

Propuesta educativa para memorizar vocabulario técnico de Etimologías I mediante el juego

Educational proposal to memorize technical vocabulary of Etymologies I through the game

Joshua Abimael Ku Pérez¹

¹ Universidad Autónoma de Yucatán, México (joshua.ku@correo.uady.mx)

Cómo citar este artículo:

Ku-Pérez, J. A. (2023). Propuesta educativa para memorizar vocabulario técnico de Etimologías I mediante el juego. *Educación y ciencia*, 12(60), 120-134.

Recibido: 30 de septiembre de 2023 | Aceptado: 07 de noviembre de 2023 | Publicado: 31 de diciembre de 2023

Resumen

El juego es una de las actividades más antiguas que el ser humano ha utilizado para entretenimiento, recreación y diversión, asimismo, produce satisfacción y felicidad, mientras contribuye al desarrollo de habilidades socioafectivas, de compromiso, responsabilidad, concentración y disciplina. El juego es, por tanto, una herramienta integral con connotaciones positivas. La presente investigación utiliza el juego como estrategia de enseñanza-aprendizaje no convencional en la asignatura de Etimologías I (en el nivel medio superior), con el objetivo que las y los estudiantes memoricen el vocabulario técnico de las ciencias, desde una experiencia amena, interesante y significativa.

Palabras clave: lingüística; etimologías; latín; estrategias educativas; juego

Abstract

Games are one of the oldest activities that humans have used for entertainment, recreation, and fun. They also bring satisfaction and happiness while contributing to the development of socio-affective skills, commitment, responsibility, concentration, and discipline. Therefore, games are an integral tool with positive connotations. This research utilizes games as a non-conventional teaching and learning strategy in the subject of Latin Etymology (at an upper secondary level) with the aim of helping students memorize technical vocabulary in the sciences through an enjoyable, interesting, and meaningful experience.

Key words: linguistics, etymology; Latin; educational strategy; game

INTRODUCCIÓN

El 12 de julio de 2012 el H. Consejo Universitario de la Universidad Autónoma de Yucatán (UADY) aprueba la propuesta del nuevo Modelo Educativo para la Formación Integral (MEFI). A partir de ello se actualizaron los programas educativos con el propósito de alinearlos a la formación integral y el aprendizaje basado en competencias. En el caso del nivel medio superior, con la actualización del MEFI, surgió el Bachillerato General

Universitario (BGU) en 2015 cuya función es regular las preparatorias de la universidad y las particulares incorporadas (Dirección General de Desarrollo Académico [DGDA], 19 de octubre de 2015).

A partir de ello se modificaron los planes de sesión, en específico de la asignatura Etimologías I, para que las y los estudiantes alcancen la competencia de interpretar textos con vocabulario técnico. Si bien, la competencia es totalmente práctica, el contenido de la asignatura es teórico. Las y los estudiantes requieren memorizar locuciones y elementos de las palabras: prefijos, sufijos, pseudosufijos, sustantivos, verbos y adjetivos.

Lo anterior representa un doble reto para las y los estudiantes. Por una parte, Etimologías es nueva en su currículum; el único antecedente es la asignatura de español (cursada en el nivel básico). De igual manera, el vocabulario es amplio y en su mayoría propio de las ciencias; se trata de tecnicismos, pues las palabras son en su mayoría desconocidas y se complejiza agregarlas a su léxico.

En este orden de ideas, el logro de la competencia también dificulta la labor del profesor o profesora que imparte la asignatura. El contenido requiere de estrategias de enseñanza y aprendizaje que permitan la memorización de vocabulario, al mismo tiempo que sean funcionales y atractivas. De lo contrario, se vuelve una experiencia poco amena para las y los estudiantes, y el vocabulario no se alojará en la memoria a largo plazo.

En este sentido, el presente escrito propone el uso del juego como estrategia no convencional de enseñanza y aprendizaje, debido a sus connotaciones agradables y virtudes. Dichas estrategias forman parte del Paquete Didáctico presentado como trabajo terminal de la Especialización en Docencia, en la Facultad de Educación (UADY). A continuación, se presentan los antecedentes de la propuesta.

Antecedentes

El uso del juego en la asignatura de etimologías ha evidenciado resultados favorables para el proceso de enseñanza y aprendizaje. Zobeyda Catalina Zamora Úbeda en su obra *Método didáctico de la enseñanza de las etimologías grecolatinas* (2010) reporta el uso de una metodología basada en juegos y en recreación para enseñar etimologías griegas y latinas a estudiantes de secundaria. Para ello, utilizó crucigramas, sopa de letras, álbum y mural.

La autora realizó una gran aportación al señalar que las y los profesores no solo deben proporcionar un listado de vocabulario para que las y los estudiantes repliquen mecánicamente, sino que es necesario enfatizar la funcionalidad de las etimologías en la vida práctica. También sugirió estrategias no convencionales para las evaluaciones de proceso y producto. En resumen, su obra defiende la tesis de que los juegos despiertan la curiosidad, motivan a buscar soluciones, estimulan el cerebro y permiten la concentración.

Similar, Luisa Lesage Gárriga en *La enseñanza de etimologías grecolatinas aplicadas al ámbito científico: una experiencia* (2013) describió las estrategias y los materiales didácticos que elaboró para el *I Curso de Etimologías Grecolatinas Aplicadas a la Ciencia*, impartido en mayo de 2013 en la Universidad de Málaga (España). Su propuesta se dirigió principalmente a universitarios no habituados al estudio de las lenguas griegas y romanas, con el propósito de acercarlos a tecnicismos de las ciencias de la salud que proceden del griego y el latín. Se usó como estrategia un cuadernillo con juegos como construir palabras

derivadas, sopa de letras, crucigramas, test, completar enunciados, pasapalabra y relacionar columnas.

La autora Solange Marileen Donoso Acuña en su tesis de licenciatura *Etimologías grecolatinas: juegos didácticos y narrativas para la enseñanza y aprendizaje de términos científicos asociados a conceptos de conservación de la biodiversidad y medio ambiente* (2020) realizó una investigación con estudiantes pehuenches (mapuches) de nivel básico de la escuela Villucura (en Chile). El trabajo se enfocó en evaluar la apropiación de 25 tecnicismos derivados del griego y latín que se asocian a la conservación de la biodiversidad y el medio ambiente. Para ello, realizó una investigación de carácter mixto en donde utilizó el juego y las narrativas como estrategias de aprendizaje amenas, funcionales y recreativas.

Como se evidencia, el uso del juego ha sido favorable para las y los estudiantes. Lorena Anabel Pérez Cuaces en el trabajo *Gamificación como estrategia didáctica para la adquisición de vocabulario en la postpandemia* (2022) argumenta la importancia de la gamificación en la adquisición de vocabulario.

La investigación se centra en el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de bachillerato de Tulcán (Ecuador). A través de encuestas realizadas a profesoras de inglés, concluyó que es necesario emplear metodologías innovadoras para combatir las principales dificultades que se reconocen en el aprendizaje de una segunda lengua. La autora expone que los tipos de gamificación más funcionales son los digitales. También reconoce que la gamificación tiene la capacidad de emplearse en los procesos de enseñanza-aprendizaje de cualquier grupo etario; motiva a las y los estudiantes; permite el desarrollo de destrezas para resolver problemas, colaborar y estimular la creatividad.

DESARROLLO

A continuación, se aborda el marco teórico que rige la propuesta educativa. La palabra etimología se conforma de los elementos griegos ἔτυμος (étymos) que significa verdadero, y λόγος (lógos) que significa palabra, concepto o tratado. La etimología es, entonces “la ciencia que estudia el significado, origen, estructura y evolución de las palabras” (Zamora, 2010, p. 21).

El 75% del español procede del latín, mientras que un 15% lo hace del griego (Zamora, 2010; Ríos Ríos, 2009); el 10% restante es herencia de las lenguas originarias de América y de las demás lenguas romances, como el inglés, italiano y francés. Es por ello solo se estudia etimologías latinas y griegas. De acuerdo con los porcentajes, el latín es la lengua que mayor cantidad de vocabulario le ha proporcionado al español; de ahí la pertinencia de la asignatura.

Asimismo, los nombres científicos de animales y plantas se asignan en latín porque es una lengua muerta, es decir, no cambia. Las ciencias, sobre todo las biológicas y del área de la salud, han construido sus tecnicismos a partir de raíces latinas (la mayoría de las partes del cuerpo: frente, diente, cuello, nariz, dedo, por mencionar algunos). Aunado a ello, muchas disciplinas científicas surgieron en la Antigua Roma (derecho, filosofía, lingüística...), por lo que gran cantidad de tecnicismos derivan de los sustantivos latinos.

Lo anterior es una muestra de la importancia del estudio de las etimologías latinas, pues además de extender la comprensión de las diferentes disciplinas académicas, amplía el léxico, incentiva la memorización, contribuye al entendimiento de lenguaje científico sin utilizar diccionarios, facilita el aprendizaje de las lenguas romances, mejora la ortografía, da precisión de conceptos, permite dominar la sinonimia y contribuye a crear neologismos (Zamora Úbeda, 2010, p. 5).

Donoso Acuña (2020) señala que cada ciencia tiene sus propios lenguajes. Indistintamente del área científica, se requieren las competencias de las etimologías para comprender con mayor acierto los tecnicismos. Si bien, dichos lenguajes científicos se utilizan en contextos especializados, gran cantidad de vocablos empleados en la comunicación cotidiana también provienen del latín. Este autor argumenta que:

Las raíces forman léxicos que no solo se utilizan en la vida cotidiana, sino más bien fueron adoptados por los científicos, estudiosos y eruditos que encontraron en estas raíces la solución que permite evitar vaguedades en los términos y reflejar en ello los resultados de sus investigaciones y descubrimientos, casi toda la terminología jurídica y la nomenclatura científica actual de las ciencias naturales está basada en el origen latino de las palabras. Esto genera un problema para los estudiantes que deben utilizar estos términos en ciencias y no se encuentran familiarizados con las raíces y el origen de las palabras que componen el lenguaje científico (Donoso Acuña, 2020, p. 21).

A partir de este panorama se fortalece la importancia de que la asignatura Etimologías I promueva el desarrollo de competencias para la interpretación de vocabulario en las y los estudiantes; y realizarlo de una manera atractiva de modo que genere interés y compromiso por el aprendizaje. Como señala Donoso Acuña (2020):

Dominar el lenguaje confiere una ventaja a los individuos que aprenden ciencias por sobre los que no poseen esta habilidad, debido a esta realidad es que los estudiantes optan por técnicas de memorización incorporando la terminología científica de una forma poco efectiva. Esto pone en evidencia la falta de estrategias metodológicas por parte de los docentes para la enseñanza de conceptos que originan confusión en los estudiantes. Estos conceptos poseen una base idiomática y solo la verdadera comprensión, basada en el significado de la palabra, puede llevar a que el término sea incorporado en la memoria a largo plazo (pp. 20 y 21).

Para aprender el vocabulario se requiere de la memorización. No obstante, y como bien lo expone el autor, el profesor o profesora debe emplear estrategias de enseñanza y aprendizaje que sean efectivas y garanticen la incorporación de las palabras en el léxico cotidiano y la memoria a largo plazo. De ahí la necesidad de innovar la enseñanza de las etimologías, en busca de la funcionalidad e interés de las y los estudiantes, al mismo tiempo que enfatizar la importancia del contenido y situarlo en entornos prácticos.

Como indica Cameron (2001), el vocabulario propuesto para que las y los estudiantes aprendan no debe concebirse como un conjunto de palabras aisladas, ya que “componen unidades de significado que involucran representaciones visuales o conceptuales” (citado en Pérez Cuaces, 2022, p. 868). Además de que conocer una palabra implica tres destrezas: conocer la forma (fonética y gramática), dominar el significado (concepto y relación con léxico) y la utilidad (práctica). Al respecto, autores como Muñoz et al., (2013) sostienen que:

El desarrollo y la utilización de nuevas estrategias o metodologías que contribuyen al desarrollo de la comprensión de textos han demostrado como ventaja que fomentan la independencia del estudiante al momento de estudiar, ya que les entregan destrezas y herramientas que les permiten enfrentar con éxito aprendizajes diversos, además de integrar y construir nuevos significados sobre su propio contexto (citado en Donoso Acuña, 2020, p. 20).

Si bien, la autora no menciona el desarrollo de competencias, su artículo parte del aprendizaje basado en competencias, pues argumenta con frecuencia que las y los estudiantes deben concientizar que el conocimiento se ha de utilizar para la resolución de problemas y no consiste únicamente en acumular o memorizar información (2020, p. 27).

El juego se ha utilizado desde hace siglos a modo de entretenimiento, recreación y diversión, por lo que se realiza de manera voluntaria y con disfrute. Asimismo, permite el desarrollo de habilidades socioafectivas, de concentración, responsabilidad y disciplina, por expresar algunas.

Es así como se considera al juego como una de las estrategias innovadoras que permite el aprendizaje ameno y significativo. “El vocablo castellano ‘juego’ procede etimológicamente del latín *iocus -i* (broma, chanza, gracia, frivolidad, ligereza, pasatiempo, diversión); *ioci*, juegos, diversiones, pasatiempo” (Corominas, 1984, citado en Paredes Ortiz, 2002, p. 15). Zamora Úbeda sostiene que los juegos:

...mejoran la retención de información y la atención de los alumnos, desarrolla habilidades y destrezas; y como pasatiempo promueven la concentración, el entretenimiento, la creatividad y la necesidad de estar informado en ámbitos tanto académicos como culturales, lo que conlleva al desarrollo de la inteligencia... (2010, p. 27).

Como plantea Pérez Cuaces (2022), para lograr la competencia de aprendizaje de vocabulario, se requiere una estructuración didáctica que incorpore “tipo y variedad de juegos donde se combinen los recursos digitales con otros en el ambiente del aula y el entorno escolar; componente colaborativo de los juegos y frecuencia de uso semanal” (p. 875). Es por ello que en esta propuesta se utilizó el juego para que las y los estudiantes memoricen vocabulario técnico derivado del latín de una manera activa y amena.

No se alcanza el nivel de gamificación ya que, siguiendo a Navarro-Mateos, Pérez-López y Femia Marzo (2021), la gamificación es un proceso más complejo que exige estructuración didáctica más elaborada y a largo plazo. Por lo pronto, se emplean las virtudes del juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje no convencional para que las y los estudiantes estimulen algunas cualidades como:

El dominio de sí mismo, la honradez, la seguridad, la atención y concentración hacia la tarea, la reflexión, la búsqueda de alternativas para ganar, el respeto por las reglas del juego, la iniciativa, el sentido común y la solidaridad con los compañeros y, sobre todo, el juego limpio (Lesage Gárriga, 2013, p. 28).

A partir de esta propuesta, al cursar la asignatura Etimologías I, se espera que el alumnado logre la competencia y la memorización amena, así como el interés y motivación por el aprendizaje a través de la estrategia innovadora del juego.

Objetivo

Utilizar el juego como estrategia para la memorización de vocabulario técnico en la asignatura Etimologías I.

Justificación

La asignatura Etimologías I se conforma por contenido meramente teórico, pero la competencia a desarrollar es práctica. Las y los estudiantes deben memorizar los prefijos, sufijos, pseudosufijos, sustantivos y adjetivos para construir el significado de los tecnicismos y lograr la interpretación de textos. El programa solicita estudiar las principales locuciones, lo que conlleva a exigir a las y los estudiantes un arduo proceso mnemotécnico que tiende a ser engorroso, cansado e, incluso, difícil. Además, si la o el docente no enfatiza la utilidad práctica de las etimologías, se complejiza el logro de un compromiso e interés por parte del grupo.

El uso de estrategias innovadoras, entretenidas y divertidas ha demostrado favorecer la memorización de vocabulario y la transformación de la experiencia educativa en amena y significativa. El juego tiende a poseer connotaciones agradables: trabajo colaborativo, deleite, logro de objetivos, esparcimiento, alegría, triunfo, entre otros; pero se suele disociar del ambiente educativo (salvo las clases de acondicionamiento físico).

De acuerdo con Zamora Úbeda (2010): "...el juego es considerado una de las actividades más agradables conocidas hasta el momento, ya que se juega desde tiempos remotos..." (p. 27). Es así como esta propuesta incorpora juegos y sus connotaciones en el curso de Etimologías I para ofrecer una experiencia de aprendizaje amena y con mejores resultados;

Contexto

De acuerdo con la Coordinación del Sistema de Educación Media Superior, el objetivo general del programa educativo del BGU es:

Formar integralmente bachilleres en las dimensiones física, emocional, cognitiva, social y valoral-actitudinal, con competencias para incorporarse en el nivel superior y en el ámbito ocupacional, que respondan a las demandas actuales de un mundo globalizado, contribuyendo al desarrollo de su comunidad con sentido humanista y responsabilidad social (DGDA, 19 de octubre de 2015, párr. 4).

La asignatura Etimologías I forma parte de la malla curricular del BGU. Es de carácter obligatoria y se localiza en el primer semestre. Su actualización ocurrió con la autorización del H. Consejo Universitario de la UADY, durante su transición al MEFI en 2015. A partir de ello, se adecuó el contenido de los programas educativos en favor del desarrollo de competencias genéricas, disciplinares, del campo complementario de formación humana y profesionales (UADY, 2019).

Para la construcción pertinente de la propuesta educativa, y que se encamine al desarrollo de las competencias estipuladas, se examinó la planeación de la asignatura de Etimologías I. Esta otorga cuatro créditos y consta de 64 horas presenciales (HP) y 16 no

presenciales (HNP). Las HP se distribuyen en 44 sesiones con duración de 55 minutos; las HNP se destinan para investigación y trabajo en casa. Se otorgan recursos de apoyo a las y los estudiantes en el aula virtual de Moodle, mismo que también se utiliza para la entrega de evidencias, asignación de calificaciones y realimentaciones. Se conforma por tres unidades que se desglosan a continuación:

1. Importancia de las etimologías latinas.

1.1 Importancia de las etimologías.

1.2 Objeto de estudio.

1.3 Su relación con otras ciencias.

1.4 Características del latín culto y vulgar.

1.5 La familia lingüística indoeuropea.

1.6 El origen del español.

1.7 Cambios que experimentan las palabras.

2. Fonética y vocabulario de los sustantivos latinos.

2.1 El abecedario latino.

2.2 Diferentes tipos de pronunciación en latín.

2.3 Clasificación de las palabras por sus elementos: compuestas, derivadas y parasintéticas.

2.4 Prefijos, sufijos y desinencias latinas.

2.5 Las cinco declinaciones (características generales).

3. Los elementos morfológicos de las palabras.

3.1 Sustantivos.

3.2 Adjetivos.

3.3 Verbos.

3.4 Pronombres.

3.5 Locuciones adverbiales.

En la primera unidad se abordan conceptos generales de la asignatura para ofrecer un primer acercamiento a las y los estudiantes. Se comienza con la reflexión sobre la importancia de estudiar etimologías latinas en el contexto de la formación integral y la relación que tiene con otras ciencias. Esto como antecedente al nuevo contenido para el alumnado, ya que el único referente previo es la asignatura de español que se cursa en el nivel básico. También se estudian temas de lingüística como el latín vulgar y culto, las familias lingüísticas, el origen del español y los cambios en las palabras.

La segunda unidad tiene un acercamiento más delimitado. En primer lugar se aborda el estudio del origen del abecedario latino. Posteriormente, la fonética para conocer los distintos tipos de pronunciación. Finalmente, la clasificación de palabras en compuestas, derivadas y parasintéticas, pues permite que las y los estudiantes comiencen a diferenciar los elementos que contienen las palabras. Este último tema es fundamental para identificar de dónde surgen los vocablos que conforman el español. Los dos temas restantes son elementales para la asignatura: los prefijos, sufijos y desinencias latinas que se necesitan para crear palabras por derivación; y las cinco declinaciones (características generales) como antesala del trabajo arduo que se realiza en la última unidad.

La tercera unidad se compone de los elementos morfológicos de las palabras: sustantivos, adjetivos, verbos y pronombres. Se dedica más sesiones al estudio de los sustantivos, debido a que son los que generan mayor cantidad de vocabulario técnico. Se cierra el curso con las principales locuciones del latín que se utilizan con mayor frecuencia en el español.

Finalmente, la evaluación de la asignatura se divide en dos momentos: proceso (75%) y producto (25%). La primera se obtiene con la realización de las Actividades de Aprendizaje (ADAs), mientras que la evaluación de producto consiste en interpretar un ensayo literario con tecnicismos derivados del vocabulario latino, principalmente artístico y científico.

LA PROPUESTA EDUCATIVA

La propuesta se realizó en la preparatoria del Colegio Teresa de Ávila de Tizimín; una institución privada incorporada a la UADY y, por lo tanto, alineada a los estatutos del BGU. En consideración del aprendizaje basado en competencias y de la formación integral, la planeación didáctica se perfila para desarrollar la competencia general: “Interpreta escritos tomando en cuenta la estructura morfológica de las palabras derivadas del latín, en contextos artísticos, técnicos y científicos” (UADY, 2015, p. 24). A continuación, se muestran algunos ejemplos de actividades de enseñanza y aprendizaje que forman parte de los planes de sesión de la asignatura. Cabe señalar que se agregan algunas evidencias de los juegos.

Actividades

Atínale al morfema basa su nombre en el popular programa de televisión *Atínale al Precio*. El juego consiste en la formación de dos equipos equitativos. En cada ronda compite un representante de cada equipo. En la pantalla se proyecta una pregunta acerca del tema de morfemas; tiene derecho a responder el competidor que presione primero el timbre tipo campana. Si la respuesta es correcta, obtiene un punto para su equipo; de lo contrario, el otro competidor tiene derecho a responder y ganar el punto. Sale victorioso el equipo que acumula la mayor cantidad de puntos.

Figura 1. Imagen explicativa del juego ¡Atínale al morfema!



Nota. Elaboración propia

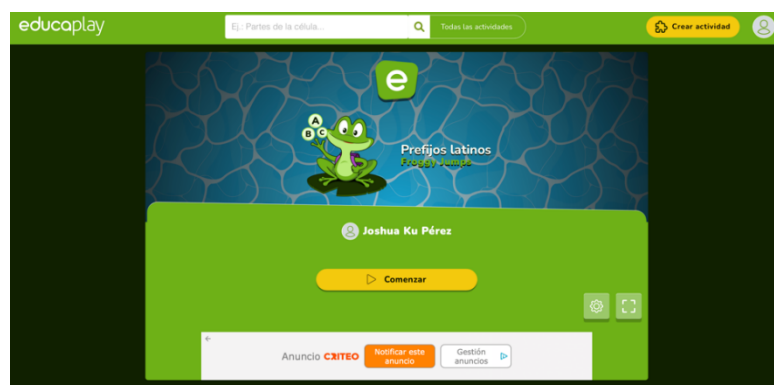
Figura 2. Ejemplo de ejercicio del juego ¡Atínale al morfema!



Nota. Elaboración propia

La siguiente estrategia tiene la estructura de un cuestionario en línea, pero presentado con el entorno gráfico de un videojuego. Se realizó con el software libre *EducaPlay*. El juego proporciona retroalimentación en tiempo real y señala cuál es la respuesta correcta. Se debe responder cada inciso en, máximo, 20 segundos. Al finalizar, se genera una lista con los puntos obtenidos por cada participante.

Figura 3. Juego tipo cuestionario virtual



Nota. Elaboración propia

Figura 4. Ejemplo de pregunta



Nota. Elaboración propia

Otra estrategia implementada en la asignatura es el juego de memorama, también diseñado con el software libre *EducaPlay*. Al igual que en el clásico juego físico, consiste en hacer coincidir pares, en este caso los sufijos con sus significados. El software permite la animación de voltear las cartas, lo cual le da una perspectiva realista. Asimismo, si el par coincide, ambas cartas permanecen descubiertas; de lo contrario, en automático regresan a su posición original. Al igual que en el juego antes descrito, al finalizar se proporciona el progreso de cada participante.

Figura 5. Presentación del memorama de sufijos



Figura 6. Juego de memorama de sufijos



Nota. Elaboración propia

Figura 7. Resultados del juego de memorama de sufijos



Nota. Elaboración propia

La siguiente estrategia es el juego mexicano de lotería, pero en lugar de las estampas icónicas de la cultura mexicana, los tableros se conforman por vocabulario de la segunda declinación latina (nominativo y genitivo). En este caso, cada estudiante tiene la libertad de diseñar su propio tablero, eligiendo 16 sustantivos. El docente es el encargado de *cantar*, es decir, leer en voz alta las tarjetas con todos los sustantivos.

Figura 8. Ejemplo de carta de lotería de declinaciones

Annus, anni	Capillus, capilli	Circus, circi	Cúmulus, cúmuli
Dígitus, dígití	Equus, equi	Fiscus, fisci	Deus, dei
Fumus, fumi	Genius, genii	Humus, humi	Laurus, lauri
Locus, loci	Ludus, ludi	Modus, modi	Rivus, rivi

Nota. Elaboración propia

La siguiente estrategia retoma el juego *Twister*, de allí su nombre: Twister a ciegas. Consiste en que todo el grupo se pone de pie desde su lugar. En la pantalla se dan indicaciones que las y los estudiantes deben seguir. Por ejemplo: coloca tu *manus*, *manus* derecha en tu *caput*, *cápitís* (coloca tu mano derecha en tu cabeza). Cuando todo el grupo lo logre, se muestra la misma frase, pero sustituyendo los sustantivos latinos por el español. De tal modo que las y los estudiantes corroboren si cumplieron con la indicación.

Figura 9. Ejemplo de instrucción de Twister a ciegas: de latín a español



Nota. Elaboración propia

Finalmente, la última estrategia se llama *Cien latinos dijeron*, justo como el programa de televisión. En este caso, el nombre no se refiere a la población latinoamericana que vive en Estados Unidos, sino al vocabulario latino de la cuarta y quinta declinación. El juego requiere que se formen dos equipos equitativos. En cada ronda compete un representante de cada equipo. En la pantalla se proyecta una pregunta acerca del tema de sustantivos. El competidor que presione primero el timbre de campana tiene derecho a responder. Si la respuesta es correcta, obtiene un punto para su equipo; de lo contrario, el otro competidor tiene derecho a responder y ganar el punto. El equipo que acumule la mayor cantidad de puntos gana.

Figura 10. Ejemplo de pregunta y respuesta del juego *Cien latinos dijeron*





Nota. Elaboración propia

CONCLUSIONES

Carmen Navarro-Mateos et al., en *La gamificación en el ámbito educativo español: revisión sistemática* (2021) señalan, basados en Kapp (2012), que la gamificación no debe reducirse a una estructura de recompensas obtenidas por los jugadores. Se limita el potencial de la estrategia, pues solo se enfoca en la motivación extrínseca; lo que corresponder a experiencias de capa fina que repercuten mínimamente en el aprendizaje.

La gamificación debe acompañarse de elementos que permitan la implicación de los participantes: narrativa, misiones y niveles, los cuales contribuyen a que la motivación extrínseca se transforme en motivación intrínseca. Si bien, desde un principio se señaló que la propuesta no llega al nivel de gamificación, es necesario evidenciar que esta propuesta basada en juegos cumple con los elementos de obtención de recompensas, suele tener una narrativa guía y contiene escala de niveles. No obstante, todavía es necesario agregar misiones y diseñar los juegos para que tengan una duración prolongada durante el semestre; es decir, convertir la estrategia del juego en gamificación.

Una de las fortalezas de esta propuesta pedagógica presentada es la creación de conexiones emocionales durante los juegos, principalmente entre los integrantes de cada equipo. A partir de ello, además de alcanzar los objetivos pedagógicos, se propicia la generación de espacios de relación afectiva y reforzamiento de vínculos. Como defienden Navarro-Mateos et al. (2021):

...la conexión emocional a través de una narrativa posee un fuerte componente motivacional e inmersivo, captando la atención del alumnado para desarrollar un aprendizaje en un ambiente agradable y creativo. Todo ello permite convertir el proceso de enseñanza-aprendizaje en un elemento nuevo, atractivo y, en últimas instancias, mucho más efectivo... (2021, p. 508).

Tal como el curso que Luisa Lesage Gárriga impartió en la Universidad de Málaga (en mayo de 2013), donde utilizó diversos juegos para el aprendizaje de las etimologías. Se evidenció que las y los estudiantes se interesaron y motivaron; además de que el ambiente fue agradable y propicio para un mejor aprendizaje.

Se espera que, al finalizar el curso de Etimologías I que se imparte en el primer semestre de la preparatoria del Colegio Teresa de Ávila de Tizimín, las y los estudiantes desarrollen la competencia de interpretar textos con vocabulario técnico procedente del latín. El diseño e incorporación de estos juegos a los planes de sesión como estrategias de

memorización de vocabulario pretende innovar las estrategias de enseñanza y aprendizaje para generar un ambiente más ameno, atractivo, interesante y funcional para la memoria a largo plazo.

Todo lo descrito en esta propuesta se alinea con la idea de Zamora Úbeda sobre la enseñanza de las etimologías: “La enseñanza de las etimologías deben ser eminentemente práctica y promover incesantemente la participación del alumno” (2013, p. 8). Es por ello que también fue favorable que el vocabulario nuevo se relacione con referentes de las y los estudiantes, y se aterrice en contextos identificables y prácticos. Como expresa Márquez (2005):

El proceso de decodificación puede ser entonces muy complicado para el estudiante si no tienen (*sic*) más referencias que el texto que está leyendo, ya que [...] elaboran el conocimiento científico a partir de sus conocimientos previos o cercanos, por lo que una palabra o un concepto lleva a la relación con otros significados y así se va adquiriendo consistencia sobre el significado de los términos que se van construyendo (p. 19).

A través del desarrollo de la propuesta se ha evidenciado que el juego tiene muchas virtudes al emplearse como estrategia de enseñanza y aprendizaje no convencional. Se espera que esta propuesta sea la base que incite a profesores y profesoras de Etimologías para que empleen y diseñen juegos como estrategias de enseñanza y aprendizaje.

Por otra parte, a partir de este escrito pueden desarrollarse futuras investigaciones y propuestas pedagógicas con mayor robustez didáctica para alcanzar el nivel de gamificación. La asignatura Etimologías I, con estos referentes, permitirá el logro de la competencia y la memorización amena, así como el interés y motivación por el aprendizaje; de modo que el alumnado del nivel medio superior egrese con las competencias esperadas que contribuyan a su formación integral.

REFERENCIAS

- Bolívar, A., y Bolívar, M. R. (2011). La didáctica en el núcleo del mejoramiento de los aprendizajes. Entre la agenda clásica y actual de la Didáctica en Perspectiva Educativa. *Formación de Profesores*, 50(2), 3-26.
- Dirección General de Desarrollo Académico [DGDA]. (19 de octubre de 2015). *BGU*. Dirección General de Desarrollo Académico. Coordinación del Sistema de Educación Media Superior. <https://www.csems.uady.mx/new.php?id=30>
- Donoso-Acuña, S. M. (2020). *Etimologías grecolatinas: juegos didácticos y narrativas para la enseñanza y aprendizaje de términos científicos asociados a conceptos de conservación de la biodiversidad y medio ambiente*. Universidad de Concepción. Escuela de Educación.
- Franco-Mariscal, J. (2014). Diseño y evaluación del juego didáctico química con el mundial de Brasil 2014. *Educación Química*, 25(4), 276-283.

- Lesage Gárriga, L. (2013). La enseñanza de etimologías grecolatinas aplicadas al ámbito científico: una experiencia. *Thamyris*, (4), 191-241.
- Martínez Criado, G. (2012). *El juego y el desarrollo infantil*. Octaedro.
- Navarro-Mateos, C., Pérez-López, I., y Femia Marzo, P. (2021). La gamificación en el ámbito educativo español: revisión sistemática. *Retos*, (42), 507-516.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO]. (2018). *Aprendizaje a través del juego. Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia*. UNICEF. For every child. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Pérez Cuaces, Laura A. (2022). Gamificación como estrategia didáctica para la adquisición de vocabulario en inglés en la postpandemia. *Revista de educación MENDIVE*, 20(3), 867-877.
- Puerto-Góngora, A. (Coord.) (2012). *Etimologías grecolatinas* (2ª ed.). Colegio de Bachilleres del estado de Yucatán.
- Puerto-Góngora, J. (2020). *Etimologías grecolatinas I*. Klik. Soluciones educativas.
- Ríos-Ríos, J. (2009). *Jugando a reconocer las raíces griegas y latinas en salud*. El Rosario.
- Salcedo-Barragán, M., y Ortiz-Ocaña, A. (2017). *Currículo. Cómo preparar clases de excelencia*. Ediciones de la U.
- Sandoval-Viramontes, G., y Torres-Tec, C. (2012). *Etimología latina del español. Enfoque de competencias*. Trillas.
- Universidad Autónoma de Yucatán [UADY]. (2019). *Modelo Educativo para la Formación Integral*. UADY.
- UADY. (2012). *Modelo Educativo para la Formación Integral*. UADY.
- UADY. (2015). *Plan de Estudios de Bachillerato General Universitario*. UADY.
- Zamora-Úbreda, Z. (2010). *Método didáctico de la enseñanza de las etimologías grecolatinas* [ponencia]. Congreso nacional de educación, II Congreso nacional UNAM, Managua, Nicaragua.

Identificación de alumnos con altas capacidades como estrategia para incrementar el capital humano de México

Identification of students with high abilities as a strategy to increase Mexico's human capital

Lorena Quintero Gámez¹ y Jorge Sanabria-Z²

¹Tecnológico de Monterrey, México. (lorena.quintero@tec.mx) y ²Tecnológico de Monterrey, México. (Jorge.sanabria@tec.mx)

Cómo citar este artículo:

Quintero-Gámez, L. y Sanabria, J. (2023). Identificación de alumnos con altas capacidades como estrategia para incrementar el capital humano. *Educación y ciencia*, 12(60), 135-144.

Recibido: 04 de octubre de 2023 | Aceptado: 17 de noviembre de 2023 | Publicado: 31 de diciembre de 2023

Resumen

En México la educación ha evolucionado a ser más inclusiva con relación a los alumnos con altas capacidades, quienes requieren especial atención. Padres de familia, psicólogos y docentes se han involucrado en el diagnóstico oportuno de estos alumnos. El objetivo de este artículo es abordar la relevancia de identificar alumnos con altas capacidades como una estrategia para fortalecer el capital humano de un país. Se destaca la importancia de políticas educativas que contemplen la atención específica a estos alumnos. Se exploran las características asociadas a las altas capacidades, incluyendo sus habilidades personales, creatividad e intereses, y las investigaciones realizadas sobre este tema en el país. Además, se examinan los beneficios de una identificación temprana y las posibles soluciones para superar los desafíos asociados con este proceso, así como las razones por las cuales se debe invertir en la educación de esta población para lograr una mejora en el capital humano. En conclusión, se deriva que, aunque existen esfuerzos para identificar alumnos con alta capacidad, no existen ni políticas, ni procedimientos sistemáticos para su identificación oportuna. Las implicaciones para la calidad educativa se discuten a raíz de los resultados.

Palabras claves: altas capacidades; características; capital humano; innovación educativa; educación superior

Abstract

In Mexico, education has evolved to be more inclusive in relation to students with high abilities, who require special attention. Parents, psychologists and teachers have become involved in the early diagnosis of these students. This article's objective is to approach the relevance of identifying students with high abilities as a strategy to strengthen a country's human capital. The importance of educational policies that provide specific attention to these students is highlighted. The characteristics associated with high abilities are explored, including their personal abilities, creativity and interests, and the research carried out on this topic in the country. Furthermore, the benefits of early identification and possible solutions to overcome the challenges associated with this process are examined, as well as the motivations for investing in the education of this population to achieve an