



CENCOMED (Actas del Congreso)-TecnoEducaSalud2023-(Julio 2023) ISSN 2415-0282

PROPUESTA DE JUEGOS PARA ENSEÑAR INGLÈS EN LAS CARRERAS DE CIENCIAS MÈDICAS.

PROPOSAL FOR GAMES TO TEACH ENGLISH IN MEDICAL SCIENCE CAREERS.

Mirelys Espinosa Harris ¹, <https://www.orcid.org/0000-0001-9999-353X>

Magdiel Galiano Silva ², <https://www.orcid.org/0000-0002-7764-6956>

Yanet de los Angeles Chavez de la Vega ³, <https://www.orcid.org/0000-0002-2525-1669>

1. Licenciada en educación especialidad lengua extranjera inglés, Máster en Ciencias de la educación, Profesora Asistente, Filial de Ciencias Médicas, Nuevitas, Camagüey, email: mirelysespinosah@gmail.com,

2. Doctor en Medicina, Máster en Urgencias Médicas, Profesor Asistente. Filial de Ciencias Médicas de Nuevitas, email: magdielgs20@gmail.com

3. Licenciada en educación especialidad lengua extranjera inglés, Máster en Ciencias de la educación, Profesora Asistente, Universidad de Ciencias Médicas de Camagüey, email: ychavezelavega@gmail.com

RESUMEN

Introducción: El dominio del inglés es un requisito curricular para los estudiantes de las carreras de las ciencias médicas, lo que constituye un gran reto para los estudiantes desde punto de vista comunicativo, encontrar formas para hacer el proceso de enseñanza -aprendizaje del idioma inglés más afectivo, efectivo y motivar a los estudiantes, es un reto didáctico- metodológico para los profesores. Objetivo. Elaborar un compendio de juegos como medio de enseñanza para la enseñanza del idioma inglés. Método. Se realizó una investigación desarrollo, se emplearon métodos teóricos, como histórico- lógico, sistémico-estructural y los métodos empíricos como el análisis síntesis, análisis documental. Resultados. El compendio de juegos elaborado constituye un material de apoyo a la docencia muy útil, que puede ser empleado en las clases de inglés en varias de las carreras de ciencias médicas, el cual motiva a los mismos hacia el aprendizaje del idioma, a la misma vez que dinamiza la apropiación del conocimiento. Conclusiones. El compendio de juegos elaborados favorece el aprendizaje desarrollador, motiva la adquisición del idioma inglés, desarrollando la comunicación en el idioma objeto de aprendizaje.

Palabras Claves: juegos, inglés, enseñanza aprendizaje, estudiantes, carrera de medicina.

ABSTRACT

Introduction: Proficiency in English is a curricular requirement for students of medical sciences, which constitutes a great challenge for students from a communicative point of view, to find ways to make the teaching-learning process of the English language more affective, effective and motivate students, it is a didactic-methodological challenge for teachers. Aim. Develop a compendium of games as a teaching tool for teaching the English language. Method. A development investigation was carried out, theoretical methods were used, such as historical-logical, systemic-structural and empirical methods such as analysis, synthesis, documentary analysis. Results. The elaborated compendium of games constitutes a very useful teaching support material, which can be used in English classes in several of the medical sciences careers, which motivates them towards learning the language, at the same time that stimulates the appropriation of knowledge. conclusions. The compendium of elaborated games favors

developer learning, motivates the acquisition of the English language, developing communication in the language object of learning.

Keywords: games, English, teaching-learning, students, medical career.

II. INTRODUCCIÓN

La enseñanza del idioma inglés, como idioma extranjero y en el que más se publican los resultados de las ciencias, está sufriendo cambios profundos, en busca de estrategias más productivas para alcanzar un proceso de enseñanza- aprendizaje acorde a las demandas actuales. Estos cambios deben acompañarse de formas de enseñanza que posibiliten a los estudiantes adquirir el conocimiento real del idioma sobre la base de la comunicación oral, como premisa, sin menospreciar las otras habilidades.

En aras de obtener egresados con un alto dominio de esta lengua, la educación superior cubana lleva a cabo profundas transformaciones en la enseñanza del idioma inglés, las cuales se caracterizan por otorgar mayor grado de autonomía e independencia a los estudiantes para gestionar su aprendizaje¹.

Esto hace necesario que el docente que imparte la asignatura inglés emplee actividades o ejercicios donde se practique el idioma, creando situaciones donde el estudiante sea el protagonista de su aprendizaje. Una de las estrategias que continúan cobrando auge a nivel internacional es el uso de juego o gamificación, es convertir el contenido a impartir o consolidar en un juego, con objetivos o metas, reglas y lograr una retroalimentación, donde predomine la comunicación oral en la segunda lengua.

La gamificación como fenómeno tiene sus inicios en contexto empresarial, pero en etapas recientes se ha hecho más notoria su relevancia, debido a las múltiples ventajas que tiene para alcanzar un proceso de enseñanza- aprendizaje más significativo, una de ellas es el incremento de la motivación durante las clases.

[...] esta técnica capta inmediatamente la atención de los estudiantes, motivándolos a conseguir sus objetivos. Al utilizar la gamificación en clase, el cambio que se ve en los estudiantes es muy significativo, ya que todos se motivan y quieren participar² (Murillo y Vaca, 2022, p. 1681)

La mayor conclusión que se puede extraer es que la gamificación ha tenido una respuesta en los alumnos, cambiando su modo de trabajar e implicarse en el aula, lo que ha generado una innegable repercusión positiva a nivel cognitivo y emocional³

Para hacer más significativo y motivar el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés en las carreras de medicina, se realiza un trabajo investigativo, de recolección de datos y con objetivo de elaborar un compendio de juegos, que como medio de enseñanza, permite un mejor aprendizaje del idioma inglés.

III. METODOLOGIA

Se ejecutó una investigación desarrollo con un enfoque investigativo integral que tiene como base metodológica el método dialéctico materialista. Igualmente se emplearon métodos del tipo teóricos como histórico- lógico, sistémico-estructural, métodos empíricos como el análisis documental en que se fundamenta la investigación en curso.

IV. DESARROLLO

El objetivo de la gamificación es conseguir que el estudiante se motive en su aprendizaje, lograr cambios en su comportamiento y actitud, siendo el docente el que realice sus reglas de juego, entusiasmándolo a ganar y subir sus puntajes y poco a poco a medida que pase los niveles y estén enganchados en el juego ir subiéndole el nivel de complejidad para la obtención de resultados⁴

Las características propias de la gamificación aportan elementos de diversión que fomentan tanto la motivación intrínseca (inherente a la persona) como la extrínseca (exterior a la persona), debido a la personalización de la experiencia, basándose en los intereses de los estudiantes, lo que provoca que estén motivados incluso en la realización de actividades y tareas que pueden resultar más desmotivadoras y aburridas.⁵

Cabe destacar que si los estudiantes están motivados por el idioma, la clase está libre de la monotonía y la rutina.

Compendio de juegos para enseñar inglés en las carreras de ciencias médicas.

Estos juegos no constituyen una camisa de fuerza, se han puesto en práctica en la Filial de Ciencias Médicas de Nuevitas, en diferentes grupos de las carreras de medicina, licenciatura en enfermería, ciclo corto de enfermería, e grupos de técnico medio de enfermería (de noveno y duodécimo grado), así como en las carreras de tecnología de la salud que reciben inglés como asignatura del currículo. A continuación, se le ofrece unas sugerencias a los profesores que deseen poner en práctica alguno de los juegos que se ejemplifican más adelante.

- ❖ El profesor o profesora debe enfocarse principalmente en la práctica de la actividad oral.
- ❖ Se debe promover el desarrollo de respuestas completas.
- ❖ Se recomienda explicar el juego en idioma español, aunque e haga en idioma inglés.
- ❖ El contenido del vocabulario y la gramática que contengan los juegos deben haberse trabajado en clases previamente, además de ser significativo para los estudiantes.
- ❖ Se deben sumar puntos cuando se responde correctamente o se cumplen las reglas del juego, nunca restar puntos, los cuales debe aparecer visibles para los estudiantes.

El compendio de juegos contiene 9 juegos, que no fueron elaborados por la autora, sino, escogidos de otras bibliografías existentes, a pesar de que en la práctica pedagógica de la autora se han empleado otro número de juegos mayor, que pueden ser adaptados y organizados según los planes de estudio, programas de las diferentes asignaturas, los objetivos de los profesores y la cantidad y tipos de estudiantes, en documento en formato Word and pdf

Està compuesto por 9 juegos, aquí se brinda una breve descripción, así como los materiales y objetos que fueran necesarios respectivamente, aunque no se exponen todas las variantes por problemas de extensión.

1. Find someone who _____” – students must interview each other to find which of their classmates can say “yes” to the items on a list, EXAMPLE: Find someone who... has a digital camera / has 3 siblings / has been to Bangkok (this is a fabulous icebreaker, and a good way to get to know your class) (puede usarse para likes and dislikes)
2. Toss The Ball games – get in a circle, toss a ball or other fun object around the circle, when a student gets the ball they have to say a word or phrase as prompted by the teacher, or act out a vocab word, (great for beginners, after playing a few minutes start to encourage full sentences, if possible, even short and simple ones, write a few example sentences on the board in case they need help) EXAMPLE: “When you get the ball, say the name of one of the animals we talked about last week...” / “...Now can you use that in a sentence?” / “I would like to pet an elephant.”
3. We’re going on a trip...What will you bring? – bring in a bag or suitcase and open it up, show the students what you have inside (it could be old vocab, or new vocab, or items you’d need for traveling), propose the idea of taking a trip together as a class, ask students what they’d like to bring and have them work in pairs to create a packing list. When finished, have groups share their lists with the class.
4. 5 Questions – put an object in a box (one of your students’ vocab words, if possible), students take turns guessing what’s inside by asking yes/no questions, tally the 6.
5. Giving directions – students practice giving each other directions, may be done orally while looking at a map, or physically using toy cars on a paper map, or may even be turned into a race by guiding a blindfolded partner around the classroom or through an obstacle course (see C6), this is a very practical and useful skill.
6. “What’s happening in this picture?” – hold up a picture from a magazine, newspaper, book, the internet, or other source, and have students describe the picture in their own words, encourage full sentences, (for lower levels, write a few vocab words or example sentences on the board, if needed)
7. Who’s Who? – display photos of fifteen famous people and facts about each person, have students get into pairs and give them time to guess which facts correspond with each picture, (this can be a good exercise on critical thinking in English and “stereotyping”, where the students might begin to conceptualize that just because a person looks a certain way,
8. Simon Says – same as the real game: have students take turns being “Simon”, the class has to do whatever Simon says (but only if he says, “Simon says...”), students that move without the leader saying “Simon says...” are out of the game. You can also have each student use their own name, or someone else’s name in the group. In this way it works as a nice icebreaker.
9. Strike a Pose! – one person shouts a vocab word (it could be an occupation, or an action verb, or a situation, etc), students freeze into poses that represent the word

V. CONCLUSIONES

El compendio de juegos aplicado en las clases de inglés constituye un medio de enseñanza, que permite dinamizar las clases de inglés, motivar a los estudiantes, aprender mientras se divierten y compiten sanamente.

Constituye una forma de hacer significativo un idioma que se aprende fuera del contexto y que, prácticamente solo se habla en el aula.

VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

¹ Ríos Rodríguez, L.R., Fernández Quesada, M., Ríos Rodríguez, M. R. La enseñanza del inglés basada en las tecnologías de la información y la comunicación. *Pedagogía y Sociedad* [Internet]. 2020 [Consultado el 08 de mayo de 2023]; 23(58), 121-144. Disponible en: <http://revistas.uniss.edu.cu/index.php/pedagogia-y-sociedad/article/view/1028>.

² Murillo Z., J. M, Vaca C., M. E. La gamificación y su aplicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en pregrado. **Polo del Conocimiento** [Internet]. 2022 [Consultado el 30 de abril de 2023]; 7(11).Disponible en: <http://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es>

³ Bernardo J., P., Gómez V., A., Vergara R., D. Gamificación en aulas bilingües de secundaria: una experiencia educativa. *Encuentro*, [Internet]. 2021. [Consultado el 08 de mayo de 2023]; 29, 1-16. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7835841>

⁴ Gurumendi-A., F., Laz C. M., Sabando-R., J. Gamificación del proceso de evaluación formativa de estudiantes en el área de lengua y literatura. *Maestro y Sociedad*, [Internet]. 2022. [Consultado el 28 de mayo de 2023]; 19(4).Disponible en: <https://maestroysociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/view/5777>

⁵ Martínez E., A. Aprender inglés a través de la gamificación en la educación secundaria. [Trabajo de master], Catalunya, España. Universitat Oberta De Catalunya. 2021.