

# El juego didáctico en el tratamiento del léxico en la enseñanza de español con fines académicos

María Victoria Socorro Castillo  
Yaritza Tardo Fernández  
Danay Portales Victorero

La actividad lúdica es atractiva, motivadora, entretenida y a menudo desafiante, ya que activa los mecanismos de aprendizaje. Es un recurso pedagógico de gran valor que potencia el enriquecimiento del vocabulario, el desarrollo de la competencia comunicativa y léxica general (Concepción, 2004; Baretta, 2011; Ledo, 2011), así como de la competencia léxica para fines específicos (Gómez de Enterría, 2001).

Sin embargo, resultan limitados los estudios sobre la dinámica del proceso de enseñanza-aprendizaje de la competencia léxica en la formación preparatoria, aun siendo esta un aspecto prioritario en la enseñanza del español con fines académicos (EFA).

En el presente artículo se ofrece como propuesta una estrategia didáctico-lúdica para el desarrollo de la competencia léxico-profesional de estudiantes no hispanohablantes en la formación preparatoria en Medicina a partir del análisis de principios fundamentales. Esto permite sustentar una lógica de sistematización didáctica del tratamiento del léxico especializado y la implementación de los juegos didácticos en las clases de EFA.

## **La competencia léxico-profesional y la lúdica. Su dinámica en la enseñanza de EFA**

La competencia léxico-profesional es el dominio especializado de un campo académico y la capacidad para utilizarlo en un determinado contexto laboral o disciplina.

Su análisis es vital para el logro de una comunicación profesional como una actividad sistemática en el aula (Lewis, 2000; Nation, 2001). Al respecto el *Marco Común Europeo de Referencia* (Consejo de Europa, 2002) considera a la competencia léxica como una subcompetencia y la define como el conocimiento del vocabulario de una lengua y la capacidad para utilizarlo.

La metodología aplicada se basa en los fundamentos lingüísticos, cognitivos y psicológicos de dicha competencia, así pues, debe tenerse en cuenta su sistematización en los contextos adecuados.

En el proceso de enseñanza-aprendizaje de la competencia léxico-profesional en idioma español para estudiantes no hispanohablantes debe considerarse la existencia de condiciones adecuadas para que adquieran y desarrollen las capacidades necesarias para el conocimiento de la lengua y su contexto de uso.

De acuerdo con Álvarez (2000), en la dinámica “cobran vida los problemas, los objetivos, contenidos y métodos”. En este caso en particular, se dirige a la adquisición del léxico especializado a través de actividades lúdicas como recurso pedagógico importante.

De este modo, el juego didáctico no solo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades lingüísticas, sino que además contribuye en el aprendizaje de la lengua meta. Es decir, beneficia lo instructivo, lo formativo y lo emocional, por tanto eleva la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje de la competencia léxico-profesional.

La actividad lúdica proporciona una significativa y divertida práctica del idioma en todos los niveles y grupos de edades. Puede ser utilizada para practicar las habilidades en cualquier etapa del proceso didáctico (Wright, Buckerly y Betteridge, 2006). Además, los juegos son estimuladores del aprendizaje y facilitan una comunicación efectiva (Matos, 2001).

Su elaboración surge como resultado de las necesidades de aprendizaje del EFA y cumple con los principios metodológicos de autenticidad, tolerancia al error, no trivialidad y control de la realidad de acuerdo con los criterios de Jensen (1995), González (1995) y Krashen (1996).

La estrategia se sustenta en fundamentos teórico-metodológicos desde lo pedagógico para la enseñanza de EFA, los que permiten valorar los rasgos distintivos de los lenguajes especializados. De ahí que la perspectiva lúdica se reafirma como un recurso que interpreta la lógica didáctica que se propone y orienta el proceso de enseñanza-aprendizaje de la competencia léxico-profesional en los contextos de actuación del estudiante.

Se reconoce, por tanto, la necesidad de replantear los diferentes recursos pedagógicos para el trabajo con el léxico a partir de la influencia positiva que ejercen las actividades lúdicas en el tratamiento especializado, dinamizado por el desarrollo de dicha competencia como alternativa coherente.

Ella comprende el tratamiento del léxico especializado en idioma español, lo que significa situar al estudiante frente a la diversidad de términos que les son útiles para comunicarse profesionalmente. Por consiguiente, se redimensiona su tratamiento desde los planos cognitivo, de la acción y de la actuación. El primero fundamenta la necesidad de un aprendizaje significativo, el intercambio, el análisis y la reflexión sobre temas relacionados con la carrera; en el segundo, por su parte, se estimula la participación directa y activa en las actividades; y el último permite la toma de conciencia del significado social del desempeño profesional de manera autónoma. Todo ello favorecerá un entorno lúdico dinámico en el que el intercambio grupal se convierte en una premisa esencial.

La implementación de juegos didácticos convierte al estudiante en protagonista de su desarrollo lingüístico. Se resignifica la actividad lúdica como proceso intencional para el perfeccionamiento de la competencia léxico-profesional, teniendo en cuenta que su fundamento es la necesidad de prepararlo lingüísticamente para comenzar su carrera universitaria e insertarse en un contexto cultural diferente, a partir de organizar, implementar, controlar y ejecutar las orientaciones para estos cursos.

La relación entre el tratamiento del léxico especializado y la implementación de juegos didácticos se sintetiza en la competen-

cia léxico-profesional, como elemento dinamizador de la lúdica desplegada, entendida como el proceso de su adquisición, consolidación y uso a través de un proceso lógico de recursos y estrategias en situaciones comunicativas profesionales reales.

Estos fundamentos sustentan la necesidad de revelar las particularidades didácticas del proceso de enseñanza-aprendizaje de la competencia léxico-profesional en la formación preparatoria para cursar carreras universitarias.

### **Estrategia didáctico-lúdica para el desarrollo de la competencia léxico-profesional en el EFA**

La estrategia que se propone deviene en una alternativa didáctica que permite replantear la dinámica del proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes no hispanohablantes. Es contentiva de etapas y acciones que contribuyen a sistematizar la competencia léxico-profesional.

Se concibe como un sistema abierto y flexible, por lo que es susceptible de ser modificada y rediseñada en dependencia de los niveles, intereses y necesidades. Cuenta con una estructura dinámica constituida por acciones interrelacionadas, lo que confiere coherencia científico-metodológica para su implementación.

De esta forma, la estructura general de la estrategia tuvo en cuenta (Hierrezuelo, 2013):

- La valoración de la dinámica del proceso de enseñanza-aprendizaje de la competencia léxico-profesional en estudiantes no hispanohablantes.
- El análisis de las premisas y requisitos para cubrir las necesidades específicas de comunicación formal y funcional.
- La determinación del objetivo estratégico.
- La integración de etapas, objetivos específicos y acciones didácticas.

- Replanteamiento de la perspectiva didáctica de un sistema de control y evaluación.

Esta valoración permite determinar las premisas, favorables o no, que condicionan los requisitos para su puesta en práctica, entre los que se encuentran: el diagnóstico de las habilidades lingüísticas de los estudiantes, el léxico de la carrera, sus intereses y necesidades específicas, así como el dominio de la metodología de los juegos por parte de los docentes.

La precisión de las premisas y los requisitos permite en un nuevo momento de síntesis, precisar el objetivo estratégico que orienta la concreción de los juegos didácticos y disminuye las insuficiencias de los estudiantes en este campo.

De esta forma, se proponen etapas, objetivos específicos y acciones didácticas a ejecutar por profesores y estudiantes en diferentes momentos. Esto se realiza mediante un sistema de control y evaluación de la estrategia cuyo objetivo es valorar las transformaciones cualitativas y el nivel de eficiencia de las acciones ejecutadas.

Por tal motivo, se proponen tres etapas, cada una con sus correspondientes objetivos específicos y acciones didácticas, ellas son: orientación, ejecución de los juegos didácticos y sistematización de la competencia léxico-profesional.

## **1. Etapa de orientación de los juegos didácticos**

**Objetivo específico:** favorecer la orientación de los juegos didácticos para una adecuada comprensión de los estudiantes.

**Acciones didácticas.** El profesor debe crear un clima agradable de trabajo, que propicie la libre expresión, el intercambio de opiniones, criterios y reflexiones. Asimismo, debe explicar las reglas del juego grupal, el objetivo, los medios, materiales e instrucciones, entre otros aspectos. El estudiante, por su parte, deberá conocer el tema del juego, su carácter competitivo, respetar las reglas, todo bajo una atmósfera distendida y agradable que propicie el intercambio de opiniones, criterios y reflexiones.

## 2. Etapa de ejecución de los juegos didácticos

Objetivo específico: implementar los juegos didácticos.

**Acciones didácticas.** El profesor deberá estar seguro de su implementación, conocerlo, motivar y transmitir su espíritu a todo el grupo de estudiantes, premiar con justicia a los ganadores, actuar como un facilitador o animador y nunca como juez, propiciar e incentivar el uso del léxico general y especializado conocido, fomentando la responsabilidad del estudiante por su propio aprendizaje.

Mientras que el estudiante deberá adquirir el léxico relacionado con la carrera a través de los juegos como estímulo para expresar valoraciones sobre temas de la especialidad, reforzar las relaciones comunicativas con el grupo, sobre la base del respeto, la cooperación, el intercambio y la toma de decisiones colectivas.

## 3. Etapa sistematización de la competencia léxico-profesional

Objetivo específico: consolidar la competencia léxico-profesional a través de la aplicación del léxico especializado para la pertinente comunicación profesional.

**Acciones didácticas.** El profesor estimulará juicios críticos, individuales y grupales sobre temas de la especialidad, teniendo en cuenta su aplicabilidad para resolver situaciones comunicativas reales en diferentes contextos. Asimismo, propiciará espacios de reflexión como vía para sistematizar y evaluar dicha competencia y el grado de compromiso alcanzado.

En cambio, el estudiante deberá reflexionar sobre las experiencias y procesos vinculados a su carrera; integrar y aplicar, de manera espontánea, el léxico apropiado a los contextos donde se desempeña, así como reconocer sus dificultades y necesidades de aprendizaje para sistematizar el proceso de desarrollo de la competencia léxico-profesional. De igual modo, aplicar y generalizar los conocimientos lingüísticos, contenidos y estrategias para resolver situaciones específicas en sus diferentes contextos de actuación.

Finalmente el estudiante debe valorar críticamente el desarrollo lingüístico alcanzado, así como compartir experiencias y vivencias con otros estudiantes en sus contextos de desempeño y de formación académica.

### **Sistema de control y evaluación de la estrategia**

Este momento de la estrategia tiene como objetivo valorar las transformaciones cualitativas en la dinámica del proceso de enseñanza-aprendizaje de la competencia léxico-profesional en la enseñanza del EFA a través del nivel de eficiencia de las acciones que se ejecutaron en las etapas propuestas.

La estrategia tiene un carácter flexible, lo que permite realizar adecuaciones pertinentes en la medida en que se cumplan las acciones planificadas. Por tanto, se evalúa de forma sistemática, de ahí que no constituye un último estadio, sino un elemento dinamizador de cada una de sus etapas.

Evaluar los logros en el desarrollo de la competencia léxico-profesional en estudiantes no hispanohablantes de la preparatoria en la enseñanza de EFA, a través de la aplicación de la estrategia, implica:

- Significar la lúdica como recurso didáctico utilizado para fomentar la competencia léxico-profesional.
- Precisar el cumplimiento de los objetivos instructivos concebidos desde la dinámica del proceso de enseñanza-aprendizaje de dicha competencia a través de sistematizar el léxico especializado y las etapas de la estrategia.
- Valorar nuevos temas basados en las necesidades de aprendizaje desde la formación preparatoria, a partir de recomendaciones para fortalecer la competencia comunicativa profesional de los estudiantes.

Los indicadores que permitirán evaluar el impacto de esta estrategia están dirigidos a dos aspectos fundamentales: primero, en la evaluación de la pertinencia, que expresa en qué medida

han sido efectivas las condiciones para consolidar la estrategia didáctico-lúdica en la enseñanza de EFA y sistematizar, de este modo, la competencia léxico-profesional. Han de valorarse los siguientes aspectos:

- Cumplimiento de los objetivos y acciones didácticas, en correspondencia con los juegos didácticos en la enseñanza preparatoria.
- Nivel de integración del léxico especializado, de los juegos didácticos, de la competencia léxico-profesional.
- Nivel de sistematización de la competencia léxico-profesional en los juegos y en la diversidad de contextos.

En segundo lugar, la evaluación del impacto, que se identifica a partir de los beneficios que genera la dinámica propuesta en la preparatoria del estudiante no hispanohablante. De este modo, desarrolla su comunicación profesional en diversidad de contextos, según la aplicabilidad del léxico especializado adquirido durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En síntesis, el proceso de enseñanza-aprendizaje de la competencia léxico-profesional es un aspecto prioritario en el EFA, lo que lleva a los profesores e investigadores a enfatizar en el perfeccionamiento de su dinámica. Por ello se valora la potencialidad del juego didáctico como recurso pedagógico para la adquisición del léxico especializado, así como el desarrollo de los modos de actuación del estudiante no hispanohablante, actitudes y valores.

Por consiguiente, se propone una estrategia didáctico-lúdica que permite conjugar los diferentes componentes: el del léxico especializado, los juegos didácticos y la sistematización de la competencia léxico-profesional.

La estrategia didáctico-lúdica que se propone es una alternativa pertinente para replantear la dinámica del proceso de enseñanza-aprendizaje de la competencia léxico-profesional en la preparatoria del EFA. Valora la dinámica del proceso, premisas y requisitos que permiten determinar el objetivo estratégico, esto



direcciona la didáctica de los juegos didácticos desde la competencia léxico-profesional y de la integración de tres etapas con su correspondiente sistema de acciones didácticas, a través de un sistema de control y evaluación.

## Referencias bibliográficas

- ÁLVAREZ VALIENTE, I. (2000). *Caracterización de la dinámica del proceso docente educativo de la educación superior*. Centro de Estudios de Educación Superior Manuel F. Gran, Universidad de Oriente, Cuba.
- BARETTA, D. (2011). Lo lúdico en la enseñanza-aprendizaje del léxico: propuesta de juegos para las clases de ELE. *RedELE*, 7.
- CONSEJO DE EUROPA (2002). *Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación*. Madrid, España: Secretaría General Técnica del MECD-Subdirección General de Información y Publicaciones y Grupo Anaya S.A.
- CONCEPCIÓN PACHECO, J. A. (2004). *Estrategia didáctica lúdica para estimular el desarrollo de la competencia comunicativa en idioma inglés de estudiantes de especialidades*. (Tesis de doctorado). Universidad Central Marta Abreu de Las Villas, Santa Clara, Cuba
- GÓMEZ DE ENTERRÍA, J. (coord.) (2001). *La enseñanza-aprendizaje del español con fines específicos*. España: Edinumen.
- GONZÁLEZ, D. (1995). *Teoría de la motivación y práctica profesional*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- HIERREZUELO ALVARADO, D. (2013). *Estrategia didáctica de intervención sociocultural laboral del profesional de Estudios Socioculturales*. (Tesis de maestría). Universidad de Oriente, Santiago de Cuba, Cuba.

- JENSEN, E. (1995). *Teaching with the Brain in mind*. USA: Turning Point Publisher.
- Krashen, S. D. (1996). *The input hypothesis: issues and implications*. London. Logman.
- LEDO VALCÁRCEL, C. (2011). Los juegos, una alternativa en la enseñanza del español como lengua extranjera. *Cuadernos de Educación y Desarrollo*, 28, 1-8.
- LEWIS, M. (2000). *Teaching collocations. Further developments in the lexical approach*. Londres: Language Teaching Publications.
- MATOS COLUMBIÉ, C. (2001). El desarrollo de la expresión oral mediante juegos didácticos en estudiantes de primaria. *VII Simposio Internacional de Comunicación Social*. Centro de Lingüística Aplicada, Santiago de Cuba, Cuba.
- NATION, I. (2001). *Learning vocabulary in another language*. Cambridge: University press.
- Wright, A., Betteridge, D. & Buckby, M. (2006). *Games for Language Learning*. London: Cambridge University Press.