



GRADO DE MAESTRO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

CURSO ACADÉMICO 2014-2015

APRENDER INGLÉS Y DIVERTIRSE: EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PARA LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS

LEARNING ENGLISH AND HAVING FUN: GAMES
AS A TOOL FOR TEACHING ENGLISH

Autor: Patricia Blanco Cimadevilla

Directora: Paula Rodríguez-Puente

Julio 2015

VºBº DIRECTOR

VºBº AUTOR

RESUMEN

El presente Trabajo de Fin de Grado pretende mostrar la relación existente entre la importancia del juego como herramienta para el aprendizaje de contenidos en inglés con las ventajas que el mismo conlleva. En primer lugar se recuperan algunas de las afirmaciones en relación al tema según se recogen en la bibliografía existente, mostrando numerosas definiciones, así como el rechazo por parte de algunos autores hacia el juego, las ventajas, alguna investigación, y los factores que tenemos que tener en cuenta cuando elegimos un juego. También se habla de un tema muy presente en la educación: la competitividad. En la segunda parte del trabajo presentamos una propuesta didáctica de diferentes juegos los cuales han sido llevados a la práctica en el aula, donde se mostraron las afirmaciones de las numerosas ventajas, finalizando con una reflexión acerca de la práctica llevada a cabo.

PALABRAS CLAVE: Juego, herramienta de aprendizaje, ventajas, educación primaria.

ABSTRACT

This B.A thesis wants to show the relationship between the importance of play as a tool for teaching contents in English and the advantages of using games in classroom. We start with a review of the literature making a summary of the work of the most important who studied this field. We provide some definitions of games, then we deal with advantages, research on the field and finally the reaction of some authors against games. In the second part of the present work, we introduce a number of games which were applied in the ESL classroom. The use of such games confirms that they have a huge number of advantages in the classroom. We finish with some conclusions about the fact of using games at school.

KEY WORDS: Game, tool for teaching, advantages, primary education.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	4
2. MARCO TEÓRICO	5
2.1 El juego.....	5
2.2 Rechazo al juego	8
2.3 Ventajas del juego	9
2.3.1 Investigación en Vietnam	13
2.3.2 Investigación en Jordania.....	14
2.6 Factores a tener en cuenta para elegir un juego en clase de lenguas extranjeras.	15
2.7 Competitividad del juego	17
3. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA	21
3.1 Ahorcado	22
3.2 Carrera de números	23
3.3 En busca del tesoro.....	25
3.4 <i>Password</i>	26
3.5 Espiando planetas	27
3.6 ¿Quién soy?	28
3.7 ¿Qué animal soy?.....	29
3.8 <i>Stop!</i>	30
3.9 Describo a mi compañero.....	32
3.10 Bingo.....	33
4. RESULTADOS DE LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS COMO HERRAMIENTA DE ENSEÑANZA DE ESL EN EL AULA DE PRIMARIA.....	34
4.1 Contexto de aplicación de los juegos	34
4.2 Resultados de la aplicación de juegos concretos en el aula de primaria	35
5. CONCLUSIONES	38
6. REFERENCIAS	40
7. ANEXOS.....	43

1. INTRODUCCIÓN

A lo largo del presente trabajo se va a tratar el concepto del juego como una herramienta para el aprendizaje de lenguas extranjeras, en concreto en el inglés. Hoy en día vivimos en la sociedad de la información, en la que las tecnologías están muy presentes en nuestra cotidianidad, la comunidad ha cambiado en los últimos años y sigue haciéndolo, la educación va dada de la mano a este gran cambio. Somos nosotros, los docentes los que nos tenemos que adaptar a ello y transformar las tradicionales metodologías y formas de pensamiento ya existentes por unas más innovadoras. Dicho esto, los niños de hoy en día requieren algo más que un libro de texto y una clase tradicional. Necesitan metodologías más creativas, motivadoras y activas. Acorde a esto tiene lugar el papel del juego, una herramienta que nos permitirá llevar a las aulas contenidos a través de la imagen, el movimiento, la interacción y en definitiva con un papel activo del alumnado.

Tras un marco teórico que nos permitirá apreciar las numerosas ventajas que vienen dadas de la mano del juego y diferentes autores que a lo largo de los años con sus trabajos han sido partícipes de numerosas investigaciones en las que han trabajado para mostrar realmente estas ventajas, veremos que no ha sido tarea fácil ya que también existe un sector el cual ha estado, está y estará en contra de esta herramienta, considerándola una pérdida de tiempo y una actividad con la que no se aprende. En el documento también veremos una propuesta de intervención educativa, en la que se muestran una serie de juegos. Estos juegos han sido realizados de forma consciente para la obtención de unos objetivos en una escuela de Cantabria a lo largo de un corto período de tiempo de prácticas. Gracias a llevar a cabo estos juegos se ha podido comprobar una vez más la buena práctica que el juego permite para el aprendizaje o repaso de diferentes contenidos en segundas lenguas.

2. MARCO TEÓRICO

2.1 El juego

“Los niños pequeños aprenden mediante la imitación, el juego y el juego de rol, y lo asombroso es que lo hacen de manera natural...” (Gerver, 2010, p.148).

Desde edades muy tempranas, parece que el juego tiene gran importancia en la cotidianidad de los niños, tal como se recoge en la cita de Gerver (2010). A lo largo del presente apartado se demostrará la buena influencia del juego en la etapa escolar de los niños a través de diferentes estudios y numerosas afirmaciones de diversos autores. Con ello se pretende apoyar la idea de lo beneficioso que es el juego en el aprendizaje y refuerzo del inglés, que es la razón que ha motivado la elaboración del presente trabajo.

El juego es un concepto que se trata desde hace miles de años, aunque hoy en día se le está dando una mayor importancia. “Believe it or not, the use of games that teach can be traced back many thousands of years. For example, China used board games and war games over 5000 years ago” (Mungai, Jones, y Wong, 2002, p.1).

La etimología de la palabra juego provienen del latín *iocus* haciendo referencia a chiste o broma, al igual que *joke*. A su vez el verbo *jugar*, del latín *iocari* implica hacer algo con alegría, esto está altamente relacionado con el principio del juego, en el que se dice que la especie humana aprende jugando. En otras palabras, hacemos con mayor entusiasmo lo que nos gusta. Por lo tanto aprenderemos con mayor entusiasmo lo que nos causa placer o nos entra jugando. El juego descarga energía, canaliza intereses, sirve de descanso, fomenta la creatividad y motiva. Aquí está una de las primeras razones de que el juego sea utilizado en las aulas.

El origen de la palabra *game* haciendo referencia también al juego tiene un significado similar, siendo esta de la familia indoeuropea *ghem*, que implica saltar de alegría.

Más allá de la etimología, vemos que existen diversas opiniones, términos y definiciones sobre el juego.

A principios del siglo pasado, en 1938, fue cuando Johan Huizinga publicó su libro *Homo ludens* en el que se trataba el juego lúdico en relación a la sociedad en la que él vivía. En él decía lo siguiente:

Una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” que en la vida corriente. (Huizinga, 1968; citado en Bernabeu y Goldstein, 2009, p.47-48)

Rogers y Sharapan (1994, p.1) definen el juego como “a very serious matter....It is an expression of our creativity; and creativity is at the very root of our ability to learn, to cope, and to become whatever we may be.” (citado en: Hogle, 1996, p. 4)

Este concepto fue mencionado también por el francés Roger Caillois, quien apoyaba y compartía la idea de Huizinga, pero lo trató con más profundidad. En 1958 publicó *Los juegos y los hombres* haciendo referencia y completando la reflexión del primer autor con una división de los diferentes tipos de juegos existentes (de azar, de competición, de simulacro y en los que predomina el vértigo).

Acercándonos más al ámbito de la educación encontramos tres autores muy conocidos que hacen referencia a los juegos como forma de aprendizaje: Piaget, Vygotski y Montessori.

Piaget en su obra *Juego y desarrollo* “concibe el juego como una de las más importantes manifestaciones de pensamiento infantil: A través de la actividad lúdica el niño desarrolla nuevas estructuras mentales”. (Citado en: Bernabeu y Goldstein, 2009, p.49)

Este autor además hace referencia a tres tipos de juego: el juego motor o de ejercicio, el juego simbólico y el juego de reglas.

Por su parte, “Vygotski en su libro *Psicología y pedagogía* señala dos características definitorias de la actividad lúdica: la instalación de un contexto o situación imaginaria y la presencia de reglas, explicitadas o no” (Bernabeu y Goldstein, 2009, p.49). Este autor también hace una clasificación dependiendo del tipo de juego. Coincide con Piaget en la existencia del juego de reglas, pero menciona dos nuevos nombres: el juego constructivo y el juego con distintos objetos.

Para Montessori, “el juego se define como una actividad lúdica organizada para alcanzar fines específicos.” (Chacón, 2008, p.1)

Pilar Pérez en las *JORNADAS SOBRE DESAFÍOS DEL JUGUETE EN EL SIGLO XXI* confirmó que: “[l]os juguetes educativos favorecen la motivación y, por tanto, la disposición activa al aprendizaje, potencian la interacción, propician actitudes cooperativas y solidarias, refuerzan la autonomía, desarrollan la creatividad y el pensamiento divergente” (citada en Linaza, y Maldonado, 1990, p.10)

Garaigordobil (1990; citado en del Toro, 2012, p.309-310) menciona diferentes aspectos sobre el juego:

- El juego guarda relación con lo que no es juego. Está ligado a planos como el de la creatividad, la solución de problemas, el desarrollo del lenguaje y a otros fenómenos cognitivos y sociales.
- El juego es autoexpresión, en el que el niño va descubriendo su mundo interior y exterior.
- El juego en el niño implica progresión y en el adulto regresión.
- El juego es una actividad creadora.
- El juego requiere un gran esfuerzo, ya que el niño emplea grandes cantidades de energía.
- El juego es un lenguaje de símbolos es pura representación.
- El niño cuando juega se encuentra en un espacio especial.

Hay numerosas definiciones y términos empleados para describir los juegos. Para Salopek (1999) el juego es una experiencia de aprendizaje. Por otro lado, Mantyla (1999) lo define como un grupo de aprendizaje y una simulación instruccional. Según Carolyn Nilsons, el juego es una actividad estructurada con un aprendizaje final (citado en: Mungai, Jones, y Wong, 2002, p.2).

Según Al Masri, y Al Najjar (2014, p.2), a pesar de que el juego no ha sido tenido en cuenta durante muchos años, en la actualidad está teniendo más relevancia y se le está dando mayor importancia, sobre todo en la enseñanza de idiomas para la presentación de nuevo vocabulario y fomentar la motivación, tratando de hacer más accesible y fácil la memorización de los contenidos que se pretenden enseñar.

2.2 Rechazo al juego

Existe un gran rechazo al juego, ya que se tiene la visión de este como un tiempo de ocio y porque se desconocen sus ventajas. Este rechazo viene dado por pedagogías más tradicionales. Se considera como una pérdida de tiempo en cuanto a la transmisión de contenidos, viéndose como un tiempo de ocio, que no debe tener cabida en el colegio, lugar en el que se debe trabajar. Como apunta Rieber (1996, p.2), “[t]he commonsense tendency is for people to define *play* as the opposite of work”. Sin embargo, como veremos a lo largo del presente documento estas creencias son falsas, y un juego bien estructurado, eso sí teniendo en cuenta siempre unos objetivos, puede ser muy beneficioso en el proceso de enseñanza y aprendizaje del discente.

Una de las razones por las que no se emplea el juego en las aulas, es porque no se conocen las ventajas que tiene. Lo que es muy importante para llevarlo a cabo en las clases es conocer bien a los educandos, las destrezas que se trabajan con el mismo y encontrar el más adecuado para nuestro grupo y la temática que pretendamos trabajar. “En el juego lo importante son los medios, no los fines” (Linaza, J. L., y Maldonado, A., 1990, p.2).

Juego y aprendizaje no son términos opuestos. A través de ellos logramos una adquisición de conocimientos muy buena; por ello el juego no se debe rechazar, y hay que apoyar más situaciones lúdicas: hoy en día es nuestro gran aliado. Por lo general, a los niños les aburre ir al colegio, estudiar, y sobre todo el aprendizaje del inglés. En una asignatura que es tan costosa y detestable para gran parte del alumnado, los docentes deben tener el juego como un gran aliado,

llevar a la escuela aquello que más les guste, para hacer las segundas lenguas más atractivas y evitar momentos de agobio, frustración y sufrimiento para ello.

En el siguiente apartado veremos las ventajas evidentes que han sido demostradas a través de numerosos trabajos publicados sobre el juego.

2.3 Ventajas del juego

Acorde a las definiciones presentes en el apartado principal del marco teórico (2.1 El juego), vemos algunas de las ventajas que tiene el juego como herramienta pedagógica, motivadora y placentera que ayuda a promover el aprendizaje, aunque la mayoría de las veces los juegos son empleados para repasar algunos de los contenidos que ya han sido aprendidos de una forma más comprensiva e interesante. El juego por defecto está asociado a la diversión, olvidándonos frecuentemente cuando hablamos de ello de su valor pedagógico.

A continuación veremos diferentes autores que apoyan y argumentan esta idea.

En primer lugar debemos destacar la relación del aprendizaje con el juego, tal como se recoge en la siguiente cita del libro *Creatividad y aprendizaje*: “Favorecer desde la escuela una actitud lúdica ayuda a los individuos a seguir siendo durante toda su vida personas más creativas, más tolerantes y más libres; y por lo tanto también más felices” (Bernabeu y Goldstein, 2009, p.56)

En numerosas ocasiones aparece el miedo al juego en el ámbito pedagógico por temor a que este sea un medio a través del cual únicamente se consiga el disfrute del niño y no sea considerado un buen instrumento de pedagogía. Sin embargo puede considerarse al juego como una actividad que forma parte de unas metodologías más inmersas en aquellas menos tradicionales, tal como corroboran Khumar y Ligthner (2007, p.1):

“A substantial body of literature indicates that the use of non-traditional interventions, such as games, simulations, multimedia instruction and interactive activities are valuable teaching methods”

Existe otro autor que concluye y afirma que el juego es una herramienta de aprendizaje: “[a]lthough playing games in the classroom does not solve all of the problems with education, it can be a useful tool, one of many different methods and techniques used to involve students with their learning”. (citado en: Khumar y Ligthner, 2007, p.1)

Algunas ventajas relacionadas más específicamente con los juegos como herramienta para el aprendizaje de vocabulario vienen dadas por las siguientes causas:

- Games bring in relaxation and fun for students, thus help them learn and retain new words more easily.
- Games usually involve friendly competition and they keep learners interested.
- Vocabulary games bring real world context into the classroom and enhance students' use of English in a flexible communicative way.
- Games are highly motivating and they give students more opportunity to express their opinions and feelings.
- Games add diversion to the regular classroom activities," break the ice", but they are also used to introduce new ideas. (Al Masri, A., y Al Najar, M., 2014, p.2)

Algunos de los argumentos que han sido dados a favor del juego por autores como Yerkes, Dodson, Johnston, y Calhoun se basaban en la pedagogía activa. Es decir que el niño para poder pensar y aprender necesita ser estimulado para que se promueva el esfuerzo. Esto viene dado a través del movimiento alrededor de la clase, las charlas con sus compañeros o mediante pequeños concursos, y no a través de lecturas o clases magistrales sobre temas que no les interesan, tal como recogen Nguyen y Khatu, (2003) en (Al Masri y Al Najar, 2014, p.2).

Además gracias al juego estamos animando a la clase, provocando un ambiente más activo, en el que cada pupilo puede colaborar, interaccionando con sus compañeros y teniendo un aprendizaje mucho más ameno que en una metodología tradicional. (Reuben, 1999; citado en: Khumar y Ligthner, 2007, p.53)

En 1998, Hake hizo un estudio en el que comparó dos grupos de estudiantes. El primer grupo estaba inmerso en una enseñanza tradicional, compuesto por catorce clases de institutos, colegios y universidad, mientras que el segundo estaba formado por cuarenta y ocho clases, en una metodología interactiva. El segundo grupo obtuvo mejores resultados tanto en conocimientos conceptuales como en resolución de problemas. Un autor más que nos corrobora la idea del juego como un buen instrumento para el proceso enseñanza aprendizaje. (Khumar y Ligthner, 2007, p.53)

En cuanto a las ventajas obtenidas gracias a esta herramienta son diversas. En la sección 2.3 Ventajas del juego se presentaron algunas de ellas con la definición de Garaigordobil (1990), pero cabe destacar que no fue él el único que se fijó en estos detalles.

Autores como Kelly y Green (1998), y Vygotski (1962) encontraron ventajas en cuanto al campo de lo social “[g]ames and interactive learning methods have important social benefits for students. These activities allow students to practice using the vocabulary of the discipline, which social constructivists purport to be central to learning” (citado en: Khumar y Ligthner, 2007, p.54).

Por su parte Bernabeu y Goldstein (2009, p.54) detectaron otras ventajas del mismo atendiendo a un campo más general.

- Facilita la adquisición de conocimientos.
- Dinamiza las sesiones de enseñanza-aprendizaje, mantiene y acrecienta el interés del alumnado ante ellas y aumenta su motivación para el estudio.
- Fomenta la cohesión del grupo y la solidaridad entre iguales.
- Favorece el desarrollo de la creatividad, la percepción y la inteligencia emocional, y aumenta la autoestima.
- Permite abordar la educación en valores, al exigir actitudes tolerantes y respetuosas.
- Aumenta los niveles de responsabilidad de los alumnos, ampliando también los límites de libertad.

Otras de las ventajas que podemos hallar en el juego, son las relacionadas a las estrategias del aprendizaje cognitivo, tal como se deduce de la siguiente cita de Oxford y Crookall (1988).

“Simulations and games may improve several types of cognitive learning strategies. These include: organizational strategies (paying attention, self-evaluating, and self-monitoring), affective strategies (anxiety reduction and self-encouragement), memory strategies (grouping, imagery, and structured review), and compensatory strategies (guessing meaning intelligently)” (Citado en: Hogle, 1996, p.11).

Por otro lado, los juegos son también muy importantes como vía de colaboración para el profesorado, gracias a ellos se consigue la atención por parte del alumnado que muestra un mayor desinterés por los contenidos a impartir, algo similar a estas palabras es recogido en la siguiente cita de Al Masri y Al Najjar “Games help and encourage many learners to sustain their interest and work. Games also help the teacher to create contexts in which the language is useful and meaningful.” (2014, p.1)

La importancia del juego también es debida a la conexión que brindan entre los alumnos y los conocimientos que puedan aprender. Esta es la ventaja del juego que mayor importancia tiene para Mungai, Jones, y Wong, (2002, p.2):

[O]ne of the greatest strengths of using games for learning is that they are excellent tools for connecting learners to knowledge, key concepts, facts, and processes in a way that is fun and purposeful. Because they are often fun, games also help learners construct meaning and to discover things about a subject area in a more personal way and in a safe environment [...]

Según Chacón, más allá de las ventajas que pueda tener en cuanto a la relación docente-discente es que el juego desarrolla múltiples destrezas en la inteligencia de los niños y las clasifica de la siguiente manera:

- Del área físico-biológica: capacidad de movimiento, rapidez de reflejos, destreza manual, coordinación y sentidos.

- Del área socio-emocional: espontaneidad, socialización, placer, satisfacción, expresión de sentimientos, aficiones, resolución de conflictos, confianza en sí mismos.
 - Del área cognitiva-verbal: imaginación, creatividad, agilidad mental, memoria, atención, pensamiento creativo, lenguaje, interpretación de conocimiento, comprensión del mundo, pensamiento lógico, seguimiento de instrucciones, amplitud de vocabulario, expresión de ideas.
 - De la Dimensión Académica: apropiación de contenidos de diversas asignaturas, pero en especial, de lectura, escritura y matemática donde el niño presenta mayores dificultades.
- (Chacón, P., 2008, p.2-3)

En último lugar, hay que destacar de nuevo que no todos los educadores están de acuerdo en utilizar el juego como herramienta de aprendizaje como vimos en el apartado anterior por lo que no podemos olvidarnos de este sector el que no se cree que el juego sea verdaderamente una herramienta útil para el proceso de enseñanza aprendizaje. Este grupo está formado por aquellos seguidores de una metodología tradicional, a los cuales hay que tratar de convencer y demostrar su utilidad puesto que también forman parte de la comunidad escolar y de la educación de los discentes que estamos formando.

“Despite its history, the use of ‘games’ as an instructional tool is often viewed with suspicion by *serious educators*, who wonder ‘How can games teach?’” (Mungai, Jones, y Wong, 2002, p.1)

A continuación se presentan los resultados de dos investigaciones llevadas a cabo en Vietnam y en Jordania en relación a las ventajas del juego como herramienta pedagógica en la enseñanza del inglés.

2.3.1 Investigación en Vietnam

La investigación llevada a cabo en Vietnam por Huyen y Nga en 2003 demuestra que no sólo en España, sino que en otros continentes como Asia también sintieron la necesidad de investigar otros métodos más atractivos de los que tenían para hacer llegar a los discentes las explicaciones dadas por el

profesor. Estos autores centraron su estudio en el aprendizaje de vocabulario, ya que tiene un rol muy importante en la adquisición de segundas lenguas. La principal pregunta que se plantearon Huyen y Nga fue "Do games help students learn vocabulary effectively, and if so, how?" Para poder dar respuesta llevaron a cabo una investigación durante quince días realizando pequeños juegos en las aulas. El método que ellos utilizan es el *Communicative Language Teaching* (CLT). Es una técnica basada en la comunicación, dando gran importancia a la interacción y la fluidez en la misma. En este procedimiento se trabaja con materiales auténticos y todas las actividades son realizadas de forma oral. Este ha sido un método realmente efectivo para ellos a lo largo de los años. Gracias a él pudieron realizar juegos en todas sus sesiones sin problemas.

Autores como Wright, Betteridge y Buckby (1984) verifican la ventaja que el método CLT presenta:

Many experts of language teaching methodology also agree that playing games is a good way to learn vocabulary, especially in CLT class. With the use of games, the teacher can create various contexts in which students have to use the language to communicate, exchange information and express their own opinions. (Citado en: Huyen y Nga, 2003, p.5)

Los resultados que obtuvieron y las conclusiones a las que llegaron fueron realmente interesantes y atractivas en lo que a este documento concierne. Los juegos que habían sido realizados con un fin tuvieron una buena repercusión tanto en el aprendizaje que hicieron los niños acerca de nuevo vocabulario como en la mejora de la competencia comunicativa de los estudiantes.

2.3.2 Investigación en Jordania

No solo en España y Vietnam, sino que otra de las investigaciones llevadas a cabo en relación al tema que estamos tratando se realizó en Jordania por los autores Al Masri y Al Najar en el curso 2013/2014. La muestra estaba formada por 158 estudiantes de educación primaria: 76 chicos y 82 chicas.

Los sujetos se distribuyeron en cuatro grupos: dos grupos de chicas, uno experimental y otro de control, y otros dos grupos de niños, distribuidos de la misma forma. Los grupos experimentales fueron partícipes de una metodología basada en el juego para la enseñanza de vocabulario mientras que los grupos de control fueron partícipes de una metodología tradicional, utilizando como herramientas diferentes imágenes y la memorización.

Se realizó esta distribución porque también quisieron investigar las diferencias que había en el sexo. Centrándonos en lo que nos concierne, los pupilos que obtuvieron mejores resultados fueron aquellos que estuvieron trabajando con una pedagogía más activa que incluía diversos juegos.

Una vez más queda corroborada la importancia, utilidad y los beneficios del juego frente a otras metodologías. Como afirma Uberman (1988), “[g]ames are useful and more successful than other methods of vocabulary presentation and revision” (citado en: Al Masri y Al Najar, 2014, p.8)

Es por todo ello por lo que no debemos rechazar ni olvidar la importancia del juego, sobre todo en el aprendizaje de vocabulario.

2.6 Factores a tener en cuenta para elegir un juego en clase de lenguas extranjeras.

Como hemos visto en apartados previos los juegos pedagógicos son una gran herramienta a utilizar en el aula, pero no todos los estudiantes aprenden con metodologías activas basadas en el juego. Es por ello que, si vamos a utilizarlos en clase, tenemos que tener en cuenta diversos factores. No olvidemos que es una actividad más que se lleva a cabo en el aula con el fin de instruir a nuestros alumnos en un determinado campo y no como un tiempo de ocio.

Por una parte el juego deberá ser apropiado para la diversidad de alumnos, cumpliendo una serie de objetivos y potenciando el aprendizaje del tema que se esté tratando. El docente tendrá que ser muy cuidadoso con la

elección que haga para que este sea beneficioso, tanto para la socialización como el aprendizaje de contenidos. (Uberman, 1998, p.21).

Otros factores a tener en cuenta para saber con qué instrumentos contamos y de donde vamos a partir son el número de estudiantes y la diversidad que pueda haber en la aula, los objetivos del juego, el nivel de competencia en la segunda lengua, el contexto social, político y cultural, el lugar en el que se encuentra la escuela, así como de familia y alumnado. El tiempo del que vamos a disponer, el tema de aprendizaje que vamos a tratar y cómo vamos a evaluarlo son otros efectos a tener en cuenta a la hora de organizar nuestra temporalización.

Los aprendizajes implícitos son otra parte importante que no podemos olvidar cuando vayamos a elegir un juego. En ocasiones, estos aprendizajes no podrán ser demostrados como los explícitos. Pero en estos primeros trabajamos aspectos muy interesantes e importantes como son la autorregulación y el control de impulsos así como la motivación e interés de los niños, elementos básicos en la educación de los niños.

También, debido a que los juegos conllevan una serie de normas estamos educando para tener un comportamiento social adecuado, ya sea por el respeto o por la cooperación entre iguales en los juegos de grupo. Además con el juego conseguimos que el niño reflexione, esté concentrado y sea autónomo.

Uno de los autores que nos aportan esta información que ha sido desglosada es (Malone, 1980):

Use of a game format for instruction does not always result in an effective learning environment, as there are several variables involved in creating a successful learning tool. The format should be intrinsically motivating, appropriately challenging, as well as offering elements of curiosity, fantasy and control. (Citado en: Hogle, 1996, p.8).

Wood y Stewart (1987) son quienes hacen hincapié en la importancia de la existencia de un contexto para prevenir que los estudiantes pierdan el interés y la motivación, por ello hay que tener en cuenta cómo se va a desarrollar el

juego porque es posible que haya un pequeño grupo que no pueda seguir el ritmo de aprendizaje, ya sea por las características de los alumnos, o porque el juego en general no sea apropiado para ellos (citado en: Hogle, 1996, p.10).

Para que un juego, sea una herramienta de aprendizaje verdadera tiene que estar realizado a conciencia. Algunas de las claves que debe de tener para Thiagy (1998), son las siguientes “well-constructed games share the following characteristics”: Conflict, control, closure, contrivance, competency” (Citado en: Mungai, Jones y Wong, 2002, p.2).

2.7 Competitividad del juego

La competitividad es uno de los temas tabú en educación. Frente a ella hay diversidad de opiniones tanto a favor como en contra, todas y cada una de ellas justificadas de forma adecuada. Lo que está claro es que la competitividad ayuda a fomentar una serie de valores que vienen de la mano con el juego. El juego concede a los discentes una serie de derechos, pero también está ligado a unas obligaciones. Los alumnos cuando están jugando deben respetar el turno y esto les hace ser más responsables, a pesar de que en ocasiones las normas, y el incumplimiento de las mismas puede llevar a problemas. Vemos que vienen arraigados una serie de aprendizajes implícitos.

Estas normas pueden ser cambiadas a lo largo del juego en función de las necesidades y comportamientos. De ahí nace una discusión sobre si los juegos deben ser competitivos o no. Es por ello que no debemos olvidar que el juego tiene libertad y a su vez disciplina. Gracias a ambas son tan enriquecedores en las aulas.

A continuación se muestra las opiniones de varios autores que han tratado este tema haciendo hincapié en diferentes aspectos.

Shubik (1975) nos habla de la competitividad en los juegos como algo positivo: “The thrill of competition in the sense of overcoming an obstacle-not in the sense of excelling at the expense of someone else-provides an excellent

motivational tool to encourage participation. (Citado en: Schwartzman, 1997, p.13)

Mientras que Dewey menciona la importancia de las reglas con el fin mejorar en aspectos sociales: “[M]entions children’s games as examples of social control that is binding but no coercive. The players recognize a mutual obligation to uphold the rules and a willingness to be bound by them” (Dewey, J., 1938, p.52)

Black, por su parte, lo hace teniendo en cuenta las ventajas y la enseñanza de responsabilidad y valores de la persona.

If metaphors serve as models (Black, 1962), then gaming furnishes a model for education in two senses. As a normative model, it cultivates values of personal responsibility, mutual obligation, and fair play. As a descriptive model, gaming stimulates patterns of ongoing human interaction. (citado en: Schwartzman, 1997, p.10)

Asociando el juego a la competitividad, Schwartzman (1994, p.14), apoya la idea de que haya competitividad y el juego sea algo difícil, para que tengan que pensar, y no sea un mero hecho para pasar el tiempo: “[g]ames are not fun to play if the players always win”.

Él mismo, en el año 1997, en otra de sus obras habla de las reglas como la relación existente entre las necesidades de los estudiantes, y los resultados que vamos a obtener. “Rules do not prescribe outcomes, but they establish the bounds within which outcomes may be obtained. Rules are conditioned by the needs of students, the references and skills of the instructor, the objectives of the course, and the goals of the institution” (Schwartzman, 1997, p. 14)

Como se ha dicho más arriba, las reglas hay que ir adaptándolas, siempre y cuando sea necesario, para que los niños las comprendan y sepan por qué tienen que respetarlas, y que el juego sea fructífero para ellos, comprendiendo por qué y para qué lo hacen. Además si ellos son los encargados de poner sus propias normas el juego tendrá mayor efectividad e implicación. Si no hay razones por las cuales existe una regla, esa deberá de ser suprimida. Puede que haya algún niño que pregunte el porqué de la existencia de esa norma. Si el

profesor no sabe dar una respuesta lógica, y argumentada se eliminará. Las respuestas “porque yo mando” o “porque lo digo yo y soy el profesor” no serían válidas ya que se estaría haciendo uso de su autoridad pero los niños no lo van a comprender.

En otra de sus afirmaciones, Schwartzman (1997, p.15), relaciona la competitividad con la labor del profesor. La influencia que tenga el docente en los juegos, y la forma en que lo haga va a ser muy importante, sobre todo para el interés y la motivación, y también porque es muy importante que haya un adulto o responsable observando que las reglas se cumplan y el juego funcione de forma correcta.

El profesor será el encargado de hacer una revisión de que las reglas se vayan cumpliendo, así como de adaptar las reglas en caso necesario de que haya niños con necesidades educativas especiales. O incluso para aquellos niños que, aunque no tengan una adaptación específica, se vea la necesidad de hacer un ajuste en las mismas.

“The teacher as coach enforces the rules uniformly, and they apply to everyone equally. If a student breaks the rules or performs poorly, then those actions should be penalize without stigmatizing the student as a failure” (Schwartzman, 1997, p.14)

Los estudiantes deben conocerlo todo acerca del juego. Cómo van a ser evaluados, qué deben conseguir, cómo va a estar estructurado, así como las reglas. De esta forma ellos tendrán claro el fin y puedan desarrollarlo todo de una manera propia y efectiva. Esto viene en relación a los factores que fueron nombrados previamente. Hay que ver quién gana y cómo lo ha hecho. Como adultos y docentes que somos, debemos de prestar atención a quién ganó el juego y por qué. No por ganar el juego ese alumno o grupo de alumnos serán los mejores, sino en cuanto a conocimientos, qué ha ganado cada niño, si es que lo ganaron, sino algo estaría funcionando mal. Es posible que haya discentes que hayan aprendido más y hayan alcanzado unos objetivos en cuanto al esfuerzo que hayan realizado, y otros que hayan ganado pero haya sido por saltarse las normas.

Prensky habla de que la falta de aprendizajes puede venir dada por falta de un buen diseño: “If some games don’t produce learning it is not because they are games, or because the concept of ‘game-based learning’ is faulty. It is because those particular games are badly designed” Mungai, Jones, y Wong, (2002, p.2)

Sumando a todas las ventajas que han sido mostradas en el apartado previo (ver Sección 1.3), sumamos la del *feedback* que obtienen los profesores del mismo. Reconociendo la importancia del mismo en la educación hoy en día, el juego es una herramienta más para obtenerlo como dice Sugar:

“[g]ames can also provide useful tools for generating feedback for the learner as to how well he or she has internalized the learning (Sugar, 2002; citado en: Mungai, Jones y Wong, 2002, p.2).

3. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA

A lo largo del presente apartado se mostrarán una serie de actividades en las cuales se emplea el juego como herramienta principal para el aprendizaje de diversos contenidos en lengua inglesa.

Estos juegos están basados en una forma de trabajo activa, olvidándonos de las metodologías tradicionales. Esto es debido a que en el capítulo anterior del presente trabajo se han visto las numerosas ventajas que el juego tiene. Además, el juego como herramienta pedagógica es la razón que ha basado y originado el presente trabajo.

Los juegos propuestos estarán presentados con la misma estructura, atendiendo a los siguientes aspectos: 1) el título del juego, 2) una breve descripción del mismo, 3) la audiencia a la que va dirigida, 4) los objetivos, 5) las temáticas transversales, 6) destrezas del inglés, 7) la duración, 8) los materiales, 9) agrupación, y 10) las instrucciones. En algunos de ellos tendrá lugar alguna variante posible, sin olvidar además que las reglas podrían ser cambiadas a lo largo de cada juego en función de las necesidades de la clase. No podemos olvidar, que las reglas deben ser comprendidas en todo momento ya que la ausencia de esta comprensión podría llevar a la desmotivación y desinterés por parte del alumnado.

Con estos juegos se pretende que todo nuestro alumnado esté motivado, sea partícipe y el principal protagonista de su aprendizaje, intentando que descubran el interés por el aprendizaje de las segundas lenguas y trabajen con motivación.

A continuación se muestran los diversos juegos que atienden a las cuatro destrezas del inglés: *listening*, *writing*, *speaking*, y *reading*. Algunos de ellos trabajarán las cuatro, mientras que otros atenderán solo alguna de ellas. También se ha buscado que de alguna forma los discentes interactúen con sus compañeros. Fomentando el compañerismo y el disfrute ya que, como se dijo en el capítulo anterior, aprendemos mucho mejor con aquello que nos satisface.

3.1 Ahorcado

La misión de los niños de la clase es adivinar una palabra diciendo poco a poco las letras que ellos crean que lleva. Para ello tendrán en la pizarra el número de letras que posee.

Audiencia: Todos

Objetivos:

- Conocer y saber pronunciar de forma óptima todas las letras del abecedario.
- Repasar el vocabulario del tema que se esté tratando, tanto el significado como su escritura.
- Reconocer las letras que los compañeros dicen y escribirlas de forma adecuada en el lugar correspondiente.

Temática transversal: a la vez que los niños trabajan las cuatro habilidades del inglés, están trabajando el respeto hacia los compañeros. Deben respetar el turno y mantener un orden, así como las decisiones de los compañeros al decir las letras. También gracias a este juego adoptan dos roles distintos, uno mientras participan y el segundo que les hace más protagonistas el del salir al encerado, dirigir los turnos y pensar la palabra.

Destrezas: *listening, reading, speaking y writing.*

Duración: cada partida no suele durar más de tres minutos. Pero cada vez que se decide realizar este juego se emplean al menos diez minutos, luego en función de las tareas previstas para la sesión se podrá dedicar más o menos tiempo.

Materiales: pizarra y rotulador(o similares).

Agrupación: Toda la clase.

Instrucciones: El docente es el encargado de dar comienzo al juego.

1. El profesor pensará en una palabra y dibujará en la pizarra tantas rayas como letras tenga la palabra.
2. Los niños levantarán la mano para pedir turno e ir diciendo letras. La profesora irá dando turnos y los niños dirán las letras.
3. Si la letra está presente, la profesora la escribirá en el lugar correspondiente, si hay más de una también las escribirá.
4. En el caso contrario, se anotará la letra a un margen del encerado, y se comenzarán a dibujar rayas hasta construir un muñeco ahorcado (Anexo 1), cada letra fallada será una rayita.
5. La finalidad del juego es que adivinen la palabra, antes de que se ahorquen.
6. El niño que adivine la palabra será el encargado de salir al encerado y dirigir el juego.

Variantes: los niños se podrán poner en pequeños grupos para realizar el juego, pero no menos de cinco niños por grupo. Otra variante sería dividir la clase en dos grupos. De esta forma sería más fácil que todos los niños pasaran por el rol protagonista.

En el caso de que el juego sea demasiado complicado, el encargado de la pizarra podrá ayudar a sus compañeros dando pistas. Bien sean anunciando la categoría gramatical, o el tema al que pertenecen.

3.2 Carrera de números

Dibujaremos en el encerado una línea que la divida en dos. Pondremos los mismos números a ambos lados y dividiremos la clase en dos grupos. Cada vez que la profesora diga un número los responsables tendrán que salir y rodear su número, el equipo que rodee primero obtendrá punto. El juego habrá finalizado cuando todos los números queden rodeados.

Audiencia: Todos. Dependiendo del curso y los números que se estén tratando emplearemos unos u otros.

Objetivos:

- Aprender los números.
- Reconocer de forma auditiva los diferentes números.

Temática transversal: además de aprender los números damos especial importancia a la atención, ya que deberán estar atentos de cuando se diga su número. Además durante el juego los niños se desplazarán de su sitio activando su cuerpo.

Destrezas: *listening*.

Duración: 10 minutos.

Materiales: encerado y tiza

Agrupación: la clase será dividida en dos grupos.

Instrucciones:

1. El docente dividirá la clase en dos grupos de forma justa, teniendo en cuenta las habilidades de cada niño.
2. El docente elegirá tantos números como niños haya participando, en relación a los que estén trabajando.
3. Cada grupo deberá ponerse de acuerdo para realizar la distribución de los números.
4. Una vez los números estén repartidos, el profesor dará comienzo al juego. Este irá diciendo los números en alto.
5. Cuando el niño de cada equipo escuche su número deberá salir corriendo al encerado y rodear su número.
6. El equipo que primero lo haga obtendrá punto.
7. El juego finalizará en el momento en el que todos los niños hayan salido a rodear su número.

Variantes: para hacerlo más ameno podemos hacer que los niños salgan a la pata coja, o dando saltos.

3.3 En busca del tesoro

Un voluntario saldrá de clase con los ojos tapados y cuando entre deberá encontrar un tesoro (de cartón) que haya sido escondido gracias a las indicaciones de sus compañeros.

Audiencia: a partir de 9 años.

Objetivos:

- Aprender las preposiciones de lugar.
- Saber dar indicaciones para llegar a un sitio determinado.
- Saber diferenciar la izquierda y la derecha.

Temática transversal: valores de respeto y trabajo en grupo. Por otro lado trabajaremos la orientación.

Destrezas: *listening y speaking.*

Duración: 10 minutos.

Materiales: tesoro.

Agrupación: toda la clase (dando pautas) y un voluntario que se irá cambiando será el encargado de buscar el tesoro.

Instrucciones:

1. Un voluntario saldrá de la clase y se le taparán los ojos.
2. El resto de compañeros esconderá el tesoro en algún rincón de la clase.
3. Cuando estén preparados se hará entrar al compañero, y por orden se le irán dando indicaciones hasta que logre encontrarlo.
4. Una vez lo haya encontrado él decidirá quién será el siguiente compañero en buscar el tesoro.

Variantes: si dispusiéramos de un espacio de gran tamaño esta actividad podría ser realizada en parejas, cada una con su tesoro (el cual habría sido

trabajado en las áreas plásticas, con lo que también tendríamos una relación de áreas).

3.4 Password

Consiste en acertar una serie de palabras. Cada grupo tendrá unas tarjetas (Anexo 2) con una lista de palabras. La palabra que se encuentre arriba del todo será la que deben adivinar y el resto de la lista las palabras que no se pueden decir. Las pistas que se darán también serán palabras. Es decir quien da pista dice una palabra, y quien debe adivinar dice una palabra en relación a esa que pueda ser la posible respuesta correcta.

Audiencia: Todos.

Objetivos:

- Recordar vocabulario de la unidad tratada.
- Hacer el esfuerzo de relacionar unas palabras con otras.
- Buscar sinónimos de las palabras propuestas.

Temática transversal: Gracias a este juego habrá relación con el área de lengua y artística ya que cada niño realizará sus tarjetas eligiendo sus palabras y decorándolas con la creatividad personal.

Destrezas: *speaking, reading, writing y listening.*

Duración: 20 minutos

Materiales: Tarjetas.

Agrupación: Grupos de cuatro miembros.

Instrucciones:

1. Se dividirá a la clase en grupos de cuatro miembros. Dentro de cada grupo habrá dos parejas.

2. En cada pareja se irán turnando los roles. Quien dé primero las indicaciones para adivinar la palabra será después el encargado de adivinar.
3. Habrá un tiempo determinado para cada palabra (45”), la pareja adversaria será la encargada de hacer el control del tiempo.
4. Se harán tres rondas de cinco palabras, y dos de cuatro.
5. La pareja que más palabras haya adivinado al final de la partida será la ganadora.

Variantes: se puede hacer un concurso a nivel de toda la clase, del cual los ganadores se vayan enfrentando entre sí, y finalmente obtener un ganador de la clase.

3.5 Espiando planetas

Tras la frase *“I spy with my little eye a planet beginning with...”* dices una letra, y los niños tendrán que escribir en su cuaderno el o los planetas que se les ocurran con esa inicial.

Audiencia: 9 años.

Objetivos:

- Memorizar los planetas del sistema solar.
- Saber escribir de forma óptima todos los nombres de los planetas.
- Discriminar auditivamente las letras del abecedario.
- Trabajar la autocorrección.

Temática transversal: además de conocer el nombre de los planetas en inglés, estamos trabajando el área de conocimiento del medio, ya que el sistema solar es uno de los contenidos que se tratan a lo largo de la educación primaria.

Destrezas: *Reading, listening, writing, y speaking.*

Duración: 10 minutos.

Materiales: libreta, bolígrafo y pizarra.

Agrupación: Individual

Instrucciones:

1. La profesora dirá la frase "*I spy with my little eye a planet beginning with...*" y una letra.
2. Los estudiantes deberán escribir en su papel el planeta que se les venga a la cabeza.
3. Una vez estén dichas todas las letras, aunque también se dirá alguna letra trampa (que no haya ningún planeta que empiece por ella), los niños irán diciendo los planetas que tienen con cada letra.
4. Escribirán en la pizarra los nombres y entre todos los corregiremos, también ellos lo harán individualmente para que se den cuenta de sus errores.

Variantes: se podría hacer en pequeños grupos (4-5 alumnos). Y que uno sea el encargado de decir las letras.

También se puede emplear para cualquier temática.

3.6 ¿Quién soy?

Habrà un niño que pensará en un personaje famoso y el resto de sus compañeros le harán preguntas que él o ella solo podrán responder diciendo sí o no.

Audiencia: a partir de 9 años.

Objetivos:

- Practicar el *speaking*
- Aprender las *–WH question words (who, which, when, why, etc.)*.
- Emplear de forma adecuada las- *WH question words*
- Saber formular una pregunta.

- Emplear los verbos en el tiempo adecuado.

Temática transversal: a la vez que practican los objetivos propuestos conocen personajes famosos.

Destrezas: *listening y speaking*.

Duración: 15-20 minutos.

Materiales: No hacen falta.

Agrupación: toda la clase o pequeños grupos.

Instrucciones:

1. Habrá un niño encargado de pensar en un personaje famoso; cuando lo tenga en mente comenzará el juego.
2. Los compañeros en un orden deberán ir haciendo preguntas para adivinar de quién se trata.
3. El individuo que pensó el personaje solo podrá responder sí o no.

Variante: se puede hacer que el niño que piensa en el personaje se meta en el papel de esa persona: de esta forma las preguntas irán dirigidas en segunda persona en vez de en tercera.

3.7 ¿Qué animal soy?

Este juego está basado en el drama. Los niños representarán distintos animales.

Audiencia: a partir de 8 años.

Objetivos:

- Conocer los nombres de los animales.
- Diferenciar los animales según sus gestos.
- Conocer las partes de los animales.

- Aprender las onomatopeyas de los animales en inglés.
- Reconocer las diferencias existentes en las onomatopeyas de los animales dependiendo del país.

Temática transversal: este juego tienen gran relación con la temática de los seres vivos en el área de conocimiento del medio.

Destrezas: *speaking*.

Duración: 10-15 minutos.

Materiales: Nada.

Agrupación: gran grupo o pequeños grupos (4-5 miembros).

Instrucciones:

1. Un voluntario sale al frente de la clase e imita a un animal, el resto de la clase deberá adivinarlo.
2. Una vez que sea adivinado, los estudiantes deberán decir todo lo que sepan sobre ese animal, en relación a lo que han estudiado (si es anfibio, carnívoro, omnívoro, las partes del animal, si tiene pelaje, escamas,...)
3. El niño que haya adivinado saldrá a imitar su propio animal.

3.8 Stop!

Se les dará a los niños diferentes campos semánticos (animales, lugares, ciudades, comida,...), y una letra. En un tiempo determinado los niños tendrán que poner en cada columna al menos una palabra en relación a ese campo y con esa letra.

Audiencia: A partir de 8 años.

Objetivos:

- Recordar vocabulario sobre todos los temas tratados.

- Discriminar la primera letra de las palabras conocidas.
- Agilizar la mente y buscar palabras de un campo determinado con una letra específica.

Temática transversal: se trabaja con vocabulario muy variado.

Destrezas: *listening, writing y reading*.

Duración: 15 minutos.

Materiales: Papel, bolígrafo y pizarra.

Agrupación: toda la clase o pequeños grupos (4-5 miembros).

Instrucciones:

1. Se escribe en la pizarra las distintas columnas que emplearemos y el nombre del campo semántico.
2. La profesora dirá mentalmente el abecedario y pedirá a un niño que diga “stop” cuando él quiera, en ese momento la profesora dirá en alto la letra que estaba pensando.
3. A partir de ahí los niños tendrán 1 minuto y 15 segundos para completar todas las columnas.
4. En el momento que tengan al menos una palabra en cada columna dirán en alto “stop”.
5. A partir de ahí se escribirán en el encerado todas las respuestas que los niños hayan dado, explicándose si es necesario alguna palabra que no se comprenda.

Variantes: se pueden poner tantas columnas como se quieran y cualquier campo semántico que se haya trabajado.

3.9 Describo a mi compañero

De forma oral habrá un estudiante encargado de describir a uno de sus compañeros sin decir de quién se trata. Lo hará empleando el comparativo y el superlativo de los adjetivos.

Audiencia: 9-10 años.

Objetivos:

- Trabajar el comparativo y el superlativo de los adjetivos.
- Aprender a hacer descripciones de un compañero.
- Saber hablar en público.
- Emplear todos los adjetivos que conoce y que han sido trabajados.

Temática transversal: gran relación con el área de conocimiento del medio, con el tema del ser humano.

Destrezas: *speaking y listening.*

Duración: 10 minutos.

Materiales: Ninguno.

Agrupación: Gran grupo, aunque también se podrá hacer en pequeños grupos, dependiendo de las necesidades de la clase.

Instrucciones:

1. Un niño sale al frente de la clase pensando en un compañero.
2. Hace una descripción utilizando el comparativo o el superlativo de los adjetivos.
3. Los compañeros deberán escuchar y estar atentos para adivinar de qué compañero se trata.
4. El niño que adivine será quién salga a hacer de nuevo una descripción.

3.10 Bingo

Juego tradicional que consiste en tachar todos los números de un cartón según un portavoz los vaya dictando.

Audiencia: Todos.

Objetivos:

- Reconocer los números.

Temática transversal: Habrá coordinación con el área de artes plásticas para fabricar nuestro propio bingo.

Destrezas: *listening*.

Duración: 20 minutos.

Materiales: cartones y fichas.

Agrupación: Toda la clase o pequeños grupos.

Instrucciones:

1. Se reparten cartones a todos los niños.
2. De una caja se van sacando números, los cuales serán dichos por la profesora.
3. Cada niño deberá fijarse en su cartón para ver si el número que dijo la profesora aparece en su cartón y pondrá en él una ficha.
4. El niño que consiga tapar todos los números dirá en alto “¡bingo!”
5. A continuación, se procederá a comprobar si ha sido correcto o no.
6. Si ha sido realmente bingo, se comienza una nueva partida, en caso contrario se continúa con la que tenían.

4. RESULTADOS DE LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS COMO HERRAMIENTA DE ENSEÑANZA DE ESL EN EL AULA DE PRIMARIA

4.1 Contexto de aplicación de los juegos

Estos juegos han sido llevados a cabo en un colegio de Cantabria, con una muestra de 80 alumnos. 32 niños y 29 niñas pertenecían a cuarto curso (9-10 años), 10 niños y 9 niñas al quinto nivel (10-11 años), por lo que a lo largo de su escolarización han estado 7 y 8 años aprendiendo inglés de forma oficial en un colegio bilingüe.

La realización de los juegos ha tenido lugar durante las prácticas como docente de cuarto curso en el grado de maestro de educación primaria. Han sido desarrollados a lo largo de cuatro meses, desde febrero hasta mayo de 2015.

En las presentes clases había niños con adaptaciones curriculares los cuales han podido seguir los juegos y participar con sus compañeros, por lo que vemos también cómo gracias al juego podemos incluir a todos los niños de la clase promoviendo la igualdad de condiciones y brindándoles la oportunidad de trabajar con sus compañeros en una misma actividad.

Con esta experiencia, basándome en la observación, y en alguna ocasión siendo partícipe del mismo juego he podido ver realmente cómo la motivación y la implicación de estos niños en las clases de inglés aumentaba, corroborando así las numerosas afirmaciones y ventajas del juego que se recogen en la bibliografía existente y que se presentan a lo largo del Capítulo 1 del presente trabajo.

Cabe destacar también que, por lo general, estos niños estaban inmersos en una metodología bastante tradicional y el juego era para ellos ha sido como un regalo, por lo que esta puede ser una de las causas que hayan favorecido la participación del alumnado.

Durante el desarrollo de las sesiones, los juegos han tenido lugar en diferentes momentos, adaptándolos a la temporalización prevista. Dos factores

que influían en esto eran el comportamiento de los niños y su disposición al trabajo. En todos los casos han sido efectuados a modo de repaso, alcanzando su mayor efectividad cuando tenían lugar al principio de la sesión. De esta forma se lograba despertar su interés por lo que viniese a posteriori y se conseguía su mayor concentración. Principalmente han sido muy útiles en un grupo con el que tenía sesión siempre a primera hora y con los diferentes juegos se conseguía activarles la mente así como mantenerlos enérgicos y despiertos.

4.2 Resultados de la aplicación de juegos concretos en el aula de primaria

El juego que más se ha utilizado y el que más entusiasmo provocaba era “El Ahorcado” (ver sección 3.1). Gracias a él hemos repasado constantemente el abecedario y vocabulario de todas las lecciones. Eran notables las dificultades que tenían con las vocales, especialmente la <i> y la <e>, así como con los fonemas /b/ y /v/. De la letra <j> no solían recordar su pronunciación.

Respecto al juego “*Stop!*” (ver Sección 3.8) hubo que aumentar el tiempo que se les concedió en un principio. De un minuto se pasó a un minuto y medio, ya que en algunos campos era difícil encontrar alguna palabra. Por ello en principio elegían ellos las letras pero posteriormente era la docente quien decía una letra con la que se aseguraba que supieran palabras de todos los campos. El problema de este juego es que sin que pasara mucho tiempo los niños que no sabían palabras de algún campo en concreto comenzaban a charla con el compañero y alborotaban la clase, por lo que parece que uno de los riesgos de la aplicación de este juego es que resulta tedioso para los alumnos, lo que hace que pierdan concentración y motivación. Para evitar este problema, y que puedan compartir las palabras que se les ocurra se podría agrupar la clase en pequeños grupos de cuatro alumnos. Cada grupo tendrá una sola hoja y un bolígrafo, y en ella apuntarán las ideas de todos los miembros. De esta forma se evita el nerviosismo que les produce no saber alguna palabra, consiguiendo así calmar su inquietud.

El juego “Describo a mi compañero” (ver Sección 3.9) lo cogieron con muchas ganas porque les gustó la idea de describir a compañeros y compararse entre ellos pero el hecho de que emplearan ellos. Sin embargo, este juego falló en uno de sus objetivos: el hecho de que los alumnos fueran capaces de emplear los comparativos de forma autónoma no fue logrado. A pesar de ser un contenido que ya había sido trabajado en clase en años previos y que los alumnos comprenden, durante el desarrollo del juego no fueron capaces de aplicar estos conocimientos, lo que demuestra una vez más que las capacidades de comprensión y producción en el aprendizaje de una segunda lengua avanzan a ritmos diferentes. En reiteradas ocasiones hubo que facilitar a los alumnos las formas de comparativo, escribiendo finalmente en la pizarra los más empleados para facilitar la descripción y el correcto desarrollo del juego.

4.3 Problemas y dificultades en el desarrollo de los juegos

Todos los juegos parten de la idea de la inclusión y procuran obtener la máxima participación del alumnado pero en algunos no fue así. Para aquellos niños más tímidos el hecho de salir al frente de la clase a hablar o hacer mímica les producía una situación muy vergonzosa y no eran capaces de realizarlo. Para solventar este tipo de problemas se optó por buscar su participación desde el sitio en el que estaban sentados (sin tener que salir al frente de la clase) interactuando con la dinámica de la clase.

Algunos de los problemas que han ocasionado los juegos es que por la falta de tiempo debida a la necesidad de realizar otro tipo de actividades propuestas en el libro, no se ha podido dedicar el tiempo deseado. Por este motivo algunos niños se han quedado sin adoptar el rol protagonista en algunos juegos como es el caso de “El ahorcado” (ver Sección 3.1). Hubo niños que no pudieron salir al encerado a pensar una palabra y que sus compañeros la adivinasen, en “¿Qué animal soy?” (ver Sección 3.7) o “Describo a mi compañero” (ver Sección 3.9) ocurrió lo mismo. No todos pudieron ser los protagonistas y pensar en un compañero o animal al que imitar, por lo que estuvieron participando únicamente desde el sitio.

A pesar de no haber obtenido datos cuantitativos acerca de esta puesta en práctica y poder corroborar con datos empíricos las numerosas afirmaciones de Khumar y Ligthner (2007), Al Masri y Al Najjar (2014), de Garaigordobil (1990), Kelly y Green (1998) o Vygotski (1962) entre otros, gracias a la observación y el trabajo diario llevado a cabo en las diferentes aulas a lo largo de las prácticas puedo confirmar el aumento de interés, participación y motivación por parte de los discentes, así como el grado de satisfacción que produce en la docente el ver la efectividad de los mismos. Puesto que esta vez no ha sido posible, sería interesante poder realizar una futura investigación en la que con la obtención de datos empíricos se pudieran contrastar y demostrar los resultados de estos aprendizajes logrados gracias al juego.

5. CONCLUSIONES

El presente trabajo ha ofrecido una visión global del juego como herramienta didáctica en el aula de idiomas, mediante la revisión de la bibliografía existente sobre el tema, así como la puesta en práctica de los mismos, cuyo objetivo era comprobar y experimentar personalmente las ventajas de varios juegos en diferentes aulas de educación primaria. Teniendo en cuenta los contenidos curriculares que se estaban tratando en el momento de la aplicación del estudio práctico, este estudio corrobora el buen funcionamiento de los juegos llevados a cabo. Es importante destacar que los juegos han sido realizados siempre con un objetivo y desde el punto de vista pedagógico para la obtención de unos resultados satisfactorios.

En la primera parte del trabajo (ver Sección 2) se han mostrado varias definiciones acerca del juego y sus ventajas, tratando de transmitir en todo momento que juego y aprendizaje no son términos opuestos. Esto ha sido demostrado mediante investigaciones, algunas de ellas realizadas en Vietnam y Jordania (descritas en el presente documento). A través de datos empíricos han certificado las ventajas que conlleva emplear el juego en las aulas escolares.

La segunda parte (ver Sección 3) en la que han sido mostrados los juegos: “El ahorcado”, “Carrera de números”, “En busca del tesoro”, “*Password*”, “Espiendo planetas”, “¿Quién soy?”, “¿Qué animal soy?”, “*Stop!*”, “Describo a mi compañero”, y “Bingo” se ha pretendido clarificar la finalidad de todos ellos mostrando así sus objetivos, las temáticas transversales, las destrezas del inglés que eran trabajadas, la duración, los materiales empleados, las posibles agrupaciones y las instrucciones a seguir.

En la elaboración de este trabajo ha sido esencial la propuesta de una serie de juegos que se pudieran llevar a cabo de forma real en las aulas, para, como futura docente experimentar la tarea del maestro con nuevas propuestas y ver qué sucedía en la práctica real con todo lo que previamente había sido investigado.

El hecho de experimentar y examinar en primera persona en un campo determinado, como ha sido en este caso el uso del juego como herramienta

pedagógica para el aprendizaje del inglés, ha permitido conocer y prever posibles fallos que pueden estar perjudicando el aprendizaje de los niños en segundas lenguas, el inglés en este caso, y planificar posibles mejoras para el futuro.

En cuanto a futuras líneas de investigación, considero el poder realizar un estudio en el que se compare de forma cuantitativa la efectividad de los juegos. Para ello se pasaría un test inicial a los discentes y, tras un proceso de enseñanza y aprendizaje basado en una metodología activa en la cual se utilizara únicamente el juego. Una vez llevada a cabo toda la propuesta didáctica volveríamos a pasar unos test finales a los alumnos. Con la colaboración de otros docentes se procedería a la corrección de los test, realizando una recolección de datos y comparación de los mismos, comprobando y demostrando a través de diversas vías los datos obtenidos, esperando que tras una serie de juegos se hayan conseguido los objetivos propuestos y los contenidos hayan quedado claros en los discentes.

A pesar de que el presente trabajo no muestra resultados empíricos de los beneficios del uso de los juegos en el aula, el desarrollo de estas actividades durante las sesiones prácticas llevadas a cabo en un colegio de Cantabria dan cuenta de los beneficios y ventajas que el uso de los juegos pueden tener en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera. La principal ventaja obtenida de todas las que han sido demostradas es la recogida por Al Masri, A., y Al Najar, M., 2014, p.2): “Games bring in relaxation and fun for students, thus help them learn and retain new words more easily”.

6. REFERENCIAS

- Al Masri, A., y Al Najar, M. (2014). The Effect of Using Word Games on Primary Stage Students Achievement in English Language Vocabulary in Jordan. *American International Journal of Contemporary Research*, 4(9), 144-152.
- Bernabeu, N. y Goldstein, A. (2009). *Creatividad y aprendizaje. El juego como herramienta pedagógica*. España: Narcea.
- Caillois, R. (1958). *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. México: Fondo de cultura económica S.A.
- Chacón, P. (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? *Nueva Aula Abierta*, 16. Recuperado de: <http://grupodidactico2001.com/PaulaChacon.pdf>
- Del Toro, V. (2012). *El Juego en alumnos con necesidades educativas especiales: síndrome de West y otras Encefalopatías Epilépticas*. Tesis Doctoral. Universidad Complutense de Madrid.
- Del Toro, V. (2013). El juego como herramienta educativa del Educador Social en actividades de Animación Sociocultural y de Ocio y Tiempo libre con niños con discapacidad. *Revista De Educación Social*, 16, 1-13.
- Dewey, J. (1938). *Experience and Education*. Nueva York: Collier.
- Garaigordobil, M. (1990). Juego y desarrollo infantil. La actividad lúdica como recurso psicopedagógico. Una propuesta de reflexión y de acción. Madrid: Seco Olea.
- Gerver, R. (2012). *Crear hoy la escuela del mañana. La educación y el futuro de nuestros hijos*. Madrid: Sm.
- Hogle, J. G. (1996). Considering games as cognitive tools: In search of effective" edutainment.". Universidad de Georgia. Recuperado de: <http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED425737.pdf>
- Huizinga, J. (1968). *Homo ludens*. Buenos Aires: Emecé.

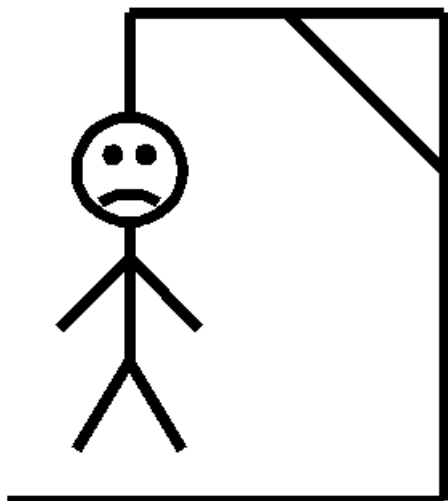
- Huyen, N. T. T., y Nga, K. T. T. (2003). Learning vocabulary through games. *Asian EFL Journal*, 5(4), 90-105.
- Kumar, R., y Lightner, R. (2007). Games as an interactive classroom technique: perceptions of corporate trainers, college instructors and students. *International Journal of Teaching and Learning in Higher Education*, 19, 53-63.
- Linaza, J. L., y Maldonado, A. (1990). Juego y desarrollo infantil. *Psicología Evolutiva*, (2)2-13. Recuperado de: http://www.daletiempoaljuego.com/juguetes/g/i_jornadas_sobre_desafios_del_juguete_en_el_siglo_XXi-630.pdf
- Malone, T., & Lepper, M. (1987). *Making learning fun: A taxonomy of intrinsic motivations for learning*. Hillsdale, NJ: Earlbaum.
- Mantyla, K (1999). *Interactive distance learning exercises that really work*. Alexandria, VA: American Society of Training and Development.
- Mungai, D., Jones, D., y Wong, L. (2002). Games to teach by. En *Proceedings of the 18th annual conference on distance teaching and learning*. Madison, WI, 1-6.
- Nilson, C. (1998). *More team games for trainers*. New York: McGraw-Hill.
- Oxford, R., & Crookall, D. (1988). Simulation/gaming and language learning strategies. *Simulations and Games*, 19(3), 349-353.
- Piaget, J., Lorenz, K. y Erikson, E.H. (1992). *Juego y desarrollo*. Barcelona: Crítica.
- Rieber, L. P. (1996). Seriously considering play: Designing interactive learning environments based on the blending of microworlds, simulations, and games. *Educational Technology Research & Development*, 44(2), 43-58.
- Salopek, J. J. (1999). Stop playing games. *Training and Development*, 53(2), 29-38.
- Schwartzman, R. (1997). Gaming serves as a model for improving learning. *Education-Indianapolis*, 118, 9-17.

Uberman, A. (1998). The use of games: for vocabulary presentation and revision.
English Teaching Forum. Recuperado de:
<http://exchanges.state.gov/forum/vols/vol36/no1/p20.htm>

Vygotski, S. (1979) *Psicología y Pedagogía*. Madrid: Akal.

7.ANEXOS

Anexo 1. Ahorcado



Anexo 2. Password

RAIN	
WATER	
SKY	
RAINCOAT	