

PROPÓSITOS DEL USO DEL JUEGO EN LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS COMO
LENGUA EXTRANJERA

HERNÁN OCAÑA NARVÁEZ
VICKY REINOSO JOJOA

UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE LINGÜÍSTICA E IDIOMAS
PROGRAMA DE INGLÉS-FRANCÉS
San Juan de Pasto
2003

PROPÓSITOS DEL USO DEL JUEGO EN LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS COMO
LENGUA EXTRANJERA

HERNAN OCAÑA NARVÁEZ
VICKY REINOSO JOJOA

TRABAJO DE GRADO PRESENTADO COMO REQUISITO PARCIAL PARA
OPTAR EL TÍTULO DE LICENCIADO EN LENGUAS MODERNAS INGLÉS
FRANCÉS.

ASESORA:
MAGDA CAICEDO

UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE LINGÜÍSTICA E IDIOMAS
PROGRAMA DE INGLÉS-FRANCÉS
SAN JUAN DE PASTO

2003

NOTA DE ACEPTACIÓN

Firma del presidente del Jurado.

Firma del Jurado

Firma del Jurado

San Juan de Pasto, diciembre 5 de 2003

EL TRES REPRESENTA LA CREACIÓN, PUES ES LA SÍNTESIS DE LAS FUERZAS PRIMARIAS UNIDAS EN ALGO NUEVO:

UNO: GRACIELA, GRACIAS POR TU AMOR MATERNAL Y CONTINUO APOYO.

DOS: JHON, GRACIAS POR ENSEÑARME A CONOCERME.

TRES: VICKY, GRACIAS POR COMPARTIR ESTE PROCESO CONMIGO.

HERNAN OCAÑA NARVÁEZ.

*GRACIAS DIOS POR SER MI COMPAÑERO INCONDICIONAL , Y GRACIAS POR MANIFESTARTE A TRAVÉS DE MIS PADRES QUE SIEMPRE HAN ESTADO CONMIGO
INCLUSO CUANDO SIENTO QUE LES HE FALLADO, GRACIAS TAMBIÉN A MIS HERMANOS QUE TIENEN TANTA PACIENCIA CONMIGO AL IGUAL QUE MI GRAN
AMIGO Y COMPAÑERO HERNAN CON QUIEN TUVE LA DICHA DE REALIZAR ESTE PEQUEÑO TRABAJO.*

VICKY REINOSO JOJOA

AGRADECIMIENTOS

A todas las personas que de una u otra forma contribuyeron a la realización de este trabajo, especialmente a Magda Caicedo nuestra asesora y nuestros evaluadores Helda Hidalgo y Héctor Rosero.

CONTENIDO

	pág.
1. INTRODUCCIÓN AL PROBLEMA	20
1.1 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	21
1.2 PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN	22
1.3 JUSTIFICACIÓN	22
1.4 OBJETIVO GENERAL	22
1.4.1 Objetivos específicos	23
2. REVISIÓN DE LA LITERATURA	24
2.1 EL JUEGO COMO ALGO INÚTIL	27
2.2 EL JUEGO EN EL SALÓN DE CLASE	29
2.2.1 Preparación del juego	29
2.2.1.1 Tiempo de duración	30
2.2.1.2 Nivel de dificultad	30
2.2.1.3 Número de participantes	30
2.2.1.4 Reglas de juego	31
2.2.2 Ejecución del juego	31
2.2.2.1 Disposición	33
2.2.2.2 Nombre del juego	33
2.2.2.3 Breves y claras explicaciones del juego	33
2.2.2.4 Práctica del juego	33

2.2.2.5	Detención del juego	34
2.2.2.6	Correcciones	34
2.2.3	Evaluación del juego	35
2.3	PROPÓSITOS DEL USO DEL JUEGO	37
2.3.1	Identificar errores	38
2.3.2	Desarrollar la habilidad de habla	38
2.3.3	Motivar el aprendizaje de nuevos contenidos	39
2.3.4	Facilitar el aprendizaje de nuevo vocabulario	39
2.3.5	Ser una forma alternativa de evaluación	40
2.3.6	Enseñar reglas gramaticales	41
2.3.7	Desarrollar la habilidad de escucha	41
2.3.8	Permitir una mayor integración	42
2.3.9	Desarrollar la habilidad de escritura	43
2.3.10	Generar una activa participación	44
2.3.11	Desarrollar la habilidad de lectura	44
2.3.12	Desarrollar la capacidad de improvisación	45
2.3.13	Mejorar la pronunciación	45
2.3.14	Ser una importante ayuda didáctica	46
2.4	FUNCIONES DEL JUEGO	47
2.4.1	Función pedagógica	47
2.4.2	Función psicológica	48
2.4.2.1	Desarrollo intelectual	48
2.4.2.2	Desarrollo afectivo	48

2.4.3	Función sociológica	49
2.4.4	Función lingüística	50
2.5	FACTORES INTERNOS	51
2.5.1	Personalidad	52
2.5.2	Toma de riesgo	52
2.5.3	Inhibición	52
2.5.4	Motivación	52
2.5.5	Empatía	53
2.5.6	Nivel de ansiedad	54
2.5.7	Autoestima	54
2.5.8	Actitudes	54
2.5.9	Extroversión	55
2.6	FACTORES EXTERNOS	55
2.6.1	Género	56
2.6.2	Clase social	56
2.6.3	Raza	56
2.6.4	Edad	57
3.	METODOLOGÍA	59
3.1	DISEÑO	59
3.2	SUJETOS	59
3.3	INSTRUMENTOS	60
3.4	PROCEDIMIENTOS	63
3.5	VARIABLES	64

3.6 ANÁLISIS DE DATOS	65
4. RESULTADOS	66
4.1 ANÁLISIS Y RESULTADOS DE LA ENCUESTA APLICADA A LOS PROFESORES	66
4.1.1 Análisis general de los resultados	66
4.1.1.1 Interpretación de las medidas de tendencia central	70
4.1.1.2 Interpretación de las medidas de variabilidad	75
4.1.1.3 Resumen gráfico e interpretación de las medidas de tendencia central y de variabilidad	76
4.1.2 Análisis por enunciado de la encuesta realizada a los profesores	77
4.2 ANÁLISIS DE RESULTADOS DE LA ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES	91
4.2.1 Análisis general de los resultados	91
4.2.2 Análisis por enunciado de la encuesta aplicada a los estudiantes	93
4.2.2.1 Enunciados con un alto nivel de diferencia entre estudiantes y profesores	94
4.2.2.2 Enunciados con el mismo nivel de importancia entre profesores y estudiantes	94
4.2.2.3 Enunciados con nivel cercano de importancia entre estudiantes y docentes	95
5. CONCLUSIONES	98
6. RECOMENDACIONES	101
BIBLIOGRAFÍA	103

LISTA DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1. Resultados de la encuesta de los profesores	68
Tabla 2. Tendencia de actitud	69
Tabla 3. Moda	71
Tabla 4. Mediana	72
Tabla 5. Promedio	74
Tabla 6. Resultados de la encuesta de los estudiantes	92

LISTA DE GRÁFICOS

	Pág.
Gráfico1. Tendencia de actitud de los profesores	70
Gráfico 2. Moda	71
Gráfico 3. Promedio	74
Gráfico 4. Rango	75
Gráfico 5. Resumen gráfico	77
Gráfico 6. Resultados de la segunda encuesta	92

LISTA DE ANEXOS

	Pág.
Anexo A. Solicitud para aplicación de encuesta	107
Anexo B. Respuesta a la solicitud	108
Anexo C. Matriz	110

RESUMEN

El juego es una actividad que tiene un elemento de diversión, un objetivo y reglas. Esta valiosa herramienta metodológica ha venido convirtiéndose en un elemento muy importante en el proceso de enseñanza – aprendizaje del Inglés como lengua extranjera porque los docentes se han dado cuenta que su utilización posee grandes ventajas como: permitir una mejor integración entre los estudiantes, generar una activa participación, permitir el desarrollo de las habilidades de escucha, escritura, lectura y habla, desarrollar la capacidad de improvisación, contribuir en el mejoramiento de la pronunciación, permitir el aprendizaje de nuevos contenidos, ser una importante ayuda didáctica, facilitar el aprendizaje de nuevo vocabulario, permitir la identificación de los errores que cometen más comúnmente los estudiantes, ser una forma alternativa de evaluación y facilitar la enseñanza de reglas gramaticales.

El juego posee cuatro funciones principales que son: función lingüística, sociológica, pedagógica y psicológica, las cuales permiten que el docente tenga un mayor conocimiento de las implicaciones de la aplicación de los juegos en el aprendizaje del Inglés como lengua extranjera.

Finalmente, es importante destacar que en el uso del juego se tiene en cuenta tanto los factores internos como externos que influyen en el proceso de enseñanza – aprendizaje del Inglés como lengua extranjera, a través de los cuales, los docentes tiene la posibilidad de conocer a sus estudiantes tanto psicológica como sociológicamente.

ABSTRACT

The game is an activity that has one fun element, an objective and rules. This valious methodological tool has become in a very important element in the process of the teaching – learning of English as a foreign language because the teachers have realized that its utilization has a big advantage such as: to let better integration among the students, to generate an active participation, to let the development of the skills of listening, writing, reading and speaking, to develop the capacity of improvisation, to contribute in the improvement of the pronunciation, to let the learning of new contents, to be an important didactics aid, to let the learning of new vocabulary, to let the identification of the mistakes that students occur more commonly, to be an alternative way of evaluation and to facilitate the teaching of grammatical rules.

The game has four principal functions that are: linguistics, sociological, pedagogical and psychological which let that the teachers have major knowledge of the implications of the applications of the games in the learning of English as a foreign language.

Finally, it is important to highlight that in the use of the game it is had into account as the internal factor as the external factors that influence in the process of teaching – learning of English as a foreign language by means of the which the

teachers have the possibility to know their students as psychologically as sociologically.

INTRODUCCIÓN

El poco conocimiento que sobre el juego se posee ha hecho que esta valiosa herramienta haya sido circunscrita a espacios demasiado limitados y al mismo tiempo se ha menospreciado el verdadero valor que este tiene. Por ello se hace indispensable hacer un estudio minucioso del juego, sus funciones, sus propósitos, el por qué, el para qué, el cómo, el cuándo y el dónde de su uso para dar una nueva perspectiva de su utilización en la enseñanza – aprendizaje del Inglés como lengua extranjera.

1. INTRODUCCIÓN AL PROBLEMA.

Como estudiantes de idiomas y después de haber realizado observaciones de clase en diferentes instituciones públicas diurnas de la ciudad de Pasto, y ahora como profesores, hemos visto la necesidad de analizar una estrategia de vital importancia en el aprendizaje de una lengua extranjera como lo es el juego, que de acuerdo con Hadfield ¹ “es una actividad con reglas, un objetivo y un elemento de diversión” Teniendo en cuenta lo anteriormente mencionado podemos decir que el propósito del presente estudio es poner de manifiesto la utilidad que los profesores de Inglés pueden dar al juego en sus clases como una herramienta facilitadora del proceso de enseñanza–aprendizaje de una lengua extranjera, ello debido a que muchos docentes de esta asignatura usan los juegos de manera indiscriminada, es decir, que por una parte no tienen en cuenta las funciones que el juego desempeña (psicológica, sociológica, pedagógica) y por otra parte no emplean el juego de forma metódica ya sea para desarrollar alguna de las habilidades del lenguaje, reforzar temáticas estudiadas, introducir nuevos elementos de estudio, etc.

¹ HADFIELD, Jill. Intermediated communication games. Edinburgh: Longman, 1990. p. v

1.1 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

La mayor parte de los profesores de Inglés de los colegios públicos diurnos de esta ciudad a quienes tuvimos la posibilidad de observar en sus clases e igualmente nuestros profesores de bachillerato, hacen un uso bastante limitado del juego como herramienta metodológica de enseñanza-aprendizaje del Inglés como lengua extranjera. Para nosotros ha sido claro apreciar que el juego tiende a ser circunscrito a ciertas actividades o a ser utilizado con determinados propósitos que por lo general se limitan al cambio de temática, distencionar el ambiente o ganarse el interés de los estudiantes.

De acuerdo a nuestro criterio, el poco conocimiento acerca de la utilización, implicaciones y resultados que conlleva la implementación del juego, es el factor fundamental que ha incidido en que este recurso didáctico no haya adquirido un mayor y mejor grado de uso dentro de las clases de Inglés, pues si bien algunos profesores de manera empírica emplean el juego para evitar la monotonía o para permitir que los estudiantes interactúen de forma más activa, se desconoce el valor psicológico y sociológico inmerso en los dos procesos anteriormente mencionados, con cuyo conocimiento de causa podrían obtenerse mejores resultados puesto que concientizan al profesor sobre lo que va a hacer, cómo va a hacerlo y lo que va a conseguir con ello.

1.2 PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿Cuál es el propósito que buscan los profesores de Inglés de los colegios diurnos públicos de la ciudad de Pasto al utilizar el juego durante sus clases?

1.3 JUSTIFICACIÓN

Con la realización de la presente investigación tenemos la posibilidad de observar cómo esta siendo utilizado el juego didáctico y cuáles son sus propósitos y al mismo tiempo dar una nueva perspectiva de su uso, para que los profesores tengan mayor conciencia del qué, del porqué, del cómo y del para qué de éste en el salón de clase.

Además nos permite adquirir una mayor información del juego, de sus funciones, de su importancia y de su necesidad práctica, con lo cual abrimos un sendero importante de replanteamiento y de reafirmación de su utilidad, que aunque es conocida, pareciera no ser aún comprendida.

1.4 OBJETIVO GENERAL

Determinar los propósitos que buscan los profesores de Inglés de los colegios públicos diurnos de Pasto, al utilizar los juegos durante sus clases de Inglés.

1.4.1 Objetivos específicos

- Determinar el propósito del uso del juego en la clase de Inglés como lengua extranjera según el género del docente.
- Determinar el propósito del uso del juego en la clase de Inglés como lengua extranjera según el nivel educativo.
- Determinar el propósito del uso del juego en la clase de Inglés como lengua extranjera según la edad del docente.

2. REVISIÓN DE LA LITERATURA

En primera instancia, es para nosotros importante destacar la creciente relevancia que ha venido adquiriendo el juego en el proceso de aprendizaje formal e informal del ser humano, ya que según importantes especialistas en el uso del juego como Turner ², el juego es una actividad vital en el desarrollo normal del individuo, puesto que por medio de éste la persona tiene un aprendizaje significativo, pues el conocimiento que adquiere, lo obtiene de su propia experiencia, además según Newson ³ “el juego es una actividad infinitamente flexible que nos brinda la oportunidad de ampliar y reorientar tanto la mente como el espíritu”, abriendo ante nosotros un nuevo panorama del proceso de aprendizaje y la forma en la cual el juego se encuentra inmerso en él como un elemento activo.

Según Oppenheim ⁴ los juegos son un antídoto contra la pasividad, pues ofrecen ideas vivas y formas concretas para que las personas disfruten del tiempo que pasan juntas, además “el juego tiene un gran valor a lo largo de toda nuestra vida; los juegos en que participamos cambian a medida que nos hacemos adultos, pero en cada una de las fases de nuestra vida nos proporcionan beneficios físicos,

² TURNER, Judy. Juegos creativos. Buenos Aires: Médica Panamericana, 1978. p.6

³ NEWSON, John y NEWSON, Elizabeth. Juegos y objetos para jugar. Barcelona: CEAC, 1979. p.13

⁴ OPPENHEIM, Joanne. Los juego infantiles. Colombia: Martínez Roca S.A., 1990. p.15

mentales y emocionales”, es decir, tomando las palabras de Jaulín ⁵ “¡no hay un espacio y momentos específicos para jugar! ¡jugar no es una práctica propia de la infancia!”. Además como lo dice Rieder ⁶ los juegos bien realizados “no solo fomentan el desarrollo del cuerpo y de sus facultades, sino que incluyen una psicohigiene natural que beneficia tanto al individuo como a la comunidad.”

Hasta este punto hemos hablado de la importancia y bondades del juego en el proceso de aprendizaje del ser humano; ahora nos parece necesario hablar de la vital influencia que el juego ejerce en el proceso de enseñanza - aprendizaje del Inglés como lengua extranjera.

Muchos docentes se han dado cuenta que el uso del juego permite realizar las clases de manera dinámica y evitar la monotonía, incentivar a los estudiantes cuando han hecho un buen trabajo durante las clases, según Mora ⁷ ayuda a “promover la socialización, el trabajo en grupo y los valores”, y de acuerdo con lo que afirma Schultz ⁸ permite “que los estudiantes paren de pensar en el lenguaje y comiencen a usarlo en forma natural y espontánea en el salón de clase”, además

⁵ JAULIN, Robert. Juegos y juguetes. México: Siglo Veintiuno, 1981. p.20

⁶ RIEDER, Hermann y FLOSDORF, PETER. Deportes y juegos en grupos. Friburgo: Kapelusz S.A., 1970. p. 10.

⁷ MORA, Raúl Alberto. Games in the classroom: More than just having fun. En: How. Pasto. Asocopi. (2001); p. 77.

⁸ SCHULTZ, Matthew y FISHER, Alan. Games for all reasons. Massachusetts: Addison Wesley Publishing Company, 1988. p. 81.

hace que los estudiantes se encuentren motivados a la hora de trabajar en cualquiera de las habilidades del lenguaje y sobre todo rompe con el viejo esquema de que una clase sólo es buena si está enmarcada dentro de las metodologías tradicionales donde el juego es visto con displicencia y si se lo utiliza es simplemente para pasar el tiempo.

Teniendo en cuenta lo anteriormente mencionado y tomando algunas palabras de Hadfield ⁹ podemos decir que el juego es una actividad que genera recreación, que busca alcanzar un objetivo predeterminado y que posee unas normas o reglas para ser puesto en ejecución. Es claro anotar que un profesor que sepa utilizar en forma conveniente los juegos tiene en sus manos un importante elemento facilitador del proceso de enseñanza y aprendizaje de una lengua extranjera, ya que crea una atmósfera propicia para el aprendizaje, genera un importante grado de motivación entre los estudiantes, permite que ellos centren su interés en las temáticas desarrolladas en clase y hace que los estudiantes sientan gusto por aprender Inglés.

Según Rieder ¹⁰ el juego permite cambiar el orden rigurosos establecido en la clase, por uno donde el individuo tiene mayor libertad para actuar, donde trasciende las limitaciones establecidas por clases de 45 minutos y donde se siente cómodo y tranquilo para avanzar en su proceso de aprendizaje

⁹ HADFIELD, Op.cit., p. vi.

¹⁰ RIEDER, Op. cit., p. 11

Además según Newson ¹¹ “si se desea conservar y poner a disposición del niño la cualidad lúdica del juego, es necesario que el adulto comprenda que su papel es el de *invitar* y no el de *imponer*. Si esto se olvida debido a la ansiedad para lograr que el niño ejecute una determinada tarea o culmine una etapa en su desarrollo, se pierde la cualidad lúdica y la actividad se convierte en una inútil pesadilla.”

2.1 EL JUEGO COMO ALGO INÚTIL

El juego posee como una de sus características inherentes el generar diversión, lo cual contribuye a aminorar el nivel de estrés de los estudiantes, a tener una atmósfera de clase más relajada y tranquila y a permitir que los estudiantes sientan que aprender no tiene que ser un proceso tortuoso ni monótono sino que por el contrario se sientan alegres de acercarse al conocimiento de nuevos tópicos; sin embargo como lo dice Deesri ¹² muchos docentes piensan que los juegos son una pérdida de tiempo y prefieren no usarlos en sus clases, o como lo dice Oppenheim ¹³ las personas adultas tienden a ver al juego como “algo que se hace una vez terminado el trabajo, una actividad de la que se disfruta el fin de semana y las vacaciones, algo que le hace sentir culpable si lo practica durante demasiado tiempo o con excesiva seriedad o algo demasiado infantil para

¹¹ NEWSON, Op. cit., p. 195.

¹² DEESRI, Angkana. Internet: [http://: Games in ESL and EFL class. Iteslj.org](http://Games in ESL and EFL class. Iteslj.org).

¹³ OPPENHEIM, Op. cit., p. 13.

convertirlo en una parte importante de su vida”; esto nos permite apreciar que el juego ha sido circunscrito a determinados espacios que en la práctica muestran ser bastante limitados y que aunque es claro que las actividades lúdicas además de generar diversión nos proporcionan un aprendizaje preferimos mantenerlas en el sótano y tan sólo sacarlas de allí cuando no hay otras cosas que hacer.

Según Oppenheim ¹⁴ “se intenta inducir a los niños a leer antes de que aprendan a hablar, a nadar antes de saber andar, a reconocer a Picasso antes de saber pintar y a tocar el violín antes de saber nada de música”, es decir, que los docentes están tan preocupados por introducir lecciones formales y currículos estandarizados que se les olvida que la teoría surge de la práctica y que precisamente la práctica predominante en el niño es el juego.

Por otra parte según Jaulín ¹⁵ muchas personas consideran que el juego es aceptable solamente en el mundo feérico de la infancia, en la necesidad de evasión de los niños y en las fantasías de una edad socialmente irresponsable, ignorando el sentir del niño, pues el no pide vivir en las nubes ni anda en la búsqueda de lo irreal sino que por el contrario busca apreciar, conocer y comprender la realidad y como lo dice Ponce de León ¹⁶, el juego “le permite al

¹⁴ OPPENHEIM, Op. cit., p. 15.

¹⁵ JAULIN, Op. cit., p. 20.

¹⁶ POENCE DE LEON, Ana, GARGALLO, Esther y otros. Reciclo construyo, juego y me divierto. Madrid: CCS, 1999. p. 20.

niño entrar en contacto con sus iguales y conocer a las personas que lo rodean, facilita el aprendizaje de normas de conducta y el desarrollo de comportamientos socialmente aceptados.”

2.2 EL JUEGO EN EL SALÓN DE CLASE

Según Pavey ¹⁷ “toda actividad lúdica debe contar con unos elementos básicos, aunque sean tan escuetos, como una simple pizarra, unas cuentas y un tema a tratar”, es decir, que para poner en práctica un juego no es necesario invertir mucho dinero más si es importante introducir mucha imaginación y creatividad para aprovechar los diferentes recursos que estén al alcance del docente.

Según Mora ¹⁸ es importante tener en cuenta 3 etapas en la realización de cualquier juego:

2.2.1 Preparación del juego. Es indispensable preparar el juego, mirar las estructuras gramaticales, lexicales o culturales que van a ser incluidas, debe tenerse en claro cual es el propósito que se persigue con la aplicación del juego, además según Anzola ¹⁹ “todo juego que se pretende enseñar debe ser bien

¹⁷ PAVEY, Don. Juegos de expression plástica. Barcelona: CEAC S.A., 1982. p. 49

¹⁸ MORA, Op. cit., p. 80.

¹⁹ ANZOLA, Gabriel y WILLIS, Gilma. Juegos infantiles y predeportivos. Bogotá: Consorcio S.A., 1940. p. 26.

conocido por el maestro”, también es importante adaptar el juego a las condiciones específicas del grupo de estudiantes al cual va dirigido, teniendo en cuenta el tiempo de duración, el nivel de dificultad, el número de participantes y las reglas de juego, para que cuando vaya a ser puesto en práctica, se hayan tenido en cuenta hasta los más mínimos detalles.

2.2.1.1 Tiempo de duración. El tiempo para la ejecución del juego no debe ser tan corto que tenga que realizarse a la carrera, ni tan largo que aburra a los participantes, y puede variar de acuerdo a las condiciones particulares del salón de clase y al criterio del docente. Según Anzola²⁰ “hay que evitar que los niños se cansen física, emocional o mentalmente.”

2.2.1.2 Nivel de dificultad. Según Oppenheim²¹ “los niños no tardan en aburrirse y distraerse por las cosas que no cambian”, por lo cual es necesario ir aumentando progresivamente el nivel de exigencia del juego, además hay que evitar que la actividad lúdica sea tan difícil que frustre al estudiante o tan fácil que le haga perder el interés.

2.2.1.3 Número de participantes. Según Anzola²² debe asignarse “para cada juego el mayor número de jugadores posibles, ya que el beneficio debe ser

²⁰ ANZOLA, Op. cit., p. 37.

²¹ OPPENHEIM, Op. cit., p. 29.

general”, y además si es necesario hay que romper el plan de organización del juego ampliando el campo de acción e interacción de los estudiantes, aunque hay que tener en cuenta que hay una gran variedad de juegos y que cada uno de ellos tiene su propia organización interna y mientras algunos pueden variar en la composición numérica de los participantes, otros tienen una organización más restringida. No obstante, es importante anotar que el docente es quien decide como el juego debe realizarse, pues él es quien conoce las necesidades, fortalezas y falencias de sus estudiantes y con base en ello sabe como debe hacerse la adaptación del juego.

2.2.1.4 Reglas de juego. Las reglas de juego son vitales a la hora de poner en práctica cualquier tipo de actividad pues contribuyen a que se cumplan los objetivos trazados y ayudan a orientar el desarrollo mismo del proceso en forma armónica. Según Newson ²³ “cuando las reglas han sido burladas o desobedecidas, los participantes saben que el juego ha terminado”.

Según Anzola ²⁴ es importante evitar explicaciones que sean muy largas porque generan la pérdida del interés de los estudiantes y además Deesri ²⁵ dice que es

²² ANZOLA, Op. cit., p. 14.

²³ NEWSON, Op. cit., p. 26.

²⁴ ANZOLA, Op. cit., p. 32.

²⁵ DEESRI, Op. cit., p. 3.

necesario que las reglas sean claras y concisas para procurar que se cumpla el propósito del juego y se alcancen los resultados esperados.

2.2.2 Ejecución del juego. Según Mora ²⁶ es necesario “poner mucha atención al uso de la lengua a través del juego”, pues ello contribuye a detectar el uso adecuado o inadecuado del Inglés, los errores que se cometen con mayor frecuencia tanto en gramática, ortografía, pronunciación, etc., los temas que requieren ser reforzados, las estructuras que necesitan de mayor cantidad de ejercicios, el vocabulario que se hace indispensable para la comunicación, el grado de integración de los estudiantes, etc. Según Pavey ²⁷ “durante los juegos uno no debe incomodar o molestar a los demás participantes, ni herir sus sentimientos sino <tratar de complacerles a ellos tanto como a uno mismo> respondiendo con cortesía cuando nos molesten sin intención.”

Según Oppenheim ²⁸ para el desarrollo adecuado de los juegos debe “proporcionarse un ambiente estimulante, una parte proviene de la persona y otra de los materiales didácticos”, por tanto el docente tiene que poseer una gran disposición para el juego, un adecuado estado de ánimo, claridad conceptual y práctica de lo que va a hacer e invitar con entusiasmo a los estudiantes a jugar,

²⁶ MORA, Op. cit., p. 80.

²⁷ PAVEY, Op. cit., p. 19.

²⁸ OPPENHEIM, Op. cit., p. 29.

para que esa energía que le imprime a la actividad lúdica permita que ella se realice exitosamente.

Según Anzola ²⁹ para poner en práctica un juego hay que tener en cuenta:

2.2.2.1 Disposición. Observar el estado de ánimo de los estudiantes con el fin de obtener no sólo el propósito previsto del juego sino también para llegarle al estudiante, es decir, en el caso de que el estudiante no tenga ánimo de jugar, es necesario despertarle este interés, y si por el contrario está muy ansioso por jugar hay que mantener ese grado de excitación por el juego.

2.2.2.2 Nombre del juego. Todo juego tiene un nombre y en ocasiones éste es alusivo al propósito lo cual genera predisposición por parte de los estudiantes lo cual significa que resulta mejor no decir el nombre del juego al inicio para evitar cualquier tipo de predisposición.

2.2.2.3 Breves y claras explicaciones. Generalmente para explicar de que se trata el juego se dan instrucciones por parte del profesor y usualmente él actúa como si estuviera llevando a cabo el juego y a veces es bueno designar a un grupo pequeño para que lo practique, pues ello permite que todos los estudiantes lo entiendan y luego se hace extensivo a todo el grupo.

²⁹ ANZOLA, Op. cit., p. 11.

2.2.2.4 Práctica del juego. Se procede a jugar, el maestro puede hacer de orientador o director para corregir los errores y evitar los problemas iniciales; luego puede dejar la responsabilidad del desarrollo del juego en los estudiantes, pues como lo dice Newson ³⁰ a medida que los niños adquieren mayores aptitudes prescinden cada vez más de la participación de los adultos, quienes “pasan de la intervención física a la indicación verbal.”

2.2.2.5 Detención del juego. Según Anzola ³¹ hay que evitar que “ciertos jugadores monopolicen el juego”; cuando se sale de control es importante que el docente intervenga para corregir las anomalías que se estén presentando, al igual que cuando los jugadores estén haciendo trampa, porque esto no permite que los objetivos del juego se cumplan a cabalidad.

2.2.2.6 Correcciones. Hacerlas de la manera más prudente posible, evitando señalar demasiado a los malos jugadores para que no se desanimen ni sus compañeros se burlen de ellos, también se puede esperar a que el juego termine para hacer las correcciones pertinentes.

³⁰ NEWSON, Op. cit., p. 194.

³¹ ANZOLA, Op. cit., p. 17.

Según Pavey ³² “realizando un <juego limpio> y teniendo una actitud adecuada, el perdedor puede incluso experimentar simpatía por el ganador, en lugar de envidia”, lo cual muestra que cuando un juego es puesto en ejecución debe fomentar el respeto, la honestidad, la solidaridad y la integración entre los estudiantes, forjando en ellos lazos de amistad y compañerismo y como lo dice Leif ³³ “aprender en clase, a combatir lealmente, a triunfar sin vanidad, a perder sin rencor, a respetar al adversario, a reconocer llagado el caso, sin adulonería y sin envidia su superioridad, y en fin, apreciarse sin subestimarse ni sobrestimarse”.

2.2.3 Evaluación del juego. Debe examinarse con cuidado el resultado obtenido con el juego, si fue o no posible alcanzar los objetivos propuestos, que dificultades se presentaron, que aspectos positivos y negativos salen a relucir después del trabajo, etc. Según Anzola ³⁴ es recomendable llevar “un record de los juegos enseñados, y de ser posible con anotaciones claras de aquellos que verdaderamente despertaron entusiasmo. A aquellos que no llegaron a interesar mucho es menester buscarles nueva organización para aumentar el material de trabajo”; esto nos demuestra que el docente no simplemente debe decir tal o cual juego no sirve, sino que un análisis concienzudo debe ser capaz de extraer el mayor aprendizaje tanto de los triunfos como de los fracasos, para que tal

³² PAVEY, Op. cit., p. 22.

³³ LEIF, Joseph y BRUNELLE, Lucien. La verdadera naturaleza del juego. Buenos Aires : Kapelusz, 1978. p. 80.

³⁴ ANZOLA, Op. cit., p. 30.

conocimiento entre a ampliar su experiencia laboral y a enriquecer la metodología de su trabajo.

Cuando tengamos éxito en la realización de un juego debemos preguntarnos por qué tuvimos éxito para que volvamos a tenerlo, y cuando fracasemos con un juego o el resultado obtenido con él no sea el mejor también debemos preguntarnos por qué fallamos para que analicemos, estudiemos y comprendamos los errores que cometimos o los factores que influyeron negativamente en el desarrollo del juego y no permitamos que vuelvan a presentarse.

Según Hadfield ³⁵ el juego “ sirve como una herramienta de diagnóstico para el profesor, quien puede notar áreas de dificultad y tomar las acciones remediales apropiadas”, es claro que si después de aplicar un juego se hace un balance de los resultados finales se puede llegar a importantes conclusiones de tipo pedagógico, puesto que el profesor ha evidenciado en la práctica las ventajas y desventajas de la aplicación de una actividad lúdica y ahora no depende simplemente de un concepto tomado de un libro o de una teoría esbozada por alguien sino que su misma praxis le permitirá ahondar en el conocimiento del juego y de la forma más adecuada de usarlo.

³⁵ HADFIELD, Op. cit., p. v.

El docente nunca debe rendirse ante un primer impase, por el contrario, como lo dice Rieder ³⁶ “es necesario planear con mayor esmero las clases futuras y obtener nuevas ideas mediante la ayuda de literatura especializada”, pues de esta manera existe una amplia posibilidad de que los resultados posteriores sean mejores, ya que a medida que se ahonda en el entendimiento de un determinado tópico hay mayor claridad teórica y práctica lo cual redundará en pro del alcance de los objetivos propuestos.

2.3 PROPÓSITOS DEL USO DEL JUEGO

Si no se tiene en cuenta los propósitos que el juego desempeña, y si como lo dice Pavey ³⁷ se emplean “juegos con táctica pero carentes de estrategia, es decir, carentes de intencionalidad consciente o premeditación”, los juegos van a continuar siendo vistos como un simple pasatiempo y como lo dice Mora ³⁸ “los estudiantes nunca los verán como actividades de aprendizaje valiosas, sino como una forma de evitar el trabajo serio”.

Newson ³⁹ dice que el análisis, la planificación y la intencionalidad en el juego pueden aumentar el interés y el placer tanto de quien propone el juego como de

³⁶ RIEDER, Op. cit., p. 15.

³⁷ PAVEY, Op. cit., p. 23.

³⁸ MORA, Op. cit., p. 77.

³⁹ NEWSON, Op. cit., p. 194.

quienes lo ejecutan, abriendo nuevas perspectivas en la relación profesor – estudiante.

Es claro que el profesor de Inglés tiene la posibilidad de desarrollar sus clases empleando diferentes metodologías y estrategias, dentro de las cuales el juego es una importante alternativa, ya que puede ser utilizado con diferentes propósitos como: introducir nuevo vocabulario, revisar lecciones anteriormente estudiadas, evaluar temáticas vistas en clase, generar mayor integración entre los estudiantes, desarrollar las habilidades de escucha, habla, escritura y lectura, generar una activa participación, mejorar la pronunciación, desarrollar la capacidad de improvisación, motivar el aprendizaje de nuevos contenidos, enseñar reglas gramaticales e identificar los errores que más comúnmente cometen los estudiantes.

2.3.1 Identificar errores. Según Hadfield ⁴⁰ el profesor debe actuar como un monitor en el juego, desplazándose de grupo en grupo, supliendo algunas necesidades de lenguaje, notando los errores que más comúnmente cometen los estudiantes sin interrumpirlos o corregirlos pues esto impide que ellos se expresen con fluidez y hace que la atmósfera de clase se torne tensa; según este autor “es una buena idea llevar papel y lápiz y anotar los errores persistentes o áreas de dificultad”, para que en un momento o sesión posterior se aclaren tales falencias y

⁴⁰ HADFIELD, Op. cit., p. vii.

los estudiantes puedan avanzar en la comprensión de las temáticas en las cuales tenían mayores problemas.

2.3.2 Desarrollar la habilidad de habla: Según Hadfield ⁴¹ los juegos “proveen una oportunidad para la práctica extensiva del lenguaje y ofrecen un contexto en el cual la lengua es usada significativamente”, además según Mora ⁴² “los juegos crean el espacio para un uso más natural de la lengua extranjera ya que todos los participantes necesitan usarla si quieren jugar bien; con lo anterior observamos que el juego proporciona oportunidades bastante útiles para que los estudiantes hablen en Inglés y de este modo vayan perdiendo el temor a expresarse, a participar, y al mismo tiempo sientan la necesidad de practicar el idioma, pues se convierte en una herramienta básica para una adecuada interacción en el salón de clase.

2.3.3 Motivar el aprendizaje de nuevos contenidos. Según Pavey ⁴³ el juego “debe divertir a todos los jugadores y ser capaz de motivarlos a aprender muchos datos”, además debe permitir que el estudiante se acerque a nuevos tópicos de estudio, y como lo dice Ponce de León ⁴⁴ contribuya a “dirigir y mantener su atención sobre los contenidos de aprendizaje por más tiempo”, lo cual permite que

⁴¹ Ibid. p. vii.

⁴² MORA, Op. cit., p. 78.

⁴³ PAVEY, Op. cit., p. 61.

⁴⁴ PONCE DE LEÓN, Op. cit., p. 19.

el estudiante pueda abarcar una mayor cantidad de temáticas haciendo que su conocimiento se amplíe.

2.3.4 Facilitar el aprendizaje de nuevo vocabulario. A través de los juegos los estudiantes tienen la posibilidad de aprender una gran cantidad de vocabulario, pues como lo dice Ur⁴⁵ “los estudiantes no están limitados a la clase de lenguaje usado por los aprendices en el salón de clase: ellos pueden ser tenderos o espías, abuelos o niños, figuras de autoridad o subordinados... el lenguaje puede variar correspondiendo a varios parámetros”. Además según Deesri ⁴⁶ con los juegos los estudiantes “adquieren nuevo vocabulario junto con su ortografía y pronunciación”. Hay que tener en cuenta que las actividades lúdicas permiten que los estudiantes aprendan el vocabulario que ellos necesitan para comunicarse y no sólo las listas de palabras que aparecen en los libros, por lo cual tienen un aprendizaje significativo que les permite recordar con mayor facilidad el vocabulario aprendido por sí mismos.

2.3.5 Ser una forma alternativa de evaluación. Según Schultz ⁴⁷ “el estrés es el mayor obstáculo en el proceso de aprendizaje de una lengua. Este proceso por su naturaleza hace que a medida que el tiempo pase el estrés se produzca. Los estudiantes están repetidamente forzados a enfrentarse a formas lingüísticas

⁴⁵ UR, Penny. Discussion that work. Cambridge: Cambridge University Press, 1981. p. 9.

⁴⁶ DEESRI, Op. cit., p. 2.

⁴⁷ SCHULTZ, Op. cit., p. vii.

extrañas y a medida que su maestría de la lengua avanza, a una cultura extraña”, por lo cual experimentan un alto grado de tensión a la hora de ser evaluados. Este problema puede ser reducido mediante actividades que generen relajamiento y distensión y que al mismo tiempo sirvan para valorar el grado de comprensión y aprendizaje del Inglés, tales actividades no necesitan adquirir el carácter de una rigurosa evaluación estandarizada, porque si se piensa con lógica lo que se necesita es saber si los estudiantes han interiorizado o no el conocimiento y para ello la aplicación de juegos evaluativos puede ser de gran ayuda.

2.3.6 Enseñar reglas gramaticales. Según Deesri ⁴⁸ mediante los juegos los estudiantes “aprenden una regla gramatical y tienen la oportunidad de usarla”, además dice que “los juegos pueden contribuir en las habilidades de los estudiantes si están incorporados dentro del salón, particularmente si ellos son usados para reforzar o introducir una regla o estructura gramatical.

2.3.7 Permitir una mayor integración de los estudiantes. Al hacer uso del juego con el propósito de obtener una mejor integración entre los estudiantes el profesor puede realizar juegos de grupo y de acuerdo con Cirigliano ⁴⁹ “ Los grupos se caracterizan por tener una estructura interior es decir que existen funciones mínimas verificables o roles también verificables que deben ser desempeñados...

⁴⁸ DEESRI, Op. cit., p. 4.

⁴⁹ CIRIGLIANO, Gustavo y VILLAVERDE, Anibal. Dinámica de grupos y educación. Buenos Aires: Hvmantas, 1971. p. 43.

Los grupos tienen o buscan una forma interior, una estructura más o menos clara de relaciones formales entre sus miembros... No hay grupo que pueda operar sino crea una mínima organización interna“.

Además la integración de los estudiantes puede llegar a ser mejor si se concibe al grupo como lo afirma Cirigliano:

-El grupo no es una suma de miembros; es una estructura que emerge de la interacción de los individuos y que induce ella misma cambios en los individuos.

- La interacción psicosocial está en la base de la evolución de los grupos y de sus movimientos; dicho de otro modo, entre los individuos que forman el grupo se producen múltiples fenómenos (atracción, repulsión, tensión, compulsión, integración. etc) : las corrientes que se establecen entre los elementos del grupo y entre los elementos y el grupo, determinan un movimiento, una dinámica que proyecta en cierto modo el grupo hacia delante, como si poseyera la facultad de crear su propio movimiento...

- La evolución dinámica del grupo cuenta con un espacio que es el lugar de interacción y que al final resulta ser un campo de fuerza social.⁵⁰

2.3.8 Generar una participación activa. Teniendo en cuenta que una de las características del juego es que tiene una meta que debe ser lograda por los participantes del mismo y sin importar que el juego se realice a nivel individual o grupal, además de que éste también puede ser competitivo o de solución de un problema todos quieren ganar y esas mismas ganas de ganar hace que los estudiantes incrementen su participación en clase porque es una forma de manifestar, descubrir y mejorar sus diversas habilidades. Para nosotros lo más

⁵⁰ CIRIGLIANO, Op. cit., p. 65

importante de esta participación es que parte de su propia iniciativa y no bajo presión como ocurre generalmente en las clases de tipo tradicional y de acuerdo con Jaulín ⁵¹ “la extensión del interés , la atención en el aprendizaje, la capacidad de asimilar nuevas habilidades revelan en los niños un deseo consecuente de tomar parte activa y responsable en el mundo que los rodea”.

2.3.9 Desarrollar la habilidad de escucha del estudiante. El juego es una herramienta útil para desarrollar la habilidad de escucha porque necesariamente todos los participantes del juego deben escuchar con atención las instrucciones para así comprender de qué se trata, cómo se debe desarrollar y a dónde deben llegar ; además hay juegos en los que el propósito en específico es desarrollar la escucha como por ejemplo- Simón dice o el Rey manda- con los cuales fácilmente se puede verificar si los estudiantes que participan en el juego entendieron o no, porque inmediatamente después de que quien dirige el juego habla los estudiantes actúan, es decir hacen inmediatamente lo que quien dirige el juego ha dicho.

Teniendo en cuenta que se trata de desarrollar la habilidad de escucha en el aprendizaje de una lengua extranjera podemos relacionar el desarrollo de la habilidad de escucha con la forma de cómo aprende un bebé o un niño y es que se necesita de experiencias concretas o reales que sólo se comprenden a través

⁵¹ JAULIN, O p. cit., p. 22.

de los sentidos, como dice Oppenheim ⁵², es como observar a un niño explorar el sonido, es decir, a qué le sonó lo que dijo, qué quiso decir, cómo gesticuló cuando lo dijo, qué le dijo, por qué lo dijo, etc.

2.3.10 Desarrollar la capacidad de improvisación. A través del juego se puede desarrollar la capacidad de improvisación en Inglés como lengua extranjera debido a que una de las características del juego es que éste es una actividad lúdica con un elemento de diversión lo cual permite que los estudiantes se encuentren relajados y a la hora de lograr su objetivo creen e intenten diversos caminos para llegar a la meta ya sea de forma escrita, hablada o de movimiento ; y apoyados en lo que dice Turner ⁵³ "El juego es un medio de autoexpresión... le permite descargar tensión... por medio del juego puede explorar, experimentar y probar ideas que surgen en el mismo instante".

2.3.11 Desarrollar la habilidad de escritura. El juego es útil a la hora de desarrollar la habilidad de escritura de los estudiantes porque existen muchos y entre ellos los dictados con los cuales los participantes deben escribir rápido y correcto es decir que mejora tanto la escritura como otras habilidades de la misma, como por ejemplo, la atención, la comprensión oral, la velocidad al escribir, la retención mental, la fluidez al escribir, la caligrafía, etc. Por ejemplo, en

⁵² OPPENHEIM, Op. cit., p. 24.

⁵³ TURNER, Op. cit., p. 54.

los juegos donde los estudiantes deben componer de forma escrita desarrollan mucho esta habilidad porque como dice Turner ⁵⁴ “El conocimiento que se adquiere es más valioso puesto que se lo obtiene de su propia experiencia”, es decir, que nosotros podemos afirmar que un niño es más fructífero cuando compone o escribe algo de su propia experiencia o con sus conocimientos e inspiraciones que si simplemente se le deja como tarea consultar y copiar una composición de otro individuo.

2.3.12 Desarrollar la actividad de lectura. Esta actividad posee las siguientes características: la visualización y reconocimiento de las letras ya sea en palabras u oraciones y la retención, comprensión e interpretación de lo que se lee, las cuales se pueden desarrollar al utilizar el juego y basados en lo que dice Caviedes ⁵⁵ “la gran metodología de las dinámicas es la del aprender haciendo, no tanto saber las cosas por libro, sino por aprenderlas realizándolas y viviéndolas”, es decir, que en los juegos que impliquen lectura obviamente se va a desarrollar esta actividad.

2.3.13 Mejorar la pronunciación. Uno de los propósitos de usar juegos de pronunciación es mejorar la misma sin ningún tipo de inhibición porque como dice

⁵⁴ Ibid., p. 54.

⁵⁵ CAVIEDES, Miguel. Dinámicas de grupos. Santiago de Chile: Ediciones Paulinas, 1983. p. 6.

Schultz ⁵⁶ “los estudiantes cuando se encuentran jugando paran de pensar en el idioma y comienzan a usarlo de una manera natural y espontánea dentro de la clase”, es decir, que los participantes del juego inconscientemente están mejorando su pronunciación.

2.3.14 Ser una importante ayuda didáctica. Según Newson ⁵⁷ es aconsejable “ la inclusión en los juegos y actividades lúdicas de material de aprendizaje y procedimientos repetitivos. El objetivo consiste en obtener la cooperación del niño en forma total y voluntaria, de modo que las repeticiones tengan un sentido y se traduzcan en recompensas y experiencias placenteras.”; es claro apreciar que cuando el individuo siente placer por lo que esta haciendo lo realiza con mayor voluntad, empeño y alegría, puesto que no siente tal actitud, como una carga más que hay que sobrellevar, sino como algo motivante que lo impulsa a actuar con decisión, por tanto, si el profesor encuentra que el juego genera un número de situaciones agradables para los estudiantes mediante las cuales ellos tienen una mejor disposición hacia el aprendizaje, es indispensable que esta ayuda didáctica de gran utilidad sea convertida en una herramienta activa del proceso de enseñanza aprendizaje del Inglés como lengua extranjera, a este respecto Schultz ⁵⁸ dice que “ el profesor de lenguas de hoy no está fuertemente atado a una teoría o metodología monolítica. Por el contrario hay una gran variedad de métodos,

⁵⁶ SCHULTZ, Op. cit., p. viii.

⁵⁷ NEWSON, Op. cit., p. 195.

⁵⁸ SCHULTZ, Op. cit., p. vii.

materiales de enseñanza y herramientas para escoger y para adaptar a situaciones y problemas específicos.”

2.4 FUNCIONES DEL JUEGO

El juego posee diferentes funciones: sociológica, psicológica, lingüística y pedagógica:

2.4.1 Función pedagógica. Según Leif ⁵⁹ el profesor debe evaluar la situación del niño que juega, teniendo en cuenta que éste debe tener oportunidades que estén de acuerdo con su edad de entregarse a numerosas y distintas formas de juego, solo así se garantiza un progreso múltiple de los niños mediante el aprendizaje a través del juego.

Según Leif ⁶⁰ “todo el propósito de la pedagogía debe ser, llevar a los niños a obtener en el trabajo tanto placer como el que les produce el juego” ya que una pedagogía que sólo se ocupe de llenar de conceptos y de contenidos y deje a un lado la alegría de aprender divirtiéndose es una creación que niega una parte esencial de la adaptación social del individuo como lo es el juego, pues según

⁵⁹ LEIF, Op. cit., p. 70.

⁶⁰ Ibid., p. 69.

Anzola ⁶¹, a través de los juegos “el niño marca su ingreso a la vida real y adquiere el contacto con la vida, lo cual es menos doloroso y conflictivo para su espíritu, ya que se trata de una actividad espontánea que poco a poco se va haciendo consciente y regulada.”

2.4.2 Función psicológica. El juego hace que los estudiantes tengan una mejor disposición intelectual hacia el aprendizaje del Inglés, ya que permite evitar clases estresantes y monótonas, hace que el estudiante interiorice el conocimiento de una forma más natural y empiece a perder el temor de enfrentarse a una nueva lengua.

Nos parece importante dividir este factor en dos aspectos: Desarrollo intelectual y desarrollo afectivo.

2.4.2.1 Desarrollo intelectual. Según Ponce de León ⁶² “ mediante el juego el niño agudiza su creatividad e inventiva y desarrolla las capacidades del pensamiento. Igualmente explora y conoce su entorno, lo comprende y estructura progresivamente.”

⁶¹ ANZOLA, Op. cit., p. 15.

⁶² PONCE DE LEÓN, Op. cit., p. 20.

2.4.2.2 Desarrollo afectivo. Según Ponce de León ⁶³ “ el juego en la medida que supone una evasión saludable de la realidad cotidiana, es una actividad que le procura al niño placer y entendimiento. Así mismo, le permite expresarse libremente, encausar sus energías y descargar tensiones, favoreciendo el equilibrio psíquico, sirviendo de moderador de conflictos y de cause para la expresión de sentimientos.”. Según Oppenheim ⁶⁴ se considera que el juego es como una ventana abierta a las emociones del niño, además según Reyes ⁶⁵ el niño en sus juegos, en sus actividades espontáneas tiene el hábito de hacer lo que hace con todo su corazón.

Además según Mora ⁶⁶ “ con el hemisferio derecho del cerebro que es el de la percepción, manipulación y movimiento aprendemos o adquirimos otras lenguas, porque todo tipo de materiales e instrumentos (mapas, canciones, juegos, fotos, etc.) son necesarios para conseguir un contacto con el idioma y la cultura que queremos aprender.”, este mismo autor afirma que los juegos te piden o sugieren la solución de problemas y encontrar formas creativas para hacer cosas lo cual promueve el desarrollo del hemisferio derecho del cerebro.

⁶³ Ibid., p. 20.

⁶⁴ OPPENHEIM, Op. cit., p. 9.

⁶⁵ REYES, Rosa Mercedes. Una mirada al juego educativo. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional, 1990.257.

⁶⁶ MORA, Op. cit., p. 76.

2.4.3 Función sociológica. El juego permite que entre los estudiantes haya una mejor comunicación, puesto que se crean distintos contextos comunicativos dentro de los cuales los estudiantes deben adoptar ciertos tipos de conducta que les permiten actuar de una manera acorde a lo requerido.

Según Oppenheim ⁶⁷ “ el juego ofrece, tanto a los adultos como a los niños, una forma de estar juntos, no sólo de hallarse físicamente presentes en la misma estancia, sino de establecer un intercambio activo. “

2.4.4 Función lingüística. Mediante el juego se puede desarrollar de una manera simple y descomplicada el uso de las cuatro habilidades del lenguaje ya que ellas son interiorizadas de una forma más natural.

Según Ponce de León ⁶⁸ “el juego potencia la estructuración del lenguaje y del pensamiento ya que el niño al jugar practica la vocalización, entonación y el lenguaje comunicativo”, además tomando las palabras de Oppenheim ⁶⁹ hay que tener en cuenta que “un niño a quien se le hable, hablará, en general, bastante más que un niño al que no se le haya hablado. El lenguaje al igual que el juego, es una de las habilidades que los niños aprenden en buena medida a través de la imitación.”

⁶⁷ OPPENHEIM, Op. cit., p. 10.

⁶⁸ PONCE DE LEÓN, Op. cit., p. 20.

⁶⁹ OPPENHEIM, Op. cit., p. 24.

Es importante para nosotros tener en cuenta tanto las actitudes como las aptitudes del profesor para la utilización del juego en sus clases, ya que no todas las personas que saben Inglés son aptas para enseñarlo. Igualmente el hecho de leer las instrucciones de un juego no implica que pueda ser bien aplicado y que por ende se alcancen los resultados esperados.

Como lo menciona Oviedo ⁷⁰ en el ejercicio docente se presentan muchos altibajos, “ lo malo es cuando el profesor va desarrollando una actitud totalmente apática o se llena de pesimismo, pues en ese momento ya pierde sus reservas morales para continuar en la lucha.”

Por otra parte, según Rod Ellis ⁷¹ es de vital relevancia tomar en consideración los factores internos y externos que influyen en que los estudiantes puedan tener una buena o mala predisposición frente al uso de los juegos en el salón de clase, ellos son:

2.5 FACTORES INTERNOS

Según Ellis ⁷² son todos aquellos factores psicológicos que ejercen influencia en el proceso de enseñanza – aprendizaje de cualquier tópico; en nuestro caso

⁷⁰ OVIEDO, Tito Nelson. Ojeada a la problemática de la enseñanza- aprendizaje de idiomas extranjeros. En: Lenguaje N. 11. Cali. Universidad del Valle.(1980); p. 22.

⁷¹ Ellis, Rod. The study of second language acquisition. Oxford: Oxford University Press, 1994. p. 326.

⁷² Ibid., p. 323

particular nos referiremos a la importante influencia que ellos ejercen en el aprendizaje del Inglés como lengua extranjera.

2.5.1 Personalidad. Según Rieder ⁷³ “ la personalidad del educador constituye una garantía para los intereses del grupo y con su propia conducta contribuye a la personalidad sana y activa del individuo, y por tanto, a la personalidad total del grupo. “. Es importante anotar que el docente debe tener en claro que la personalidad del niño es distinta, más ello de ninguna manera quiere decir que no pueda desarrollar actividades lúdicas que contribuyan a forjar valores en los individuos para fortalecer sus personalidades.

2.5.2 Toma de riesgo. Mora ⁷⁴ dice que los juegos hacen que los estudiantes ganen autoconfianza y que se sientan interesados en participar en la clase, dejando a un lado sus temores y atreviéndose a dar sus aportes; más aún, nosotros creemos que mediante la utilización del juego el profesor debe hacer que sus estudiantes sientan que participar, más que un riesgo, es una oportunidad grandiosa que se les presenta tanto para corregir los errores que posean como para afianzar sus conocimientos.

⁷³ RIEDER, Op. cit., p. 9.

⁷⁴ MORA, Op. cit., p. 76.

2.5.3 Inhibición. Para Rieder ⁷⁵ los niños tímidos o con inhibiciones, pierden sus afecciones psíquicas y dificultades cinéticas al acoplarse bien en un grupo, sin embargo el grado de inhibición puede acrecentarse si los estudiantes se burlan o se divierten a costa de las falencias de alguno de sus compañeros. Dice Ur ⁷⁶ que muchos estudiantes pueden sentirse inhibidos hacia la práctica de algunos juegos, por lo cual se les dificultará el aprendizaje de los contenidos que se han plasmado en la actividad lúdica, por ello es importante tratar de apreciar con cuidado esta situación, para estimular al estudiante y evitarle la frustración de no poder cumplir con los objetivos propuestos para el juego.

2.5.4 Motivación. Según Schultz ⁷⁷ la motivación de los estudiantes hacia la clase se puede mirar reducida si no hay una química entre ellos y el profesor, haciendo que los niveles de estrés aumenten y que la atmósfera de la clase sea muy pesada. En este punto el empleo del juego puede constituirse en una herramienta de vital relevancia en primer lugar para evitar el estrés, en segundo lugar para distencionar la atmósfera del salón y por último para hacer que entre estudiantes y profesor se genere un sentimiento de empatía que permita que la relación entre ellos mejore, haciendo que el nivel de motivación hacia el proceso de enseñanza – aprendizaje sea mejor también.

⁷⁵ RIEDER, Op. cit., p. 21.

⁷⁶ UR, Op. cit., p. 10.

⁷⁷ SCHULTZ, Op. cit., p. viii.

2.5.5 Empatía. Para Hadfield ⁷⁸ la empatía, la confianza en sí mismo y en el grupo y la construcción de una identidad grupal son características positivas que deben ser desarrolladas en los estudiantes. Para ello es necesario que el docente haga que los estudiantes aprendan a colocarse en el lugar de sus compañeros, a aceptarlos con sus fortalezas y dificultades y a ayudarlos a progresar.

2.5.6 Nivel de ansiedad. Según Rieder ⁷⁹ un nivel alto de ansiedad priva a los estudiantes del placer del juego, sobre todo cuando no se alcanza el éxito deseado generando en ellos sentimientos de disgusto que pueden cortar su alegría. Por ello es importante tener en cuenta que un juego en lugar de producir compulsión debe generar relajamiento para que todos los estudiantes puedan disfrutarlo.

2.5.7 Autoestima. Cuando un estudiante posee un autoconcepto positivo se le facilita el desenvolvimiento en todas sus actividades académicas, pero cuando su autoconcepto es negativo el tiende a ser tímido, callado, asustadizo, etc. lo cual dificulta su acoplamiento en el proceso educativo. Por ello es indispensable que el docente emplee diferentes estrategias, dentro de las cuales una muy recomendable es el juego, que hagan que el estudiante aprenda a sentirse seguro de sí mismo y al tiempo que aprenda Inglés.

⁷⁸ HADFIELD, Jill. Classroom dynamics. Oxford: Oxford University Press, 1992. p. 3.

⁷⁹ RIEDER, Op. cit., p. 15.

2.5.8 Actitudes. Según Rieder ⁸⁰ el maestro debe participar con entusiasmo, dedicación alentadora, estimulante y equilibrada e integrarse dinámicamente en las actividades lúdicas, para generar un estado de armonía en donde el ánimo general de los estudiantes vaya elevándose gradualmente. El docente debe ser equitativo con todos los estudiantes aunque es importante que dedique un poco más de atención a aquellos que tengan problemas de aprendizaje o de integración. Para Galeano ⁸¹ “el profesor ejerce una poderosa influencia sobre sus estudiantes, no tanto a través del discurso académico o científico, sino con sus actitudes y aptitudes, con su tipo de disciplina para el trabajo, con su concepto sobre el hombre y sobre la sociedad y con la relación que guarda entre discurso y praxis.”

2.5.9 Extroversión. En los salones de clase encontramos estudiantes extrovertidos e introvertidos. Esta variedad se convierte en una oportunidad fundamental para que aprendamos a trabajar tanto con unos como con otros y a buscar las actividades adecuadas que integren a ambos y que los ponga a trabajar en pro de la consecución de un fin común. Es justo que encontremos el sano equilibrio en el trato de nuestros estudiantes para no ser preferentes con los unos ni displicentes con los otros.

⁸⁰ Ibid., p. 16.

⁸¹ GALEANO, Luis. La enseñanza del Inglés en la escuela secundaria. En: Revista Unimar. Pasto. Universidad Mariana, (1984); p. 23.

2.6 FACTORES EXTERNOS.

Según Ellis ⁸² son aquellos factores sociológicos que influyen en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Específicamente vamos a centrarnos en cómo ellos ejercen su influencia en el proceso de enseñanza – aprendizaje del Inglés como lengua extranjera.

2.6.1 Género. Muchas veces se presentan problemas de integración entre hombres y mujeres, por lo cual los unos trabajan por un lado y los otros por otro, los hombres no respetan a las mujeres y ellas no son solidarias con ellos, etc. En estos espacios el profesor tiene la gran tarea de generar integración, aceptación, compañerismo, y una forma muy práctica de hacerlo es mediante juegos grupales con equipos mixtos, que fomenten un espíritu cooperativo entre los estudiantes y que les permita conocer mejor a sus compañeros para no discriminarlos por razón de su sexo.

2.6.2 Clase social. En el salón de clase se miran estudiantes de diferentes clases sociales que asisten a sus instituciones educativas con el propósito de aprender; es claro apreciar que en ocasiones se presentan discriminaciones entre estudiantes por razón de su situación económica, y es claro también anotar que el docente debe en estos casos enfocar sus temáticas de enseñanza hacia la posibilidad de subsanar estos inconvenientes, generando actividades lúdicas que

⁸² ELLIS, Op. cit., p. 322.

realcen el verdadero valor de las personas no tanto por sus posesiones materiales sino por sus atributos espirituales, por sus cualidades y potencialidades, haciendo que en el salón de clase se produzca un ambiente de solidaridad, de apoyo mutuo y de comprensión entre los estudiantes, donde la clase social pase a un segundo plano.

2.6.3 Raza. Se ha hablado mucho de la etnoeducación como una posibilidad maravillosa de enfocar el proceso educativo hacia las reales expectativas y necesidades de la población y en algunos lugares ya ha empezado a ser utilizada. Ahora bien, así como se ha reconocido que nuestro país es multiétnico y pluricultural, es relevante que los docentes interioricemos esta realidad para que podamos brindar una educación con equidad, por que sucede que la discriminación racial que en ocasiones se presenta en los salones de clase algunas veces es fomentada por los profesores quienes con sus actitudes y comportamiento agreden a estudiantes provenientes de minorías étnicas produciendo al mismo tiempo un sentimiento de rechazo en los demás estudiantes.

2.6.4 Edad. Los estudiantes de un salón de clase por lo general poseen edades similares, sin embargo, en ocasiones, hay una brecha cronológica bastante marcada entre los estudiantes, pues mientras unos empiezan a entrar en la adolescencia otros ya tienen hijos, etc. por ello el trato que se les brinda a unos y a otros debe ser consecuente con sus situaciones particulares, pues mientras para

algunos estudiantes ciertos juegos pueden resultar agradables, para otros pueden ser tediosos, como lo dice Ur ⁸³ al referirse a los juegos de roles, para algunos estudiantes es difícil pretender ser alguien más, por lo que encuentran esta situación embarazosa y expresan con menosprecio “paremos esta niñada y tengamos una lección real”.

Para terminar podemos decir que indudablemente el juego es una herramienta de vital trascendencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje del Inglés como lengua extranjera, puesto que como ya se ha mencionado, contribuye al desarrollo motor, psicológico, sociológico y lingüístico del estudiante, además de darle al profesor una gran variedad de alternativas para desarrollar sus clases, debido a que son muchos los propósitos con los cuales el juego puede ser empleado. Además nos brinda la posibilidad de tener un conocimiento de causa de los diferentes factores internos y externos que influyen en el proceso educativo, mostrándonos como el maestro debe aprender a manejar estos aspectos para poseer un desarrollo de clase armónico dentro de lo cual el juego tienen un significativo aporte. Por último pero no menos importante, invitamos a todas aquellas personas que miran al juego como algo irrelevante, a convertirse en unos juiciosos investigadores de este tema, para que tenga la posibilidad de ampliar su punto de vista y no emitan conceptos sin un claro fundamento teórico pues como dice Víctor Hugo “El que ríe de lo que desconoce, está en camino de ser idiota”.

⁸³ UR, Op. cit., p. 10.

En el siguiente capítulo se mostrarán los principales aspectos metodológicos que fueron empleados para el desarrollo de esta investigación.

3. METODOLOGÍA

3.1. DISEÑO

Esta investigación fue de carácter descriptivo de reporte para lo cual utilizamos la estadística descriptiva. Para esto diseñamos una encuesta que fue aplicada a los profesores que enseñan el Inglés como lengua extranjera a los estudiantes de bachillerato del área urbana del municipio de Pasto en el año 2003; y otra encuesta para dichos estudiantes.

Las encuestas se enfocaron hacia los profesores y estudiantes de bachillerato de los colegios públicos del área urbana del municipio de Pasto con el fin de obtener información sobre los propósitos del uso del juego en la enseñanza del Inglés como lengua extranjera.

3.2. SUJETOS

Para la realización de este estudio se contó con la participación de 30 profesores de Inglés que están ejerciendo como pedagogos de dicha asignatura y para esto tuvimos en cuenta que la edad de ellos esta entre los 20-56 años; hombres y mujeres; Licenciados, Especialistas y Magísteres quienes dictan sus clases de Inglés a estudiantes de bachillerato en un grupo seleccionado de 10 colegios

públicos de la zona urbana de Pasto en las jornadas de la mañana y tarde. La realización de la encuesta a los estudiantes fue hecha al azar por ser una muestra relativamente grande y poco manejable.

3.3. INSTRUMENTOS

Los instrumentos que se utilizaron en este estudio fueron esencialmente:

Dos encuestas diseñadas por los autores de éste trabajo, las cuales contenían las preguntas que sirvieron para determinar en los profesores del área de Inglés, el propósito del uso del juego en la enseñanza del Inglés como lengua extranjera.

La encuesta de los estudiantes constó de dos preguntas, la primera de tipo dicotómico: *¿el profesor de Inglés utiliza juegos durante sus clases?* ; que de resultar afirmativa conducía a la segunda pregunta de selección múltiple con múltiple respuesta: *usted cree que su profesor utiliza los juegos en la clase de Inglés para:* Esta pregunta a su vez constó de diez enunciados en los cuales se encuentran incluidas las cuatro habilidades del lenguaje (escucha, habla, lectura, escritura) por ejemplo: *desarrollar la habilidad de escritura* (opción f.) y las funciones del juego (sociológica, psicológica, lingüística y pedagógica) por ejemplo: *promover el trabajo en grupo* (opción g).

A continuación presentamos la encuesta de los estudiantes:

INSTRUCCIONES

Por favor marque con una X la respuesta que crea conveniente.

1. El profesor de Inglés utiliza juegos durante sus clases?

Si _____ No _____

2. Usted cree que su profesor utiliza los juegos para:

a. Incentivar la participación		f. Desarrollar la habilidad de escritura	
b. Mejorar la pronunciación		g. Promover el trabajo en grupo	
c. Desarrollar la capacidad de improvisación		h. Enseñar reglas gramaticales	
d. Mejorar la habilidad de habla en Inglés		i. Desarrollar la habilidad de escucha	
e. Desarrollar la comprensión de lectura		j. Enseñar vocabulario	

La encuesta que fue dirigida a los profesores de Inglés constó de 14 enunciados los cuales representaron las cuatro funciones del juego: función pedagógica, función sociológica, función psicológica, función lingüística. Los enunciados se distribuyeron al azar para evitar cualquier predisposición del encuestado a responder según su conveniencia y no de acuerdo a la realidad.

Cada enunciado tuvo cinco (5) posibles respuestas, el profesor escogió la que le pareció más apropiada. Las probables respuestas fueron:

Muy importante (5), Importante (4), Medianamente importante (3), Poco importante (2), No se tiene en cuenta (1).

Universidad de Nariño
Facultad de Ciencias Humanas
Departamento de Lingüística e Idiomas

Encuesta

Propósitos de la utilización del juego en la enseñanza del Inglés.

Sexo: F _____ M _____ licenciado _____ especialista _____ magíster _____ otro _____ cuál? _____

Edad: entre 20-26 _____ entre 27-31 _____ entre 32-37 _____ entre 38-43 _____ entre 44-50 _____ entre 51-56 _____ 57-
más _____

INSTRUCCIONES:

Por favor lea cuidadosamente los siguientes enunciados. Luego marque con una X la respuesta que crea conveniente.

Señor (a) profesor (a), en sus clases de Inglés QUE TAN IMPORTANTE ES:	Muy Importante	Importante	Medianamente importante	Poco importante	No se tiene en cuenta
1. Hacer uso del juego para permitir una mayor integración de los estudiantes.					
2. Emplear el juego para generar una activa participación.					
3. Hacer uso del juego como una herramienta útil para desarrollar la habilidad de escucha.					
4. Hacer uso del juego como una herramienta para desarrollar la capacidad de improvisación del estudiante.					
5. Usar el juego para desarrollar la habilidad de escritura.					
6. Emplear el juego en el desarrollo de la habilidad de lectura.					
7. Usar juegos de pronunciación.					
8. Utilizar juegos para que el estudiante desarrolle la habilidad de habla con una menor inhibición.					
9. Motivar al estudiante hacia el aprendizaje de nuevos contenidos a través del juego.					
10. Utilizar el juego como una ayuda didáctica en el desarrollo de las clases.					
11. Emplear el juego para facilitar el aprendizaje de nuevo vocabulario.					
12. Identificar los errores que mas comúnmente Cometen los estudiantes mediante juegos.					
13. Utilizar el juego como una alternativa de evaluación en la cual el estudiante no este tan tensionado.					
14. Usar el juego para enseñar reglas gramaticales.					

Esta fue la primera vez que se hicieron públicas y se aplicaron estas encuestas. La encuesta de los profesores fue analizada teniendo en cuenta la Escala Likert y la de los estudiantes se fundamentó y soportó en un análisis de porcentajes.

3.4 PROCEDIMIENTO

Para recolectar los datos de esta investigación se procedió de la manera siguiente:

- Solicitamos a la Secretaría de Educación Municipal una lista de los profesores de Inglés que laboran en el municipio de Pasto, luego procedimos a seleccionar aquellos que pertenecían a la zona urbana, diurna y de educación pública secundaria.
- Seleccionamos una muestra representativa de los colegios públicos, diurnos y de educación secundaria del área urbana de Pasto.
- Realizamos una carta para solicitar la aplicación de las encuestas en los colegios seleccionados en la cual se contó con la firma del Jefe del Departamento, del asesor y las nuestras.
- Hablamos con el Rector, Coordinador Académico o con los profesores respectivos con el fin de obtener el permiso para la realización de nuestro trabajo.

- Explicamos a los profesores el desarrollo de las encuestas y en algunas ocasiones aclaramos sus interrogantes.
- Se mantuvo en el anonimato la identidad de los participantes y se respetó las negativas a la participación en la investigación tanto de los profesores como de las instituciones.
- La encuesta aplicada a los docentes fue diseñada para ser resuelta en no más de 5 minutos que fueron tomados de su tiempo de descanso o del tiempo libre del profesor; y la segunda encuesta, dirigida a los estudiantes, fue diseñada para ser resuelta en 5 minutos tomados de su tiempo de clase de Inglés. Para analizar los datos obtenidos contamos con la tutoría de nuestra asesora y programas especializados para tal fin.

3.5 VARIABLES

La variable principal de nuestro estudio es el propósito que persiguen los profesores de Inglés al hacer uso del juego en sus clases y las variables moderadoras son: sexo, edad y nivel educativo. Para medir la variable “sexo” dividimos a los profesores en género masculino y femenino; para medir la variable “nivel educativo” dividimos a los profesores en licenciado, especialista y magíster;

y para medir la variable “edad” dividimos a los profesores en siete intervalos: 20-26, 27-31, 32-37, 38-43, 44-50, 51-56, 57 o más.

3.6 ANÁLISIS DE DATOS

Utilizamos una estadística descriptiva y un análisis de porcentajes y promedios apoyado en gráficos y cuadros donde tuvimos en cuenta la tendencia de lejanía y cercanía hacia los propósitos del uso del juego en la clase de Inglés como lengua extranjera.

4. RESULTADOS

Teniendo en cuenta nuestra pregunta de investigación y los objetivos de este estudio mostramos los resultados a los cuales hemos llegado, realizando su respectivo análisis con base en el marco teórico.

Aplicamos la encuesta a una muestra de 30 profesores de los colegios públicos diurnos de la zona urbana de la ciudad de Pasto y una segunda encuesta a 293 estudiantes escogidos al azar entre las diferentes instituciones que visitamos.

4.1 ANÁLISIS Y RESULTADOS DE LA ENCUESTA APLICADA A LOS PROFESORES.

A continuación mostramos los resultados generales y por enunciado de la encuesta aplicada a los profesores.

4.1.1 Análisis general de los resultados. La encuesta de los profesores constó de 14 enunciados en los cuales estaban planteados los 14 propósitos del uso del juego que son:

Identificar errores, desarrollar la habilidad de habla, motivar el aprendizaje de nuevos contenidos, facilitar el aprendizaje de nuevos contenidos, ser una forma alternativa de evaluación, enseñar reglas gramaticales, desarrollar la habilidad de escucha, permitir una mayor integración, desarrollar la habilidad de escritura, generar una activa participación, desarrollar la habilidad de lectura, desarrollar la capacidad de improvisación, mejorar la pronunciación y ser una importante ayuda didáctica.

En cada enunciado se presentaron 5 opciones de respuesta que son:

Muy importante (5), Importante (4), Medianamente importante (3), Poco importante (2), No se tiene en cuenta (1).

Las puntuaciones máximas y mínimas que podían obtenerse en la encuesta eran respectivamente 70 al mayor puntaje y 14 al menor puntaje; 70 cuando una persona respondió todo como *muy importante* que posee un valor de (5) que multiplicado por los 14 enunciados da 70, y 14 cuando todas las respuestas seleccionadas fueron *no se tiene en cuenta*, respuesta cuyo valor es (1) que multiplicado por los 14 enunciados da como resultado 14. Los resultados que se obtuvieron son:

Tabla 1. Resultados encuesta de los profesores

N. profs.	resultados	N. Profs.	resultados	N. Profs.	resultados
1.	68	11.	52	21.	67
2.	62	12.	47	22.	58
3.	65	13.	58	23.	67
4.	56	14.	58	24.	54
5.	52	15.	54	25.	61
6.	57	16.	61	26.	65
7.	35	17.	62	27.	46
8.	49	18.	64	28.	63
9.	70	19.	49	29.	69
10.	63	20.	62	30.	64

Igualmente cada uno de los 14 enunciados muestra una tendencia de actitud hacia el uso del juego en la clase de Inglés como lengua extranjera; el puntaje máximo que puede obtenerse en cada enunciado es 150 cuando todos los profesores marcan *muy importante* que posee un valor de (5) que multiplicado por los 30 docentes da como resultado 150, y el puntaje mínimo que puede obtenerse es 30 cuando todos los docentes marcan *no se tiene en cuenta* que tienen un valor de (1) y que multiplicado por los 30 profesores da 30.

Los resultados que se obtuvieron son los siguientes:

Tabla 2 . Tendencia de actitud de los profesores

ENUNCIADOS	RESULTADOS	TENDENCIA DE ACTITUDES
1.	136	actitud muy favorable
2.	133	actitud muy favorable
3.	129	actitud muy favorable
4.	125	actitud favorable
5.	118	actitud favorable
6.	116	actitud favorable
7.	128	actitud muy favorable
8.	129	actitud muy favorable
9.	138	actitud muy favorable
10.	134	actitud muy favorable
11.	134	actitud muy favorable
12.	109	actitud favorable
13.	114	actitud favorable
14.	115	actitud favorable

* 150-126 = actitud muy favorable

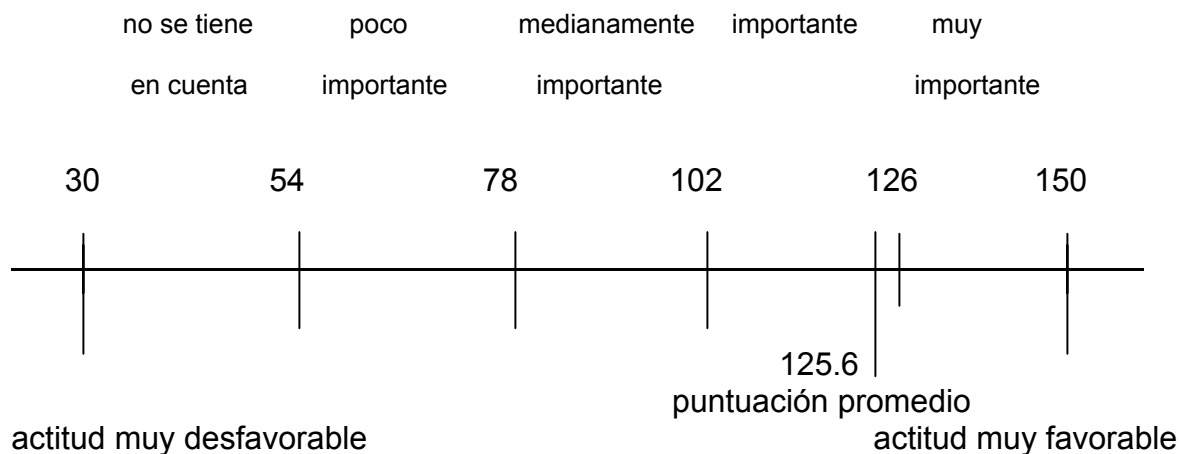
* 125-102 = actitud favorable

* 101-78 = actitud neutral

* 77 - 54 = actitud desfavorable

* 53 - 30 = actitud muy desfavorable

Gráfica 1. Tendencia de actitud de los profesores



La puntuación promedio obtenida es 125.6 lo cual indica que la actitud de los profesores hacia el uso del juego en las clases de Inglés es muy favorable, empleándolo principalmente para *Motivar al estudiante hacia el aprendizaje de nuevos contenidos a través del juego* (enunciado n. 9) y en menor medida para *Identificar los errores que más comúnmente cometen los estudiantes mediante juegos* (enunciado n. 12).

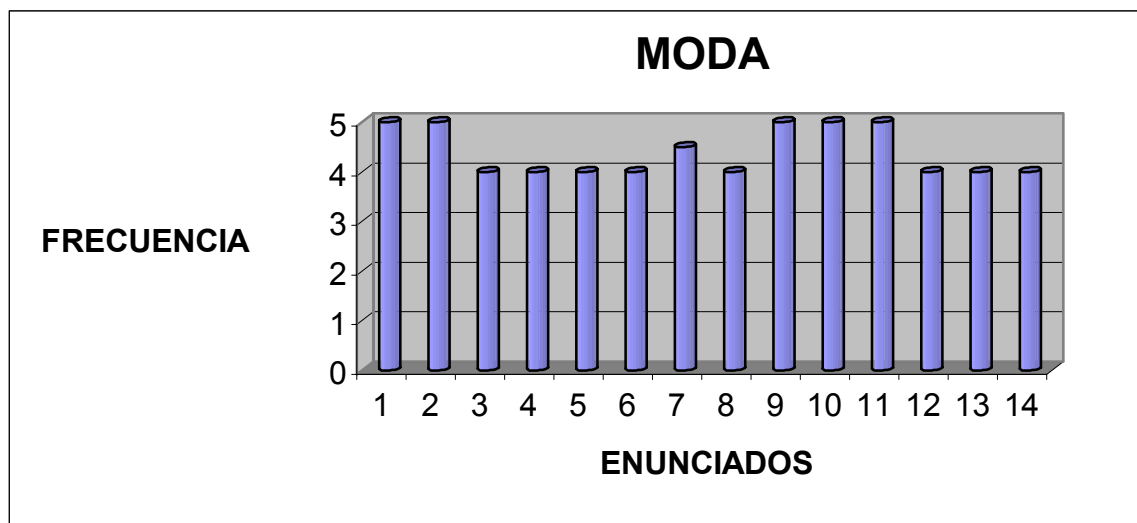
4.1.1.1 Interpretación de las medidas de tendencia central. Dentro de las medidas de tendencia central encontramos la moda, la mediana y el promedio.

- Moda. La frecuencia que más se repite en cada enunciado es la siguiente:

Tabla 3. Moda

1.	5	8.	4	
2.	5	9.	5	1-14= enunciados
3.	4	10.	5	
4.	4	11.	5	
5.	4	12.	4	
6.	4	13.	4	
7.	4-5	14.	4	

Gráfico 2. Moda



Moda general: 4

Al analizar la moda encontramos que la respuesta más frecuente de los profesores en los catorce enunciados es 4 lo cual corresponde a *importante* dentro de las cinco opciones de respuesta que tuvieron los docentes; esto nos muestra que los

catorce propósitos del uso del juego contenidos en la encuesta son importantes dentro de las estrategias metodológicas utilizadas por los docentes encuestados.

- Mediana. El valor que esta en la mitad de la distribución de las respuestas dadas por los 30 profesores es la MEDIANA.

Tabla 4. Mediana

valor de las respuestas de los profesores																																		
e n u n c i a d o s	1	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5			
	2	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5		
	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5		
	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	
	5	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	
	6	2	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5
	7	2	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
	8	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	9	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	10	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	11	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	12	1	1	2	2	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	13	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	14	1	1	2	2	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

Mediana de cada enunciado ordenada ascendentemente:

4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

La mediana general es: 4.

En la *tabla 4* hallamos que los enunciados: 1, 2, 9, 10 y 11 que corresponden al uso del juego con los siguientes propósitos: generar integración, generar participación, motivar el aprendizaje de nuevos contenidos, tener una ayuda didáctica y facilitar el aprendizaje de vocabulario respectivamente, tienen como mediana cinco (5), ello significa que para los docentes éstos propósitos son *muy importantes*. En el resto de los enunciados la mediana es cuatro lo cual indica que el resultado marcado por los profesores con mayor frecuencia y que quedó en el centro de la distribución de los valores es cuatro que corresponde a *importante*.

- Promedio. El promedio de cada enunciado es:

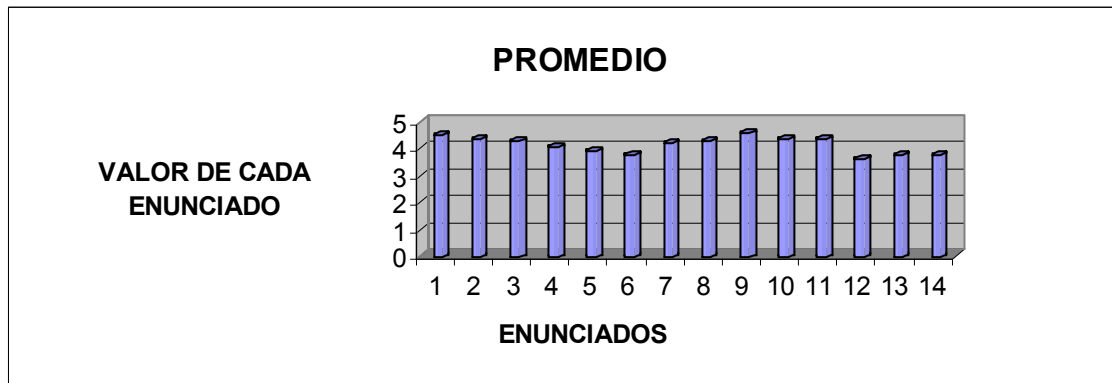
Tabla 5. Promedio

1.	4.5	8.	4.3
2.	4.4	9.	4.6
3.	4.3	10.	4.4
4.	4.1	11.	4.4
5.	3.9	12.	3.6
6.	3.8	13.	3.8
7.	4.2	14.	3.8

1-14: enunciados

Promedio general: 4.1

Gráfica 3. Promedio



Analizando el promedio encontramos que los resultados obtenidos en los catorce enunciados se encuentran entre 3.6 y 4.6 y que el promedio general es 4.1, lo cual significa que la tendencia de los profesores hacia el uso de los juegos es favorable.

4.1.1.2 Interpretación de las medidas de variabilidad.

- Rango. Diferencia entre la puntuación mayor (X_M) y menor (X_m)

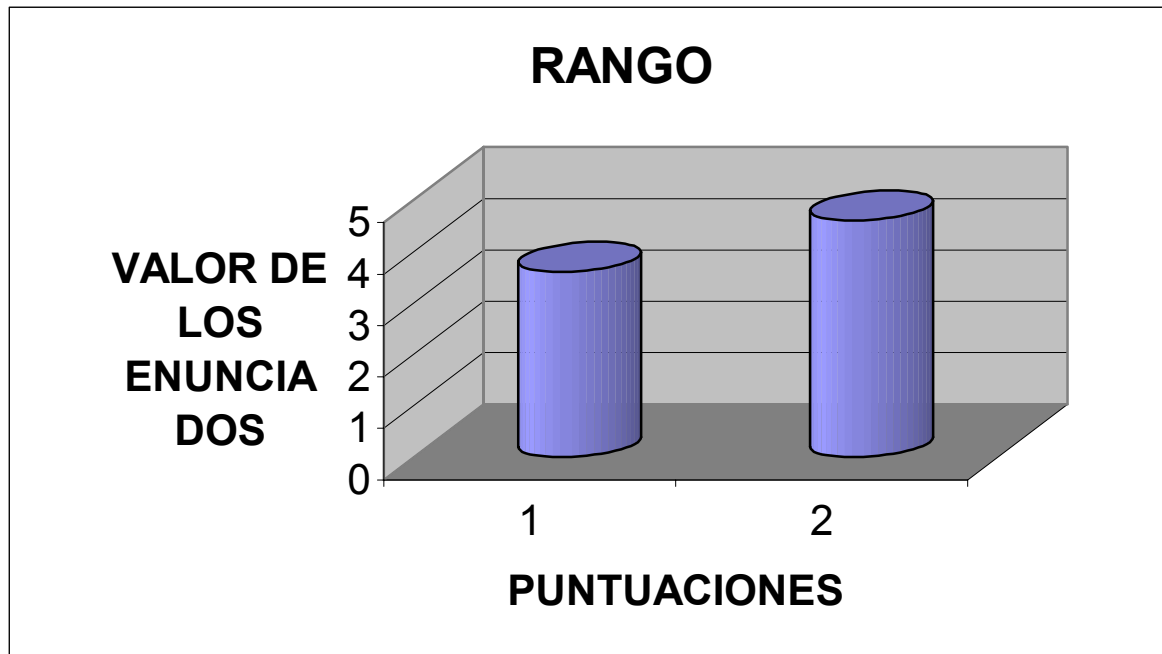
$$X_M - X_m = \text{RANGO}$$

$$X_M = 4.6$$

$$X_m = 3.6$$

$$4.6 - 3.6 = 1.0$$

Gráfica 4. Rango



En la gráfica 4 podemos apreciar que el rango es: 1.0 puesto que la puntuación mayor es 4.6 y la menor 3.6 lo cual nos indica que la dispersión es moderada; situación que nos permite apreciar que el grupo de docentes es bastante homogéneo entorno a sus respuestas sobre los propósitos del uso de los juegos en la clase de Inglés que se encuentran propuestos en la encuesta.

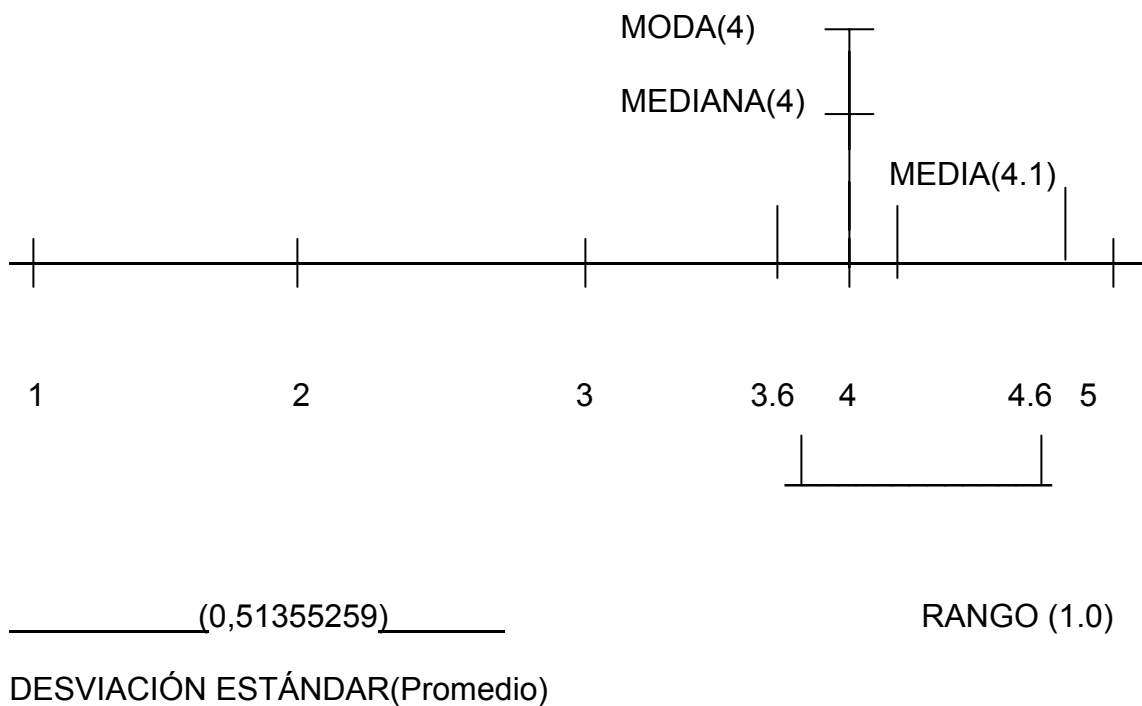
- Desviación estándar:

$$S = \sqrt{\frac{\sum(X - \bar{X})^2}{N}} = 0,51355259$$

N

4.1.1.3 Resumen gráfico de las medidas de tendencia central y de la variabilidad.

Gráfica 5. Resumen gráfico



4.1.2 Análisis por enunciado de la encuesta realizada a los profesores. El análisis de resultados está organizado en orden descendente, es decir, que el enunciado con mayor puntaje se encuentra de primero y el que tiene menor puntaje se encuentra en último lugar.

Enunciado 9. “Motivar a los estudiantes hacia el aprendizaje de nuevos contenidos a través del juego.”

En este enunciado nadie contestó *no se tiene en cuenta*, y por el contrario obtuvo el puntaje más alto que es 138, en un intervalo de 30 a 150, lo cual nos permite afirmar que ningún profesor ignora que la motivación es un elemento muy importante a la hora de aprender una lengua extranjera.

De los 30 profesores encuestados, 24 son mujeres y 6 son hombres; de ello encontramos que 18 mujeres, la mayoría entre los 20-26 años, de las cuales 10 son licenciadas, señalaron a este enunciado como *muy importante* (5) lo cual nos muestra que hay más tendencia a usar el juego para motivar a los estudiantes entre las mujeres licenciadas más jóvenes. De los hombres el 50% respondió como *muy importante*, y ellos se encuentran en un rango de edad entre los 32-50 años y son licenciados.

En este enunciado podemos encontrar que la mayoría de los profesores encuestados entienden la necesidad de motivar a sus estudiantes a aprender nuevos contenidos y para ello hacen uso del juego que posee como una de sus características principales: generar motivación, la cual se observa a través de la alegría y el entusiasmo con el cual los estudiantes se acercan al aprendizaje de nuevos tópicos de una forma implícita y agradable. De esta forma reafirmamos lo

que dice Pavey ⁸⁴ con relación a que a través del juego los estudiantes se animan a aprender muchos temas porque esto los divierte.

Enunciado 1. “Hacer uso del juego para permitir una mayor integración de los estudiantes.”

En este enunciado nadie contestó *no se tiene en cuenta* y su puntaje fue de 136. 15 mujeres, entre ellas 7 licenciadas 7 especialistas y 1 magíster, la mayoría entre 20-26 años de edad contestaron a este enunciado como *muy importante* (5), lo cual nos permite apreciar que independientemente del nivel de especialización de las profesoras la mayoría consideran que a través del juego se puede desarrollar una mejor integración. El 70% de los hombres que se hallan entre 20-56 años y que además son licenciados señalaron *muy importante* (5), independientemente de la edad los profesores están de acuerdo en que la integración se puede lograr mediante el juego.

De los resultados obtenidos inferimos que más de la mitad de los profesores tienen presente que la integración de los estudiantes influye de manera muy importante en la enseñanza – aprendizaje del Inglés como lengua extranjera, debido a que si un grupo llega a conseguir un alto grado de integración los estudiantes se sienten tranquilos a la hora de actuar porque se genera un

⁸⁴ PAVEY, Op. cit., p. 61.

sentimiento de solidaridad que se acrecienta con la práctica de juegos cooperativos.

Enunciado 10. “Utilizar el juego como una ayuda didáctica en el desarrollo de las clases.”

Este enunciado tiene un puntaje de 134. De ello apreciamos que el juego es utilizado como una ayuda didáctica de gran relevancia.

13 mujeres la mayoría licenciadas que están entre los 20-26 años contestaron muy importante. El 50% de los hombres, licenciados que están entre los 20-50 años contestaron muy importante. Teniendo en cuenta el grado de especialización vemos que los licenciados tanto hombres como mujeres creen que el juego es una útil herramienta didáctica.

Del resultado podemos deducir que más de la mitad de encuestados piensan que una de las principales virtudes del juego es ser una útil ayuda didáctica en la enseñanza-aprendizaje del Inglés y apoyados en lo que dice Schultz ⁸⁵ podemos comprobar que el profesor tiene diferentes metodologías a la hora de enseñar y que no simplemente se encuentra limitado a un determinado tipo de estrategia didáctica.

⁸⁵ SCHULTZ, Op. cit., p. viii.

Enunciad 11. “Emplear el juego para facilitar el aprendizaje de nuevo vocabulario.”

Este enunciado tiene un puntaje de 134. De ello apreciamos que el juego resulta ser de gran relevancia para facilitar el aprendizaje de nuevo vocabulario.

15 mujeres la mayoría licenciadas entre 20-26 años contestaron *muy importante* (5), lo cual muestra que la mayoría de las docentes conocen las ventajas que el juego ofrece a la hora de enseñar vocabulario. El 33% de los hombres, licenciados entre 20-26 contestaron muy importante (5), esto nos indica que en comparación con las mujeres, ellos no le brindan mucha importancia a este enunciado.

De este enunciado obtuvimos que la mayor parte de profesores ven al juego como un elemento de gran utilidad para enseñar vocabulario puesto que al tiempo que los estudiantes se encuentran jugando están en contacto con una gran cantidad de vocabulario bien sea: verbos, sustantivos, adjetivos, etc; los cuales son interiorizados de una forma espontánea y significativa porque entran a suplir una necesidad comunicativa del momento.

Enunciado 2. “Emplear el juego para generar una activa participación.”

Este enunciado tiene un puntaje de 133.

15 mujeres la mayoría licenciadas entre 20-26 años contestaron *muy importante* (5), esto nos permite ver que los docentes saben que el juego es un instrumento generador de participación activa. El 33% de los hombres, licenciados entre 20-26 años contestaron *muy importante* (5), lo cual significa que en contraste con las mujeres estos docentes no le dan tanta importancia a este enunciado.

El análisis del enunciado nos indica que la mayor parte de los docentes tienen conocimiento de la habilidad que el juego posee para producir una participación activa en el estudiantado, además de incentivar en él el deseo de actuar, expresar sus ideas, opiniones por su propia voluntad y todo esto para contribuir en el desarrollo armónico de la clase.

Enunciado 3. “Hacer uso del juego como una herramienta útil para el desarrollo de la habilidad de escucha.”

Este enunciado tiene un puntaje de 129. 9 mujeres la mayoría especialistas entre los 44-50 años contestaron *muy importante* con este dato apreciamos que las especialistas comprenden la necesidad de emplear el juego como una ayuda metodológica que desarrolla la escucha. 11 mujeres licenciadas de 20–26 años contestaron a este enunciado como *importante* (4). El 66% de los hombres, son licenciados y están entre los 20–50 años contestaron *muy importante*, y el 33% contestó *importante* lo cual nos sirve para ver que el porcentaje de hombres que contestó *muy importante* es mayor al porcentaje de mujeres en este enunciado.

El resultado de este enunciado nos muestra que 13 de los docentes reconocen el juego como una herramienta *muy importante* para desarrollar la habilidad de escucha y otros 13 lo consideran *importante* y solo 4 personas lo consideran *medianamente importante* con lo cual observamos de que a pesar de que este propósito baja de rango de *muy importante* a *importante* el uso del juego para desarrollar la escucha sigue teniendo una tendencia favorable porque al usar el juego el estudiante debe dar muestras de su comprensión auditiva en lengua extranjera actuando de acuerdo a lo requerido en la actividad lúdica.

Enunciado 8. “Utilizar juegos para que el estudiante desarrolle la habilidad de habla con menor inhibición.”

Este enunciado tiene un puntaje de 129. 10 mujeres la mayoría especialistas entre 44-50 años contestaron *muy importante* y 12 mujeres la mayoría especialistas contestaron *importante*. El 33% de los hombres, licenciados entre 20-50 años contestaron *muy importante* y el 66% de los hombres la mayoría licenciados contestaron *importante*, todos los hombres tienen una actitud muy favorable con respecto al uso del juego para desarrollar el habla.

De los resultados de este enunciado percibimos que todas las especialistas tienen una actitud muy favorable hacia el desarrollo de la habilidad de habla a través de los juegos puesto que saben que el estudiante se expresa con menor inhibición,

como lo dice Mora ⁸⁶ los participantes utilizan el lenguaje de una forma natural y espontánea de acuerdo a la necesidad comunicativa.

Enunciado 7. “usar juegos de pronunciación”

Este enunciado tiene un puntaje de 128. 11 mujeres, el 50% licenciadas y el 50% especialistas, la mayoría entre los 44-50 años señalaron *muy importante*, lo cual nos permite observar que independientemente del grado de especialización de las profesoras y teniendo en cuenta que ellas tienen una edad avanzada entienden la importancia del juego para mejorar la pronunciación.

El 33% de los hombres, licenciados entre 20-26 años contestaron *muy importante* y el 66% de los hombres licenciados entre 20-50 años contestaron a este enunciado como *importante* de lo cual deducimos que para que la totalidad de los hombres el juego es un elemento vital que desarrolla la pronunciación.

En este enunciado podemos ver que independientemente del grado de especialización tanto en hombres como en mujeres el uso del juego para desarrollar la pronunciación tiene un lugar importante en la enseñanza – aprendizaje del Inglés como lengua extranjera, debido a que a través de juegos orales el profesor puede mostrar la correcta pronunciación de las palabras y los

⁸⁶ MORA, Op. cit., p. 79.

estudiantes mediante procesos de imitación van adquiriendo de una forma agradable y como dice Schultz⁸⁷ los estudiantes no se preocupan del idioma y sus rasgos, sino que entienden la importancia de usarlo durante el juego.

Enunciado 4. “hacer uso del juego como una herramienta para desarrollar la capacidad de improvisación ”

Este enunciado tiene un puntaje de 125. 6 mujeres, la mayoría licenciadas, entre los 20-26 años contestaron *muy importante* y 15 mujeres la mayoría licenciadas entre los 20-26 años contestaron *importante*. Aquí encontramos que el número de mujeres que marcó *muy importante* en la encuesta disminuyó notablemente, pero aún la mayoría de mujeres siguen considerando que el juego es importante para desarrollar la capacidad de improvisación. El 33% de los hombres, licenciados entre 20-50 años contestaron *muy importante* y el 66% de los licenciados entre 20-56 años contestaron *importante* de lo cual observamos que para todos los hombres es de importancia el uso del juego con el claro propósito de desarrollar la improvisación de sus estudiantes.

En este enunciado observamos que la mayoría de los profesores piensan que el juego es una herramienta importante para desarrollar la capacidad de improvisación porque es claro que el juego genera un ambiente de distensión en el cual los estudiantes se sienten libres y relajados, lo cual les permite expresar sus

⁸⁷ SCHULTZ, Op. cit., p. vii.

pensamientos de forma más espontánea ya que no se encuentran limitados a parámetros bastante rigurosos, sintiéndose más confiados a la hora de manifestar sus ideas, pensamientos y sentimientos, y de acuerdo con Turner⁸⁸ el juego es un medio con el cual el estudiante explora nuevas formas del lenguaje y a su vez experimenta sus resultados en la práctica.

Enunciado 5. “usar el juego para desarrollar la habilidad de escritura”.

Este enunciado tiene un puntaje de 118. 7 mujeres, la mayoría licenciadas entre los 20-26 años contestaron que era *muy importante*, y 12 mujeres la mayoría especialistas entre los 38-56 años contestaron *importante*. El 17% de los hombres licenciados entre 20-26 años contestaron que era *muy importante*. Haciendo un contraste entre las mujeres y los hombres vemos que para las mujeres el juego es importante para desarrollar la habilidad de escritura, en cambio para los hombres el juego no es de vital importancia en este enunciado. Son principalmente las profesoras especialistas quienes reconocen la importancia del juego para desarrollar esta habilidad.

De los resultados de este enunciado apreciamos que la escritura por ser una de las 4 habilidades del lenguaje posee un lugar privilegiado entre los especialistas, quienes comprenden la gran trascendencia del proceso de la escritura en el aprendizaje de una lengua extranjera puesto que el estudiante produce o

⁸⁸ TURNER , Op. cit., p. 6.

reproduce textos en inglés al tiempo que se relaciona con el idioma, aprende su ortografía, se acerca a la comprensión de sus estructuras gramaticales, aprende nuevo vocabulario y tiene la posibilidad de manifestar su punto de vista o de responder a un determinado interrogante, como lo dice Turner ⁸⁹ el estudiante le da más valor al conocimiento adquirido de su propia experiencia.

Enunciado 6. “Emplear el juego en el desarrollo de la actividad de lectura.”

Este enunciado tiene un puntaje de 116. 6 mujeres, la mayoría especialistas entre los 44-50 años contestaron *muy importante*, 10 mujeres 50% especialistas y 50% licenciadas entre los 20–50 años contestaron *importante*. El 17% de los hombres licenciados entre 44-50 años contestaron que era *muy importante* y el 66% de los licenciados entre los 20–56 contestaron *importante*. Teniendo en cuenta el grado de especialización de las profesoras podemos decir que aumento el número de especialistas en relación al número de licenciadas, lo cual nos indica que es más importante el uso del juego para las especialistas que para las licenciadas en el desarrollo de la actividad de lectura. Los hombres piensan que es importante el uso del juego en dicho propósito.

Del resultado obtenido en este enunciado vemos que la mayoría de mujeres y de hombres reconocen que el juego es una herramienta importante en la enseñanza–aprendizaje de la lectura en Inglés como lengua extranjera porque a través de los

⁸⁹ TURNER, Op. cit., p. 8.

juegos de lectura el estudiante visualiza, reconoce y puede comprender e interpretar el significado que se encuentra plasmado en el texto que lee, además para aprender a leer hay que leer.

Enunciado 14. “Usar el juego para enseñar reglas gramaticales.”

Este enunciado tiene un puntaje de 115. 8 mujeres, el 50% especialistas y el 50% licenciadas entre los 20-50 años contestaron como *muy importante*; el 8% de las mujeres contestó *no se tiene en cuenta* y otro 8% *poco importante*. Ningún hombre contestó como *muy importante* este enunciado, el 50% de las licenciadas entre 20–26 años contestaron *importante* y el 50% de los licenciados entre 32–56 años contestaron *medianamente importante*. Aquí podemos apreciar con claridad que los hombres no piensan que el juego sea sumamente importante en este propósito. El número de mujeres que piensan que este objetivo es muy importante, también es muy reducido y cabe resaltar que de ellas la mitad son especialistas, lo cual indica que el grado de especialización influye notoriamente en el propósito con el cual el juego es usado.

En este enunciado podemos encontrar que el juego no ha adquirido gran importancia en los aspectos estructurales de la enseñanza–aprendizaje del Inglés puesto que aún se concibe que es mejor utilizar métodos tradicionales para enseñar aspectos como la gramática, pues ellos no requieren romper los modelos metodológicos establecidos, aunque se menosprecia la gran influencia psico –

pedagógica que el juego posee en este campo ya que como lo dice Deesri ⁹⁰ las actividades lúdicas además de permitir el conocimiento de la regla gramatical brindan la oportunidad de que esta sea puesta en práctica, además permiten la introducción de nuevos tópicos y el refuerzo de los ya estudiados, con menores niveles de estrés y con una mejor disposición anímica.

Enunciado 13. “utilizar el juego como una alternativa de evaluación en la cual el estudiante no este tan tensionado”.

Este enunciado tiene un puntaje de 114. 8 mujeres la mayoría licenciadas, entre los 20-50 años contestaron como *muy importante*, 9 mujeres la mayoría especialistas entre los 44–50 años contestaron *importante*, el 4% contestó *no se tiene en cuenta* y el 12% contestó *poco importante*. Ningún hombre contestó como *muy importante*, el 50% de los licenciados entre 20–26 años contestó *importante*, el 33% contestó *medianamente importante* y el 17% contestó *poco importante*. Esto nos muestra que pocos docentes consideran muy importante que una actividad lúdica supla las necesidades valorativas y evaluativas del proceso de enseñanza – aprendizaje del Inglés, e incluso encontramos que entre los hombres la tendencia a la proscripción del juego es muy marcada.

De este enunciado deducimos que el juego no ha sido considerado como una variable importante de los procesos evaluativos sino que por el contrario ha sido

⁹⁰ DEESRI, Op. cit., p. 5.

relegado notoriamente de este plano; sin embargo, consideramos que con conocimiento de las ventajas psico – emocionales del juego como instrumento de evaluación, los profesores podrían verificar hasta que punto el conocimiento del Inglés ha sido captado por sus estudiantes sin necesidad de martirizarlos con pruebas que provocan en ellos ansiedad, inseguridad, temor y nerviosismo sino que simplemente a través del juego los estudiantes mostrarían lo que saben o lo que ignoran, lo que comprendieron o lo que aún no entienden.

Enunciado 12. "identificar los errores que más comúnmente cometen los estudiantes mediante el juego".

Este enunciado obtuvo el menor puntaje que es 109. 4 mujeres, el 50% especialistas entre 44-50 años y el otro 50% licenciadas entre 20-26 años contestaron *muy importante*, 13 mujeres la mayoría especialistas entre 44–50 años contestaron *importante*, 4 mujeres la mayoría especialistas entre 44-50 años contestaron *medianamente importante*, el 4% contestó *poco importante* y el 8% contestó *no se tiene en cuenta*. El 17% de los hombres licenciados entre 20-26 años contestaron *muy importante*, el 33% de los licenciados entre 20-50 años contestó *importante*, el 33% entre los 38-56 años contestó *medianamente importante* y el 17% de los hombres entre 32-37 años contestó *poco importante*. Con esto vemos que aunque hubo un descenso en el puntaje obtenido en este enunciado en contraste al enunciado de más alto puntaje, los profesores continúan reconociendo que el juego es un elemento importante a la hora de identificar

errores que cometen los estudiantes en el momento de aprender una lengua extranjera, porque más de la mitad tanto en hombres como en mujeres sin importar el grado de especialización así lo consideran.

Los profesores están de acuerdo en que para identificar los errores que más comúnmente cometen los estudiantes se puede hacer uso del juego porque durante el desarrollo del mismo el profesor tiene la oportunidad de ir tomando apuntes de lo que los estudiantes están haciendo mal, y así al final del mismo puede hacer las aclaraciones pertinentes con respecto a la lengua extranjera que se está aprendiendo.

4.2 ANÁLISIS Y RESULTADOS DE LA ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES.

A continuación mostramos el análisis general y particular de los resultados de cada enunciado de la encuesta de los estudiantes, haciendo un contraste con los resultados obtenidos en la encuesta aplicada a los profesores.

4.2.1 Análisis general de los resultados. La encuesta aplicada a los estudiantes contó con un primer interrogante de tipo dicotómico al cual 200 estudiantes respondieron afirmativamente y 93 estudiantes en forma negativa. La pregunta era:

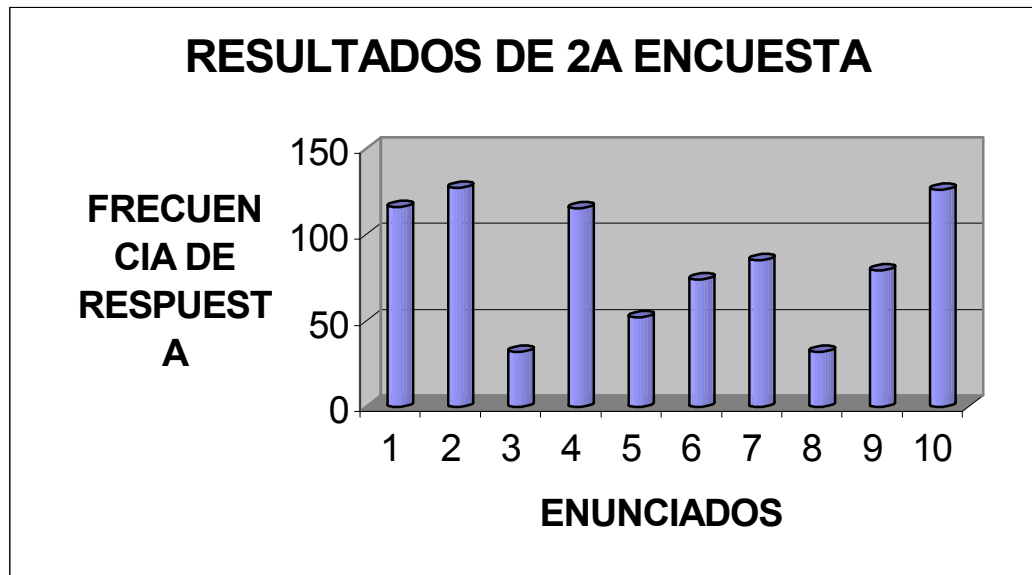
El profesor de Inglés utiliza juegos durante sus clases?

Los 200 estudiantes que respondieron afirmativamente contestaron que sus profesores utilizan el juego con los siguientes propósitos:

Tabla 6 . Resultados de la encuesta de los estudiantes

PROPÓSITOS	RESULTADOS
1. Incentivar la participación.	116
2. Mejorar la pronunciación.	127
3. Desarrollar la capacidad de improvisación.	32
4. Mejorar la habilidad de habla.	115
5. Desarrollar la habilidad de lectura.	52
6. Desarrollar la habilidad de escritura.	74
7. Promover el trabajo en grupo.	85
8. Enseñar reglas gramaticales.	32
9. Desarrollar la habilidad de escucha.	79
10. Enseñar vocabulario.	126

Gráfica 6. Resultados de segunda encuesta



En la *Tabla 6*, encontramos que las respuestas más frecuentes que los estudiantes marcaron con relación al propósito con el cual los profesores utilizan el juego fueron los literales *b* y *j* que corresponden a *mejorar la pronunciación y enseñar vocabulario*, y los menos frecuentes fueron los literales *c* y *h* que se refieren a *desarrollar la capacidad de improvisación y enseñar reglas gramaticales*.

Comparando estos resultados con los obtenidos en la encuesta de los profesores encontramos que tanto para estudiantes como para docentes el principal propósito con el cual se está utilizando el juego es para *enseñar nuevos contenidos*, específicamente la enseñanza de *vocabulario*, que hace parte de la función lingüística del juego, y en menor proporción para la *identificación de errores y como una alternativa de evaluación*, que corresponde a la función pedagógica del juego.

4.2.2 Análisis por enunciado de la encuesta realizada a los estudiantes. En primera instancia es importante para nosotros aclarar que en la encuesta de los estudiantes sólo tuvimos en cuenta 10 propósitos del uso del juego y omitimos 4 de ellos que son: identificar errores, ser una importante ayuda didáctica, ser una forma alternativa de evaluación y motivar a los estudiantes al aprendizaje de nuevos contenidos, por considerar que ellos eran más significativos para los docentes y pudieron ser motivo de confusión para los estudiantes.

Hemos clasificado los resultados de los enunciados de la encuesta realizada a los estudiantes teniendo en cuenta su nivel de cercanía, lejanía e igualdad con los resultados obtenidos en la encuesta de los profesores.

4.2.2.1 Enunciados con un alto nivel de diferencia entre estudiantes y profesores.

Enunciado 2. “Mejorar la pronunciación”.

Este enunciado tuvo un puntaje de 127. Haciendo un paralelo entre estudiantes y docentes, este enunciado obtuvo el mayor puntaje para los estudiantes y entre los profesores ocupó el sexto lugar, lo cual nos muestra que hay una incongruencia entre lo que los estudiantes ven y lo que los profesores se proponen al utilizar el juego con este propósito.

Enunciado 7. “Promover el trabajo en grupo”.

Este enunciado tuvo un puntaje de 85. Entre los estudiantes , este enunciado ocupó el quinto lugar y entre los profesores el primero, con lo cual observamos que aunque los profesores dicen emplear el juego con el propósito principal de promover el trabajo en grupo o permitir una mayor integración, los estudiantes no ven que este sea el principal propósito del uso del juego.

4.2.2.2 Enunciados con el mismo nivel de importancia entre profesores y estudiantes.

Enunciado 10. “Enseñar vocabulario”.

Este enunciado tuvo un puntaje de 126. Entre los estudiantes y profesores, este ocupa el segundo lugar en importancia, lo cual nos muestra que el uso del juego es muy importante para enseñar vocabulario.

Enunciado 1. “Incentivar la participación”.

Este enunciado tuvo un puntaje de 116. Entre los profesores y estudiantes ocupa el tercer lugar en importancia, lo cual nos permite ver que para los estudiantes y docentes el juego es un importante promotor de participación.

Enunciado 8. “Enseñar reglas gramaticales”.

Este enunciado tuvo un puntaje de 32. Entre los estudiantes y docentes ocupó el décimo lugar en importancia, con lo cual percibimos que este es el menos importante para ambos.

4.2.2.3 Enunciados con un nivel cercano de importancia entre estudiantes y docentes.

Enunciado 4. “Mejorar la habilidad de habla”.

Este enunciado tuvo un puntaje de 115. Entre los estudiantes ocupa el cuarto puesto y entre los docentes el quinto lugar en importancia, de lo cual deducimos que entre las cuatro habilidades del lenguaje esta es la primera en importancia que se desarrolla con el juego de acuerdo con los estudiantes, es más importante para los estudiantes que para los profesores.

Enunciado 9. “Desarrollar la habilidad de escucha”.

Este enunciado tuvo un puntaje de 79. Entre los estudiantes ocupa el sexto lugar y entre los profesores ocupa el cuarto puesto, lo cual nos indica que en la opinión de los estudiantes el juego es menos empleado para desarrollar la habilidad de escucha, de lo que los profesores piensan, pues para estos últimos esta habilidad es la que más buscan desarrollar mediante el uso del juego.

Enunciado 6. “Desarrollar la habilidad de escritura”.

Este enunciado tuvo un puntaje de 74. Entre los estudiantes ocupó el séptimo lugar y entre los profesores ocupó el octavo lugar, lo cual nos permite observar que los estudiantes creen que la escritura es la tercera habilidad del lenguaje que se busca desarrollar con el juego, después de la escucha y el habla.

Enunciado 5. “Desarrollar a habilidad de lectura”.

Este enunciado tuvo un puntaje de 52. Entre los estudiantes ocupó el octavo lugar y entre los docentes el noveno, esto nos muestra que los estudiantes piensan que la lectura es la habilidad del lenguaje en la que menos se hace énfasis a través de la utilización de juegos, en lo cual concuerdan con los docentes y además coinciden con el proceso natural de desarrollo de las habilidades del lenguaje, donde lo último que se aprende es a leer.

Enunciado 3. “Desarrollar la capacidad de improvisación”.

Este enunciado tuvo un puntaje de 32. Entre los estudiantes ocupó el noveno lugar y entre los docentes el séptimo, de ello nos percatamos que la improvisación a través del juego es una de las capacidades que menos se desarrolla según los estudiantes.

La encuesta que fue dirigida a los estudiantes nos sirvió para verificar la información obtenida de los profesores, en lo cual encontramos que 3 enunciados coinciden exactamente en el orden de importancia según docentes y estudiantes, 5 tienen variación muy reducida y 2 varían notablemente.

5. CONCLUSIONES

1. Los resultados de nuestro trabajo nos llevan a concluir que el principal propósito con el cual los docentes de Inglés utilizan el juego en sus clases es para motivar al estudiante hacia el aprendizaje de nuevos contenidos bien sea de tipo gramatical, lexical, cultural, etc. Para nosotros es claro anotar que este resultado se debe a que el juego es una estrategia didáctica muy importante en el desarrollo de las clases, y sobre todo a la hora de introducir nuevos tópicos de estudio, puesto que las actividades lúdicas hacen que el estudiante se sienta motivado hacia el conocimiento de las temáticas subsiguientes a las estudiadas, debido a que mira que la lengua extranjera, más que un código incomprensible de signos lingüísticos, se convierte en una forma de comunicación práctica que le permite interactuar en un idioma distinto tanto con sus compañeros como con su profesor y al mismo tiempo acercarse un poco más a la comprensión de una cultura diferente.

2. De acuerdo con el nivel educativo de los docentes puede apreciarse que el juego es empleado con dos propósitos fundamentales que son, en primer lugar, generar mayor integración entre los estudiantes, la cual es una de las características primordiales del juego, pues como lo dice Deesri ⁹¹, el juego es una

⁹¹ DEESRI, Op. cit., p. 6.

poderosa herramienta para que los estudiantes se comuniquen en la segunda lengua y que se relacionen unos con otros para que puedan cumplir con los objetivos que se han propuesto en el juego; y en segundo lugar, introducir nuevos contenidos a través del juego, que según Anzola ⁹² “es un poderoso agente de transmisión de ideas y sentimientos” y por ende de los contenidos de la clase de Inglés.

3. Teniendo en cuenta el género de los docentes se encontró que los hombres emplean el juego principalmente para desarrollar la habilidad de escucha, que dentro de las cuatro habilidades del lenguaje se establece como una habilidad comprensiva, puesto que le permite al estudiante entender el mensaje de su interlocutor y de ésta manera poder emprender un diálogo con él o responder a sus requerimientos; esta tendencia hacia la función lingüística del juego nos muestra como lo dice Deesri ⁹³ que uno de los más importantes objetivos de las actividades lúdicas en la clase de Inglés como lengua extranjera es la creación de oportunidades agradables para que los estudiantes se comuniquen entre ellos, esforzándose tanto por proferir enunciados adecuados como por comprenderlos a través de la habilidad de escucha. Las profesoras hacen uso del juego primordialmente con el objetivo de generar una activa participación por parte de

⁹² ANZOLA, Op. cit., p. 15.

⁹³ DEESRI, Op. cit., p. 4.

los estudiantes, lo cual nos indica como lo dice Ponce de León ⁹⁴ que mediante el juego el estudiante expresa libremente sus ideas y se favorece “la participación de todos y cada uno de los niños que intervienen en el juego”, debido a que ellos participan espontáneamente en el desarrollo de la clase, dejando a un lado sus temores a equivocarse o a dar una respuesta imprecisa.

4. Con respecto a la edad podemos decir que las personas más jóvenes emplean el juego principalmente con el objetivo de motivar el aprendizaje de nuevos contenidos, puesto que el juego es un elemento activo que permita realizar clases variadas, alegres e innovadoras dentro de lo cual, el profesor tiene la posibilidad de enseñar una gran cantidad de nuevos contenidos. Las personas que oscilan entre los 38-50 años utilizan el juego con el propósito principal de generar mayor integración entre los estudiantes, lo cual nos muestra que ellos hacen énfasis en el uso del juego con Función Sociológica, buscando que en el salón de clase se genere unidad, solidaridad y respeto que son las características propias de la buena integración de un grupo. Finalmente, los profesores de edad más avanzada usan el juego con el objeto primordial de generar una activa participación, con lo cual observamos que a pesar de que los docentes tienen una edad avanzada, aún se preocupan por evitar clases pasivas y por el contrario buscan que sus estudiantes participen activamente.

⁹⁴ PONCE DE LEÓN, Op. cit., p. 20.

6. RECOMENDACIONES

A lo largo de nuestra investigación hemos podido mostrar el amplio horizonte de aplicabilidad de los juegos, y al mismo tiempo realzar la importancia de su utilización en la clase; por ello consideramos de vital trascendencia que los docentes se acerquen un poco más a los aspectos teóricos y prácticos del conocimiento del juego, pues éste maravilloso torrente de alegría, distensión y aprendizaje puede proveerles una amplia gama de posibilidades de uso, además de brindar nuevas formas de concebir los procesos de enseñanza y aprendizaje del Inglés como lengua extranjera permitiendo introducir importantes innovaciones en los marcos tradicionales del proceso educativo.

Aquella visión oscurantista que miraba todo lo nuevo con desconfianza y displicencia ya esta mandada a recoger pues su retrograda rigurosidad tan solo ha impedido que nuevos y valiosos aportes pedagógicos se desarrollen. Debido a ello es necesario que permitamos el surgimiento de unas concepciones educacionales más flexibles y menos ortodoxas donde se dé libre entrada a todas aquellas metodologías alternativas que entran a suplir muchas de las necesidades apremiantes del proceso de enseñanza aprendizaje del Inglés como lengua extranjera y dentro de los cuales el juego tiene un lugar privilegiado.

En esta nueva etapa de la educación los estudiantes necesitan sentirse motivados para aprender algo y que mejor que utilizar el juego que es un elemento altamente motivante.

Teniendo en cuenta las características y el grado de importancia que se le ha dado al juego en este trabajo podemos sugerir que dependiendo del propósito que queremos lograr con nuestros estudiantes es que se debe escoger el tipo de juego que se va a emplear en clase y de esa misma manera es que se debe usar el mismo.

RECOMENDACION METODOLÓGICA

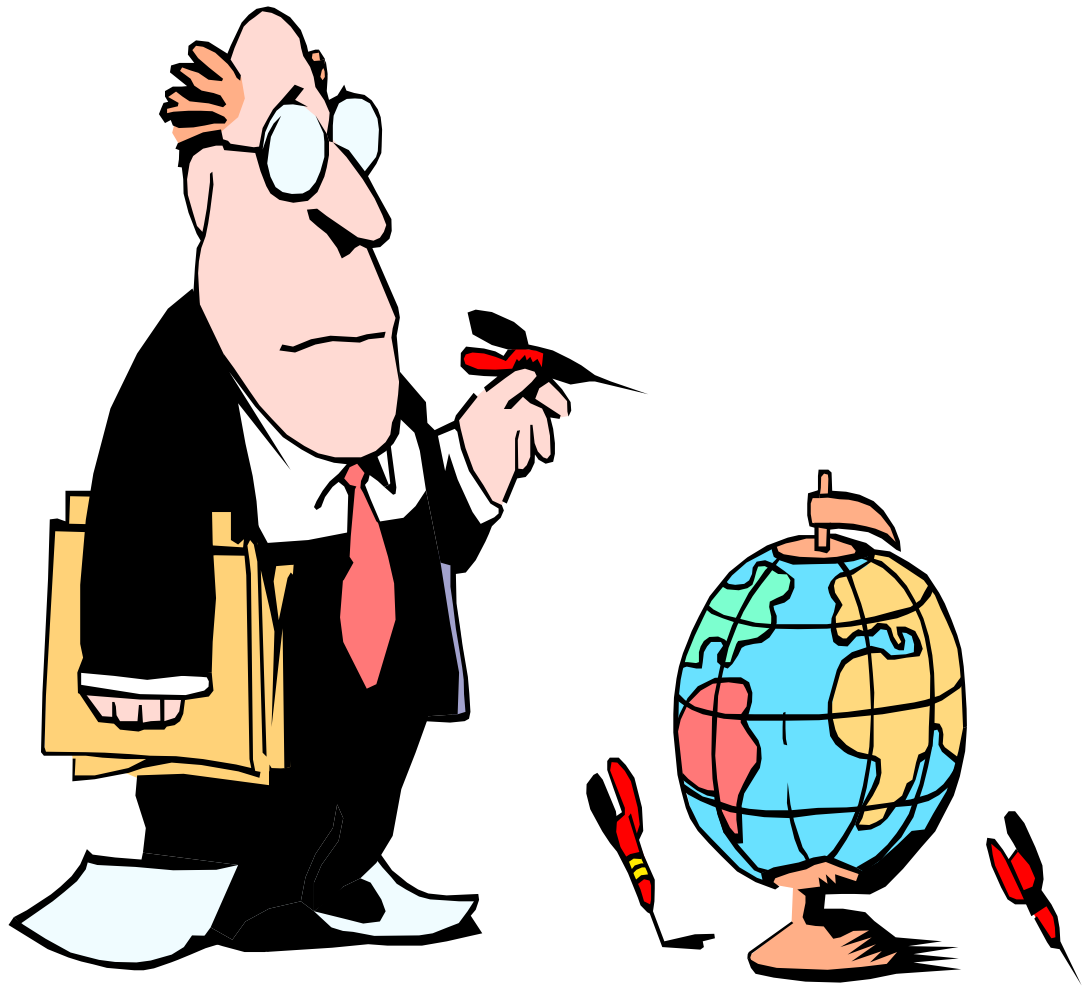
Es importante evitar la realización de encuestas, entrevistas u observaciones, al final de los períodos académicos o en la etapa final del año, debido a que tanto los docentes como los estudiantes se encuentran con un alto grado de trabajo, evaluaciones, recuperaciones, etc. y por tanto no tienen la posibilidad de brindar la importancia y el tiempo necesario a los proyectos de investigación. En una institución nos realizaron muy respetuosamente tal observación a través de un oficio por lo cual es importante para nosotros compartir esta experiencia con los compañeros que se disponen a realizar sus investigaciones, para que no tengan el mismo percance.

BIBLIOGRAFÍA

- ANZOLA, Gabriel y WILLIS, Gilma. Juegos infantiles y predeportivos. Bogotá: Consorcio S.A., 1940. 256 p.
- CAVIEDES, Miguel. Dinámicas de grupos. Santiago de Chile: Ediciones Paulinas, 1983. 459 p.
- CIRIGLIANO, Gustavo y VILLAVERDE, Anibal. Dinámica de grupos y educación. Buenos Aires: HVmanitas, 1971. 585 p.
- ELLIS, Rod. The study of second language acquisition. Oxford: Oxford University Press, 1994. 567 p.
- GALEANO, Luis. La enseñanza del inglés en la escuela secundaria. En: Revista Unimar. Pasto. Universidad Mariana, (1984); p. 30.
- Games in the ESL and EFL Class (on line). Thailand, 2002. Internet: <http://iteslj.org>.
- HADFIELD, Jill. Classroom dynamics. Oxford: Oxford University Press, 1992. 655 p.
- HADFIELD, Jill. Intermediate communication games. Edinburgh: Longman, 1990. 468 p.
- JAULÍN, Robert. Juegos y juguetes. México: Siglo Veintiuno, 1981. 854 p.

- LEIF, Joseph y BRUNELLE, Lucien. La verdadera naturaleza del juego. Buenos Aires: Kapelusz, 1978. 326 p.
- MORA, Raúl Alberto. Games in the classroom: More than just having fun. En: How. Pasto. Asocopi. (2001); p. 118.
- NEWSON, John y NEWSON, Elizabeth. Juegos y objetos para jugar. Barcelona: CEAC, 1979. 853 p.
- OPPENHEIM, Joanne. Los juegos infantiles. Colombia: Martínez Roca S. A., 1990. 429 p.
- OVIEDO, Tito Nelson. Ojeada a la problemática de la enseñanza – aprendizaje de idiomas extranjeros. En: Lenguaje N.11. Cali. Universidad del Valle. (1980); p. 40.
- PAVEY, Don. Juegos de expresión plástica. Barcelona: CEAC S.A., 1982. 724 p.
- PONCE DE LEÓN, Ana, GARGALLO, Esther y otros. Reciclo, construyo, juego y me divierto. Madrid: CCS, 1999. 356 p.
- REYES, Rosa Mercedes. Una mirada al juego educativo. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional, 1990. 442 p.
- RIEDER, Hermann y FLOSDORF, Peter. Deportes y juegos en grupos. Friburgo: Kapelusz S. A., 1970. 362 p.

- SCHULTZ, Matthew y FISHER, Alan. Games for all reasons. Massachusetts: Addison Wesley Publishing Company, 1988. 624 p.
- TURNER, Judy. Juegos creativos. Buenos Aires: Médica Panamericana, 1978. 465 p.
- UR, Penny. Discussion that work. Cambridge: Cambridge University Press, 1981. 239 p.



ANEXOS
ANEXOS



Universidad de Nariño
Departamento de Lingüística e Idiomas

DLI-0107

San Juan de Pasto, 13 de mayo de 2003

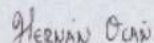
Doctor
GILBERTO MORA
Directór
Colegio John F Kennedy
San Juan de Pasto

Cordial saludo:

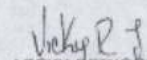
Los estudiantes abajo firmantes, estamos llevando a cabo una investigación para nuestro trabajo de grado titulado PROPÓSITOS DEL USO DEL JUEGO EN LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA, dentro de él necesitamos aplicar una encuesta a los profesores del Área de Inglés, para conocer con que objeto ellos implementan el juego en sus clases, de igual manera se aplicará otra encuesta a los estudiantes para ratificar la información. Además nos es de suma importancia realizar observaciones de clases en algunos cursos escogidos al azar para verificar los resultados obtenidos con los profesores.

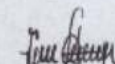
Conocedores de su espíritu de colaboración, esperamos que nuestra petición sea considerada y aceptada favorablemente.

Atentamente,


HERNAN OCAÑA
HERNAN OCAÑA NARVÁEZ
Estudiante


VICKY REINOSO
Estudiante


VICKY REINOSO
Estudiante


VICENTE ARAÚJO QUINTERO
Director (E) Departamento
Lingüística e Idiomas


MAGDA CATCEBO VELA
Asesora Trabajo de Grado

Adriana M.



Colegio María Goretti

Aprobado según Resoluciones: 074 de junio 8 de 2000 y 122 de junio 14 de 2001
emanadas de la Secretaría de Educación Municipal. Asociación Escolar María Goretti NIT: 891 200 013 7

RECTORIA

RE-087-03

San Juan de Pasto, 15 de mayo de 2003

Señores
VICKY REINOSO
MAGDA CAICEDO VELA
HERNAN OCAÑA NARVÁEZ
VICENTE ARAUJO QUINTERO
Departamento de Lingüística e Idiomas
Universidad de Nariño
San Juan de Pasto

REFERENCIA: Oficio DLI-0107, 13 de mayo de 2003.

Cordial saludo de Paz y Bien:

Me permito dar respuesta a la solicitud planteada por ustedes en el oficio de la referencia, informándoles que por el momento no es posible autorizar la aplicación de encuestas, ni la observación de clases, por estar en la etapa final del año escolar; etapa que requiere de mayor dedicación por parte del personal docente a las estudiantes. Para el próximo año escolar si ustedes solicitan con la debida anticipación este apoyo académico, con gusto lo trataremos en reunión de consejo Académico.

Fraternalmente,


Padre DANIEL OMAR SARRIA TEJADA
Rector

Aydé A

"Educar una mujer es educar una familia, educar una familia es educar una sociedad"

Avenida las Américas 15° - 53 Conmutador 721 4915 - 721 4921 - 7218528 - 7200243
Rácula Primaria 720 0242 Fax 721 0170 Anartado 528 - San Juan de Pasto

	ENUNCIADOS														GENERO		CAPACITACIÓN			EDAD							
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	TOTAL	F	M	L	E	M	20-26	27-31	32-37	38-43	44-50	51-56	57.
ENCUESTADOS	1	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	68	1			1						1		
	2	5	4	5	4	5	5	3	5	5	4	5	4	4	62	1			1						1		
	3	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	65	1			1						1		
	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	56	1				1				1			
	5	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	52	1			1							1	
	6	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	57	1			1						1		
	7	4	3	3	3	4	2	2	2	3	3	2	1	2	35	1			1							1	
	8	2	4	5	4	2	4	4	4	5	4	4	2	2	49		1	1						1			
	9	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	70	1			1						1		
	10	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	4	63		1	1							1		
	11	5	5	5	4	4	4	4	4	3	4	4	2	2	52	1			1						1		
	12	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	47		1	1							1		
	13	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	3	4	58	1			1						1		
	14	4	4	4	3	3	3	5	5	5	4	5	4	4	58	1			1			1					
	15	4	4	3	4	3	3	4	4	5	4	4	4	4	54	1			1			1					
	16	5	5	4	4	3	4	5	4	5	5	5	4	4	61	1			1			1					
	17	5	5	4	5	5	3	4	4	5	5	5	4	3	62	1			1			1					
	18	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	4	5	64	1			1			1					
	19	5	5	5	5	2	2	3	4	5	5	5	1	1	49	1			1			1					
	20	5	5	5	4	4	4	5	4	4	5	5	4	4	62		1	1				1					
	21	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	67		1	1				1					
	22	5	3	3	4	4	4	3	4	5	5	5	4	4	58	1			1							1	
	23	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	67	1			1						1		
	24	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	54		1	1								1	
	25	5	5	4	4	5	3	5	3	5	5	5	3	4	61	1			1			1					
	26	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	65	1			1			1					
	27	4	3	4	3	2	3	5	4	4	4	3	3	2	46	1			1						1		
	28	5	5	4	5	4	4	4	4	5	4	5	5	4	63	1			1			1				1	
	29	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	69	1			1			1					
	30	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	64	1				1					1		
TOTAL	136	133	129	125	118	116	128	129	138	134	134	109	114	115	1758	24	6	16	12	2	12	0	1	4	9	4	0

