ❖ Pueden ser competitivos y/o cooperativos.
- ❖ Abarcan contenidos importantes necesarios para conocer, encaminar futuras actividades del educando.

El Juego Lingüístico se refiere como una actividad que se realiza de forma amena en pequeños grupos de apoyo al proceso docente educativo, utilizando dos a contenidos a de manera productiva y que permita la apropiación y/o consolidación de conocimientos, habilidades y hábitos para lo cual es necesario dictar determinadas reglas.

“El juego didáctico es un precedente que proporciona un interés episódico provocado por la diversión y la sorpresa, pero pueden constituir la base para crear intereses estables, siempre que sean un medio de apoyo para los contenidos preparados, sirvan de descarga, de tensión y aprendan a concentrar la atención.” (Zmud, 1989:25)

Para esperar efectividad con los juegos es necesario no emplearlos de forma arbitraria, pero sin dar intención didáctica. Ellos no deben analizarse como un medio para reducir lo desagradable que pudiera tener el aprendizaje, en las clases, sino como un método incorporado directamente al aprendizaje de operaciones académicas.

“Los juegos lingüísticos es un medio eficaz para el desarrollo del proceso docente ya que mejoran las condiciones de trabajo y de vida, contribuyan a objetivo de la enseñanza y a transmitir información, contribuyan a la formación de la personalidad del hombre y constituyan el soporte material para el logro de los objetivos por lo que son considerados como un método nativo y efectivo de enseñanza que incluye elementos de motivación, competencias, espontaneidad, participación y evaluación.” (Testa, 1997:3)

A través los juegos los educandos pueden distinguir entre su yo y el resto de sus compañeros, contactan con los demás alumnos, consideran sus debilidades e imitaciones, comparan puntos de vista, demuestran y respetan sentimientos entre otras características.

Los juegos deben ser utilizados teniendo en cuenta, entre otros aspectos los objetivos que se persiguen en la clase.

El tipo de contenido a tratar, las características del grupo de educandos, su edad, así como las experiencias que se tengan sobre la aplicación de juegos en las actividades docentes, todo esto dependerá de la capacidad del profesor para adaptar los contenidos propios del tema en cuestión a diferentes tipos de grupos didácticos lo que permitirá enriquecer el proceso docente.

El juego encierra en sí dos elementos esenciales dentro al desarrollo del proceso docente educativo: es un medio de enseñanza como artículo ya la vez un método de enseñanza como forma de realizar la actividad.

Como método activo el juego debe contribuir a perfeccionar la organización del proceso docente, a activar la motivación hacia el material docente y a desarrollar el trabajo dependiente, de manera que los alumnos dominen hábitos que les permitan superar las dificultades en la actividad práctica e investigativa que realicen propiciando su productividad dentro del proceso docente educativo.

“Para la preparación de clases y materiales docentes se debe contar con los principios didácticos que constituyen lineamientos rectores al respecto. Resulta, pues, imposible abordar científicamente la utilización de los juegos sin conocer en que medida posibilitan el desarrollo y cumplimiento de los principios didácticos de forma tal que le permitan al profesor verlos y concebirlos como un sistema íntegro dentro de la actividad lúdica.” (Testa,1997:11)

Entre los principios que más caracterizan a los juegos didácticos contamos:

De participación activa y consciente: los educandos ponen en tensión sus fuerzas físicas e intelectuales, en función de esa actividad lúdica con la finalidad de obtener buenos resultados y salir vencedores.

Del dinamismo: expresando en la precisión que deben tener los educandos en el grupo, dada la importancia del tiempo en la actividad.

Del entrenamiento: expresa la posibilidad que le brinda al juego para consolidar, profundizar, ampliar y enriquecer los conocimientos, así como desarrollar habilidades y hábitos en forma amena e interesante, que propician un gran efecto emocional favorable en el educando. De esta forma el juego favorece la participación activa del educando a la vez que refuerza el interés por la actividad cognoscitiva que realiza.

De interpretación de roles: forma en los educandos expresan las formas de imitación, improvisación y actuación en el desarrollo de la actividad.

Gran importancia revisten los hábitos, conocimientos, gustos, intereses y todo aquello que el educando puede imitar, donde se pone de manifiesto además su capacidad creativa, lo que enriquece el contenido del juego.

De carácter problémico: basado en la utilización de información no completa o absurda en el juego, lo que posibilita más búsqueda intensa de la información necesaria. Para esto el alumno debe realizar una serie de aplicaciones mentales: comparación, análisis síntesis, generalización, y abstracción que debe provocar un movimiento ascendente en el nivel cognoscitivo y en la cual se expresan las regularidades lógicas y psicológicas del pensamiento y el aprendizaje.

De obtención de resultados concretos: es el resultado del juego, la obtención de la verdad.

De la competencia: expresada por los resultados concretos de un tiempo determinado, y por los tipos fundamentales de motivación para participar con la finalidad de obtener buenos resultados para vencer.

Cuando se confecciona un juego se debe tener en cuenta una serie de requisitos: que motiven la acción de jugar, que sea agradables a la vista, estéticamente anímico, expresivos y que su contenido satisfagan los objetivos predeterminados. Como también es importante trazar una metodología para la aplicación de los juegos que le permitan al educador instrumentar satisfactoriamente la vía del juego, así como lograr la mayor eficiencia posible. Esta metodología puede estar integrada por elementos tales como:

❖ Creación de los juegos a realizar en clases: se tomarán en cuenta los objetivos de la clase, tipo de contenido y forma organizativa, edad de los estudiantes, sus características. Se precisarán en elementos que comparan el juego, características generales y forma de realización.

❖ Momentos en que se empleará el juego: puede ser en la introducción desarrollo o conclusión de la clase. Introducción: a través de la utilización de juegos para comprobar la realización del trabajo independiente o tarea, para motivar la nueva clase o como técnicas de relajación.

Desarrollo: ofrece la posibilidad a los educandos de consolidar y apreciar sus conocimientos sobre la asignatura que es objeto de estudio.

Conclusión: el profesor comprueba si el contenido de la clase fue asimilado por los educandos y si se cumplieron los objetivos trazados.

Preparación para el juego: se plantea la tarea principal, materiales que se emplearán y la forma en que se desarrollará el juego.

Aplicación del juego: cada educando está en función del juego. El alumno conoce el tipo de juego y sus reglas, sabe lo que tiene que realizar y asumiendo la responsabilidad que le corresponde. Aquí se seleccionan árbitros.

Valoración de la actividad y sus resultados: los comentarios realizados antes, durante o después del juego, debe ser un examen crítico de la actividad, de modo que pueda recapacitar, reconocer y resolver los problemas, afrontados en la realización práctica del juego.

Al concluir la actividad del juego se propiciará un debate que permitirá llegar a conclusiones generales sobre el tema estudiado. En la valoración se tendrán en cuenta los criterios que aporten los estudiantes y el profesor.

En la reseña bibliográfica antes relacionada no se han expuesto todos los criterios sino los que a nuestro juicio se corresponden más con el desarrollo de los juegos tratados en nuestro trabajo.

Sobre las recomendaciones de los juegos se tomarán los criterios que ellos deben expresar a través de la unidad, que su uso involucra a todos por igual, no limitar su uso solo a la clase, sino llevarlos a actividades extradocentes, se deben crear variantes en cada juego para así entender las diferencias individuales, transitar paulatinamente sin que el juego frene el aprendizaje aumentando así su valor didáctico y la motivación por la actividad. Ellos pueden ser utilizados como medio de evaluación rompiendo así esquemas tradicionales. Deben ser

concebidos como se tienen dentro del programa de la asignatura. La actividad del educador durante el juego debe ser de facilitador.

Los juegos didácticos constituyen una vía para el desarrollo de la creatividad técnica de los educandos ya que actúan directamente y de forma positiva en los componentes de la actividad creadora.

A través de ellos se realizan una serie de actividades que propician un acto creativo como son: autoestima, seguridad, independencia, persistencia, confianza, sentimiento de competitividad, autodeterminación y autodominio entre otros.

“Al analizarse la realización estrecha entre los juegos y la enseñanza de idiomas se ha podido resumir que en la clase de idioma, los juegos no son solo una diversión, un desconectar de la actividad rutinaria, ellos deben también contribuir al perfeccionamiento del lenguaje en alguna forma haciendo que los aprendices lo usen en el transcurso del juego.” (Byrne, 1989:100)

Los Juegos Lingüísticos pueden trabajar en diferentes direcciones:

a) Pueden trabajar para mejorar el uso que hacen los aprendices de una parte o partes del lenguaje: sonido, vocabulario, escritura, elementos gramaticales y funcionales. Los de este tipo están estrechamente relacionados con el término, precisión y su propósito principal es reforzar lo que ha sido enseñado en su clase.

b) Pueden ser usados para proveer a los educandos de oportunidades para hacer el lenguaje más que simplemente productivo. Estos se relacionan más con la fluidez, que con la precisión. Juegos tales como estos normalmente incluyen una tarea de algún tipo, para completarla, los aprendices tienen que usar el lenguaje lo mejor que ellos puedan.

Generalmente hablando los juegos se derivan en diferentes categorías por ejemplo:

❖ Juegos centrados en la precisión o corrección. Se juegan normalmente en toda la clase dividida por equipos, parejas o grupos pequeños. Su objetivo es reforzar el dominio de los aprendices sobre elementos específicos del lenguaje, con este tipo de juego la tarea principal será la de monitorear la actuación de los estudiantes diciendo, por ejemplo, quien contestó adecuadamente, dándole los puntos por respuesta correcta.

❖ Juegos que incluyen la variación de algún elemento dentro de la misma estructura:

a) Juegos de adivinanza: los estudiantes encontrarán algo a través de la adivinanza. Ejemplo: ¿Qué hay en esta caja? ¿Qué traigo aquí?

b) Juego de formación de oraciones: estos deben ser jugados en grupos. Un primer jugador completa una oración dada con un elemento, el segundo repite la oración y agrega otro elemento y así sucesivamente hasta formar una oración completa.

❖ Juegos adivinanzas que incluyen variedad de estructuras:

a) Veinte preguntas: un jugador piensa en un objetivo, los otros tratan de descubrir que es, formulando más de 20 preguntas, normalmente del tipo si/no.

b) ¿Que trabajo yo hago? Un jugador selecciona una ocupación y los demás tratan de descubrir cual es, preguntando.

Juegos de eliminación: Los jugadores tienen que parar de jugar si no responden correctamente (cuando no).

Verdadero o falso: Si la oración que se les ofrece a los jugadores es correcta, ellos la deben repetir si no es el jugador se queda en silencio.

Juego de memoria: Los jugadores deben recordar un número de objetos que se les ha permitido ver durante un período corto de tiempo.

Juegos centrados en la fluidez: Para jugar con este tipo los jugadores deben normalmente trabajar en pequeños grupos.

Juegos con lagunas de información: Los jugadores juegan juntos, intercambiando información para completar la tarea.

Describe y dibuja: Un jugador describe una lámina a un segundo que no la ve para que este la dibuje.

Encuentra la diferencia: Los jugadores encuentran las diferencias entre dos láminas a través de la descripción o las preguntas sobre ellas.

Juegos de lagunas de opinión:

- Úsalo: Se necesitan dos set de tarjetas. Un set con ocupaciones y el otro con el nombre de objetos que los jugadores deben usar en conexión con sus ocupaciones. Cada jugador toma una tarjeta y decide cual es su ocupación, toma otra relacionada con los objetos y expone la forma en que la usaría en su trabajo.

- Juegos de mesa: Usado para practicar estructuras y vocabularios. Pueden también ser adaptados para proveer oportunidades de expresión libre. Las principales habilidades que se incluyen son:

Audición y Habla: Los jugadores tienen que oírse para participar en el juego.

Lectura: Interpretación de las reglas del juego.

Estos tipos de juegos poseen un alto valor motivacional. Son actividades de la vida real traídas a la clase. La mayoría de ellos se pueden utilizar para una gran variedad de propósitos por ejemplo, para actividades de fluidez que incluyan preguntas con ¿Por qué?, cuéntame la historia entre otros.

A pesar de las ventajas didácticas que presentan en grupos se hace necesario señalar algunos posibles inconvenientes que se puedan encontrar en la práctica. A continuación se exponen algunos inconvenientes, así como posibles formas de solucionar estas desventajas.

La competitividad: algunos alumnos pueden turnarse el juego como un rito demasiado fuerte y en lugar de enfocarlo como una actividad docente nueva, lo ve como una competición. En este caso el profesor hace énfasis en el propósito del juego.

Dificultad en medir aprendizaje: el tipo de dinámica que se plantea en los juegos dificulta muchas veces la posibilidad de medir el grado de aprendizaje que se ha dado en cada alumno y también existe el problema de comprobar hasta que punto el sujeto transfiere en conocimientos adquiridos a otros contextos diferentes a aquel que se ha aprendido.

Esta dificultad se puede minimizar en los controles y evaluaciones que se efectúan durante la actividad lúdica que en la evaluación que hacen los profesores en las actividades evaluativas, preguntas parciales y finales que se efectúan en el proceso docente.

El uso excesivo: el intentar enseñar todo por medios de los juegos y solo de ellos, es un gran peligro, ya que el juego es un procedimiento más entre otros que existen y deben intercalarse entre ellos como complemento y no como sustitución de todos los anteriores recursos.

Este problema se puede solucionar relacionando el material del juego con todos los demás en los casos posibles o prescindiendo de ellos en la situación poco propicia para su presentación.

Se ha probado y demostrado tanto en la teoría como en la práctica que en el proceso docente educativo es necesario encontrar principios que sustenten un correcto entrenamiento con razones concretas. De esta forma para hacer la enseñanza significativa y agradable los profesores deben buscar sus clases y recursos ¿Por qué no los juegos?

Si ellos son actividades valiosas del proceso de enseñanza y aprender en el cual ocupan un lugar importante.

Es tarea de todos los que enseñan el conocimiento de que la enseñanza reviste una enseñanza capital si queremos lograr una atmósfera positiva en el aula, para lo cual hemos incluido en nuestro trabajo, juegos lingüísticos, lo que hará a los estudiantes sentirse más decididos y felices a la hora de hablar y cometer errores. Los juegos son altamente usados para cubrir este propósito, permiten a los estudiantes sonreír y divertirse, así como aprender el idioma de una forma más memorable. Como otro aspecto importante a tener en cuenta destacamos que los juegos contribuyen a elevar la motivación de los estudiantes.

Partiendo de que los juegos didácticos son utilizados en todos los niveles de aprendizaje nos formulamos en nuestro caso específico las siguientes preguntas:

1. ¿Aparecen Juegos Lingüísticos dentro del programa a desarrollar en 3^{er} año de Licenciatura en Enfermería que permitan potenciar el desarrollo de habilidades comunicativas?
2. ¿Conocen los profesores, cuándo cómo, por qué y por cuánto tiempo utilizar los juegos en clases?
3. ¿Cuáles son las ventajas que trae consigo la aplicación de un juego en clases?

4. ¿Contribuyen los Juegos Lingüísticos a elevar la competencia comunicativa en los alumnos?

Para responder a todas estas preguntas se ha realizado la presente investigación que incluye un conjunto de juegos lingüísticos para la enseñanza del inglés básico en la especialidad de Enfermería 3^{er} año con objetivos específicos, instrucción, materiales auxiliares y nivel determinado.

Además con el presente trabajo se provee a los profesores de inglés que laboran en Facultades e Institutos de Ciencias Médicas con algunas consideraciones e ideas de gran uso para afrontar los juegos en las clases.

Todas las ideas presentes están sustentadas de una fundamentación teórica que nos comenta que en el proceso de enseñanza de una lengua extranjera existen tres aspectos fundamentales para lograr un aprendizaje exitoso, que es en definitiva la tarea principal del alumno:

Ser capaz de entender algo.

Ser capaz de recordar algo.

Se capaz de hacer uso del conocimiento.

1.4 Los juegos en el aprendizaje de la lengua

De acuerdo con Donn Byrne “Los juegos” son definidos como una forma gobernada por reglas o convenciones, infieren la diversión donde quiera que se juegue. En la clase de idioma sin embargo los juegos no son solamente una diversión, también deben contribuir a la eficiencia del lenguaje, de algunas formas haciendo que los aprendices usen la lengua en el curso del juego. (Byrne,1989:100)

Rosa Antich De León considera que:

“Los juegos no son solamente para hacer cuando y si tenemos tiempo de sobra. Ellos deben formar parte de nuestro curso, ya que son una forma de partir para mantener la clase viva e interesante.” (Antich de León,1975:23)

Por su parte Jack Richards considera los juegos como una actividad organizada que usualmente posee las siguientes propiedades:

- ❖ Una tarea u objetivo particular.
- ❖ Un conjunto de reglas.
- ❖ Competencia entre los jugadores.
- ❖ Comunicación entre los jugadores a través de la lengua oral y escrita. (Richards,1985:118)

Con relación a los juegos es importante que los profesores consideren algunas de las características de los juegos, como ejemplo:

- ❖ Los juegos incluyen esfuerzo físico y mental.
- ❖ Son actividades que poseen un comienzo y un final marcado.
- ❖ Pueden ser utilizados en todos los estadios de la vida.
- ❖ Traen consigo la interacción y comunicación por parte de los alumnos.
- ❖ Crean un contexto significativo para el uso de la lengua.
- ❖ Deben ser controlados por los profesores para evitar problemas de disciplina.

Los juegos son importantes porque ayudan a los que aprenden a sentirse naturalmente motivados y también ayudan a los profesores a estar más cerca de los alumnos. Son considerados ventajosos como actividades de enseñanza – aprendizaje porque:

- ❖ Ayudan a eliminar inhibiciones.
- ❖ Fortalece la relación entre el profesor y los alumnos y entre alumnos, es que traducen en patrones de conducta positivos.

- ❖ Crean interés hacia el aprendizaje de una forma placentera y divertida.
- ❖ Ayudan a los profesores a crear contextos en los cuales la lengua es útil y significativa.
- ❖ Ayudan a reducir tensiones y ansiedades.

Como otro aspecto relacionado con los juegos enunciamos la retroalimentación durante los juegos, que puede ser positiva o negativa y servir a propósitos diferentes:

1. Dejar que los estudiantes conozcan la calidad de su actuación.
2. Para aumentar la motivación, la cual es importante en la adquisición del conocimiento y las habilidades.
3. Para construir un clima de apoyo en el aula.

Quizás uno de los aspectos más importantes relacionados con los juegos es su creación e invención. Existen diversos pasos para inventar juegos, entre los cuales podemos mencionar:

- ❖ Seleccionar el área de la lengua (vocabulario, gramática, etc.)
- ❖ Decidir que es lo que va a recompensar, si la corrección formal o el éxito comunicativo.
- ❖ Seleccionar la mejor manera de ganar.
- ❖ Pensar los tópicos o las situaciones en que se puede usar la lengua.
- ❖ Encontrar los materiales visuales necesarios para apoyar la actividad.
- ❖ Escribir el borrador del juego, así como las instrucciones para jugar.
- ❖ Elaborar tarjetas y demás accesorios de cada juego.
- ❖ Jugar con los colegas haciendo comentarios, proponiendo nuevas ideas sobre el uso de la lengua en los mismos.

Durante el desarrollo de los juegos los alumnos pueden cometer errores y hasta lapsos causados entre otros aspectos por premura de la actividad. Es bien

importante de que los profesores domine el hecho de que no deben interrumpir el juego a menos que sea un asunto extremadamente necesario. Los alumnos deben jugar sin el sentimiento de que van a ser castigados por responder incorrectamente. Es necesario recordar que a menos que el objetivo del juego sea cierto aspecto, el error no debe ser corregido a primera vista. Quizás los alumnos se den cuenta del error, a lo mejor al final los profesores deben referirse a esto también.

Existe un planteamiento sobre el cual los profesores deben estar conscientizados sobre el uso de los juegos en el proceso de enseñanza del inglés como una lengua extranjera:

“Si la mayoría de los juegos son interesantes y bien encaminados o con un lenguaje asequible le darán un gran número de oportunidades a los aprendices para demostrar y desarrollar sus habilidades orales y le dará más brillo a la clase” (Lee, 1995:148)

1.5 Los juegos en calidad de métodos:

“Los juegos en calidad de método se asocian a la idea de que los métodos significan modo, camino, vía, conducto, interpretados desde esta perspectiva significa encontrar su sustento en la multiplicidad de criterios que refiere la bibliografía acreditada para ese componente del proceso docente educativo.” (Danilov,1978:176)

En el libro Didáctica de la Escuela Media de M. A. Danilov M.N. Skatkin, se expresa con respecto al concepto que se analiza: que de este modo cualquier método de enseñanza constituye un sistema de acciones del maestro, que dirigido a un objetivo que organiza la actividad cognoscitiva y práctica del alumno, con lo que asegura que éste asimile el contenido de la enseñanza.

El método viene a ser una teoría práctica que se dirige a la propia actividad de investigación. Son los modos, medios, usados en el trabajo educacional. Todo método es un sistema de acciones. Cualquier método presupone un fin previamente trazado. No existe un método único universal que sea común a todos los casos. La variación de todos los métodos es la que propicia el éxito.

Carlos Álvarez de Zayas (1999) apunta que:

El método es científico, o sea, resulta correcto cuando refleja las leyes objetivas del mundo, las particularidades del objeto de investigación, las leyes de su desarrollo y la esencia misma del objeto.

Al determinar la esencia de los métodos las opiniones de los pedagogos divergen: unos defienden el método como un conjunto de procedimientos del trabajo docente, otros, el maestro conduce a los niños del desconocimiento al conocimiento, otros los consideran una forma del contenido de la enseñanza y por último hay quienes lo consideran como la actividad de interrelación de maestros y alumnos con el objetivo de alcanzar los objetivos de la enseñanza.

Existen muchos métodos en la enseñanza, pero hay muchos debates en torno a su clasificación única: todos los análisis y discusiones sobre ellos ayudan a esclarecer aspectos positivos y negativos y a precisar más los sistemas de métodos.

1.6 Los Juegos Lingüísticos y la competencia comunicativa:

“Al pensar en el término competencia comunicativa pudimos llegar a la conclusión que la contribución a su desarrollo es el objetivo fundamental, del

enfoque comunicativo y que se entiende por competencia lingüística (habilidad para emplear los medios o recursos lingüísticos)” (MINED,1984:247)

Existen además otros tipos de competencia como la competencia socio – lingüística (habilidad para adecuar los medios lingüísticos a las características de la situación y el contexto) y la competencia discursiva (habilidad para relacionar coherentemente las partes del discurso con este como un todo) y la competencia estratégica (habilidad para iniciar, desarrollar y concluir la conversación)

La competencia comunicativa logrará en la medida en que el alumno llegue a convertirse en un comunicador eficiente, es decir:

- ❖ Comprender lo que otros tratan de significar, entendida la comprensión como un acto individual, original y creador.

- ❖ Poseer una cultura lingüística y literaria adquirida en el proceso de análisis de diferentes textos y en el descubrimiento de la funcionalidad de los recursos lingüísticos empleados por el emisor en la construcción del significado.

El enfoque comunicativo opera con un sistema de categorías que se revelan en el proceso de comprensión, análisis y construcción de textos, a saber:

- ❖ Actividad comunicativa.
- ❖ Texto.
- ❖ Significado.
- ❖ Función / uso.
- ❖ Situación comunicativa.
- ❖ Interacción comunicativa.
- ❖ Finalidad comunicativa.
- ❖ Procedimientos comunicativos.
- ❖ Medios comunicativos funcionales (fónicos, léxicos, neurológicos, sintácticos)

Capítulo II: Los juegos lingüísticos una opción para el desarrollo de habilidades orales.

2.1 Consideraciones generales de la propuesta.

La elaboración de esta propuesta tiene en cuenta desde el punto de vista metodológico el sistema de categorías y las leyes de las didácticas contemporáneas, marcadas, por la influencia de las tendencias pedagógicas contemporáneas particularmente el enfoque humanista y el histórico – cultural.

Por su parte la elaboración de los Juegos Lingüísticos a aplicar en la especialidad de Licenciatura en Enfermería Tercer Año tiene en cuenta la revisión bibliográfica previamente realizada por la autora de este trabajo como parte de los antecedentes necesarios para ella. De aquí que se hayan tenido en cuenta los siguientes elementos:

1. Flexibilidad metodológica.
2. Necesidades, motivaciones e intereses constituyen elementos imprescindibles a tener en cuenta.
3. Las cuatro habilidades de la lengua deben ser integradas de forma natural y darle prioridad a una u otra en un momento determinado, en dependencia del objetivo de la clase o actividad.
4. Trabajar por lograr la competencia comunicativa en sus cuatro dimensiones. Ir más allá de la llamada competencia “transaccional” (Stern 1983:399) que se refiere al período intermedio de aprendizaje de la lengua, compuesto por elementos correctos e incorrectos.
5. Darle el papel que le corresponde al trabajo colectivo, aprovechando y desarrollando las potencialidades individuales y la zona de desarrollo próximo.

6. Tener muy en cuenta las diferencias individuales y trabajar en base a ellas.

7. Inclusión de actividades o tareas motivadoras fuera de las recogidas en el libro de texto, que propicien la comunicación.

8. La estructura, el uso y el significado deben estar presente en cada actividad, comenzando por el significado y uso del contenido y a través de ellos la estructura gramatical. Esto no indica en ningún momento considerar la explicación gramatical un tabú.

9. Papel protagónico del alumno en el proceso y de facilitador del maestro.

10. Hacer uso de la lengua materna en aquellos casos que sea necesario, por no contar con otra vía efectiva o para establecer comparaciones que ayuden a afianzar los conocimientos.

11. Clasificación de los errores para su corrección en el momento adecuado y de forma indirecta, en correspondencia con el nivel de asimilación de la tarea.

12. La fluidez y la precisión en el uso del idioma deben estar siempre presentes, enfatizando en el caso de la primera en las fases de reproducción y práctica y en la segunda en la fase de producción.

13. Planificación de la tarea en base a los momentos estructurales del proceso de enseñanza-aprendizaje, o sea, orientación, ejecución y control.

Primeramente se determinaron los objetivos que debía cumplir cada juego, basándonos fundamentalmente en los que a este alcance se incluyen en el objetivo general de nuestro trabajo. Se incluyó el objetivo de elaboración del aprendizaje que se traduciría en uno de los juegos a elaborar y cuyo desarrollo podría llevarse a todos los años y especialidades incluidos en nuestra experiencia.

El diseño de cada juego se relacionó con el título dado en cada caso para: que los jugadores tuvieran ventaja y claridad a la hora de identificar el juego.

Como actividad final al respecto se elaboraron las instrucciones para jugar cada uno. En este sentido la revisión bibliográfica jugó un papel decisivo ya que a través de ella se documentó el autor sobre formas de estímulo y castigo a la hora de trabajar con juegos.

Se apuntó en este aspecto la necesidad de flexibilidad para aprender y no faltó en este análisis bibliográfico el aprendizaje sobre las consecuencias negativas que el castigo representa y como se opone el mismo al aprendizaje. Se decidió como agasajar a los ganadores y como inmiscuir a todos en el trabajo correctivo grupal con los perdedores.

La propuesta que representamos está escrita en idioma inglés para dar respuesta a sus destinatarios directos: estudiantes que cursan las Ciencias Médicas y los profesores que imparten inglés.

Básico ella contiene la estructura que adopta la vía propuesta, es decir, el orden de los pasos que los sujetos involucrados en el proceso deben desarrollar en las clases de Idioma Inglés.

Los aspectos a que se aluden son: Objetivos, contenidos, medios de enseñanza, instrucciones en las que se involucra tanto las ordenes que debe ofrecer el docente como las tareas a desarrollar por los educandos, se toma en cuenta también el nivel (año académico y especificidad a la que se aplica y un sistema de preguntas que intervienen como elemento regulador del proceso en función de la medición de los niveles de competitividad alcanzados por los alumnos.)

BOOKLET

LINGUISTIC GAMES

GROUPS I, II and III

B. Ed . Rosario Fritze Ugando

Sancti Spíritus. Medical School

Cuba

2004

Foreword

This booklet represents a further step to provide the teachers who have to teach English at Medical Schools with up to date materials and methods to approach the need of learning medical and general subjects in more natural way taking into account the students' needs.

The following booklet is the result of the ideas derived from our own experience and the bibliographical revision.

This design is just a proposal of how to approach the teaching of English to medical students which can be adapted according to the materials available in each of the schools' library and according to the teachers' own experience and desire.

This booklet has been designed for the students of nursing in Cuba.

We believe that with this short booklet we are meeting a real need and that through it, teachers and students at these particular level will find more interest and satisfaction in language teaching and learning.

The Author

Necessary Explanation

This booklet has been divided into three groups according to the objectives of each of the groups.

Group I: Games for the development of oral fluency and coherence

Group II: Games for the development of pronunciation and intonation

Group III: Games for the development of accentuation and intonation.

... A method is effective only if used by a good teacher, one who gives more attention to his students than to the method itself; a method is only as good as the teacher who uses it...

Rosa Antich de León

Grupo I

Objectives:

- ❖ To consolidate the students knowledge about the contents taught in class.
- ❖ To integrate the four skills of the language: writing, reading, speaking and listening.
- ❖ To improve fluency and coherence.
- ❖ To give the lessons a lot of fun and interest.

1. Describe and draw.

Material Aids: pictures, paper, pencils, and colored pencils.

Level: Nursing and medicine students. Third year.

Instructions:

In this game, as you can see from the self – access rules in the previous section, one player has to describe to the other player (s) a picture which they are not allowed to see. Those who are listening have to draw the picture. They may ask questions for clarification (if there is more than one person drawing, they must listen to one another's questions) and they can discuss any difficulties amongst themselves. Further talk takes place when pictures, the original and the various versions of it, are compared.

2. Find the difference.

Material Aids: pictures

Level: Nursing and medicine students. Third year

Instructions

For this the players, divided into two sides, each have pictures which are similar to one another but differ in a number of significant details; (for example, which could be used for this game). The players have to establish the differences between the two pictures (either as many as possible or a set number) by describing or asking questions.

3. Complete it.

Material Aids: pictures, cards, pencils and paper.

Level: Nursing and medicine students. Third year

Instructions

For this each player (or pair of players, since they can 'share' a picture) has a picture. Each picture either shows the same scene from different angles or forms part of a sequence of events, as in the example below (which is in fact simply a picture composition cut up and shared among the players). The players, who cannot of course see one another's pictures, talk to one another until they built up the complete story. They then show one another their pictures so that they can check their version of it.

4. Use it.

Material Aids: pictures, cards and photographs

Level: Nursing and medicine students. Third year

Instructions

For this game you need two sets of picture cards. The cards in the first set show or symbolize occupations. It is preferable on the whole to use symbolic cards because the players are then free to choose their own occupations provided that they are consistent with the pictures, For example, pencil might be interpreted as standing for: teacher, clerk, writer, and artist. The cards in the second set show objects which the players have to make use of in connection with their occupations. Both sets are placed downwards on the table in front of the players.

Each player takes an occupation card and decides what his job is. The players then tell one another what they are (i.e. this information is not secret!). Each player in turn then takes one of the object cards and says – and sometimes

a good deal of comment and questioning takes place – the player is allowed to keep the card. If they do not accept his idea (i.e. if he cannot bridge the opinion gap by convincing them), he must put the card back on the table.

5. 'Desert island'

Material Aids: Different objects, such as, guns, clock, pen, pencils, pictures and cards

Level: Nursing and medicine students. Third year

Instructions

A controlled version of this game (where the players kept more or less to the same pattern: I'm going to . . .) was described in 7.2.3 (b). However, the full potential of the game is exploited only if the students are allowed to use language freely. It is important the players should argue with one another about their choices and the reasons they give for them. For example:

A: What have you decided to take, B?

B: Well, I think I'll take a gun, a clock and a pen. . .

C: What are you going to do with the gun?

B: I can shoot things . . . animals, birds. . . and I can protect myself.

D: Can you use a gun?

B: No, but. . . Well, I can make a noise with it.

A: Yes, when a ship comes near. What about the clock?

B: I want to know the time, of course.

E: Why? It isn't important on the island.

C: And you have the sun. You can tell the time with the sun.

B: Yes, but I want to have a clock. It's like a firm.

D: What about the pen? (etc.)

6. The bus game.

Material Aids: The blackboard, chalk and cards

Level: Nursing and medicine students. Third year

Instructions

For the basic version of this game the students will need a board divided up to represent the seats on a bus, with the driver at the front, as show in the diagram. You will also need a set of 'passenger' cards (showing at least the faces of the people and their names). Some of the passengers should be related: e.g. you might have a family consisting of Mr. and Mrs. Smith and their son, Tom. The cards are divided up among the players, who then take it in turns to seat their passenger on the bus. Each player must say, therefore, where his passenger is going to sit and why. For example:

A: Mr. Ball wants to sit next to Mrs. Smith.

B: Why?

A: They are old friends. They haven't met for a long time. And now Mr. Ball wants to talk to Mrs. Smith.

C: But Mrs. Smith is going to sit next to her husband.

A: No, she doesn't want to sit there. She wants to sit at the back of the bus.

B: But where is Tom Smith going to sit?

A: Oh, with one of this friends probably. I don't know. Anyway, he can't sit there because Mr. Bell is going to sit there!

As for other opinion gap games, each must try to convince the others that he is right.

7. Kim's Game.

Material Aids: Different objects, pen, pencils, umbrellas, ring, earring, a piece of cloth and a table.

Level: Nursing and medicine students. Third year

Instructions

This is an observation game. Take six or more objects, the names of which have been taught. Place them on a table and cover them with a cloth. Remove the cloth for about a minute and let the teams have a look at the objects. Cover them again and have members of each team alternate taking turns, like “There’s a pen on the table” or “I saw a pen”. Each object may be named only once. As the group becomes used to the game, increase the number of objects and reduce the time exposure.

Group II.

Objectives:

- ❖ To integrate the four skills of the language: writing, reading, listening and speaking.
- ❖ To improve the students’ pronunciation and intonation (in questions only)

8. Where is it?

Material Aids: Different objects, key, eraser, book, desk and a table

Level: Nursing and medicine students. Third year

Instructions

One team hides an object somewhere in the room and the other team sits facing the wall. Each member of the guessing team asks one member of the hiding team: “Where’s the (Key, eraser, book. . .)?” “Is it on the floor (desk, table, under the table. . .)?” until the place is quizzed. The winning team is the one that requires the smallest number of questions to guess.

9. Find the Object.

Material Aids: A box, some objects, a tray, a pencil, a pen.

Level: Nursing and medicine students. Third year

Instructions

Put into a large box the entire object the names of which have been taught. As you call out the name of an object, a member of one of the teams comes up and tries to find it in the box. After having found the object named, he holds it up, shows it to the class, and puts it back in the box. If he cannot find the object named, or picks the wrong one, a member of the opposing team has a try, and if he succeeds, wins a point for his team.

10. I'm Thinking of.

Material Aids: cards and pictures

Level: Nursing and medicine students. Third year

Instructions

A student will choose one item from items pupils have been learning. He will whisper it to the teacher. He will say "I'm thinking of a . . ." (number, name, person, date, month, time, a sport, an activity) The other students will take turns asking questions such as "Is it a Is it red? Is it in the classroom?"

11. Out for place.

Material Aids: bag, combs, book, and waste-paper basket

Level: Nursing and medicine students. Third year

Instructions

At least twenty familiar object are placed before – hand about the room in unfamiliar position, all being in full view. The pupils are not told what the object are, but are given a minute or two to look about them, and then are asked (taking one pupil from each team in turn) to say what they have noticed. They may say, for instance "There is a book on top of the door," "There is a bag in the waste –

paper basket,” “There is a hairbrush on the gramophone,” “There is a ruler in the vase,” etc.

12. Add – on.

Material Aids: notebook, pencil and a pen.

Level: Nursing and medicine students. Third year

Instructions

The first student makes the model sentence about one thing in a picture; the next student repeats the first student’s sentence and adds another thing; the third student must repeat all that the second student has said and add on one more thing. The object of the game is to make as long a sentence as possible accurately. For example: I see a chair. I see a chair and a table or, I like milk and cake.

13. Pounce.

Material Aids: cards with a number

Level: Nursing and medicine students. Third year

Instructions

Each student is given a number. One student is the leader. He comes to the front of the classroom and asks a question about the picture. After asking the question he says a number, and the person with that number quickly answers the question. Points are given or deducted for both questions and answer. After five questions and answers another becomes the leader, using the same pattern or a new one as directed by the teacher. Examples:

Who is walking with the dog? The boy is.

What is the girl doing? She’s playing.

Do you know what the boy is doing?

Yes, I do. He’s walking with the dog.

14. Where was I?

Material Aids: paper, blackboard and pictures

Level: Nursing and medicine students. Third year

Instructions

The guessing team is asked where each of the members of the opposing team was at a certain time. For example:

A: Where was I yesterday at noon?

B: Were you at the post – office?

C: No, I was't, etc.

Group III.

Objectives:

- ❖ To encourage Oral expression through the correct use of vocabulary to link knowledge among the members of the group.
- ❖ To increase Students' interest and motivation.
- ❖ To improve accentuation and intonation (in questions).

15. Who has it?

Material Aids: pens, pencils, eraser and books

Level: Nursing and medicine students. Third year

Instructions

Arrange for the questioning team to give some small object to one of its members without the guessing team seeing it. Then each member of the guessing team takes his turn in guessing who has the object. For example:

A 1: Who has the button?

B 1: Tom has it. (or has Tom got it?)

A 1: No. (or No, he hasn't.)

A 2: Who has the button?

B 2: You have it. (or Have you got it?)

A 2: Yes. (or Yes, I have.)

16. Who did it?

Material Aids: pictures cards, photos and objects

Level: Nursing and medicine students. Third year

Instructions

A member of the questioning team performs some action without the guessing team seeing him. The guessing team must find out who did the action.

For example:

A 1: Who took the picture off the wall?

B 1: Did Tom do it?

Team A No, he didn't.

17. What's in the picture?

Material Aids: pictures and photos cut from magazines

Level: Nursing and medicine students. Third year

Instructions

This is an observation game very similar to Kim's game. Take a picture which the group has not yet seen, expose it to view for a minute or less; then place the picture face down and let each team alternate in adding new items. Proceed as for Kim's game. Make sure full sentences are used.

18. Getting your Own Back.

Material Aids: personal belongings, watches, pencils and pens

Level: Nursing and medicine students. Third year

Instructions

From each member of the group collect one or more personal belongings – pens, pencils, books, watches, et. Put them on the table. Each member of the group tries to get back his possessions by the use of some appropriate formula. Unless what says is correct in every respect, he does not get back his belongings. At the beginning level it will be possible to take an object from the collection, hold it up and ask owner to identify pointing to it and saying: that's my watch do not give it back to the owner until you get the right sentence, and do not let it go until the learner says "Thank you"

19. The Grape vine.

Material Aids: Pictures and cards

Level: Nursing and medicine students. Third year

Instructions

Arrange the group in a circle. Whisper a short message (one or two sentences) in the ear of someone in the group. This person whispers it to the person on his left, and so on, until the message has come full circle to its point of origin. It is then compared with the original message.

20. Question – and – Answer Game.

Material Aids: Pictures and photos

Level: Nursing and medicine students. Third year

Instructions

Use pictures of the conversational type. Place the picture in such a way that the group can see the detail. Use names of items in the picture as call – words. When you call out one of these names it is the signal for a member of the questioning team to ask his opposite number a question on it. For example:

Teacher: Train

A 1: Where's the train?

B 1: It's on the bridge.

Capítulo III: Una experiencia en la aplicación de los Juegos Lingüísticos como opción en la enseñanza y aprendizaje del inglés básico.

3.1 Constatación del estado del problema de investigación.

Entre los documentos que se estudiaron se trabajó con el programa y el libro de texto que se utilizan en 3^{er} año de Licenciatura en Enfermería. Durante el estudio se analizaron las unidades que estaban más carentes de ejercicios comunicativos, se analizó el tiempo de preparación de las clases y la distribución de juegos o ejercicios dentro de ellas, lo que arrojó que en el programa de estudio no existían significantes actividades destinadas a mejorar la competencia comunicativa.

Entre los objetivos de los programas, dedicados al inglés para las ciencias médicas se encuentran los referidos a continuación:

1. Comprender el inglés hablado sobre la base de las regularidades lingüísticas generales del sistema de la lengua a nivel intermedio.
2. Comunicarse oralmente en inglés de manera inteligible y mediante aproximaciones necesarias a la corrección en el uso de la lengua inglesa.
3. Apropiarse de información impresa en inglés de carácter personal mediante la lectura fluida acorde con el nivel intermedio.
4. Expresar en inglés su pensamiento general inteligiblemente mediante la escritura de temas, de extensión limitada de acuerdo con los conocimientos, habilidades y hábitos adquiridos en el nivel intermedio.
5. Diferenciar con un nivel de aproximación elementalmente inteligible las formas del idioma inglés que se utilizan poco o no se utilizan en el idioma español.

En cuanto al libro de texto Changes III se hizo un análisis del mismo, donde se analizaron las 15 unidades por las que está compuesto.

Dichas unidades constan de diferentes aspectos a trabajaren la enseñanza de la lengua inglesa como funciones, estructuras gramaticales, práctica de pronunciación, audición, escritura, lectura y una actividad de intercambio cultural.

Existen en el texto variadas actividades para desarrollar las cuatro habilidades de la lengua, muchas de ellas de forma comunicativa. La comunicación por ejemplo se enfoca en la fluidez conversacional o sea la habilidad de abrir y cerrar una conversación, presentación, mantener comunicaciones, usar estrategias comunicativas, entre otros tópicos.

La habilidad de oír se enfoca mediante comprensión auditiva: dos tipos de habilidades auditivas se imparten. La llamada Top - down - procesing skills que requieren del alumno con retroalimentación; y el botton – up – processing skills que requiere del alumno decodificar palabras de un mensaje para descifrar su significado.

La lectura muy importante para el desarrollo del lenguaje receptivo y el vocabulario. Las lecturas son de fuentes reales con mínima adaptación.

La escritura se enfoca en diferentes formas, cartas, descripciones, resúmenes, mensajes, etc. La lectura se usa como base para otras habilidades a pesar de que el libro está diseñado y fundamentado en el enfoque comunicativo, existen dificultades para el estudiante a la hora de apropiarse de los conocimientos especialmente en las habilidades oral es que trae consigo algunas dificultades que se han observado en el transcurso de la experiencia de la autora de este trabajo como son:

- ❖ Uso del vocabulario estudiado sin la fluidez necesaria.

- ❖ Errores en entonación, pronunciación, ritmo o acento que dañan el buen desarrollo del discurso.
- ❖ Uso incorrecto de las estructuras gramaticales estudiadas.
- ❖ Temor y demora al expresar su discurso.

Al observar estas dificultades se decidió realizar una encuesta a los estudiantes (Anexo # 1) cuyos resultados se describen a continuación.

Tabla # 1. Frecuencia de actividades colaterales

Grupo	Siempre	Usualmente	Algunas veces	Nunca
1	1	6	10	2
2	3	6	6	2
Total	4	12	16	4
%	11.11	33.33	44.44	11.11

En cuanto a la frecuencia de actividades extraclases, en la tabla # 1 un 33.33% manifiesta que usualmente se le introducen este tipo de actividades en clases, mientras que un 44.44% manifiesta que solo algunas veces y un 11.11% plantea que siempre y el resto otro 11.11% que nunca.

Tabla # 2: Tipos de actividades.

Grupo	Canciones	Filmes	Juegos de Roles	Otros juegos	Grabaciones	Paneles
1	3	4	6	6	0	0
2	2	5	7	3	0	0
Total	5	9	13	9	0	0
%	13.08	25	36.11	25	0	0

En la tabla # 2 que se refiere a los tipos de actividades y con que frecuencia se aplican, se constata que un 36.11% de los estudiantes plantea que los juegos de roles (que están dentro del programa) son los que más se han aplicado y los que menor se han aplicado, son otros tipos de juegos para un 25%, las canciones un 13.88% y los filmes un 25%.

Tabla # 3: Efectividad de los juegos.

Grupo	Si	No
1	18	1
2	15	2
Total	33	3
%	91.66	8.33

En la tabla # 3 referida a la efectividad de los juegos, los alumnos piensan que si son efectivos los juegos, para un 91.66%, que aunque lo más que se le han aplicado son juegos de roles, ellos piensan que los juegos lingüísticos serían más eficaces. Un 8.33% piensa que no.

Tabla # 4: Juegos para el desarrollo de las 4 habilidades.

Grupo	Escribir	Hablar	Oír	Leer
1	2	10	4	3
2	1	11	3	2
Total	3	21	7	5
%	8.33	58.33	19.44	13.88

En la tabla # 4 en cuanto a con que actividad se desarrolla más cada una de las habilidades de la lengua, podemos afirmar que con los juegos los alumnos piensan que pueden desarrollar más la habilidad oral o sea hablar para un 58.33%, un 8.33% piensan que pueden desarrollar la escritura, un 19.44% piensan que pueden mejorar la audición y un 13.88% piensan que pueden mejorar la lectura o sea la habilidad de leer.

Como última actividad para diagnosticar el problema se realizó una prueba inicial oral (Anexo # 2), donde se miden parámetros tales como pronunciación, entonación, acento, coherencia y fluidez dichos resultados se describen en la tabla # 5

Tabla # 5: Resultado de prueba pedagógica inicial antes de ser aplicado el sistema estructurado de Juegos Lingüísticos.

	<u>Antes</u>	
	Media	Desviación Standard

Pronunciación.	3.50	1.03
Entonación.	3.36	1.02
Acento.	3.67	1.01
Coherencia.	3.58	1.18
Fluidez.	3.28	0.97
Final.	3.50	0.97

Fuente: Prueba pedagógica.

Se puede apreciar que el aspecto que más dificultades tuvo fue la fluidez con un 3.28 de promedio, seguido de la entonación con 3.26 de promedio, no obstante el resto de los parámetros se encontraban en este rango, siendo el más alto el acento con 3.67 de promedio.

3.2 Análisis de los resultados obtenidos.

Como bien aparece en la introducción de este trabajo se realizó un estudio con todos los estudiantes de Lic. En Enfermería de 3^{er} año del curso 1999 – 2000, los mismos están divididos en dos grupos. Se le habían realizado la prueba pedagógica reflejada en el epígrafe anterior. A partir de ese momento se le introdujo en las clases el Sistema estructurado de juegos lingüísticos. Transcurridos 22 semanas se realizó la 2^{da} prueba pedagógica para comprobar los resultados obtenidos (Anexo # 3), a los mismos se les hizo el análisis estadístico a través del test de wilcoxon cuyo nivel de significación es de $\alpha = 0.05$. Los indicadores a medir fueron los mismos que para la prueba inicial.

Tabla # 6: Comparación de pruebas pedagógicas antes y después de la aplicación del sistema estructurado de Juegos Lingüísticos.

	Antes		Después	
	Media	Desv, Standard	Media	Desv, Standard
Entonación.	3.36	1.02	3.92	1.02

Pronunciación.	3.50	1.03	3.81	1.06
Acento.	3.67	1.01	4.08	1.02
Coherencia.	3.58	1.18	4.19	0.98
Fluidez.	3.28	0.97	4.19	1.04
Final.	3.50	0.97	4.00	0.83

Fuente: Prueba pedagógica.

Hubo resultados significativos en 4 de los 5 parámetros medidos antes y después de dicha intervención.

El indicador en el que no hubo diferencia significativa fue el de pronunciación con un promedio inicial de 3.50 y final de 3.81. No obstante 14 estudiantes de los 36 mejoraron su nota y solo 5 empeoraron las mismas.

Esto debe tener sus causas en que el mayor énfasis se trató de hacer en el aspecto de fluidez, pues fue el que más dificultades tuvo en la prueba inicial, que en última instancia determina la comunicación.

Siguen en orden la entonación con un 3.92 de promedio final y 3.36 de promedio inicial. El acento tuvo un promedio de 3.67 antes y 4.08 después.

Continúan fluidez y coherencia que obtuvieron 4.19 de promedio, pero la mejoría fue mayor en la fluidez ya que 24 estudiantes mejoraron su nota, ya que su promedio inicial había sido de 3.28 en fluidez y 3.28 en coherencia.

La nota final también tuvo diferencias significativas de 3.50 como promedio inicial y 4 de promedio final (Tabla # 6)

Conclusiones.

1. El diagnóstico factográfico perceptual realizado a través de las diferentes vías descritas en el capítulo III ha evidenciado las insuficiencias existentes en la enseñanza de las habilidades orales en el idioma inglés como lengua extranjera.

2. El enfoque histórico-cultural en la Psicología y Pedagogía cubana actual y el enfoque comunicativo en la enseñanza de lenguas han mostrado la solidez teórica necesaria como sustentación del sistema de juegos lingüísticos elaborados. Al mismo tiempo se ha logrado la coherencia apropiada entre la fundamentación y el sistema de juegos lingüísticos preparado para la enseñanza de las habilidades orales del inglés en los centros de enseñanza médica superior.

3. El problema científico ha tenido respuesta a través de la elaboración del sistema de juegos lingüísticos constituidas por tres grupos de siete juegos

cada uno, que cumplen diferentes objetivos relacionados con el desarrollo de habilidades orales.

4. El sistema de juegos lingüísticos para la enseñanza de las habilidades orales en inglés ha sido validada en el aula y ha mostrado científicamente sus potencialidades para el desarrollo de habilidades orales en inglés en los Centros de Enseñanza Médica Superior.

5. El sistema de juegos lingüísticos produjo cambios positivos en el desarrollo de habilidades orales, por cuanto los resultados de los indicadores medidos así como de la nota total de las pruebas pedagógicas fueron significativas al comparar los resultados

Recomendaciones.

❖ Aplicar el sistema de juegos lingüísticos a estudiantes de las tres carreras de las Ciencias Médicas para desarrollar habilidades orales en la enseñanza del inglés y con ello lograr su competencia comunicativa.

❖ Facilitar a los profesores de los demás centros de Enseñanza Médica superior del país la adquisición del sistema de juegos.

Bibliografía.

📖 Abbot Gerry; Greenwodd, Jonh; Mc Keating, Douglas; Wingard, Peter, The teaching of English as an International Language, A practical guide, Edición Revolucionaria. 1989. Pages (7 - 286)

📖 Abu Rass, Ruwaida. "Integrating reading and writing for effective language teaching". Revista Forum. Vol 39. Nº 1. Enero 2001. Páginas 30 – 35.

📖 Alvarez de Zayas Carlos. La Escuela en la Vida. Didáctica. Editorial Pueblo y Educación. 3^{ra} Edición. Ciudad de La Habana. 1999. Pág (28 – 60) , (93 - 108).

📖 Anderson, NeilJ. "Improving reading spend". Revista Forum. Vol. 37. Nº 2. Abril – Junio. 1999. Páginas 2 – 5.

📖 Baranov y col. Pedagogía. Editorial Pueblo y Educación. Páginas (83 - 84).

📖 Bermúdez Sarguera, R. Teoría y Metodología del Aprendizaje. Ciudad de La Habana. Editorial Pueblo y Educación. 1996.

📖 Bikerdike, William. 'Conversation classes or discussion classes: Which do we teach? '. Revista Forum. Vol. 33. Nº 4. Octubre. 1995. Página 39.

- 📖 Bodin, Ada I. Methodology of the teaching of English as a foreign language. La Habana. Editorial Pueblo y Educación. 1993.
- 📖 Bresmihan, Brian y Stoops, Bárbara. "Three ways that work!" Oral fluency practice in the EFL classroom. Revista Forum. Vol. 34 N° 3. 4. Julio - Octubre. 1996. Páginas 30 – 37.
- 📖 Bress, Paul. "Drills for advanced students? You bet!" Revista Forum. Vol. 34. N° 2. Abril. 1996. Páginas 40.
- 📖 Byrne, Don. Teaching Oral English. Edición Revolucionaria. 1989. Habana. Pajes (1 - 12), (74 – 137).
- 📖 Colectivo de autores. El inglés, vehículo de comunicación. Cuaderno de Ibarra 23. 1996. Páginas (8, 10, 11, 12, 42).
- 📖 Colectivo de autores. Técnicas participativas de Educadores Cubanos I. La Habana. ON 6. 1994. Páginas (6 - 106)
- 📖 Colectivo de autores. Técnicas participativas de Educadores Cubanos II. La Habana. ON 6. 1996. Páginas (6 - 135)
- 📖 Colectivo de autores. Técnicas participativas de Educadores Cubanos III. La Habana. ON 6. 1998. Páginas 106 - 110)
- 📖 Colectivo de especialistas del MINED. Pedagogía. Editorial Pueblo y Educación. Ciudad de La Habana. 1984. Pág. (246 - 263)
- 📖 Crawford, Michael J. "Teaching conversation with trivia". Revista Forum. Vol. 40. N° 2. Abril. 2002. Páginas 20 – 25.
- 📖 Danilov M.A. y Skatkin M.N. Didáctica de la escuela. Editorial Pueblo y Educación. 1978. Pág. (138 - 224)
- 📖 Dateline, William. 'Using story jokes for real communication'. Revista Forum. Vol. 34. N° 2. Abril. 1996. Páginas 43 – 44.
- 📖 Sombrous, Mariana. English Language Compositions. In Forum. January. Volume 31. Pages. (34).
- 📖 Finocchiaro, Mary; Brumfit Chistopher. The Funtional Notional Approach, From Theory to Practice. Edición Revolucionaria. 1989. Pages (13 - 40), (90 - 111), (113 - 133), (135 - 150), (157 - 184), (173 - 180).

- 📖 González N. Técnicas participativas de Educadores Cubanos. La Habana. ONG. 1994. Páginas (6 - 106).
- 📖 González Rey, F. Motivación moral en adolescentes y jóvenes. Editorial Científico – técnica. Habana. 1990. Páginas (8 - 21)
- 📖 González Serra, D. Teoría de la motivación y práctica profesional. Editorial Pueblo y Educación. 1995. Páginas (1 - 19)
- 📖 Hui, Lenh. “Speak out: A step – by – step fluency activity for english learners in china”. Revista Forum. Vol 35. Nº 1. Enero 1997. Páginas 39 – 40.
- 📖 Keech, G. A Communicative Grammar of English. La Habana. Edición Revolucionaria. 1989. Pages (41 - 307)
- 📖 Klippel F. Talking. Communicative Fluency Activities for language teaching, New York. CUP. 1984. Pages (3 - 43)
- 📖 Kovaliov S.J. Historia de Roma. Tomo I. Editorial Pueblo y Educación. Ciudad de La Habana. 1980. Páginas (308 - 312)
- 📖 Kumari Dheram, Prema. Chain reaction: Transferring a Speaking listening activity to reading and writing. Revista Forum. Vol. 36. Nº 1. Enero – Marzo. 1998- Páginas 49 – 50.
- 📖 López Gorria, Ignacio. Motivating EFL Learners. Revista Forum. Vol., 37. Nº 2. Abril – Junio. 1999. Páginas 17 – 18.
- 📖 Loreabel Susana, R. The role of games in language acquisition. In Forum. Volumen 30. Number 2. April 1992. Pages (28 - 30)
- 📖 Martínez Marín, Victoria. Historia del Mundo antiguo. Grecia y Roma. 5^{to} grado. Editorial Pueblo y Educación. Ministerio de Educación. 1982. Habana. Páginas (287 – 305)
- 📖 Mc Donough, S. Psychology in Foreign Language Teaching. La Habana. Edición Revolucionaria. 1989. Pages (142 - 155)
- 📖 Mikulecky, B. Teaching Reading Skills. Addison – Wesley Publishing Company. New York. 1989. Pages (5 - 18)
- 📖 Mingguang, Yang. ‘Warm – up activities’ Revista forum. Vol. 37. Nº 3. Julio – Septiembre. 1999. Páginas 24 – 25.

📖 Minujin Zmud, Alicia y Mirabent Perozo Gloria. “Cómo estudiar las experiencias pedagógicas de avanzada”. Editorial Pueblo y Educación. Ciudad de La Habana. 1989.

📖 Murphey, Tim. “Meaningful communicative repetition” Revista Forum. Vol 33. Nº 4. Octubre. 1995. Páginas 37 – 38.

📖 Murphy, R. And Altam R. Grammar in Use. Cambridge University Press. 1989. Pages (3 - 58)

📖 O'Neill, Robert. Kernel Three. Teacher's Book. La Habana. Edición Revolucionaria. Pages (8 - 227).

📖 Parada Casañas L. Diseño y Aplicación de un Sistema de Juegos y Entretenimientos Didácticos en la Química. Tesis para optar por el título de maestro en Ciencias de la Educación Superior. Camagüey. 1997

📖 Pilus, Zaharian. Coherence and students' errors. Weaving the threads of discourse. Revista Forum. Vol. 34. Nº 3. 4. Julio – Octubre. 1996. Páginas 44 – 49

📖 Prodomore, L. The mixed ability Class and the Mit, Of the Bad Language Learner. Washington. Government Printing Press. Pages (3 - 35)

📖 Qing Liao, Xiao. 'Information gap in communicative classrooms'. Revista Forum. Vol 39. Nº 4. Octubre 2001. Páginas 38 – 41.

📖 Rico Montero, P. Reflexión y Aprendizaje. Editorial Pueblo y Educación. 1996. Páginas (1 - 19)

📖 Rigg, P. Whole Language Development in Adult ESL Programs. USA. Eric / CLL. News Bulletin. 1990 (una página)

📖 Romeu Angelina. Aplicación del Enfoque Comunicativo en la Escuela Media. “Taller de la palabra”. Editorial Pueblo y Educación. 1999. Páginas (58)

📖 Serrano – Sánchez, R. M. “Oral practice for large upper – intermediate on advanced groups.”. Revista Forum. Vol. 34. Nº 3. 4. Julio – Octubre. 1996. Páginas 30 – 31.

📖 Testa Frenes Armando. PROMET. Propositiones Metodológicas. Aprendizaje Mediante Juegos, Editorial Academia. La Habana. 1997. Págs. (1 - 22)

📖 Tiersky, E. The language of medicine in English. New Jersey. Prentice Hall Regents. 1992. Págs. (1 - 83)

📖 Tosta, Antonio Luciano. "Laugh and learn: thinking over the funny teacher myth". Revista Forum. Vol 39. Nº 1. Enero 2001. Páginas 26 – 29.

📖 Vigotsky, Lev S. Pensamiento y Lenguaje. Editorial Pueblo y Educación. Ciudad de La Habana. 1982. Págs. (17 - 31), (57 - 85)

📖 Whaba, Essam Hanna. 'Teaching pronunciation – why?' Revista Forum. Vol. 36. Nº 3. Julio - Septiembre. 1998. Páginas 32 - 33

📖 Wilhoit, Dennis. "Enhancing oral skills: a practical and systemic approach" Revista Forum. Vol 32. Nº 4. Octubre 1994. Páginas 32 – 36.

Minujin Zmud, Alicia y Mirabent Perozo Gloria, "Cómo estudiar las experiencias pedagógicas de avanzadas". Editorial Pueblo y Educación. Ciudad de La Habana. 1989.

📖 Xiaohong, Dong. 'Developing oral communicative competence among english. Majors at the intermediate level.' Revista Forum. Vol 32. Nº 4. Octubre 1994. Páginas 31 – 32.

Anexo # 1: Modelo de encuesta.

- I. Marque con una X la frecuencia con que su profesor realiza actividades colaterales.
- a) _____ Siempre.
- b) _____ Usualmente.

c) _____ Algunas veces.

d) _____ Nunca.

II. De las actividades extraclases que se relacionan a continuación, marque con una X cuales de ellas y con que frecuencia su profesor la ha aplicado en el aula.

a) _____ Paneles _____ Siempre.

_____ Usualmente.

_____ Algunas veces.

_____ Nunca.

b) _____ Canciones _____ Siempre.

_____ Usualmente.

_____ Algunas veces.

_____ Nunca.

c) _____ Filmes _____ Siempre.

_____ Usualmente.

_____ Algunas veces.

_____ Nunca.

d) _____ Juegos _____ Siempre.

_____ Usualmente.

_____ Algunas veces.

_____ Nunca.

e) _____ Mesas redondas _____ Siempre.

_____ Usualmente.

_____ Algunas veces.

_____ Nunca.

III. Si han sido usadas las anteriores actividades cual o cuales han surtido más efecto en su aprendizaje (lo han motivado más) Defínalo escribiendo 1, 2, 3, 4 ó 5.

- a) _____ Paneles.
- b) _____ Filmes.
- c) _____ Juegos.
- d) _____ Mesas Redondas.
- e) _____ Canciones.

IV. Marque una X con cual de estas actividades usted ha desarrollado más las cuatro habilidades de la lengua.

- a) _____ Paneles _____ Siempre.
_____ Usualmente.
_____ Algunas veces.
_____ Nunca.
- b) _____ Canciones _____ Siempre.
_____ Usualmente.
_____ Algunas veces.
_____ Nunca.
- c) _____ Filmes _____ Siempre.
_____ Usualmente.
_____ Algunas veces.
_____ Nunca.
- d) _____ Juegos _____ Siempre.
_____ Usualmente.
_____ Algunas veces.
_____ Nunca.

- e) _____ Mesas redondas _____ Siempre.
_____ Usualmente.
_____ Algunas veces.
_____ Nunca.

Anexo # 2: Prueba pedagógica inicial. Aplicada a los alumnos de 3^{er} año de Lic. En Enfermería. Curso 1999 – 2000. Primer semestre.

Objetivo: comprobar la competencia comunicativa que exhiben los alumnos a través del uso del inglés conversacional.

Realice todos los apuntes necesarios para la entrevista oral acerca de las siguientes interrogantes:

1. What is your name?
2. How old are you?
3. Where are you from?
4. Where do you live?
5. Do you live in a house or in a flat?
6. What is your address?
7. Are you single or married?
8. What is your boyfriend's name?
9. What is your husband's name?
10. Have you got children?
11. Who do you live with?
12. Do you study or work?
13. Are you a student or a worker?
14. Where do you study?
15. Where do you work?
16. Could you describe your school?
17. Could you describe the place where you work?
18. What are you studying?
19. What is the subject do you like the most?
20. Are you good at that subject?

Anexo # 3: Prueba pedagógica final aplicada a los alumnos de 3^{er} año de Lic. En Enfermería. Curso 1999 – 2000. Primer semestre.

Objetivo: comprobar la competencia comunicativa de los alumnos a través del uso del inglés conversacional.

Realice todos los apuntes necesarios para la entrevista oral acerca de las siguientes interrogantes:

1. Can you spell your name?
2. Could you tell me your surname, please?
3. Where did you spend your childhood?
4. Was it a happy childhood?
5. Are there many members in your family?
6. Do you live with them?
7. What does your mother look like?
8. How many rooms are there in your house?
9. What is your favourite room?
10. Could you describe your studies?
11. How long have you been studying here?
12. Do you practice sports?
13. What else do you do to keep fit?
14. Do you walk to your school?
15. Do you often go to a restaurant?
16. What are your ambitions in the future?
17. Would you like to live in the country or in the city?
18. Would you like to work in the clinical hospital or in the maternity hospital?
19. Where do you hope to work when you finish your studies?
20. What does your job consist of?

Anexo # 4: Guía de observación de clases

Aspectos a evaluar:

- 1.- Dominio del contenido del juego por parte del docente

- 2.- Ajuste del contenido del juego a las exigencias de la especialidad y nivel
- 3.- Las tareas propuestas por el juego son de carácter productivo y variado
- 4.- La orientación hacía el objetivo u objetivos que deben ser logrados en la clase y clases posteriores
- 5.- El vinculo con los contenidos de clases precedentes y en particular lo requerido para el desarrollo del juego
- 6.- La forma de organización del proceso del aprendizaje con el juego permite la reflexión del alumno entre si y de estos con el profesor
- 7.- Los alumnos se encuentran el máximo del tiempo realizando actividades productivas (observación, análisis, generalización y exposición de sus ideas)
- 8.- El profesor permite que los alumnos reflexiones piensen y razonen
- 9.- Se aprovechan las ideas de los alumnos para enriquecer el desarrollo de la clase así como se utilizan los errores de los mismos para profundizar en el contenido
- 10.- Los alumnos cometen errores de dicción, redacción, expresión y lectura
- 11.- Los errores son analizados en el momento que ocurren
- 12.- Los errores son analizados al final de la clase
- 13.- El juego vincula la clase con la vida y con diferentes esferas de la ciencia
- 14.- El juego trasmite a los alumnos un mensaje educativo, político, ideológico, patriótico, moral y ético
- 15.- Ajuste al tiempo de la clase
- 16.- Disciplina mostrada por los alumnos durante la clase
- 17.- Integración de las cuatro habilidades de la lengua por parte de los alumnos (escritura, lectura, habla y audición)
- 18.- Activación del conocimiento que se logra con el juego a través del trabajo grupal
- 19.- Consolidación del conocimiento impartido
- 20.- Adquisición por parte de los alumnos de los contenidos a través de la presentación del juego
- 21.- Participación de los alumnos a través del juego en su autoevaluación

22.- Repercusión del Juego Lingüístico en el desarrollo de la clase

FE DE ERRATAS

- ❖ En la hoja de presentación aparece muy unido Martí y Sancti Spíritus y falta la palabra superior.
- ❖ En el resumen, en la cuarta línea de abajo para arriba sobra la palabra tantos que está antes de métodos.

- ❖ En la introducción, al final del primer párrafo, dice empresa extranjera donde debe decir lengua extranjera.
 - ◆ Página 1 segundo párrafo, cuarta línea, donde dice en estudiantes debe decir los estudiantes.
 - ◆ Página 1 tercer párrafo donde dice en las efectividades debe decir en la efectividad.
 - ◆ Página 2 primer párrafo falta la s a la palabra problema.
 - ◆ Página 2 cuarta línea falta la n a la palabra encuentra.
 - ◆ Página 2 al final del primer párrafo antes de como va es.
 - ◆ Página 2 último párrafo quinta línea, después de comprensión no van dos puntos sino y.
 - ◆ Página 3 segundo párrafo después de delicado va una coma y no efectos sino efecto.
 - ◆ Página 4 segundo párrafo tercera línea falta la palabra olvidar después de debemos.
- ❖ Capítulo I, página 11 segundo párrafo, aparece el # por la palabra número
 - ◆ Página 11 cuarto párrafo, a todas las fechas le faltan a.n.e.
- ❖ Capítulo II, página 39 la palabra foreword que aparece al final debe aparecer encabezando la página 40.
 - ◆ Página 40 Necessary Explanation debe aparecer encabezando la página 41.
 - ◆ Página 42 donde dice Group I y el resto que le sigue al final de la página pertenecen a la página 43.

