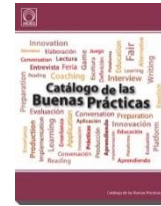




# Catálogo de las Buenas Prácticas



## El juego y su papel en la motivación para el aprendizaje del inglés

Mtro. Víctor Manuel Galán Hernández  
Centro de Enseñanza de Lenguas  
Universidad Autónoma del Estado de México

### Resumen

La presente trabajo tiene el objetivo de motivar alumnos desinteresados e incluso apáticos para el aprendizaje de la lengua inglesa a partir de la implementación de juegos en el aula, considerados como herramientas que promueven el aprendizaje de una segunda lengua, a la vez que fomentan el desarrollo de otras competencias o habilidades. Los resultados del trabajo se reflejaron en el cambio de actitud de los estudiantes y en el desarrollo del interés hacia el aprendizaje de la lengua, así como el trabajo colaborativo y el apoyo mutuo, entre otros aspectos.

**Palabras clave:** juego, motivación, aprendizaje de una segunda lengua, apoyo mutuo, trabajo colaborativo.

### Abstract

The following work aims to motivate apathetic students to study the English language, through the use of games in the classroom, which is considered a tool that promotes second language learning and, at the same time, it fosters the development of other abilities. This results shown that students attitudes changed, becoming more interested in language learning, as well as collaborative work and mutual support, among other aspects.

**Key words:** play, motivation, second language learning, mutual support, collaborative work.

### Características generales de la buena práctica

Está diseñada para un tipo de curso optativo de modalidad presencial, el objetivo que persigue es el desarrollo de 4 habilidades y el nivel de dominio de la lengua requerido al inicio del curso es A1 de acuerdo con el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER).

## Contexto

1. **Nombre del curso:** Inglés 1
2. **Tipo de curso:** Optativo
3. **Modalidad del curso:** Presencial
4. **Objetivo persigue el curso:** 4 habilidades
5. **Duración en horas:** 81-120 horas
6. **Distribución del tiempo:** Se trata de un curso semestral, con sesiones sabatinas de cinco horas
7. **Nivel de dominio de la lengua al inicio del curso:** A1 del MCER

## Contexto de la práctica

**Número promedio de alumnos:** 11 a 20

**Habilidad(es) comunicativa(s), académicas o digitales a las que responde su BP:** Expresión oral / interacción oral, comprensión auditiva.

**Necesidades, dificultades y/o particularidades académicas que lo llevaron a decidir que era conveniente implementar la intervención didáctica:** Los alumnos que estaban en ese grupo, eran de bachillerato y algunos de nivel licenciatura. Tomaron el curso por obligación y, de alguna manera, todos tenían características similares que hacían hasta cierto punto difícil la enseñanza.

- a. Por un lado se debe partir de que la clase era de cinco horas. Con un descanso de media hora después de dos horas y media de clase.
- b. No mostraban interés hacia los temas vistos en clase, pues no encontraban una aplicación real a la lengua en ningún contexto, según ellos, tampoco la consideraban útil para una carrera.
- c. Mostraban cansancio desde antes de iniciar la clase, pues incluso en varias ocasiones abiertamente afirmaban haber estado en fiestas hasta la madrugada, e incluso alguna vez, alguien llegó a clase directamente de ahí. Por esta razón, era común escuchar que pedían permiso para que los dejara ir a dormir a su casa o a otro lado.
- d. Afirmaban que no podrían aprender el inglés y estaban seguros incluso de reprobado o aprobar con muy bajas calificaciones, pues afirmaban que en los cursos de la preparatoria ya habían reprobado y con ello ya habían probado que no podrían aprender. Por ello, también era normal que al inicio del curso propusieran que los aprobara con la calificación mínima para, según ellos, evitarme el trabajo de enseñarles.

**Factores afectivos que incidieron en el diseño/implementación de la BP:** ansiedad, motivación, auto-concepto y autoestima; actitudes y creencias.

**Objetivos:** Motivar al alumno hacia el aprendizaje de la lengua inglesa a partir de la implementación de juegos en el aula, para que, de esta manera, modifique sus creencias sobre el aprendizaje de una segunda lengua. Practicar el presente simple para las actividades diarias, enfatizando el uso de los adverbios de

frecuencia, practicar la estructura para decir la hora en inglés en caso de ser necesario, fomentar la interacción entre los alumnos, promover el interés hacia los temas vistos en clase, reforzar la creencia de capacidad positiva para el aprendizaje del inglés.

### **Descripción de la Buena Práctica**

#### **Procedimiento:**

Esta es una práctica que consiste en considerar que el juego es una herramienta que puede apoyar absolutamente el aprendizaje de una segunda lengua, a la vez que también puede promover otro tipo de competencias o habilidades, tales como el trabajo y el aprendizaje colaborativo, la interacción, la creatividad. Es una práctica que decidí llevar a cabo a lo largo del semestre, por lo que no se refiere a una sola actividad sino a las consideraciones generales de lo que hice en el aula.

Aunque se sabe que en la mayoría de las clases de inglés los profesores diseñan o implementan juegos en algunas situaciones o sesiones específicas, lo que hice fue considerar el juego como una actividad recurrente, propia de la clase de inglés, que servía no sólo para promover la práctica, sino para promover el aprendizaje consciente y, en consecuencia, significativo del inglés. Por esta razón, tuve que concebir el juego como:

1. Una actividad que genera motivación en los alumnos, pues cuando se juega se puede perder la pena de hablar o interactuar y en consecuencia, se quiere hacer bien la actividad porque se sabe que no necesariamente se aprende de una manera consciente, pues el alumno actúa libremente.
2. Como un agente socializador que promueve el uso y el aprendizaje del inglés.
3. Un premio. El juego no necesariamente debe ser pensado como un premio en el que si los alumnos trabajan, pueden jugar. Al contrario, el juego puede ser ese premio por el que los alumnos pueden aprender, de manera que si es planeado claramente, con propósitos de aprendizaje, los alumnos estarán esperando jugar y aprender al mismo tiempo. Asimismo, la actividad lúdica se reflejará también en la capacidad para responder ante diferentes ejercicios y lo harán de una manera más rápida y consciente.

Personalmente, puedo afirmar que a mí me funcionó el plan que diseñé, y aunque éste fue preparado para la enseñanza del inglés a un nivel básico, considero que se puede aplicar en otros niveles y lenguas.

Para llevar a cabo el juego en la clase, se debe considerar lo siguiente:

- a. El tiempo que se dispone para poder jugar.
- b. Hay que pensar en el tipo de juego que sea más idóneo para lo que queremos hacer.
- c. Hay que saber en qué momento de la sesión podría entrar el juego.
- d. Hay que estar seguros sobre el propósito, para qué lo vamos a utilizar, qué queremos que se aprenda o se practique.
- e. Debemos considerar también el espacio en el que se va a jugar. Puede ser fuera o dentro del salón, pero debe ser un espacio seguro para que pueda llevarse a cabo.
- f. Se debe también pensar en el número de alumnos que van a participar, pues lo mejor es que no se deje a nadie fuera y cuando por alguna situación no planeada haya algún alumno o alumna que no pueda participar, entonces se debe pensar en darle algún papel para hacerla partícipe.

Después de haber considerado los puntos anteriores ahora debemos pensar en el tipo de materiales que se necesitarán para el juego, pues por ejemplo: para practicar las profesiones, jugaron a los disfraces, en los que ellos debieron crear los propios utilizando papel periódico, en esta actividad se requirió de papel, tijeras, pegamento y cinta. En otra ocasión jugaron batalla naval para el uso de *can* y *can't*. Para este juego sólo utilizamos copias.

Para practicar los adverbios de frecuencia, y considerando su gusto por el soccer, jugaron un en donde, creando oraciones correctas se podría avanzar hasta anotar un gol, y se podía defender identificando errores en nuestro contrincante. Considero que ésta fue de las más importantes, pues la manera en que se planeó llevó a tener juegos en parejas, en los que había un vencedor y un vencido. Después de terminar un partido, el vencido se convertía en compañero de hecho auxiliar del vencedor y así sucesivamente, hasta que sólo quedaban dos contrincantes con un equipo de apoyo de cuatro o cinco personas. Al término se nombra a un equipo campeón.

Un ejemplo de los juegos realizados en el salón de clase se encuentra en la siguiente ficha de juego:

<b>FICHA DE JUEGO</b>	
<b>TÍTULO DEL JUEGO BATTLESHIP GAME (JUEGO DE MESA)</b>	
<b>NIVEL</b>	Inglés A1
<b>TIPO DE ESTUDIANTES</b>	Adolescentes
<b>NO. DE ESTUDIANTES</b>	Cualquier número de estudiantes, pero debe ser un número par.
<b>OBJETIVO</b>	<p>Practicar el presente simple para las actividades diarias, enfatizando el uso de los adverbios de frecuencia.</p> <p>Practicar la estructura para decir la hora en inglés (en caso de ser necesario).</p> <p>Fomentar la interacción entre los alumnos.</p> <p>Promover el interés hacia los temas vistos en clase.</p> <p>Reforzar la creencia de capacidad positiva para el aprendizaje del inglés.</p>
<b>ESPACIO</b>	Aula
<b>MATERIAL</b>	Copias para el juego de batalla naval adaptadas al aprendizaje del inglés. Dichas copias están diseñadas siguiendo un patrón similar al juego original, con la diferencia de que en la primera fila sólo aparecen verbos y en la primera columna adverbios de frecuencia.
<b>DESARROLLO</b>	<p>Se divide al grupo en parejas y se les pide que se sienten de manera que uno quede frente al otro.</p> <p>A cada uno se le entrega una copia del tablero de batalla naval y se les pide que, cubriendo su tablero para que el compañero de juego no lo vea, dibujen cinco barcos en cinco cuadros diferentes del tablero.</p> <p>Después se les pide que decidan quién hará el primer disparo, que consistirá en formar oraciones utilizando un verbo y algún adverbio de frecuencia.</p> <p>Al inicio del juego se les recuerda que en todo momento deben cubrir su tablero.</p> <p>Para poder hundir un barco deben producir alguna oración correcta. Es necesario mencionar que éstas pueden tener diferentes variaciones dependiendo de la columna y fila que elijan.</p>
<b>REGLAS</b>	<p>Deben evitar hablar español, pues en caso contrario, aunque hayan logrado adivinar la localización del barco de su oponente, el tiro no tendrá valor y el jugador perderá un tiro.</p> <p>Si un jugador no logra hundir algún barco de su oponente, marcará la casilla de color rojo y su oponente tendrá derecho a realizar su tiro.</p> <p>En caso de que el jugador logre hundir algún barco de su oponente, marcará la casilla del barco hundido con color negro o azul.</p>

### **Efectos en los estudiantes**

Sin duda considero que esta práctica fue buena debido a las respuestas de los alumnos. Cabe mencionar que al inicio de la sesión se les entregaba un pequeño formato llamado *Diario del alumno*, donde ellos debían anotar sus opiniones o percepciones sobre la clase. Esto me ayudó a identificar la manera en que debía actuar como docente y por otra parte también pude recuperar algunas impresiones sobre las actividades que se realizaron en la clase.

Pude observar algunos cambios notables, por ejemplo, mientras más se avanzaba en el uso de los juegos, los alumnos empezaron a mostrar un mayor interés en la clase, de igual manera la participación en cada una mejoró, pues poco a poco empezaron a perder el miedo a hablar.

Por otra parte, durante las sesiones surgió una respuesta que no necesariamente era esperada y que, sin embargo, era completamente positiva para el desarrollo de la clase, me refiero a la ayuda mutua, comenzó a darse el hecho de que si algún alumno tenía una duda y hacía la pregunta, antes de que yo pudiese responder, ya había otro compañero o compañera resolviendo la duda. Igualmente, mientras se daban los juegos, si alguno no entendía, inmediatamente otro compañero le ayudaba.

Además de lo anterior, a continuación anoto algunos comentarios que los alumnos registraron en los diarios:

1. Me siento bien al convivir con los compañeros, con el maestro y hablar aunque todavía mal, pero hablar en inglés
2. Al mismo tiempo que aprendemos, jugamos y está muy padre
3. Ahora me siento con un buen ánimo y con ganas de seguir las clases de esta materia el próximo sábado.
4. La clase es muy corta y se va el tiempo rapidísimo
5. Si nos equivocamos, entre nosotros nos corregimos
6. El inglés no es difícil, es fácil, sólo es cuestión de poner de mi parte
7. Al inicio de la clase me sentía muy cansada. Durante la clase me desperté, ya que se me facilita aprender con juegos
8. Al inicio estaba un poco aburrida, después me sentí mejor por las actividades y al final me gustó más la clase porque jugamos todos y convivimos
9. El trabajo en este semestre fue agradable porque conocí a mis compañeros como personas y me gustó

### **Fundamentos teóricos y metodológicos**

La motivación es un elemento que debe encontrarse durante el proceso de aprendizaje. De hecho, Leahy (2009) considera que todo aprendizaje, además de un esfuerzo mental, necesita de la motivación, misma

que Bouwer (2004) afirma puede surgir a través de los juegos educativos, pues éstos ofrecen la posibilidad de fomentar la motivación de los alumnos por periodos más largos, a través de dinámicas controladas.

Además, Chapela (2002) menciona que si se incluye al juego en las prácticas, se propicia la construcción del conocimiento y el desarrollo de habilidades.

Asimismo, de Piaget (1986) se recupera la idea de la repetición para el dominio de las acciones. En este caso, considero que el juego, es una actividad que lo permite, además, el uso de las estructuras, fomentará la comprensión del orden sintáctico de la lengua inglesa. Asimismo, de Vigotsky (1978) se retoma la idea de que con el juego se promueve el desarrollo de la lengua y se ve apoyado por Bruner, cuando menciona que se pueden aprender las formas gramaticales cuando el individuo interactúa de manera lúdica.

Por otra parte, Ottobre y Temporelli (2010) consideran que el juego permite las relaciones interpersonales entre compañeros, por lo que se acepta que esta actividad puede promover el trabajo colaborativo entre los alumnos.

Santos Silva (2007) se basa en Maslow para retomar la motivación y considera que las actividades deben cubrir algunas necesidades, como la de estima de los otros y de sí mismo, idea que retomo pues los estudiantes descubren que jugando se puede aprender, pero además serán reconocidos por sus compañeros, por lo que mejorará su autoestima. Por otra parte, la necesidad de pertenencia también se cubre cuando se identifican como parte de un grupo que a la larga se convierte en equipo de juego.

Finalmente, de García (2005) retomo la idea de que todos los juegos deben ser cooperativos y no se debe dejar a nadie fuera, por lo que tienen que ser realizados en parejas o en equipos, así mismo necesitan presentar un reto para que utilicen el conocimiento que tienen del idioma.

### **Materiales y recursos**

- Copias
- Tijeras
- Pegamento

Además de la computadora, tinta, impresora.

### **Características de su Buena Práctica**

#### **Sostenible:**

El juego se presenta como una actividad central durante el curso. Los alumnos notan la importancia del mismo ya desde la primera sesión, en que se realizan diferentes juegos para realizar el encuadre del curso y motivar la interacción entre ellos. Esto genera una mejor posibilidad de lograr la aceptación hacia el aprendizaje del inglés, así como mayores posibilidades de participación durante las clases.

**Replicable:**

A partir del semestre 2012B inicié con la inclusión del juego en las clases que llevo a cabo en el Centro de Enseñanza de Lenguas de la Universidad Autónoma del Estado de México. Esto me ha llevado a creer definitivamente que el profesor no sólo es quien implementa un programa previamente realizado, sino que juega un papel muy importante en la modificación de los procesos que permite que los alumnos logren un aprendizaje significativo y que no necesariamente va al cumplimiento de contenidos, sino que promueve la reflexión sobre ellos mismos.

**Efectiva:**

El aprendizaje de los alumnos en el Centro de Enseñanza de Lenguas ha probado ser positivo cuando se promueve el juego dentro de las clases como una actividad diaria, pues los alumnos generan una mayor motivación para el aprendizaje. Hay un mayor interés por aprender y practicar aquello que están aprendiendo y, más aún, aprenden que ya no sólo son compañeros de clase sino también de juego. Al considerarse de esta manera, ya existe una mayor confianza para participar en el aula e incluso ya no sienten vergüenza por participar o equivocarse frente a todos, pues se han hecho conscientes de que están en un proceso de aprendizaje y que pueden equivocarse durante el mismo, pues sus errores los trasladarán a aprender más.

**Reflexiva:**

Con la experiencia que he adquirido a partir de estas prácticas, me he dado cuenta que como docente, al igual que el alumno, soy un sujeto en construcción que debe aceptar sus propias necesidades de formación para poder cumplir con los objetivos educativos. Esto me ha llevado a considerar y aceptar el hecho de que si quiero ser mejor profesor, entonces también debo convertirme en investigador de mi propio actuar docente. Por ello, al haberme hecho consciente de esto, pude buscar las estrategias necesarias para llevar los cambios necesarios en mi práctica, de manera que pudiera guiar a mis alumnos a un mejor proceso de aprendizaje, fomentando la motivación entre los miembros del grupo, así como el trabajo colaborativo.

Por otra parte, debe quedar claro que el juego supone un papel importante en el proceso de aprendizaje, pues promueve el contacto con la lengua, de manera que el alumno aprende el idioma mientras juega. Además, considerando que el juego es un agente socializador, también a través de él se fomenta el trabajo colaborativo en el que no sólo se aprende el idioma, sino que se aprende de los demás. Asimismo, al trabajar o jugar con pares, los alumnos crean lazos y se convierten en compañeros de juego. Esto da origen a un mejor ambiente de aprendizaje, con lo que se puede obtener una mayor motivación para la enseñanza de los alumnos, que era lo que buscaba en mis clases. En consecuencia, debí aprender a considerar esta herramienta como parte necesaria dentro de clases, además de buscar o a adaptar juegos que pudiera aplicar en clases, sin dejar de lado los objetivos de cada sesión.



Ahora, al realizar cambios en mi práctica docente he logrado observar también cambios en mis alumnos, pues ya se notaban con deseos de aprender en conjunto con sus compañeros; esperan jugar sabiendo que la obligación es utilizar el idioma inglés. Además, también noté que, a partir de los juegos, ya existe la motivación para el aprendizaje y sobre todo para aprender y apoyarse mutuamente.

Aunado a esto, como profesor también he notado un cambio en mi práctica docente, pues cuido más las actividades que hago en mis clases, busco de una manera más consciente los juegos que se aplicarán en las diferentes sesiones y reflexiono sobre mi práctica para lograr mayores reflexiones críticas, pues estoy en búsqueda constante de aquellas situaciones que puedan suponer problemas dentro de mi práctica para aprender más de mí y de lo que debo cambiar para seguir mejorando.

Finalmente, aprendí que no debo dar por hecho que soy un buen docente, como me lo hacían ver otros alumnos en grupos diferentes. Aprendí que debo estar abierto a los cambios que requiera el contexto áulico. De igual manera, debo asumirme como un agente de cambio en mi propia práctica, así como un sujeto en aprendizaje continuo que siempre debe estar estudiando para mejorar mi práctica.

## Referencias

- Bouwer, C. (2004). *Reading and writing*. En Eloff, I. y Ebersöhn, L. (edit.). *Keys to educational psychology*. Cape Town: UCT Press.
- Chapela, L.M. (2002). *El juego en la escuela*. México: Paidós.
- García, P. (2005). *Fundamentos teóricos del juego*. España: Wanceulen.
- Leahy, W. M. (2009). Cognitive load theory and instructional design: An outline of the theory and reflections on a need for new directions to cater for individual differences and motivation. En Larson, J. E. (edit.). *Educational Psychology*. (pp. 243-257). EUA: Nova Science Publishers.
- Ottobre, S. & Temporelli, W. (2010). *¡Profe, no tengamos recreo!: Creatividad y aprendizaje en la era de la desatención*. Buenos Aires: La crujía.
- Piaget, J. (1986). *Seis estudios de psicología*. (2ª ed.) Barcelona: Barral.
- Santos Silva, R.M. (2007). A importância da afetividade na relação professor-aluno. En Gomes Brandão Kullo, M. (org). *Relação professor-aluno: Contribuições à prática pedagógica*. (pp. 51-74). Brasil: ComPed-INEP-EDUFAL.
- Vygotsky, L.S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. EUA. President and Fellows of Harvard College.

## Anexos Evidencias o materiales de apoyo