

**“UNA ACTIVIDAD LÚDICA INTEGRADORA PARA LA PRÁCTICA DE LA LENGUA INGLESA”**

**“AN INTEGRATIVE ACTIVITY RELATED TO GAMES FOR THE PRACTICE OF THE ENGLISH LANGUAGE”**

**AUTORES:** Lic. Yuleiky Rodríguez Sánchez\*, MSc. Mercedes Gómez Esperón\*\*, Lic. Virginia Díaz Rodríguez\*\*\*, Lic. Mileydis Carilin Parada Espinosa\*\*\*\*

*\*Jefe de Departamento de Inglés. Facultad de Tecnología de la Salud.*

*Correo electrónico: [yuleikysrt@infomed.sld.cu](mailto:yuleikysrt@infomed.sld.cu)*

*\*\* Profesora de Inglés. Facultad de Tecnología de la Salud.*

*Correo electrónico: [mercedesge@infomed.sld.cu](mailto:mercedesge@infomed.sld.cu)*

*\*\*\* Profesora de Inglés. Facultad de Tecnología de la Salud.*

*Correo electrónico: [virgdrod@infomed.sld.cu](mailto:virgdrod@infomed.sld.cu)*

*\*\*\*\* Profesora de Inglés. Facultad de Tecnología de la Salud.*

*Correo electrónico: [mileydis.carilin@infomed.sld.cu](mailto:mileydis.carilin@infomed.sld.cu)*

## RESUMEN

“El aprendizaje de lenguas extranjeras es en la actualidad un pilar necesario para la formación de los estudiantes de nivel superior”<sup>1</sup>. Es fundamental en este aprendizaje no sólo la adquisición de conocimientos, sino también la práctica de los mismos. Si le sumamos a esta práctica del idioma algunos contenidos generales de cultura, deporte, historia, asignaturas de formación general referidos a un año específico de cualquier carrera, estamos contribuyendo a la formación integral de los estudiantes.

De ahí se hace necesario diseñar una actividad lúdica integradora de carácter interdisciplinario para la práctica de la lengua inglesa. Esta actividad contribuye a estimular el desarrollo de las competencias comunicativas de los estudiantes de primer año de tecnología de la salud en la asignatura de inglés I.

**Palabras claves:** Actividad lúdica; carácter interdisciplinario; diseño.

## ABSTRACT

At the present time the apprenticeship of foreign languages is a necessary pillar for the students of superior level. It is essential not only for the acquisition of knowledges but also for the practice of them. If we add to this practice the general contents about culture, history and subjects of general formation, we are contributing to the integral formation of the students.

Because of this it is necessary to design an integrated ludic activity with an interdisciplinary character to practice the English language. This activity contributes to stimulate the development of the communicative abilities of the first year's students of health technology.

***Key words:*** Ludic activity; interdisciplinary character; design.

## INTRODUCCIÓN

Se conoce como lúdico al adjetivo que designa todo aquello relativo al juego, ocio, entretenimiento o diversión. El término lúdico es de origen latín “*ludus*” que significa “juego”. Una actividad lúdica es realizada en el tiempo libre de los individuos, con el objetivo de liberar tensiones, huir de la rutina diaria y preocupaciones, para obtener un poco de placer, diversión y entretenimiento, así como otros beneficios. El juego es visto como un método placentero para impartir educación. Los especialistas en el área de psicología y pedagogía, indican que el juego es una herramienta esencial para explotar y desarrollar todas las áreas de un individuo, y de ahí su importancia de realizar y seleccionar juegos adecuados al área que se desea instruir o desarrollar. Con respecto a este punto, el método lúdico puede ser empleado tanto para niños como adolescentes.

“Los juegos son actividades perfectamente compatibles con el aprendizaje. En la realización de los mismos tanto docentes como alumnos, interactúan poniendo en acción sus fuerzas y sentidos.”<sup>2</sup>(Testa, A. 1997)

Es importante enunciar que los juegos y en especial esta actividad integradora, cumplen con las siguientes características.

- 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 consolide sus conocimientos por medio de su propia actividad.
- Motivan emociones y sentimientos diversos.
- Constituyen una importante vía para el desarrollo de la creatividad y la personalidad del educando.
- Están reglamentados.
- Pueden ser tanto competitivos como cooperativos.
- Abarcan contenidos importantes y necesarios para conocer y dominar futuras actividades del educando.

“Las lenguas son una competencia que se adquiere a lo largo de la vida, que nos permiten utilizarlas en las escuelas, en el trabajo y en cualquier otro espacio, las cuales nos abren nuevos horizontes culturales y las posibilidades de comunicación e intercambio, del diálogo entre culturas, e incluso, resultan elementos indispensables para el reforzamiento de nuestra identidad”<sup>3</sup>. Por eso el aprendizaje de lenguas extranjeras no debe enmarcarse solo dentro de la clase tradicional, sino que debe ir más allá, maximizando y aprovechando todas las oportunidades de aprendizaje que aparecen en contextos diversos. Para abrir nuevos horizontes culturales, reforzar nuestra identidad y facilitar un mejor intercambio entre los estudiantes mediante el uso del idioma inglés se diseñó una actividad lúdica que tiene como objetivo practicar el idioma inglés integrando los conocimientos generales que poseen los estudiantes.

Los beneficios de la integración de la enseñanza de lenguas con los contenidos del currículo brindan un nuevo ímpetu al mejoramiento de la práctica pedagógica de la lengua extranjera ya que el aprendiz encuentra un marco

natural para usar la lengua. Esta actividad está confeccionada teniendo en cuenta los intereses de los estudiantes, o sea parte de las necesidades de aprendizaje. Se debe propiciar un ambiente de aprendizaje en que el estudiante sienta la necesidad y la oportunidad de participar activamente en la construcción de sus conocimientos.

Además los alumnos reflexionan sobre los procesos que determinan el dominio de los conocimientos exigidos, logran conocerse como aprendices a sí mismos y pueden evaluar también a sus compañeros asumiendo progresivamente la dirección y control de su propio aprendizaje. A través de esta actividad se crean relaciones de comunicación entre los miembros del colectivo, se desarrolla el trabajo independiente de los estudiantes haciendo que los mismos dominen hábitos de estudio que les permiten superar las dificultades en la actividad práctica, propiciando de esta forma la estimulación de la competencia comunicativa en idioma inglés.

En resumen, se ofrece al estudiante la posibilidad de construir y reconstruir el conocimiento a partir de la creación de conflictos que encierran las actividades lúdicas. En interacción con los demás miembros del colectivo y contando con el profesor como facilitador, el estudiante construye el conocimiento exigido en la situación educativa y desarrolla la competencia comunicativa.

De esta forma se cumplen con las leyes de la didáctica desarrolladas por Carlos Álvarez de Zayas: La primera ley de la didáctica expresa la relación del proceso docente-educativo con el contexto social, que se vincula con la necesidad social. En este caso la necesidad de practicar el idioma inglés a través en un contexto más amplio, que sale de los entornos de una clase práctica tradicional, donde también se tiene en cuenta la diversidad de los estudiantes ya que en nuestras aulas contamos con la presencia de estudiantes extranjeros, que al igual que los cubanos tienen sus propias necesidades. La segunda ley de la didáctica expresa la relación entre los componentes internos del proceso: la educación a través de la instrucción. En esta actividad los componentes están bien relacionados; cuando tenemos claro cuál es el problema; que es la necesidad de la práctica del idioma inglés

integrando conocimientos generales. El objetivo es practicar el idioma a través de una actividad lúdica integradora mediante el método de elaboración conjunta con un enfoque comunicativo, donde los resultados son competitivos según la metodología del juego.

### **DESARROLLO**

La integración de los contenidos del currículo permite elevar la calidad del proceso docente-educativo al relacionar habilidades, valores y conocimientos. A través del principio de la interdisciplinariedad buscando los nexos cognitivos y puntos de contactos de las diferentes disciplinas se integran contenidos de las siguientes asignaturas: Morfofisiología, Procederes de enfermería, Historia de Cuba, además de conocimientos culturales y deportivos a nivel internacional y nacional. Las disciplinas comparten valores y procedimientos comunes y generales. Es tarea de los docentes y directivos investigar las relaciones que existen entre disciplinas y asignaturas en términos de objetivos generales en la formación del alumno, contenidos, métodos, medios, evaluación, bibliografía e investigación científica y este tipo de actividad muestra ejemplo de ello.

*Instrucción para aplicar el juego:*

- Se debe seleccionar 2 equipos con la cantidad de estudiantes que decida el profesor.
- Se procede a explicar el juego que se relaciona con el tradicional juego de 0 y X, donde cada casilla corresponde a un tema impartido en la asignatura (por eso se aconseja realizarlo en una clase práctica culminando el primer semestre) y las casillas con signos de interrogación son acerca de contenidos referentes a las asignaturas propias del año, ya antes mencionadas; así como de cultura nacional e internacional, de deporte, de historia, etc. (estas preguntas son en inglés), por lo que el estudiante debe tener un amplio conocimiento para poder entender lo que le están preguntando.

? <sub>1</sub>	DESCRIPTION OF PLACES	? <sub>2</sub>
HEALTH PROBLEMS	? <sub>3</sub>	FUTURE TENSE
PAST TENSE	? <sub>4</sub>	DAILY ACTIVITIES

- Cada casilla contiene hasta 10 preguntas, el equipo que le corresponde, debe elegir una pregunta del 1 al 10. El profesor lee la pregunta y si el equipo, que tiene un tiempo determinado y puede consultar entre ellos mismos, no responde se puede pasar la pregunta al otro equipo.
- Si el equipo contesta correctamente entonces se escribe en una tabla 0 o X, por ejemplo:

X		
		0

- El equipo debe tratar de llenar las casillas de **0** o **X** de forma diagonal, vertical u horizontal.
- Se puede jugar varias veces según el tiempo y la cantidad de preguntas respondidas.

## CONCLUSIONES

El estudio resaltó la importancia que tiene la actividad lúdica integradora como medio para la práctica del idioma inglés y para el desarrollo integral del estudiante; relacionando así los conocimientos generales del estudiante. Esta actividad favorece la participación activa, motivada, productiva y creadora de los alumnos; les ayuda a desarrollar competencias comunicativas. Este tipo de actividad puede ser adaptada según los contenidos de las asignaturas impartidas en cada año, en cada carrera, al igual que el contexto cultural actual.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- 1- Testa, A. 1997. PROMET. Propositiones Metodológicas. Aprendizaje mediante Juego. La Habana. Editorial Academia.
- 2- Testa, A. 1997. PROMET. Propositiones Metodológicas. Aprendizaje mediante Juego. La Habana. Editorial Academia.
- 3- Testa, A. 1997. PROMET. Propositiones Metodológicas. Aprendizaje mediante Juego. La Habana. Editorial Academia.

## BIBLIOGRAFÍA

- 1- Acosta Padrón Rodolfo, Alfonso Hernández José. Didáctica interactiva de la comunicación Cuba, julio, 2008.

- 2- Concepción Pacheco JA. Estrategia Didáctica Lúdica para estimular el desarrollo de la competencia comunicativa en idioma inglés de estudiantes de especialidades Biomédicas. Tesis presentada en opción al grado científico de doctor. Santa Clara; 2004.
- 3- Gómez Esperón M. Alternativa didáctica para el inglés con fines específicos en la carrera Sistemas de Información en Salud. Tesis en opción al título de Máster en Educación Superior en Ciencias de la Salud, La Habana, 2013.
- 4- Gómez Salej Arnaldo Moisés. Modelo teórico-metodológico interdisciplinario para el diseño de la asignatura Inglés Noveno Grado. Tesis presentada en opción al Título Académico de Máster en Lengua Inglesa. Mención en Didáctica Autor Pinar del Río Marzo, 2001
- 5- Testa, A. 1997. PROMET. Propositiones Metodológicas. Aprendizaje mediante Juego. La Habana. Editorial Academia.