ELAINE FRÓMETA QUINTANA
YADIRA ZAYAS VALIENTE
DIGNORA LÓPEZ VINENT
Universidad Pedagógica "Frank País García"
Santiago de Cuba, Cuba

Juegos Didácticos: Una alternativa para la enseñanza de la Historia y la Literatura de los pueblos de habla inglesa

Introducción

La Historia y la Literatura constituyen memorias del decursar de la especie humana, y permiten un acercamiento entre el pasado y el presente, ofreciendo su sabiduría y belleza como una luz a nuestro entendimiento y disfrute del mundo en que vivimos.

En la carrera de Lengua Inglesa, la Historia y la Literatura de los pueblos de habla inglesa contribuye a ampliar el horizonte sociocultural de los estudiantes mediante el estudio de los fenómenos y procesos históricos, económicos, sociales, literarios, paisológicos y culturales del mundo anglófono, cuya lengua constituye el objeto de estudio.

La transmisión de conocimientos en esta asignatura se realizaba de manera rígida, siendo el estudiante un ente pasivo del conocimiento, afectándose la comunicación y, por tanto, la eficiencia en la dinámica del proceso de enseñanza–aprendizaje.

Los juegos didácticos constituyen una alternativa para propiciar el intercambio y la comunicación entre los estudiantes. El presente trabajo tiene como objetivo exponer algunas ideas sobre el tema y ejemplificar algunos de los juegos diseñados.

Desarrollo

Los juegos didácticos no son más que actividades con reglas y objetivos bien definidos que tienen un elemento de diversión[1], y favorecen el desarrollo de los procesos cognoscitivos inherentes a la asignatura referida, garantizando el enfrentamiento del alumno con nuevas situaciones de aprendizaje[2].Para solucionarlas, el estudiante tiene que renovar sus estructuras operacionales y cognoscitivas y recombinar los conocimientos que posee acerca del material didáctico con nuevas estructuras y conceptos que constituyen el resultado de un pensamiento integrador e imaginativo. Esto traerá como resultado un uso más eficaz de la lengua inglesa como medio de comunicación.

Todo este proceso se sustenta en los principios en los cuales se apoyan la enseñanza problémica y el enfoque comunicativo.

Para la correcta aplicación de estos juegos, el profesor debe conocer determinados requerimientos de carácter metodológico.

Muchos autores al igual que Donn Byrne han diseñado una serie de procedimientos a tener en cuenta al respecto. El profesor debe seleccionar el juego cuidadosamente teniendo en consideración los conocimientos, la edad, los intereses y motivaciones de los alumnos; debe explicar el juego y proveer un modelo de modo que garantice la comprensión de lo explicado; debe involucrar la mayor cantidad posible de estudiantes en esta actividad y al establecerse la competencia entre equipos, debe anotar las puntuaciones y estimular al ganador. Los errores detectados deben servir para la retroalimentación.

La aplicación de los juegos didácticos ofrece múltiples ventajas en la activación de los procesos comunicativos dentro del aula.

A continuación se ilustran algunos de los juegos aplicados:

Juego 1

Titulo: Invade y Gobierna.
Objetivo: Consolidar los contenidos sobre la Inglaterra feudal.
Contenido: Inglaterra prefeudal
Nivel: Intermedio – avanzado
Materiales: Tablero, dado, tarjetas.
Tiempo:30–35 minutos
Procedimientos: Dividir la clase en equipos. Cada uno tomará uno de los nombres de las tribus que invadieron a Inglaterra. Al tirar el dado el equipo que obtenga 5 jugará primero y así de mayor a

[1]Jill Hadfield: Intermmediate Language Games. P.6.
[2]Marta Martínez Llantada: Enseñanza problémica y pensamiento creador. P. 1.

menor. Para desplazarse por el tablero, además del número indicado por el dado, el estudiante deberá responder una pregunta. Si la respuesta es correcta, se situará según el dado; si es incompleta, permanecerá en su casilla y jugará después de una ronda; si es incorrecta, esperará dos rondas. Al caer en las casillas 3,12,19,23 y “contact us”, el jugador seguirá las instrucciones que aparecen en las tarjetas. El jugador que primero arribe a la casilla “0ff” será el ganador.

Juego 2
Título: El Dardo de la Suerte.
Objetivo: Consolidar los contenidos sobre la Inglaterra Feudal.
Contenido: Inglaterra feudal.
Nivel: Intermedio – avanzado
Materiales: Tablero, dardos, diana y tarjetas.
Tiempo: 40–45 min.
Procedimiento: Dividir la clase en equipos. Al tirar el dardo, el equipo que dé o se aproxime al blanco será el primero en jugar. Al tirar el dardo, el jugador contestará una pregunta, la puntuación será igual al número en la zona de caída del dardo (el blanco vale 30 puntos) . Si la respuesta es incompleta se otorgará la mitad de los puntos, y por respuesta incorrecta no se otorgarán puntos. Consumido el tiempo, el equipo que más puntos acumulen será el ganador.

Juego 3
Título: Viajando por la Historia.
Objetivo: Consolidar los conocimientos sobre la Inglaterra feudal.
Contenido: Inglaterra feudal.
Nivel: Intermedio– avanzado.
Materiales: Ruleta, dardos, diana y tarjetas.
Tiempo: 40–45 min.
Procedimiento: Dividir la clase en equipos. Dar a cada equipo un dardo. El equipo que al tirar dé o se acerque más al blanco, será el primero. Cada equipo hará girar la ruleta, al detenerse la misma, la flecha de Robin Hood apuntará hacia un determinado contenido y deberá responder una pregunta. Luego hará coincidir el hecho con el siglo en el cual se produjo.
Puntuación: 5 puntos – una buena respuesta
3 puntos – una respuesta incompleta
0 puntos – respuesta incorrecta o no respuesta
El equipo que al concluir el tiempo tenga mayor puntuación, será el ganador.

Juego 4
Título: “Sin Piedad”
Objetivo: Reafirmar los contenidos sobre la reformación en Inglaterra.
Contenido: Reformación en Inglaterra.
Nivel : Intermedio – Avanzado
Materiales: Tablero, dado y tarjetas.
Tiempo: 30–35 min.
Procedimiento: Dividir la clase en grupos de cuatro. Dos alumnos serán protestantes y dos católicos. La pareja que obtenga 5 al tirar el dado, será la primera en jugar. Los católicos se desplazarán verticalmente sólo a través de números impares, mientras que los protestantes lo harán horizontalmente mediante números pares. Si el jugador no responde correctamente deberá regresar a la casilla donde estaba. Si los dos equipos coinciden en la casilla de la “Reformación”, ambos regresarán a sus posiciones anteriores. La pareja que arribe primero a la última casilla y responda correctamente será la ganadora.

Juego 5
Título: De Inglaterra a Estados Unidos.
Objetivo: Consolidar diferentes aspectos sobre Inglaterra y EE.UU.
Contenido: Revolución burguesa en Inglaterra, conquista y colonización de EE.UU, economía, guerra de las trece colonias, expansión territorial, guerra civil, elementos culturales e ideológicos.
Nivel: Intermedio– avanzado
Materiales: Tablero, dados, tarjetas
Tiempo: 40– 45 min.
Procedimiento: Dividir la clase en equipos. Los jugadores deben situarse en la casilla de Inglaterra. El jugador que obtenga 5 saldrá primero. El desplazamiento se efectuará según lo indicado por el dado. Las casillas con números dan derecho a tirar nuevamente en caso de responder correctamente. Si la respuesta es incorrecta, no se tirará y se mantendrá en la misma casilla. Las casillas en blanco darán la posibilidad de responder otra pregunta y de avanzar hacia la casilla siguiente. Si no se responde

correctamente en las casillas ilustradas, se esperará una ronda para volver a jugar. Al caer en la casilla " Return", automáticamente el jugador volverá a la casilla inicial. El jugador que primero arribe a la casilla final después de responder correctamente, será el ganador.

Juego 6
Título: La Dama Inglesa.
Objetivo: Consolidar los conocimientos de diferentes períodos históricos, manifestaciones literarias y personalidades relevantes.
Contenido: Inglaterra prefeudal y feudal. Período isabelino. Revolución Burguesa. Períodos neoclásico, romántico y victoriano.
Nivel : Intermedio–avanzado.
Materiales: Tablero, damas y tarjetas.
Tiempo: 30–35 min.
Procedimiento: Dividir la clase en grupos de cuatro. Las fichas se deben colocar en las casillas ilustradas. Para mover una ficha, el jugador tendrá que responder una pregunta relacionada con la ilustración, de lo contrario, permanecerá en el lugar. Lo mismo sucederá para apropiarse de las fichas del contrario. Al arribar al lado opuesto, el jugador tendrá una dama que, en caso de gran distancia, podrá eliminar las fichas de su adversario si responde dos preguntas sobre las ilustraciones que aparecen en la dirección de su trayectoria diagonal. Ganará aquel jugador que, consumido el tiempo, tenga más fichas sobre el tablero.

Juego 7
Título: La Ruleta del Bien y del Mal.
Objetivo. Reforzar los valores morales a través del reconocimiento de los mismos en las diferentes obras literarias.
Contenido: Obras literarias de Inglaterra.
Nivel: Intermedio– avanzado.
Materiales: Ruleta y dado.
Tiempo: 35–40 min.
Procedimiento: Dividir el aula en equipos. Al tirar el dado, el equipo que obtenga 5, jugará primero. Harán girar la ruleta y cuando la misma se detenga, se visualizará un valor o cualidad positiva o negativa. Entonces, el alumno debe enunciar la obra y el personaje a través del cual el valor o cualidad positiva o negativa se manifiesta y dar su valoración crítica.
Puntuación:
–5 puntos– una buena respuesta
–3 puntos– una respuesta incompleta
–0 puntos– no respuesta

Conclusiones

Con la aplicación de los juegos se elevó la calidad del proceso de enseñanza–aprendizaje de la asignatura, pues aumentó el nivel de motivación de los estudiantes hacia la misma. Los juegos didácticos también facilitaron el intercambio entre los estudiantes, lográndose un verdadero ambiente de comunicación y camaradería en el grupo de estudiantes. Esto contribuyó a perfeccionar las habilidades orales de los alumnos.

Bibliografía

Byrne, D., S. Rixon: Communication Games. (NFER–Nelson. 1979).

Colectivo de Autores: Programa de la disciplina Historia de los Pueblos de Habla Inglesa.

Finnochiaro, Mary, Christiopher Brumfit: The Functional–Notiona Approach. From Theory to Practice. Cambridge University Press. 1987.

Hadfield, Jill: Intermmediate Language Games. Cambridge University Press. 1990.

León, M: El juego didáctico como forma de organización de la enseñanza problémica en Pedagogía. Trabajo de Curso. ISP Enrique José Varona. 1988.