

Universidad de Ciencias Médicas de La Habana. Facultad de Estomatología "Raúl González Sánchez".

El Dominó Didáctico en la enseñanza de inglés como lengua extranjera y su aplicación técnica

The Didactic Domino in the English teaching as a foreign language and its technical application

Marisel Rivas Reyes^I, Raiza Texidor Pellón^{II}, Rosa María González Ramos^{III}

^ILicenciada en Educación. Especialidad Lengua Inglesa. Profesora Asistente. mariselrivas@infomed.sld.cu

^{II}Licenciada en Educación. Especialidad de Lengua Inglesa. Máster en Lingüística Aplicada y en Educación Médica. Profesora Auxiliar. raizdany@infomed.sld.cu

^{III}Especialista Segundo Grado de Administración de Salud y Estomatología General integral. Máster en Salud Pública y Salud Bucal Comunitaria. Profesor Auxiliar. Investigador agregado. rosam.glez@infomed.sld.cu

RESUMEN

Introducción: el juego didáctico Dominó en la enseñanza de inglés como lengua extranjera con lenguaje general y con fines específicos en la Universidad Médica está lejos de mostrar falta de madurez y profesionalismo. Es un medio de enseñanza que se puede utilizar en cualquier momento de la clase, la hace amena y eficaz.

Objetivo: describir el uso del juego didáctico Dominó como medio de enseñanza en la asignatura de inglés y evaluar los resultados de su aplicación.

Material y Métodos: se realizó un estudio descriptivo transversal que utilizó métodos teóricos de análisis y síntesis de revisiones bibliográficas y documentales relacionadas con el tema que permitió obtener la información deseada.

Resultados: Se pudo apreciar que el uso del juego didáctico Dominó tiene buena aceptación por parte de los estudiantes para el desarrollo de habilidades lingüísticas y comunicativas. Ofrece oportunidad al alumno de participar en la gestión de su conocimiento. Fortalece y promueve valores como la solidaridad y el compañerismo mediante el trabajo en parejas o en grupos de manera agradable, interesante y

motivadora.

Conclusiones: se describe el uso del juego didáctico Dominó como medio de enseñanza y se evalúan los resultados de la aplicación del medio.

Palabras clave: juego didáctico, lenguaje general en inglés, lenguaje técnico en inglés, medio de enseñanza.

ABSTRACT

Introduction: the didactic game Domino in the teaching of English as a foreign language with general and specific language goals in the Medical University is far from showing lack of maturity and professionalism. It is a teaching mean that can be used at any moment of the lesson making it nice and efficient.

Objective: to describe the use of the didactic game Domino as a teaching mean in the English subject with general and specific language goals and to evaluate the results of its application.

Material and Methods: a cross-sectional descriptive study was conducted with theoretical methods of analysis and synthesis of bibliographical and documentary reviews on the theme, which allows us to gather information.

Results: it could be noticed that the use of the didactic game Domino is very well received by the students for the development of linguistics and communicative skills. It gives the students opportunity to participate in their knowledge management. Working in pairs or groups, it strengthens and promotes values such as solidarity and comradeship in a motivated, interesting and pleasant way.

Conclusions: the use of the didactic game Domino as a teaching mean was described and the results of its application were evaluated.

Keywords: didactic game, general English language, technical English language, teaching mean.

INTRODUCCIÓN

El juego es un elemento excelente para el aprendizaje y la comunicación. Desde la antigüedad el juego se ha utilizado para aprender. A través del mismo se aprendían diferentes actividades que facilitaban a las personas adquirir con mayor destreza los quehaceres de la vida cotidiana.

¿Cuántas habilidades y costumbres aprendimos con los cánticos de abuelita y los juegos con los amigos de la infancia, la sutileza del "arroz con leche se quiere casar", la invitación a la obediencia de "los pollitos dicen: pío, pío, pío", el desdoble del "juego de las casitas" y la destreza del juego "los escondidos"?

En la enseñanza formal, en la escuela, el juego "es un método de enseñanza, una forma estructurada para instruir o enseñar los contenidos escolares".¹ Actualmente, dado el carácter efectivo del juego, los pedagogos lo consideran una actividad fundamental para el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje (PEA), favorece el trabajo independiente y ayuda a resolver situaciones problemáticas en la actividad práctica. Socialmente beneficia a los alumnos, ciertas características del juego como el respeto a las reglas y normas ayudan a la creación de determinados hábitos sociales que permiten vivir en comunidad. Además, el juego ayuda a desarrollar su

imaginación, pensar en numerosas alternativas para resolver un problema, descubrir modos y estilos de pensamientos diferentes y estimula el cambio de conducta y el intercambio grupal.^{2,3} Rescata de la imaginación la fantasía y surge en los adultos el espíritu infantil y hace que aparezca de nuevo "la curiosidad, el encanto, el asombro, lo espontáneo y sobre todo lo auténtico, al momento de reaccionar ante las situaciones que se presentan".³

El juego didáctico no solo favorece la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino también contribuye al logro de la motivación por las asignaturas. Las técnicas lúdicas en la enseñanza de inglés en la Universidad de Ciencias Médicas distan de mostrar falta de madurez y profesionalidad. Todo lo contrario, contribuyen a elevar la calidad de la educación.

OBJETIVO

Describir el uso del juego didáctico Dominó en la enseñanza de la asignatura de inglés y evaluar los resultados una vez aplicado.

MATERIAL Y MÉTODOS

Se realizó un estudio descriptivo transversal en la Facultad de Estomatología "Raúl González Sánchez" dentro de la asignatura de Inglés en el período comprendido en el curso escolar 2012-2013. La investigación se dividió en dos etapas: una primera etapa donde se describió en qué consistió el juego didáctico "Dominó" y cómo se aplicó a los estudiantes.

La segunda etapa consistió en evaluar la aplicación del juego didáctico en una muestra de 30 estudiantes, pertenecientes al grupo 22 A, de segundo año de la Carrera de Estomatología; de ellos 16,6% eran del sexo masculino y 83,3 % del sexo femenino.

Para la recogida de información de los estudiantes que integraron la muestra se utilizó la técnica Positivo/Negativo/Interesante (PNI).

Dentro de los aspectos *positivos* se tuvieron en cuenta elementos como: es atractivo, de fácil realización, dinámico y favorece el proceso de adquisición de los conocimientos.

Dentro de los aspectos *negativos* se tuvo en cuenta el rechazo de los estudiantes por considerarlo no comprensible, aburrido y poco atractivo.

Por último, entre los aspectos *interesantes* se consideraron la facilidad en adquirir los conocimientos y la recomendación de generalizar su uso como medio de enseñanza.

Las referencias se agruparon en una base de datos, se utilizó el valor absoluto y el por ciento para el análisis de los resultados, los que se muestran en la tabla confeccionada al efecto. Se tuvieron en cuenta los reglamentos éticos para la investigación, solicitando el consentimiento de los estudiantes a participar en la investigación, lo cual quedó expresado de forma oral y escrita.

Tabla. Distribución de los estudiantes según los resultados del P.N.I.

Criterio	Cantidad	
	No.	%
Positivo	21	70
Negativo	1	3,3
interesante	23	76,6
Total	30	100

Se explicaron los fines de la investigación, y se aclaró que el estudio no implicaría daño físico ni moral, y que se respetaría su autonomía en caso de decidir abandonar el estudio.

RESULTADOS

El juego didáctico Dominó se creó en la celebración del primer evento de Mujeres Creadoras en la Ciudad de La Habana y por la necesidad de buscar nuevas ideas y alternativas para suplir la escasez que provocó en el ámbito educacional el período especial en nuestro país en la década de los 90. Desde 2005, aproximadamente, se comenzó a utilizar en las clases de la asignatura de Inglés de la Facultad de Estomatología "Raúl González Sánchez", para los alumnos de segundo año, como una herramienta de trabajo y finalmente se convirtió en un método de enseñanza.

¿Cómo se juega el Dominó didáctico para la enseñanza de inglés como lengua extranjera?

Puede jugarse con 5 estudiantes o por todos los estudiantes del grupo, en dependencia de la actividad que va a desarrollar. Por ejemplo, para desarrollar nuevos contenidos o consolidarlos, ejercitar habilidades lingüísticas y comunicativas, evaluar un contenido específico, formar actitudes y preparar al estudiante para resolver correctamente situaciones que deberá afrontar en su vida social y profesional.

Para poner en práctica este juego hay que tener en cuenta los objetivos de la clase, el tipo de contenido y la forma de organización de la docencia. Como juego didáctico, el dominó tiene tres etapas: introducción, desarrollo y culminación

Inicialmente se define el objetivo, se exponen las reglas del juego y se explica la actividad con un lenguaje claro y sencillo. Luego se reparten las fichas o se da libertad al estudiante de escoger. Se presenta la ficha de la mano del estudiante, quien lee su contenido en voz alta. Se debe hacer una selección previa de los términos dudosos para el estudiante y aplicar las técnicas para trabajar el uso del vocabulario, la gramática o la función comunicativa. El profesor guiará la actividad todo el tiempo.

Es un momento apropiado no solo para comprobar el nivel de conocimiento de los estudiantes y analizar la asimilación del contenido impartido, sino también para el desarrollo y consolidación de valores morales que deben caracterizar a nuestros egresados como la solidaridad, el compañerismo y la responsabilidad.

El juego de Dominó tradicional tiene sus /doble-números/, /blanco-números/ y /doble-blanco/. Este contiene en su lugar /doble-preguntas/, /blanco-respuesta/ y /respuesta-respuesta/. El juego puede comenzar con una ficha de /doble-preguntas/ o /respuesta-pregunta/ como se muestra a continuación en la Figura 1.



Figura 1. Fichas del domino didáctico

El jugador contrario jugará o no, según las fichas que escogió. El contrario debe jugar o responder con la ficha que tenga la respuesta.

Siempre seleccionará la respuesta a la pregunta con su correspondiente extremo o la relación de la respuesta con su correspondiente pregunta.

Cada ficha responde a algo; si el extremo tiene una pregunta y el estudiante tiene o no la respuesta, juega por donde corresponda, y si no tiene ninguna alternativa pasa la jugada con el toque sobre la mesa que indica, como en el dominó tradicional, que no lleva y continúa el otro estudiante.

En este momento, el profesor aprovechará para animar a los estudiantes a seguir jugando con el propósito de que haya un ganador. El juego puede trabarse si las alternativas de jugadas lo permiten. Puede ocurrir que no siempre el juego se componga de la misma manera y se "trabe el dominó". Hemos disfrutado mucho al observar cómo en diferentes niveles de enseñanza los estudiantes se mantienen motivados con las destrezas de la experiencia del juego tradicional. Finalmente, gana quien quede sin fichas o el que quede con menos cantidad, aunque nos atrevemos a asegurar que todos somos ganadores: el profesor porque disfruta junto a sus estudiantes y logra sus expectativas, el estudiante porque se enfrenta al contenido y descubre el conocimiento de una manera amena, interesante y motivadora. Por tanto, el uso del juego didáctico Dominó ofrece la posibilidad al estudiante de participar activa y conscientemente en la gestión de su propio conocimiento. Si el profesor planificó utilizar solo una parte del juego, busque el modo de motivar al estudiante a seguirlo en próximas clases comentándole sobre la nueva función comunicativa o la habilidad que quiera reforzar, pues para que el juego se desarrolle exitosamente exige una buena preparación.

El Dominó didáctico puede utilizarse tanto en inglés general como con fines específicos. Puede aplicarse en un turno de clase o en horario de consulta docente, depende de los beneficios que se pretendan alcanzar. Al concluir cada actividad es aconsejable seleccionar el grupo ganador y el estudiante más destacado, aspectos estos muy valiosos para lograr una motivación sólida para el próximo juego.

La riqueza de esta actividad lúdica está dada en que constituye una ocasión excelente de aprendizaje y de comunicación, y contribuye además a lograr aprendizajes significativos en los estudiantes.

El juego de Dominó didáctico con fines específicos ha sido confeccionado para que el profesor lo utilice en sus clases de igual forma que el inglés general, con varias finalidades. Los estudiantes llegan a los semestres V y VI sin estar familiarizados con algunos de los vocablos estomatológicos con lenguaje técnico en inglés. Cuando el estudiante de Estomatología enfrenta el laboratorio de Operatoria, la mayoría de ellos no conoce cómo nombrar en inglés vocablos como: Instrumentales, naso buco, fresas y otros; que sí van a tratar como objetivo del Programa de Inglés con fines específicos en los semestres del V al VIII. Por esta razón, seleccionamos algunos de los vocablos más sencillos para introducir y familiarizar con ellos a los estudiantes desde los semestres III y IV.

El juego con fines específicos contiene 20 fichas, ejemplo de algunas de las fichas que lo componen se muestran a continuación, la /doble-clasificación del vocablo/, (Figura 2); otras /vocablo con lenguaje técnico en inglés- blanco/ (Figura 3) /vocablo con lenguaje técnico en inglés - clasificación del vocablo, (Figura 4). El juego puede comenzar con una ficha de /doble-clasificación del vocablo/ o /vocablo con lenguaje técnico en inglés – vocablo con lenguaje técnico en inglés/

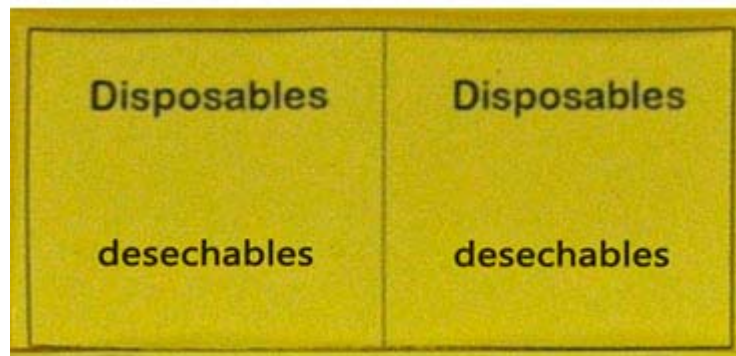


Figura 2. Doble clasificación del vocablo



Figura 3. Vocablo con lenguaje técnico en inglés - blanco

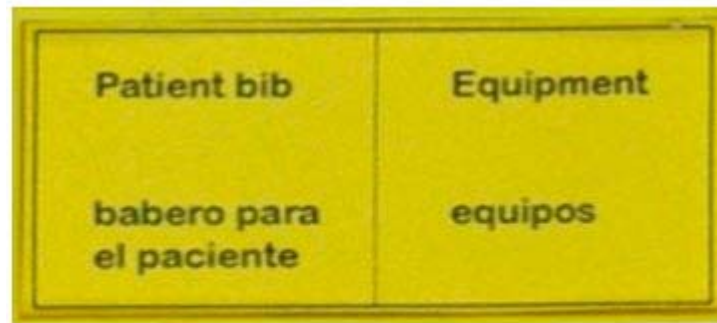


Figura 4. Vocablo con lenguaje técnico en inglés-clasificación del vocablo

¿Cómo se juega?

Se juega igual que se explica en la enseñanza de inglés general. Hacer mayor énfasis en pronunciar el vocablo estomatológico con lenguaje técnico, con el propósito de familiarizar al estudiante con ellos.

Este Dominó didáctico se aplicó a un grupo de segundo año, se observaron resultados favorables en relación con el resto de los estudiantes.

El 70 % de los estudiantes lo consideró positivo por la facilidad de obtención del conocimiento, resultó atractivo, dinámico y participativo. El 3,3 % negativo por no gustar jugar y 76,6 % lo consideró interesante por la manera de apropiarse rápidamente de los conocimientos.

DISCUSIÓN

El juego ha existido a lo largo de la historia de la humanidad; lo evidencian pruebas de estudios de las culturas antiguas.⁴

Existen numerosos artículos y opiniones referentes al juego didáctico y su importancia. Para Testa,⁵ los "juegos son actividades perfectamente compatibles con el aprendizaje. En su realización, tanto docentes como alumnos, interactúan poniendo en acción sus fuerzas y sentidos".

Shaptoshvili⁶ y Bastanzuri⁷ coinciden en que los juegos constituyen una parte importante del repertorio del profesor y que a pesar de ser actividades recreativas por naturaleza cuya intención principal es el disfrute, en el proceso de enseñanza-aprendizaje sus propósitos son reforzar lo presentado y enseñado previamente.

Los resultados del estudio coinciden con otras estrategias donde refieren que: "Los juegos constituyen un método que moviliza la actividad en las variadas formas de organización de la enseñanza y propician el desarrollo de la capacidad cognoscitiva, práctica y variada de los conocimientos en forma activa y dinámica".⁸

Estos autores coinciden en que el juego es una actividad importante para la clase y que aunque su intención es la de divertir, sirve de medio para desarrollar capacidades a través de una participación activa y afectiva de los alumnos.

En la escuela, el juego es un método de enseñanza que busca situaciones lúdicas para enseñar los objetivos educativos, es decir, los dirigidos a lograr transformaciones trascendentes en la personalidad de los alumnos e instructivos, aquellos vinculados con el dominio por los estudiantes del contenido de la asignatura. De esta forma, el valor didáctico del juego radica en que a través de este se armonizan diferentes elementos propios de la organización eficiente del proceso de enseñanza: participación, dinamismo, entrenamiento, interpretación de papeles, colectividad, modelación, retroalimentación, carácter problémico, obtención de resultados completos, iniciativa, carácter sistémico y competencia.^{8,9,10} Por lo que el juego solo requiere una gran reflexión por parte del profesor para el logro de su efectividad y promover de forma eficiente el aprendizaje, la satisfacción de las necesidades y el placer de los alumnos.¹¹

Las autoras de este trabajo comparten el criterio de Finocchiaro¹² cuando refiere que las actividades docentes y medios de enseñanza deben estar diseñados para estimular la comunicación e interacción entre el profesor-estudiante y estudiante-estudiante y que el uso de láminas, el trabajo individual y grupal, las dramatizaciones y los juegos, aseguran que los estudiantes mejoren su competencia comunicativa, aspectos antes recogidos en la investigación realizada.

El juego es una actividad necesaria para los seres humanos y tiene gran importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales; y es, a su vez, una herramienta útil para ayudar a desarrollar capacidades intelectuales motoras o afectivas.^{4,13}

El juego didáctico no es solo una actividad recreativa-metodológica inherente a los niños. Puede usarse con adolescentes, adultos y la utilizada por la asignatura de idioma inglés.

Gómez Bernal plantea que "el juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del proceso educativo, pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas".¹⁴ El profesor no tiene en cuenta que aplicando un juego didáctico puede incluir mayor cantidad de contenido y desarrollar hábitos y habilidades prácticas en los estudiantes. En otras palabras, jugar es avivar el desempeño del alumno en la búsqueda independiente de lo que conoce a medias o lo que está por conocer.

Esto nos lleva a considerar que: "Nunca aprenderemos mejor algo, sino cuando se hace, se busca o se experimenta personalmente. Hacerlo, trasciende en ayuda a nuestro desenvolvimiento como seres racionales y nos marca para bien o para mal, todo depende del propósito que se persiga. Jugar en la Universidad de Ciencias Médicas, no es impropio de la edad de nuestros estudiantes".

Con estos antecedentes, la experiencia de los autores de este trabajo y la buena aceptación por parte de los estudiantes, demostrada en PNI positivo, negativo e interesante, en el uso del Dominó en las clases de Inglés en la Facultad de Estomatología de La Habana, podemos afirmar que los juegos didácticos constituyen también una necesidad en la Universidad de Ciencias Médicas. Es un medio de enseñanza con el que no solo se logra alcanzar las expectativas del curso, sino que es muy refrescante aplicarlo a estudiantes con características como la de los nuestros jóvenes que encontrarán en el juego un medio de establecer relaciones interpersonales y de amistad. Luego de largas jornadas de estudios inherentes a su especialidad y dificultades de otra índole, llegan a nuestras aulas motivados por una actividad que les va a facilitar aprender de una forma amena. Esto no significa que el estudiante estará jugando todo el tiempo, pues los juegos didácticos, "aunque son

sinónimos de libertad, independencia y soltura, al utilizarse con fines didácticos se convierten en una actividad planificada y orientadora que satisface ciertas exigencias académicas que presentan elementos de motivación, competencia, espontaneidad, participación y emulación".¹⁵

Para este juego didáctico se utilizaron las consideraciones metodológicas; según Ortiz Ocaña¹⁶ enumera las siguientes:

Garantizar el correcto reflejo de la realidad del estudiante para recibir la confianza de los participantes, así como suficiente sencillez para que las reglas sean asimiladas y las respuestas a las situaciones planteadas no ocupen mucho tiempo.

Las reglas del juego deben poner obstáculos a los modos de actuación de los estudiantes y organizar sus acciones, deben ser formuladas de manera tal que no sean violadas y haya igualdad de condiciones para los participantes.

Antes de la utilización del juego, los estudiantes deben conocer sus condiciones de funcionamiento, sus características y reglas.

Deben realizarse sobre la base de una metodología que de forma general se estructure a partir de la preparación, ejecución y conclusiones. Es necesario que provoquen sorpresa, motivación y entretenimiento a fin de garantizar la estabilidad emocional y el nivel de participación en su desarrollo.

CONCLUSIONES

Se describe el diseño y uso del juego didáctico Dominó en la enseñanza de inglés como lengua extranjera con lenguaje general y con fines específicos. Su uso contribuye a fomentar el desarrollo de habilidades lingüísticas y comunicativas en los estudiantes, aumenta el interés por la asignatura y propicia las relaciones interpersonales del trabajo en equipo de una manera agradable, interesante y motivadora.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Juego Educativo: Definición. Internet 2013 s.a. Citado 27 enero 2014. Disponible en: <http://reeducacion.com/juego-educativo-concepto.aspx>
2. Facultad de Ciencias Sociales. Universidad Javeriana, Colombia; 2008. Citado 30 abril 2013. Disponible en: <http://www.javerianacali.edu.co/departamentos/ciencias-sociales>
3. Wiki pedia. La enciclopedia libre. Juego Internet 2014. Citado 16 febrero 2014. Disponible en: <http://es.wikipedia.org/wiki/Juego>
4. Educación Infantil: Juego infantil a través de la historia: El juego en la etapa moderna Internet; s.a. 2009-2010. Citado 2 junio 2013. Disponible en: <http://www.educacioninfantil.eu/el-juego-concepto-y-teorias/>;
5. Testa A. PROMET. Propositiones Metodológicas. Aprendizaje mediante Juegos. La Habana: Editorial Academia; 1997.
6. Shaptozhvili S. Vocabulary Practice Games. English Teaching Forum; 2002, p.34.

7. Bastanzuri Rivas MA, Echevarría Ceballos M, Álvarez Montesinos J. Sugerencias para desarrollar el trabajo con la pronunciación en las clases de inglés en las Ciencias Médicas. Rev haban cienc méd. 2013;12(5):82-91.
8. Juegos Didácticos Internet s.a. 2009. Citado 27 enero 2014. Disponible en: http://www.ecured.cu/index.php/Juegos_did%C3%A1cticos
9. Bautista Vallejo JM. El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad. Universidad de Huelva: Paraguay. Internet s.a. 2013. Citado 27 enero 2014. Disponible en: http://www.uhu.es/agora/version01/digital/numeros/04/04-articulos/miscelanea/pdf_4/03.PDF
10. García Jiménez RY. Juegos didácticos para elevar la motivación en las clases de inglés en escolares de sexto grado. Internet 2007. Citado 27 enero 2014. Disponible en: <http://www.monografias.com/trabajos28/didactica-ludica/didactica-ludica.shtml>
11. Concepción Pacheco JA. Estrategia Didáctica Lúdica para estimular el desarrollo de la competencia comunicativa en idioma Inglés de estudiantes de especialidades biomédicas. Tesis de Doctorado. Santa Clara. Villa Clara: 2004.
12. Finocchiaro M. The Functional Notional Approach, From Theory to Practice. Edición Revolucionaria; 1989.
13. Juego Didáctico. Juego Educativo: Definición. 2009, Reeduca.com s.a. Citado 27 enero 2014. Disponible en: <http://www.reeduca.com/juego-educativo-concepto.aspx>
14. Belisario Gómez B. El Juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje Colegio Integrado Rafael Uribe Escuela Rural Pirgu; 2013.
15. Juego Educativo: Definición. Internet 2013 s.a. Citado 7 Junio 2014. Disponible en: <http://reeduca.com/juego-educativo-concepto.aspx>
16. Ortiz Ocaña AL. Didáctica lúdica Internet 2009. Citado 27 enero 2014. Disponible en: <http://www.monografias.com/trabajos28/didactica-ludica/didactica-ludica.shtml>

Recibido: 18 de diciembre de 2014.

Aprobado: 30 de noviembre de 2015.