

¿CÓMO MOTIVAR A LOS ESTUDIANTES A APRENDER PAÍSES, NACIONALIDADES Y DELETREO FORMA DIVERTIDA EN INGLÉS?

Martha Liliana Jossa Josa

Universidad de Nariño

ana.lili1919@gmail.com

RESUMEN

En la presente investigación se estudió la manera como motivar e interesar a los estudiantes hacia el aprendizaje del inglés mediante la aplicación de dos estrategias. La primera un juego didáctico referente a países y nacionalidades y la segunda un concurso de deletreo, con materiales didácticos diseñados por la maestra en formación y utilizando la metodología Realia puesto que se utilizó objetos reales que posibilitaron un mejor entendimiento y asimilación del vocabulario. Se obtuvieron resultados muy positivos tales como la elaboración dedicada de las banderas y la participación activa en el concurso de deletreo. Teniendo en cuenta los resultados positivos de esta investigación, se podría afirmar que estas estrategias podrían ser utilizadas en clases posteriores realizando las respectivas modificaciones dependiendo del nivel de inglés y las necesidades de los estudiantes.

Motivación, aprendizaje, estrategias.

ABSTRACT

In the current research was studied the way how to motivate or interest students towards English learning by means of the application of two strategies. The first one, is a didactic game relating to countries and nationalities and the second one is a spelling contest with didactic materials designed by the practitioner using Realia methodology since it was used

real objects that enabled a better understanding and assimilation of vocabulary. The results were positive such as the devoted elaboration of flags and the active participation in the spelling contest. Taking into account, the positive results in this research, it might claim that those strategies might be used in subsequent classes doing the corresponding adjustments depending on the student's English levels and needs.

Motivation, learning, strategies.

INTRODUCCIÓN

La desmotivación y el desinterés hacia el proceso de aprendizaje del inglés es uno de los problemas más frecuentes que se encuentran en el aula de clase ya que los estudiantes al no entender lo que se les enseña, al no recibir un conocimiento poco significativo y en contexto, se desmotivan, pierden el interés o desarrollan una actitud negativa hacia el proceso de aprendizaje de este idioma. Por otra parte, factores como el empleo de metodologías muy tradicionales e incluso la actitud del docente en el aula podría también desmotivar a los alumnos convirtiendo este proceso en algo rutinario, aburrido y tedioso. Por consiguiente, es necesario plantear o diseñar estrategias que permitan solventar este problema de alguna manera. En línea con lo anterior, Rojas Flórez y Ramírez Gutiérrez (2011) quienes realizaron una observación en una institución de carácter privado llamada Magic World School, en donde se evidencia el empleo de metodologías

tradicionales como, por ejemplo, el uso de libros, fotocopias, repetición de palabras, las cuales no promueven el aprendizaje significativo en los alumnos. Si no que, es un obstáculo para la mejora de las capacidades comunicativas, como también no promueve la utilización del inglés de forma significativa.

El objetivo de la presente investigación es motivar a los estudiantes a aprender inglés por medio de dos estrategias didácticas que podrían facilitar el proceso de aprendizaje del inglés, convirtiéndose en una experiencia motivante y divertida que atenúe esta problemática. Es importante llevar a cabo esta investigación porque la desmotivación y el desinterés hacia el proceso de aprendizaje del inglés, es uno de los problemas más evidentes que todo docente de esta área enfrenta en el aula, principalmente en la I.E.M. Cabrera. Por consiguiente, es de vital importancia encontrar las mejores estrategias didácticas para solventar este problema. Una manera de hacerlo podría ser diseñar estrategias para que los alumnos despierten su interés y motivación hacia el aprendizaje del inglés.

MATERIAL Y MÉTODOS

Este proyecto fue dirigido a los estudiantes de Grado Sexto de la Institución Educativa Municipal Cabrera. El grupo constaba de 32 estudiantes entre niños y niñas de once (11) a trece (13) años de edad.

Los materiales utilizados en la primera estrategia acerca de países y nacionalidades o Countries and Nationalities, fueron 24 Flashcards, 1 sobre Country, que contiene 24 preguntas en relación a 24 países, 1 sobre Nationality, que contiene 24 preguntas acerca de 24 nacionalidades, 1 sobre Questions, que contiene 23 oraciones afirmativas acerca del taller Countries and Nationalities y algunas de conocimiento de cultura general propia de

algunos países, 1 sobre Rompecabezas, que contiene 1 rompecabezas de 25 piezas acerca del mismo taller, 24 etiquetas que contienen un país diferente cada una, 24 etiquetas que contienen una nacionalidad diferente cada una.

Todas las preguntas del juego estaban acorde a la lista de 24 países con sus respectivas nacionalidades que se dio a los estudiantes en el tablero en clases previas y al taller que ellos realizaron en clase y que posteriormente se lo corrigió. Pero, existían algunas oraciones afirmativas relacionadas a aspectos de cultura general que no estaban en el taller. Por ejemplo: Shakira is a famous ... singer. Sin embargo, ellos fueron capaces de responder.

En primer lugar, se ubicó las 24 banderas que los estudiantes diseñaron previamente en el tablero. Luego, se dividió el aula en 2 grupos de 15 estudiantes cada uno. Grupo N° 1 y Grupo N° 2. Después, un integrante del grupo N° 1, escogió un papel que contenía un número que podía ser 1, 2 o 3. Luego, el grupo N° 2, tomo su turno y así sucesivamente. Era necesario tener en cuenta que el número 1 correspondía a las preguntas acerca de países, el numero 2 correspondía a las preguntas acerca de nacionalidades y el numero 3 correspondía a las oraciones afirmativas del taller y algunas preguntas de conocimiento general acerca de la cultura de algunos países. Dependiendo del número que el estudiante elegía, la actividad que él realizaba iba a ser diferente. Es decir, si el estudiante elegía el número 1, él debía escoger un papel del sobre Country, debía leerlo en voz alta, responder a la pregunta, posteriormente elegir la etiqueta que correspondía a pregunta para ubicarla en la parte superior de la bandera ya que eran las etiquetas de los países y finalmente pronunciar el respectivo país. Si el estudiante elegía el número 2, él debía escoger un papel del sobre Nationality, debía leerlo en voz alta, responder a la pregunta, posteriormente elegir la etiqueta

que correspondía a la respectiva pregunta para ubicarla en la parte inferior de la bandera ya que eran etiquetas de las nacionalidades. Finalmente pronunciar la respectiva nacionalidad. Si el estudiante elegía el número 3, él debía escoger un papel del sobre Questions, debía leerlo en voz alta, luego responder a la pregunta, señalando la etiqueta del país o nacionalidad ya que eran oraciones afirmativas en donde el estudiante debía completar el espacio en blanco con una nacionalidad o un país para darle coherencia a la oración.

El estudiante disponía de aproximadamente un minuto para responder a la pregunta, si no lo hacía automáticamente debía ceder su turno al grupo siguiente y si este no podía responder, sería la maestra quien lo haría, pero ninguno de los equipos debía obtener ninguna puntuación. Después de responder a estas preguntas, el grupo con mayor puntuación debía armar un rompecabezas acerca del taller previamente realizado en clases anteriores, el equipo contaba con aproximadamente 8 minutos para lograrlo. Luego, se escogió a 12 estudiantes del equipo ganador para leer en voz alta cada una de las piezas que contenían diálogos cortos en el rompecabezas. Finalmente, armado el rompecabezas los 15 estudiantes ganadores se hicieron merecedores de un 5.0 en este tema. Mientras que los demás se hicieron acreedores de un 3.0 por su participación y esfuerzo.

Los métodos empleados en esta estrategia fueron Realia ya que se empleó 24 objetos reales como las banderas.

Los materiales utilizados en la segunda estrategia acerca del concurso de deletreo o Spelling Context, fueron 80 etiquetas hechas en hojas de cuaderno que contenían vocabulario referente al aula de clase, objetos comunes y trabajos.

Primero, se dividió el aula de clase en dos grupos: Grupo #1 y Grupo #2. Cada estudiante de cada grupo salió al tablero para escoger de la mesa una etiqueta que contenía una palabra que debía: en primer lugar, deletrear; luego, pronunciar y finalmente escribir en el tablero junto con su significado. El estudiante que deletreaba la palabra de forma correcta obtenía un punto para su grupo y el estudiante que no deletreaba la palabra de la forma correcta, no obtenía ninguna puntuación y debía ceder su turno al otro grupo que debía deletrear la palabra que él no pudo hacerlo.

Si ninguno de los grupos podía deletrear la palabra, entonces la maestra lo hacía, sin embargo, ninguno de los grupos obtuvo ninguna puntuación.

Al final del concurso todos los miembros del grupo con la mayor puntuación obtuvieron un 5.0 en este tema. Mientras que los demás obtuvieron un 3.0 por su esfuerzo y participación.

Los métodos utilizados en esta estrategia fueron Realia porque en el concurso de deletreo se utilizó vocabulario relacionado a objetos más comunes y presentes en el aula de clase, es decir, se utilizó objetos reales para explicar los significados del vocabulario y así facilitar su asimilación.

RESULTADOS

En la aplicación de la primera estrategia referente al juego didáctico acerca de países y nacionalidades o Countries and Nationalities si se cumplieron los objetivos y las expectativas propuestas porque los estudiantes respondieron de forma muy positiva, es decir, que la mayoría de los estudiantes elaboraron sus propias banderas de una forma muy dedicada y responsable obteniendo así trabajos muy buenos recompensados con una buena

nota. De esta forma, aprendieron diferentes países, reconociendo sus respectivas banderas y nacionalidades. Otro aspecto muy positivo fue que algunos estudiantes elaboraron banderas de países diferentes a la lista ya dada. Sin embargo, el factor tiempo se ha convertido en un verdadero problema puesto que las actividades extracurriculares afectan de forma negativa el desarrollo de este tipo de estrategias ya que muchas de ellas se realizan en el espacio dedicado a la clase de inglés.

En la aplicación de la segunda estrategia referente al Concurso de deletreo o Spelling Contest, también si se cumplieron los objetivos y las expectativas propuestas porque la respuesta fue muy positiva ya que los estudiantes se mostraron muy motivados frente a esta actividad. El concurso de deletreo les permitió mejorar su agilidad deletreando de forma más ágil y acertada las palabras asignadas, además de reconocer el significado de cada palabra identificándolas en los objetos presentes en el aula de clase. Sin embargo, el factor tiempo sigue siendo un obstáculo en la realización de estas actividades puesto que se emplea mucho tiempo de la clase de inglés en la realización de las actividades extracurriculares. Tiempo precioso que se debería emplear en el desarrollo de estas estrategias didácticas que permitan un mejor entendimiento y una mejor actitud frente al proceso de aprendizaje del inglés por parte de los estudiantes.

DISCUSIÓN

Con base en los resultados obtenidos en la presente investigación acerca de la aplicación de las estrategias didácticas referentes al juego de países y nacionalidades o Countries and Nationalities, el concurso de deletreo o Spelling Contest y en relación al objetivo propuesto, se puede afirmar que estas

estrategias han generado muy buenos resultados y podrían ser aplicadas en otros grados, pero teniendo en cuenta las necesidades de los estudiantes, es decir, realizando la correspondiente transposición didáctica. Por otra parte, esta estrategia podría ser la precursora de nuevas técnicas o metodologías empleando temas diferentes y adecuándolos al contexto de los estudiantes.

Jugar es una actividad universal en la cual la sociedad adquiere conocimientos de las personas mayores y de sus comportamientos personales obteniendo así, un conocimiento que se transmite de generación en generación. De ahí nace la importancia de utilizar el juego como estrategia de enseñanza para la lengua extranjera, en este caso el inglés. Así mismo, Rojas Flórez y Ramírez Gutiérrez (2011) p.18, afirma que el docente debe relacionar las actividades de enseñanza con el entorno que rodea a los estudiantes para que estos se familiaricen con su entorno y por ende puedan aprender de una forma mejor. Piaget argumenta que jugar es una forma tenue de comprender la realidad sin afectar al niño, es una forma de aprender. (citado en Rojas Flórez y Ramírez Gutiérrez, 2011, pp. 17-18) Es decir, cuando un niño observa a un albañil construir una casa, inmediatamente él no comprende que es lo que está sucediendo. Sin embargo, cuando él intenta representar esta situación por medio de un juego, interactuando con elementos como puertas, ventanas, pisos, etc... de esta forma, el profesor puede utilizar este juego para que el niño comprenda lo que hace un albañil y a la vez aprenda el vocabulario relacionado a los elementos que conforman una casa en otra lengua como el inglés. Piaget afirma que el conocimiento de los niños no es inferior al conocimiento de las personas mayores, sino que los niños son individuos con pensamientos propios, en el cual los niños de seis a doce años están en el estadio de las operaciones concretas; es decir,

que tienen la capacidad de pensar de una forma lógica y concreta. Para adquirir el conocimiento los niños necesitan escuchar al maestro y que lo que escuchan sea expresado de forma más explícita como, por ejemplo: la actuación o el canto por medio del juego. (citado en Ledin y Malgren, 2011, pp. 8-9) Es decir, que el niño aprende a través de las experiencias de la vida cotidiana. Por otro lado, Montessorio declara que el docente debe posibilitar el aprendizaje para que los estudiantes estructuren su saber por medio de la indagación del entorno para que construyan a su conocimiento. Por lo tanto, en el momento de planear la clase el docente debe tener en cuenta las necesidades, intereses, el ritmo de aprendizaje de los estudiantes en el salón de clase que posibiliten el libre albedrío, las relaciones interpersonales y promuevan la cooperación. De esta forma, el juego desempeña un papel importante como una estrategia que contribuye al aprendizaje. (citado en Rojas Flórez y Ramírez Gutiérrez, 2011, p. 18). Es decir, que a través del juego el niño aprende a ser autónomo construyendo su propio conocimiento por medio de las experiencias de la vida diaria. Así, se vuelve sociable y aprende a trabajar en grupo.

CONCLUSIÓN

Los planes de clase fueron de tal manera que se han modificados o ajustados a futuro, dependiendo del resultado obtenido en la triada maestro, estudiante y conocimiento.

En la estrategia didáctica referente a países y nacionalidades o Countries and Nationalities, si bien se obtuvo buenos resultados, es necesario tener en cuenta un factor imprescindible que es el tiempo ya que, si se contara con más tiempo, los estudiantes y tendrían la oportunidad de interiorizar mejor este conocimiento. En la estrategia lúdica

referente al concurso de deletreo o Spelling Contest. Aunque en un comienzo la timidez fue una barrera entre los alumnos la maestra al final ellos superaron sus miedos y esta actividad se convirtió en una experiencia divertida y dinámica. Incluir en los planes de clase, actividades lúdicas como el juego o el concurso de deletreo ha sido de gran importancia tanto para la maestra en formación como para los estudiantes ya que estas actividades son de carácter dinámico, motivantes que se salen fuera de común, es decir, actividades diferentes a clases magistrales, repetición e largas listas de verbos o vocabulario entre otras.

AGRADECIMIENTOS

Mis sinceros agradecimientos a todas aquellas personas que posibilitaron el desarrollo y la aplicación de estas dos estrategias, principalmente a los estudiantes de grado sexto, a la docente titular de la asignatura de inglés, a los demás docentes y administrativos y al señor rector de la IEM CABRERA por abrir sus puertas y permitirme llevar a cabo este mini proyecto en la institución. Al magister Omar Villota y al comité de edición de la revista Huellas de la Universidad de Nariño por la revisión de este artículo.

BIBLIOGRAFÍA

Ledin C. y Malgren A. (2011) La importancia del juego para adquirir una lengua extranjera (Tesina). Mälardalen University College, Suecia.

Rojas Flórez, E. y Ramírez Gutiérrez Y. (2011) El juego como estrategia para la enseñanza del inglés en el grado primero de educación básica primaria (Tesis de pregrado). Universidad de La Amazonia, Colombia.