

**UNIVERSIDAD DE CIENCIAS MÉDICAS  
DEPARTAMENTO DE INGLÉS  
GUANTÁNAMO**

**“PARCHISPEAK”: ALTERNATIVA DIDÁCTICA PARA EL  
DESARROLLO DE LA COMPETENCIA COMUNICATIVA EN LA  
DISCIPLINA INGLÉS**

Lic. Isma Yasil Prawl Tames<sup>1</sup>, Lic. Karine Steyners Sánchez<sup>1</sup>, Lic. Isabel Aurora Infante Castro<sup>2</sup>, Lic. Vilma Cuza Arcia<sup>1</sup>, Lic. Karina Anaya Frómeta.<sup>1</sup>

*1 Licenciada en Educación Idioma Inglés. Instructor.*

*2 Licenciada en Lengua Inglesa. Instructor.*

---

**RESUMEN**

Se trata sobre la importancia que tienen los juegos didácticos como aspecto esencial en el desarrollo de la competencia comunicativa en una lengua extranjera, en este caso específico, la inglesa. Se propone una alternativa didáctica a través de un juego titulado “Parchispeak”, el cual permite que se integren las cuatro habilidades: lectura, escritura, expresión oral y audición, motivando a los estudiantes hacia el aprendizaje del idioma inglés y desarrollando su competencia comunicativa. En la confección del juego se utilizó material de desecho, con un costo nulo, y se aplica desde enero de 2006 en la Universidad de Ciencias Médicas de Guantánamo como medio de enseñanza de apoyo a la docencia.

**Palabras clave:** juegos didácticos, comunicación, habilidades, aprendizaje, lenguas extranjeras.

---

## INTRODUCCIÓN

La calidad de la enseñanza como concepto y como problema está vinculada a una pedagogía que fomente el aprendizaje significativo y creativo, que logre en los estudiantes el ejercicio de sus facultades críticas, la comprensión de la realidad mundial y local, la promoción del patrimonio y los valores morales, así como la vinculación de la escuela con la vida.

Para lograr tales fines, la nueva escuela actual demanda que los profesores propicien la aplicación de estrategias de aprendizaje de modo que éste ocupe la función que le corresponde.

El escenario natural para alcanzar tales fines es el propio proceso docente educativo, principalmente la clase, en la cual se evidencia el tratamiento de los objetivos, métodos productivos, empleo positivo del error, la facilitación de la participación de los estudiantes, el sistema de evaluación, el tratamiento de la bibliografía y el trabajo independiente.

En cada clase el profesor debe prepararse y superarse para que el proceso que dirige tenga otra orientación, otras intenciones, donde lo novedoso sea el móvil para que el proceso sea mucho más interesante.<sup>1</sup>

Uno de los recursos o procedimientos lúdicos que favorecen los propósitos instructivos, formativos y de creación, es el uso de los juegos didácticos: son aquellos en los que se logra un producto nuevo, un resultado al llegar a una meta, elaborar un objeto con calidad, realizar acciones con mayor productividad y eficiencia.

En este tipo de juego se puede encontrar un medio que ayude al estudiante a estimular su potencial creativo, sistematizar la interrelación con los demás, medir y compartir fuerzas físicas o intelectuales, sentirse joven, creador.<sup>2</sup> Éste es el caso del Parchispeak, ya que en este juego se da la unión de lo serio con lo que no es, la fusión de lo real con lo irreal, de lo conocido con lo sorprendente, de lo que quiero, puedo y debo.

El Parchispeak es una actividad voluntaria donde los jugadores se sienten y actúan asumiendo nuevos roles, por lo que su comportamiento es muy especial.<sup>3</sup>

Tiene como aspecto muy esencial el desarrollo de la competencia comunicativa en la lengua inglesa a través del juego y de diferentes ejercicios. En él se integran las cuatro habilidades: lectura, escritura, expresión oral, y audición, motivando al estudiante hacia el aprendizaje del idioma inglés y desarrollando la competencia comunicativa como aspecto esencial.

Por otra parte, le brinda la posibilidad al individuo de identificar sus dificultades y, al mismo tiempo, introducir cambios en su actuación que le permita vencer tales obstáculos.

El profesor puede utilizar el juego didáctico para fomentar la creatividad en el estudiante y en sí mismo. El poder recrear la realidad, implicar algún cambio, así como la espontaneidad y la sorpresa son ventajas que pueden aprovecharse plenamente a fin de favorecer el buen desarrollo de una clase. Desde el momento que es utilizado, éste rompe con los estilos de enseñanza memorísticos y por monólogos. El uso del juego permite la elaboración y construcción del conocimiento a partir de las motivaciones, necesidades y objetivos del grupo; unido esto, se activa la participación en la solución del problema o situación a partir de un aprendizaje más efectivo.<sup>4</sup>

## **MÉTODO**

### **Nivel teórico**

#### a) Análisis- Síntesis

Permitió analizar y sintetizar la información no solo desde un punto de vista teórico sino también desde el punto de vista práctico en relación con el objeto de la investigación.

#### b) Inducción-Deducción

Fue aplicado para realizar un análisis y generalización de la información obtenida de los instrumentos aplicados.

### **Nivel empírico – experimental**

*Universo de trabajo:* Estuvo constituido por 200 estudiantes; de ellos, se escogió una muestra de 100 estudiantes, que representan el 50 %.

*Aplicación de encuestas:* Se aplicaron 100 encuestas durante 4 semanas, utilizando un cuestionario previamente validado para estudiantes de la salud en la provincia. El objetivo era recopilar información acerca de las habilidades que más trabaja el profesor en clases, así como las actividades y técnicas que aplica para el desarrollo de la competencia comunicativa de los estudiantes (Anexo 1)

*Reunión de grupo:* Propició el análisis detallado de los hechos, datos, e informaciones de todo el trabajo.

A nivel estadístico se trabajó en la cuantificación del resultado de la información obtenida a partir de los instrumentos aplicados.

En entrevistas a especialistas en pedagogía se conocieron los factores o elementos que afectan la competencia comunicativa de los estudiantes.

### **Descripción del juego**

*Juego:* Parchispeak.

*Habilidades:* Escritura, lectura, audición y expresión oral.

*Organización:* En parejas, individual, o en pequeños grupos.

*Procedimiento:* El profesor selecciona un estudiante aventajado para controlar, dirigir y evaluar el desarrollo del juego. Después, se divide el aula en pequeños grupos de 3 ó 4 estudiantes, de los cuales se selecciona uno para mover las fichas y tirar los dados cuando le corresponda.

El tablero de juego está constituido por cuatro casillas de habilidades y por la casilla META. Cada casilla de habilidades contiene un tarjetero de tareas que los jugadores responderán a medida que desarrollen el juego.

Para empezar, se deben tirar los dados y comenzar con el 5; si éste no sale, el estudiante con ese número espera el próximo turno. Cada área del trabajo del tablero que contiene una habilidad está enumerada y representada por un color; si la ficha del jugador cae en una de ellas debe responder la pregunta correspondiente o pasarla a otro miembro de su equipo.

El moderador evalúa la respuesta y se premia con 5 puntos, que son los pasos que tiene que avanzar el jugador para llegar a la META. Si el jugador no es capaz de responder, o si lo alcanza otro jugador es enviado a la salida y debe volver a empezar. Gana el jugador o el equipo que sea capaz de responder el mayor número de tareas contenidas en el tarjetero porque acumulan el mayor número de puntos y éstos les permiten avanzar con mayor rapidez en el tablero hasta alcanzar la meta.

Al final de la actividad todos los jugadores son estimulados.

## *Tarjetero*

### Ejemplos:

CASILLA VERDE: Audición (listening)

1.- Dar direcciones (giving directions)

Habilidades: audición y expresión oral.

a) Look at the picture and answer these questions:

Can you tell me where the Guantánamo Hotel is?

What time does it open?

CASILLA AZUL: Escritura (writing)

1.-Rectificando errores (correcting mistakes)

Habilidad: escritura.

a) Write the correct form of the verb in the passive voice.

Mona Lisa paint by Leonardo Da Vinci.

The Golden Age wrote by José Martí.

Beautiful purses is make.

CASILLA AMARILLA: Lectura (reading).

1.-Leyendo postales (reading postcards).

Read the following postcards:

Dear friend,

I am writing this note because I am in love with a classmate and I do not know what to do. He/she is very clever, responsible and a reliable person, although sometimes he/she is a bit shy.

Love,

Your classmate.

a) Who is the person?

CASILLA ROJA: Expresión Oral (speaking).

1.-Health (salud).

a).-Talk about health in Cuba in the past, present and future.

### *Desarrollo*

Para lograr que los estudiantes se comuniquen en la lengua extranjera no sólo es importante que conozcan las estructuras gramaticales y el léxico; también deben conocer cuando usar la más apropiada de acuerdo con diferentes situaciones comunicativas. Crear un ambiente que apoye y valore la cooperación es esencial para el buen desarrollo de

una clase de idioma extranjero. Para lograrlo, el profesor debe propiciar gran variedad de actividades que permitan a los estudiantes conocerse unos a otros y desarrollar un sentido de unidad en la clase.<sup>5</sup>

Una de las técnicas de trabajo grupal es el juego. El educador puede utilizar el juego para fomentar la creatividad en los estudiantes y en sí mismos. En el juego creativo, como el de roles y otros, puede hallarse un medio que ayude al estudiante a estimular su potencial creativo, sistematizar la interrelación con los demás, medir y compartir fuerzas intelectuales.<sup>6</sup>

Por otra parte, el juego le da la posibilidad al sujeto de identificar aquellas cuestiones que están frenando su creatividad y al mismo tiempo introducir en su actuación que le permitan vencer tales obstáculos, eliminarlos e, incluso, ser creativos a pesar de ellos.<sup>7</sup>

## **RESULTADOS**

Las encuestas:

Reflejaron que la actividad que más frecuentemente se trabaja en clases es la expresión oral (100 % de los encuestados).

Solamente el 10 % desarrolla los juegos comunicativos; el 15 %, las actividades de escritura, y la gran mayoría, el 75 %, desarrolla los ejercicios en parejas y pequeños grupos.

Las actividades fueron clasificadas en: interesantes, aburridas, dinámicas y creativas.

Los encuestados consideraron que hay profesionalidad por parte de los profesores pero sugieren un incremento de la logística, inclusión de mayor número de actividades didácticas, así como que se le dedique un mayor tiempo al trabajo de todas las habilidades en la clase.

*Criterio de Expertos:*

Los expertos coinciden en que se le da un mayor tratamiento y se enfatiza la expresión oral, dejando en un segundo plano las demás habilidades. Consideran que la competencia comunicativa de los estudiantes es insuficiente debido a la coincidencia de varios factores tales como: insuficiente preparación y conocimiento de las habilidades lingüísticas del idioma, acumulación de deficiencias en cuanto a la adquisición del conocimiento durante el período de estudio, insuficiente logística como uno de los elementos fundamentales en el cumplimiento

eficiente del proceso de enseñanza – aprendizaje y consideran, además, que el departamento necesita más personal calificado para dar respuesta al incremento de matrícula en estos años.

Coinciden en la idea de que los docentes deben profundizar en el trabajo científico metodológico que les permita buscar alternativas para revertir la situación actual, junto a la falta de materiales. Otras dificultades valoradas fueron el escaso tiempo con que cuenta el docente para la realización de las actividades en el aula. Sugieren la búsqueda de alternativas para paliar la carencia de recursos materiales existentes en el departamento, valoran el trabajo del departamento como estable y destacado con los resultados académicos y en la atención a los estudiantes, a pesar de la carencia material.

En un análisis retrospectivo de la asignatura encontramos algunos antecedentes como el juego de roles, pero no existe ningún juego con las características del PARCHISPEAK, el cual persigue como objetivo elevar la motivación en los estudiantes hacia la asignatura inglés para lograr el desarrollo de las cuatro habilidades lingüísticas.

Se identificaron como problema las dificultades en la competencia comunicativa de los estudiantes en la asignatura de inglés.

Los resultados obtenidos con la aplicación del PARCHISPEAK en el período enero-diciembre de 2006 se expresaron de la siguiente forma:

Se elevó el nivel con relación a las habilidades auditivas en el 38 %. Se ampliaron las bases para la comprensión del conocimiento del pasado simple, lo que da como resultado el 53 % de desarrollo.

En la habilidad de escritura, se observó un incremento del 20 %, lo cual es aún insuficiente, pero denota la importancia de nuestro proyecto didáctico.

El PARCHISPEAK demostró ser sumamente eficaz en el desarrollo de las habilidades comparativas, al elevarse en el 93 %.

En la habilidad de lectura, el PARCHISPEAK ha permitido introducir nuevos ejercicios que han contribuido de forma más eficaz al desarrollo de esta habilidad, al incrementarse esta actividad en el 31 %. Se observa, además, el desarrollo del léxico de los estudiantes y la importante intercomunicación entre éstos.

En lo relacionado con la expresión oral, el PARCHISPEAK propicia un mayor diálogo entre los estudiantes y el consecuente dominio de las

formas del presente, pasado y futuro, representado por un incremento del 46% y un léxico más fluido.

(Tabla 1) Este ejercicio se realizó utilizando al alumno más aventajado del aula como moderador, lo que dio como resultado un incremento del 38% del índice de aprendizaje.

(Tabla 2) Sólo se alcanzó un incremento del 20 %. Esto, debido al insuficiente conocimiento por parte de los estudiantes.

(Tabla 3) El PARCHISPEAK incide positivamente en el desarrollo de la lectura pero aún consideramos insuficiente el desarrollo alcanzado por los estudiantes.

(Tabla 4) La expresión oral sigue siendo una de las habilidades a desarrollar, ya que independientemente del 62 % alcanzado por nuestro proyecto, sigue siendo insuficiente su desarrollo sobre la base de los objetivos trazados.

## **CONCLUSIONES**

1. Se mejoraron las mayores dificultades presentadas por los estudiantes en las habilidades de Lectura, Escritura, Audición y Expresión Oral, al aumentar en más del 60 % el índice de aprendizaje.
2. El Parchispeak ha demostrado, a través de su dinámica, que la lengua puede ser aprendida de forma más informal, eficaz y objetiva.
3. Nuestro proyecto didáctico, denominado Parchispeak, ostenta resultados positivos en la enseñanza del idioma.

## **RECOMENDACIONES**

1. Continuar aplicando la experiencia del proyecto PARCHISPEAK.
2. Incrementar el número de nuevos ejercicios que contribuyan al desarrollo de las cuatro habilidades.
3. Generalizar la aplicación del PARCHISPEAK en otras asignaturas o esferas en que sea factible.



## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Ojeda Matías J. Creatividad, enfoques, estrategias y evaluación. Santiago de Cuba: Ediciones. Inspiración; 2001.
2. Villalón García G. El juego. Selección de lecturas psicopedagógicas. Santiago de Cuba: Ediciones cátedra; 2002.
3. Vizco Gell CE, Leilly Herrera EO. Juego didáctico, su relevancia en la enseñanza del inglés en la carrera de medicina. Juego de dominó. Rev Haban Cienc Med [Internet]. 2007[citado 1 feb 2010]. 6 (2): [aprox. 5p.] Disponible en: <http://sciclo.s/d.cu/sciclo.php? pib=51729519x2007000200017 & script=sciarttext>
4. Andreu Andrés MA, García Casas M. Jugar y aprender inglés[Internet]. España. 2009[citado 1 feb 2010]. Disponible en: <http://www.upv.es/jugaryaprender/inglés2htm>
5. Concepción Pacheco JA, Gutiérrez González AM, Hernández Pentón O, Rodríguez Guevara H. ¿Cómo fortalecer el carácter activo de la enseñanza en la práctica integral de la lengua inglesa? Gaceta médica espirituana[Internet]. 2006[citado 1 feb 2010]; 8(2): [aprox. 3p.] Disponible en: [http://brs.sld.cu/revistas/gme/pub/vol.8\(2\)08/p8.htm/](http://brs.sld.cu/revistas/gme/pub/vol.8(2)08/p8.htm/)
6. Concepción Pacheco JA. Estrategia didáctica lúdica para estimular el desarrollo de la competencia comunicativa en el idioma inglés de estudiantes de especialidades biomédicas [tesis Internet]. Villa Clara, 2004[citado 1 feb 2010]. Disponible en: <http://www.sld.cu/galerias/pbf/sitios/revsalud/tesis-jose-a-corrección.pdf>
7. Concepción Pacheco JA, Díaz Vázquez EA. La formación del profesional de la salud en Cuba desde una perspectiva lingüística. Gaceta médica espirituana[Internet]. 2006[citado 1 feb 2010]; 8(3): [aprox. 3p.] Disponible en: [http://bvs.sld.cu/revistas/gme/pub/vol8\(3\)10/p10](http://bvs.sld.cu/revistas/gme/pub/vol8(3)10/p10)

Tabla 1. Nivel alcanzado por los alumnos con relación a la habilidad de audición (casilla verde).

Ítem: Giving Directions (Dar direcciones)	Antes No.	Antes %	Después No.	Después %
Look at the picture and answer these questions: 1-Can you tell me where "Guantánamo" hotel is? 2-What time does it open?	20	20	58	58

Tabla 2. Nivel alcanzado por los alumnos con relación a la habilidad de escritura (casilla azul).

Ítem: Using the Passive Voice (uso de la voz pasiva)	Antes No.	Antes %	Después No.	Después %
Write the correct form of the verb in the Passive Voice. a) Mona Lisa _____by Leonardo da Vinci (Paint) b) The Golden Age _____by José Martí. (Write) c) Beautiful purses _____ (Make)	27	27	47	47

Tabla 3. Nivel alcanzado por los alumnos con relación a la habilidad de lectura (casilla amarilla).

Ítem: Identifying Persons (Identificando personas)	Antes No.	Antes %	Después No.	Después %
<p>Read the following postcards:</p> <p>Dear Friend:</p> <p>I'm writing this note because I am in love with my classmate and do not know what to do. He/she is very clever, responsible and reliable person although sometimes he/she is a bit shy.</p> <p>Love</p> <p>Your Classmate</p> <p>a) Who is the person?</p>	28	28	58	58

Tabla 4. Nivel alcanzado por los alumnos con relación a la habilidad de expresión oral (casilla roja).

Ítem: Health (Salud Pública)	Antes No.	Antes %	Después No.	Después %
Talk about health in Cuba in Past, Present and Future.	16	16	62	62

## Anexo 1

### **Encuesta**

Estimado estudiante, estaríamos agradecidos si usted tuviera la amabilidad de responder el cuestionario siguiente con sus opiniones para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Sus criterios serán de inestimable valor para el trabajo del Departamento de Inglés. La misma es totalmente anónima.

1- De las siguientes habilidades marque con una x las que más se trabajan en clase.

- |                   |                         |
|-------------------|-------------------------|
| a) Audición ----- | c) Expresión Oral ----- |
| b) Escritura----- | d) Lectura -----        |

2-Cuál de las siguientes actividades usted desarrolla en clase

- a --- Actividades de escritura
- b---- Ejercicios de vocabulario
- c---- Ejercicios en parejas y pequeños grupos
- d---- Juegos comunicativos
- e---- Role Plays

3- Las actividades que desarrollan en clases las calificarías como:

- |                    |                 |
|--------------------|-----------------|
| ----- interesantes | ----- aburridas |
| ----- creativas    | ----- dinámicas |

4- ¿Qué sugieres para mejorar el aprendizaje del inglés?

## Anexo 2

### ***Entrevista***

- 1.- ¿Cuál es su opinión respecto al nivel de prioridad que merece el tratamiento de las habilidades lingüísticas a desarrollar en las clases?
- 2.- ¿Cómo valora la competencia comunicativa de los estudiantes de la Universidad Médica de Guantánamo?
- 3.- ¿Cuales son las dificultades que presenta el Departamento de Inglés para realizar su trabajo?
- 4.- ¿Qué sugiere para mejorar el mismo?