

# El uso de juegos para la enseñanza del Inglés

Integrantes

Estudiantes de sexto grado de la

Institución Educativa Municipal Técnico Industrial

ITSIM

## RESUMEN:

La mayoría de nosotros seguramente estaría de acuerdo en que las canciones, una vez aprendidas, son muy difíciles de olvidar. Además, los profesores de inglés comprenden la importancia del uso de juegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje por sus muchos beneficios. Aunque los niños tienen una capacidad innata natural para aprender cualquier idioma extranjero, no lo aprenden bien si encuentran las clases aburridas, como por desgracia normalmente ocurre. De hecho, los niños aprenden mejor a través de actividades interesantes. El objetivo principal de este artículo es hacer hincapié en la importancia del uso de juegos en la enseñanza del inglés como lengua extranjera a niños de educación primaria. Sus funciones, criterios de elección y la forma de presentarlos a la clase también serán analizados.

Palabras clave: niños, enseñanza del inglés, educación primaria, juegos y recompensas.

**Title: The use of games in the teaching of English in Primary Education.**

## ABSTRACT:

Most of us would surely agree that songs, once learned, are very hard to forget. Besides, experienced teachers of English understand the importance of using game

in the teaching-learning process for their many benefits. Although children have an innate natural ability to learn any foreign language, they do not learn it properly if they find their lessons boring, something which happens more often than desired. In fact, children learn better through interesting activities. The main objective of this article is to emphasise the importance of using games in the teaching of English as a foreign language to young learners. Their functions, criteria for election and the ways of presenting them to the class will also be analysed.

Keywords: children, FL teaching, primary education, games and rewards.

Las clases se realizan cada sábado con una duración de 3 horas, 30 minutos de las 3 horas son utilizadas para un receso. Las clases se programaron para que empiecen en el mes de febrero de 2017 y terminen en el mes de junio del mismo año, con un total de 16 semanas. En el salón se tiene un curso de 25 estudiantes como máximo, sin embargo, no todos los estudiantes culminan el curso. Los salones cuentan con un tablero y escritorios.

En este proyecto se trata de implementar los juegos como herramienta de enseñanza para el idioma Inglés. Además, se trata de condicionar a los estudiantes a recompensas como dulces o puntos para

que su participación sea activa, en otras palabras se intenta cambiar las notas dadas por exámenes o de manera tradicional por una metodología interactiva que agrada a estudiantes de esta edad. Juegos como el ahorcado, adivinanza de palabras, concurso de deletreo, entre otros juegos, incentivan a los estudiantes a aprender una nueva lengua.

### **Diagnóstico del proyecto:**

#### **Antecedentes y situación antes del proyecto**

El programa que ofrece la institución “TTSIM” para que algunos de sus estudiantes tengan la oportunidad de reforzar su Inglés los días sábados, es un proyecto que lleva años y que, afortunadamente, ha arrojado muy buenos resultados, a tal punto que el puntaje del área de inglés en el “ICFES” ha incrementado.

Este proyecto trata de mejorar aún más este programa a través de los juegos y sugerir a educadores en formación otras maneras de compartir sus conocimientos. Se debe tener en cuenta que no todos aprenden de la misma manera y que se debe tener en cuenta diferentes factores que pudiesen afectar el aprendizaje del estudiante.

Según Pastor Cesteros (2004:122) “la cuestión no es empezar siempre lo antes posible, porque es necesario un tiempo previo para que el niño adquiera de modo sólido su propia lengua materna”. Según Pastor Cesteros las variables son las siguientes:

- El factor edad
- La aptitud
- La motivación

#### La personalidad El estilo cognitivo

Los niños disfrutan con los juegos constructivos. Además de ser motivadores y divertidos, proporcionan una buena práctica que conlleva la mejora de la pronunciación de las palabras de la lengua inglesa, de la gramática y de las cuatro destrezas de la lengua. Mediante los juegos se puede practicar el vocabulario, formas verbales o para relajarnos en clase después de una prueba, por ejemplo. Además de conseguir que nuestros alumnos deseen realizar estos juegos para pasarlo bien, también aprenderán más rápidamente e intentarán interiorizar rápido y bien los conocimientos que se deban adquirir con la finalidad de jugar de forma correcta con sus demás compañeros. Los juegos pueden aumentar la popularidad de la clase de inglés. Al introducir actividades lúdicas al aula de inglés, dicho idioma se convierte en una regla más que respetar y que emplear correctamente para llevar a un buen término el juego.

Una frase que ha estado siempre presente en los educadores de Educación Primaria es que los niños aprenden a través de los juegos. La naturaleza de los niños es que les gusta jugar y disfrutar jugando.

Por eso la importancia de aplicar nuevas estrategias de enseñanza para motivar a los estudiantes a que sean conscientes de la importancia del aprendizaje, no solo de Inglés sino de cada una de las materias que debe tomar en su correspondiente año escolar.

### **Breve descripción del proyecto:**

Información relevante que permita mediante una rápida lectura, brindar una idea general del proyecto.

Tradicionalmente, los métodos convencionales en la enseñanza del inglés como lengua extranjera, tales como el método directo o “grammar translation method” que terminan aburriendo al estudiante, además son desagradables y pueden resultar muy monótonos para estudiantes y pueden terminar en la completa falta de interés por parte de los alumnos por aprender un nuevo idioma.

El uso de juegos en el aula de clase es una manera más natural y entretenida para que los estudiantes se interesen por el aprendizaje de una segunda lengua. Su uso en la enseñanza del inglés es, sin duda, muy espontáneo. Si tratamos de enseñar el abecedario, por ejemplo, a un niño, nos daremos cuenta de que lo entiende mucho más rápido y, por lo tanto, lo memorizará mejor, si jugamos a algún juego con ellos con el fin de practicarlo, por ejemplo: se puede aplicar el juego del ahorcado para practicar el alfabeto. El juego ha sido tradicionalmente una técnica de aprendizaje habitual a lo largo de la historia, aunque el reconocimiento de su valor pedagógico aún tiene un largo camino que recorrer.

Tradicionalmente, el juego ha sido utilizado para la diversión en tiempo de ocio pero cada día son más los estudiosos que abogan por el juego como medio idóneo para adquirir conocimiento. De acuerdo con la pedagoga Janet R. Moyles: “la situación de juego aporta estimulación,

variedad, interés, concentración y motivación” (1990: 87).

Los juegos ayudan a mantener el interés por el aprendizaje de una nueva lengua. Según la opinión del investigador británico Andrew Wright: “los juegos ofrecen a los participantes confianza en sí mismos y en sus capacidades” (1984: 46).

Sin embargo, todavía hay más razones válidas para el uso de juegos en la enseñanza del inglés en la educación primaria. Por encima de todo, los juegos son generalmente una fuente real auténtica del lenguaje, válidos para casi todos los propósitos. Y dado que una gran parte del mundo, en la actualidad, juega a algún tipo de juego en inglés, será mucho más divertido para nosotros, y los niños por igual, adquirir un dominio adecuado del inglés.

Otra razón importante es que los juegos constituyen un medio poderoso para la enseñanza del inglés en todas las edades. Podemos usarlos como actividad de clase con el fin de enriquecer el vocabulario de nuestros alumnos o para mejorar su gramática y los diferentes acentos ingleses. Además, ha servido para fomentar el trabajo en equipo, para favorecer la sociabilidad del alumno, y para desarrollar su capacidad creativa y comunicativa.

El juego es la base sobre la que realizar las tareas de cualquier naturaleza. Las diferentes actividades que se basan en juegos permiten atender aspectos que son tan importantes para el desarrollo cognitivo del niño como los siguientes: la participación en clase, la creatividad y originalidad, la sociabilidad, y la creación

de un patrón de comportamiento en clase. Pero lo que nunca debemos olvidar es que detrás de cada juego hay un objetivo didáctico específico. El objetivo de este artículo será el de describir la importancia de la utilización de los juegos en la enseñanza del inglés como lengua extranjera.

### **DESTINATARIOS:**

A quienes va dirigido el proyecto

Este proyecto va dirigido para el coordinador de práctica pedagógica y cualquier maestro que piense en usar juegos como herramientas para la enseñanza.

### **JUSTIFICACIÓN:**

Por qué es necesario el proyecto.

Es evidente que el juego constituye una parte indispensable de la cultura de cada lugar ya que forma parte de nuestras vidas desde que nacemos. Es nuestra salida y ayuda a la hora de comenzar a socializarnos, es nuestra forma de divertirnos, una manera de expresarse. Tal y como afirma Fred Genesee (1994), un conocido profesor de psicología y especialista en la adquisición de segundas lenguas:

Usar juegos en el aula de lengua extranjera es un elemento imprescindible en el propio proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua, especialmente en sus primeras etapas puesto que nos introduce en ciertas habilidades necesarias para la sociedad actual desde un prisma didáctico. (p. 264)

El valor social del juego para el niño, en general, es asumido por casi todos los psicopedagogos, como el filósofo y psicólogo argentino Gregorio Fingermann, quien puntualizó lo siguiente: “el juego es

un factor de desenvolvimiento social en el individuo. Mediante el juego no sólo se ejecutan las tendencias sociales, sino que se mantiene la cohesión y la solidaridad del grupo” (1970: 38).

La idea de que el juego pueda ser tan importante en la educación formal de cualquier niño es una idea relativamente nueva, ya que siempre se ha considerado como una actividad propia del tiempo de ocio con el objetivo de divertirse y sociabilizarse. Por esta misma razón, un alto porcentaje de docentes no creen que este tipo de estrategias sea eficaz, y por ello no aprovechan su valor pedagógico, que ejercita las capacidades físicas e intelectuales de los alumnos mientras favorecen su proceso de maduración.

El tema elegido para realizar este artículo es “El uso de juegos para la enseñanza del Inglés”, y más concretamente, el uso de las mismas a la hora de adquirir vocabulario en alumno. El contenido y la temática que en este trabajo se incluye me parece fundamental para aquellos docentes que se dediquen, o se vayan a dedicar a la enseñanza del inglés, ya que se proponen una serie de estrategias y actividades que son realmente útiles para que los alumnos no pierdan el interés en el aprendizaje de la lengua extranjera. El uso de estas actividades con su componente lúdico favorece un clima positivo y dinámico en el aula que motivará a los alumnos y hará que se aprenda de una manera inconsciente mediante la diversión.

### **OBJETIVOS:**

Identificación del resultado a obtener y características de la situación final deseada.

### **OBJETIVO GENERAL**

Mejorar el vocabulario y gramática de los estudiantes del ITSIM mediante actividades lúdicas enfocado en el verbo to be y presente simple.

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS:**

Proponer actividades lúdicas, como juegos, que sean divertidas y ayuden a interiorizar el vocabulario en inglés.

Los estudiantes aprenderán vocabulario, relacionado con partes del cuerpo, colores, profesiones, adjetivos, verbos, prendas de vestir, vocabulario del colegio, entre otros. Los estudiantes identificarán la conjugación del verbo to be y verbos con presente simple.

### **ORGANIZACIÓN PARA LAS ACTIVIDADES DEL PROYECTO:**

Información resumida referida a las tareas necesarias para el cumplimiento de las metas, organizadas según un cronograma, recursos involucrados (materiales y humanos disponibles) como así también su coordinación.

Los juegos son usados frecuentemente en el aula de idiomas de primaria. Sin embargo, es necesario definir lo que es un juego cuando queremos usarlo en clase. Según la definición de MariaToth: “un juego es una actividad con reglas, un objetivo y un elemento importante de diversión” (1995: 48). El énfasis en los juegos radica en el éxito de la comunicación y no en la corrección del lenguaje. En ese mismo manual, la

educadora Toth distingue dos tipos de juegos:

1) Los juegos competitivos: son aquellos en los que los jugadores o equipos compiten por ser los primeros en alcanzar la meta.

2) Los juegos cooperativos: son aquellos en los que los jugadores o equipos trabajan juntos hacia un objetivo común.

El contexto del juego hace que el idioma extranjero sea de utilidad inmediata para los niños. El juego hace plausibles las razones para hablar incluso a los niños más reacios a hacerlo. A través de los juegos, los estudiantes pueden aprender inglés de la misma manera que aprende su lengua materna, sin ser conscientes de que la están estudiando y aprendiendo. Incluso los estudiantes más tímidos pueden participar de una manera positiva.

Sin embargo, cualquier juego no va a funcionar en nuestra clase le lengua. Rodney E. Tyson (1998: 1) ha publicado una serie de consejos sobre lo que un juego con lenguaje apropiado debe o no debe ser: Un juego con lenguaje exitoso debe:

- Ser divertido.
- Involucrar la competencia amistosa.
- Mantener a todos los estudiantes involucrados e interesados.

- Exigir a los estudiantes que utilicen un lenguaje que sea exigente, pero no demasiado difícil.

- Dar a los estudiantes la oportunidad de aprender, practicar o revisar el material específico del lenguaje.

- Animar a los estudiantes a centrarse en el uso de la lengua en lugar de la

propia.

Un lenguaje con lenguaje exitoso no debe:

- Ser utilizado sólo para rellenar el tiempo: cada actividad debe tener un propósito concreto de aprendizaje.

- Continuar por mucho tiempo: terminar el juego mientras siga siendo divertido.

- Ser degradante o desalentador para los “perdedores”.

- Ser demasiado fácil o demasiado difícil para la edad del estudiante y su nivel de competencia.

- Permitir que sólo unos pocos estudiantes participen durante mucho tiempo, mientras que el resto sólo mire.

- No estar graduado en alguna manera. Las ventajas que la práctica del juego, tal y como lo hemos definido y analizado, comporta para el aprendizaje del niño en general se pueden englobar de la siguiente manera, siguiendo las directrices del distinguido psicólogo y pedagogo estadounidense Jerome Bruner, quien ocupó la cátedra de Psicología Cognitiva en la prestigiosa universidad de Harvard (1988: 84):

- El juego posibilita el desarrollo de una pedagogía centrada en el alumno

- El juego facilita e incentiva las actividades de construcción de conocimientos

- El juego respeta la diversidad en el aprendizaje, cada alumno avanza a su

propio ritmo

- El juego asegura el aprendizaje de la autonomía

- El juego posibilita la práctica natural del trabajo en grupo y el establecimiento de lazos lógicos entre el aula y la vida real

- El juego transforma en placenteras las actividades repetitivas que cualquier aprendizaje necesariamente comporta presentando la información en el aula de tal manera que los alumnos puedan entender más fácilmente la estructura fundamental de la misma.

- Juegos con un simple lápiz y papel o juegos en la pizarra: juegos de ortografía, como “Consequences”.

- Juegos de dibujar: juegos de describir y colorear, etiquetar o dibujar, como “Picture dictation”, “Mime”.

- Juegos de tarjetas con palabras: juegos como “Domino”, “Read and classify”.

- Juegos que usan tarjetas con partes de una oración: unir las partes de algunas oraciones, haciendo coincidir las preguntas con las respuestas, los problemas con las soluciones, o la causa con el efecto, como “Pelmanism”.

- Juegos de dados: los dados tienen palabras o dibujos en los que los alumnos deben nombrarlos.

- Juegos de mesa.

- Juegos por medio de tablas o matrices: dibujar y organizar juegos utilizando

un vacío de información en el que cada niño marca secretamente la posición de las cosas en una carta, como “Battleships”

- Juegos de actividades individuales: crucigramas, sopas de letras o adivinanzas, juegos de televisión o radio (Cifras y Letras, Pasapalabra).

Con el propósito de explorar el empleo de juegos en el aula, consideraremos posibles beneficios y posibles desventajas para el aprendizaje de la lengua inglesa. Los beneficios que aporta el aprendizaje lúdico del inglés son los siguientes:

- Mantienen la clase viva e interesante.

- Los estudiantes mantienen su motivación alta durante el aprendizaje.

- Ayudan al profesor a ser más cercano a sus alumnos de una forma agradable. Como resultado, facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje.

- Y, por último, creo que es importante destacar que si tanto el alumno como el profesor lo pasan bien, es señal de que el profesor también está buscando su propia motivación y, consiguiéndola, será muchísimo más fácil transmitirla a los alumnos cualquier conocimiento.

Las posibles desventajas que deberíamos tener en cuenta a la hora de impartir este tipo de clases podrían ser las siguientes:

- Se nos presentarán situaciones en las cuales los alumnos querrán dar la talla y jugar bien, pero se encontrarán con la posibilidad de fallar. Es normal y se respeta el fallo o el error.

- En el juego, si el alumno está poniendo interés y aun le cuesta, habrá que animarle y prestarle ayuda para que llegue a ese fin que es el aprendizaje.

A continuación se muestran algunos modelos de actividades que pueden ayudar a formar esta clase de enseñanza con una metodología a base de juegos.

### **Tema 1:** Las partes del cuerpo.

Para comenzar a aprender-enseñar las partes del cuerpo, sería útil comenzar por nombrar cada parte del cuerpo que deseamos aprender y el alumnado hace una repetición de cada palabra en inglés e ir escribiéndolas en la pizarra.

Después de haber escrito todas las palabras en el tablero hacemos un pequeño concurso entre estudiantes para que pasen al tablero, el profesor dirá una parte del cuerpo en español y los estudiantes deberán encontrar y señalar la misma palabra mencionada por el profesor, pero en Inglés de todas las palabras que encuentren en el tablero. Esto ayudará a recordar vocabulario ya que es un aprendizaje más significativo.

### **INSUMOS Y COSTOS:**

De bienes y servicios necesarios, realizar una tabla comparativa de costos con el precio de cada componente y/o accesorio y el costo final del Miniproyecto terminado.

| MATERIAL   | COSTO     |
|------------|-----------|
| Carteleras | \$ 3.000  |
| Dulces     | \$ 15.000 |
| Fotocopias | \$ 3.000  |
| Colores    | \$ 5.000  |
| Total      | \$ 26.000 |

Como adoptamos actividades lúdicas como estrategia para la enseñanza del Inglés es recomendable dar algo que motive a los estudiantes, o de alguna manera que los condicione. Preferí optar por recompensar la participación de los estudiantes con dulces o puntos y no con exámenes tediosos que desmotivan a los alumnos. La suma no es mucha comparado con el tiempo que dura la práctica.

### **EVALUACIÓN:**

La evaluación debe ser constante: Ver si están marchando las cosas como las habían planeado.

En caso de no ser así, evaluar como las corrigen.

Comentar si se cumplieron los objetivos y expectativas para este proyecto, o que faltó realizar o alcanzar y por qué.

A lo largo del tiempo el juego ha sido considerado como un aspecto fundamental en la formación del individuo. Pero es que, además, como se ha demostrado en el presente artículo, el juego es un elemento motivador que fomenta la creatividad y la espontaneidad del alumno en clase. A la hora de presentar a los niños pequeños una lengua extranjera es importante la utilización de materiales que, por un lado, capten su entusiasmo por el aprendizaje, y que también les ofrezcan un sabor cultural de ese país por el otro. Y los juegos ofrecen ampliamente este recurso didáctico tan provechoso.

Afortunadamente, la utilización de juegos para la enseñanza del Inglés ha tenido muy buenos resultados con los estudiantes del ITSIM. Han mejorado en cuanto a vocabulario, ahora saben palabra en inglés que están relacionadas con su entorno, por ejemplo: partes del cuerpo, ropa, útiles

escolares, profesiones, adjetivos, actividades diarias, entre otros.

Además, el tema principal de este semestre: verbo to be y presente simple, quedó entendido y ahora los estudiantes son capaces de formar oraciones afirmativas, negativas e interrogativas.

Claramente el inglés no es algo que se aprenda de un día para otro, es un proceso que requiere tiempo, dedicación, disciplina y constante práctica. Estoy seguro de que lo aprendido durante este semestre es significativo y, no todo, pero si la mayoría, lo que se estudió quedará en la mente de largo plazo de los estudiantes. La manera de evaluar fue de manera práctica, con ejercicios en el tablero. Además, una parte escrita donde los estudiantes tenían que traducir el vocabulario estudiado en cada clase. También se evaluó los diferentes temas mediante preguntas y respuestas de manera escrita y oral.

### **REFERENCES**

- Auerbach, S. (2006). *Smart Game, Smart Toy*. New York: St. Martin's Griffin.
- Elkonin, D. B. (1984). *Psicología del Juego*. Madrid: Aprendizaje-Visor.
- Gee, J. P. (2003). *What Games Have to Teach Us about Learning*. Oxford: Palgrave MacMillan.
- Genesee, F. (1994). *Educating Second Language Children*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Rixon, S. (1999). *Young Learners of English: Some Research Perspectives*. London: Longman.