

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

A. PROBLEMÁTICA

En el marco de los modernos enfoques didácticos de la reforma educativa, los juegos se destacan como recursos valiosos para la enseñanza del idioma inglés como segunda lengua. Dentro de esta visión, este trabajo refleja el esfuerzo de contribuir a mejorar el aprendizaje de éste, como idioma extranjero a través de una investigación sistemática de los juegos dentro del enfoque señalado por el Ministerio de Educación.

Los juegos didácticos constituyen parte importante de metodologías participativas de enseñanza; sin embargo, no parece que sean utilizados tan frecuentemente como se debiera. Una de las razones del poco uso de estos recursos es por una parte, el insuficiente número de juegos contenidos en los textos de enseñanza del idioma inglés y por otra, el elevado costo de los escasos libros específicos para la enseñanza de éste.

Es frecuente observar clases excesivamente numerosas de alumnos para la enseñanza de idiomas extranjeros. Además, por lo general las aulas son muy pequeñas en relación con el número de estudiantes que albergan, la poca ventilación de las aulas contribuye a la pasividad e incomodidad de los estudiantes.

Otro aspecto problemático lo constituye la dificultad de encontrar textos adecuados por edades, habilidades y niveles de aprendizaje para la enseñanza del idioma inglés, al igual que el elevado costo de los libros que se encuentran en el mercado, lo cual limita la posibilidad de compra a muchos maestros y alumnos. Aunque actualmente existe una fuente importante de consulta conocida como Internet, en la cual puede encontrarse material didáctico incluyendo juegos para el desarrollo de la clase de inglés, el acceso a éste es muy difícil para muchos docentes y alumnos universitarios.

B. DELIMITACIÓN

El objeto de estudio de este trabajo, lo constituye los textos de enseñanza del inglés como idioma extranjero de las universidades que imparten el profesorado y la licenciatura en idioma inglés.

El sujeto de estudio es determinar el número y tipos de juegos didácticos contenidos en dichos textos.

Para determinar el número de Universidades que imparten las carreras antes mencionadas, se visitó el Ministerio de Educación, en donde se obtuvo la información siguiente: Actualmente hay 28 Universidades legalmente autorizadas en el país; de éstas, la Universidad de El Salvador, la Universidad Francisco Gavidia, la Universidad Tecnológica, la Universidad Pedagógica de El Salvador, la Universidad Modular Abierta por el departamento de San Salvador y el Centro Universitario de Oriente en San Miguel imparten dichas especialidades; por lo tanto, este estudio se limita a éstas por ser las únicas que imparten estas profesiones. Durante la visita se determinó los textos que se utilizan en las Universidades.

El período en el cual se llevó a cabo este trabajo fue de Octubre de 1999 a Octubre del 2000.

C. JUSTIFICACIÓN

En vista de la creciente importancia del idioma inglés, debido al incremento de nuevas tecnologías como el uso de computadoras, internet, equipos eléctricos, además la influencia actual de la globalización comercial y económica a nivel mundial; es necesario mejorar las técnicas y recursos utilizados por el docente en la clase. Esto

requiere romper los esquemas tradicionales de enseñanza para evitar la actitud pasiva del estudiante en su aprendizaje.

Considerando que la enseñanza del idioma inglés es una tarea especializada, es necesario que el profesor utilice recursos que faciliten el aprendizaje del idioma, entre ellos la práctica de juegos educativos en el aula.

Estos ayudan al maestro a fomentar el interés de los alumnos haciendo que participen activamente en su aprendizaje, expresen libremente sus opiniones den y reciban información, lean, escriban y practiquen los contenidos esenciales para su aprendizaje en forma divertida. Son recursos para motivar y mantener la atención del alumno en el aprendizaje del idioma.

El docente debe estar consciente que la enseñanza del idioma inglés tiene que permitir al alumno crear, experimentar, investigar, descubrir, compartir y comentar; en este proceso el maestro (a) no se impone sino es el que guía, para reforzar los conocimientos de acuerdo a los modernos enfoques de enseñanza. Este debe ser un facilitador que ayude, oriente, posibilite, muestre y canalice el proceso de enseñanza aprendizaje. Además las características de un docente como facilitador deben ser: comunicativo, amable, creativo, flexible, sensible a las necesidades de los alumnos, paciente y dinámico.

Algunos maestros justifican el no usar juegos didácticos en el aula porque los alumnos se distraen y crean desorden. Sin embargo, se debe tener en cuenta que los resultados dependerán de la orientación, selección y adaptación eficaz que se haga éstos en clase.

Los juegos didácticos crean una estructura de cooperación, integración, participación, interacción y solidaridad de modo que son congruentes con la práctica de una educación integral. Éstos se presentan como un recurso que brinda alegría y competitividad sin que haya que forzar a los demás.

La práctica de estos recursos didácticos es una actividad coherente con los valores pedagógicos que se quieren transmitir; se practican dentro de una concepción amplia de cooperación de los alumnos en su aprendizaje; son un aporte hacia un clima constructivo en clase.

Estas metodologías de enseñanza deben servir como instrumentos que ayuden al alumno (a) a un desarrollo personal armónico y a poder hacer valoraciones críticas, lógicas de su aprendizaje. Además éstas responden a una necesidad real del estudiante y se integran a una dinámica de clase. En éste sentido los juegos dejan de ser simples facilitadores del trabajo en equipo y se convierten en experiencias aportadoras de conocimiento. Por lo tanto, son aliados eficaces del orientador. No puede haber pedagogía sin buen humor.

Constituyen un apoyo para la enseñanza, permiten enriquecer el conocimiento individual y colectivo. Desde esta perspectiva son recursos valiosos dentro del trabajo de educativo. La palabra juego sugiere una serie de imágenes de acción; se podría pensar que éste tiene que ver con cosas de menor importancia, relacionadas con el tiempo libre, el ocio y que es algo infantil, lo cual como se ha visto, no es así.

Esta clase de tareas favorecen el desarrollo de un tema específico y el logro de un objetivo concreto, hacen posible la reflexión educativa común a través de la cuál los alumnos aportan sus experiencias particulares enriqueciendo el conocimiento del idioma.

Mediante la práctica de los juegos educativos, los estudiantes liberan las emociones y tensiones, se conocen mejor, reflexionan a la vez que se divierten y crean un ambiente positivo y agradable.

A pesar de los prejuicios para la implementación de estos recursos en el aula a nivel universitario, los resultados de su aplicación demuestran que éstos tienen importancia para todos, no se limitan a necesidades infantiles, a todos nos gusta jugar. Los juegos son un medio de integración, convivencia, aprendizaje, diversión y celebración para todos. Por otro lado, facilitan la práctica de valores; debemos estar atentos a los mensajes transmitidos a través de ellos y buscar alternativas frente a los cuales reflejen los valores individuales y agresivos de la sociedad en que vivimos. La falta de éstos en la enseñanza del idioma inglés contribuye a hacer del proceso de aprendizaje una experiencia aburrida y agotadora.

Es importante mencionar que los juegos para efectos pedagógicos se han clasificado de acuerdo a edades, niveles de conocimiento del idioma inglés y también al contenido a desarrollar. Éstos deben llenar los requisitos siguientes:

- Debe procurarse que el provecho que obtengan los alumnos de la práctica de estas metodologías sea mayor que el tiempo y esfuerzo necesario para prepararlos.

- El maestro debe organizar a los alumnos en el salón de clase, de acuerdo al tipo de juego. Así mismo, éste debe estar consciente que éstos no son sólo para mantener ocupados a los alumnos sino para obtener máximos resultados en el aprendizaje.

“Los juegos no deben ser solamente para la enseñanza de un idioma sino para hacer del aprendizaje una experiencia agradable y fructífera, son actividades que por su naturaleza se realizan con gusto y cumplen importantes funciones educativas ya que fomentan el desarrollo cognoscitivo y refuerzan la capacidad para aprender. Éstos sirven como fuente de información y facilitan el aprendizaje, haciendo de éste una experiencia feliz.

Se consideran un instrumento eficaz porque:

- Permiten aprender, consolidar y ampliar conceptos y habilidades.
- Facilitan la adquisición de destrezas sociales y valores.
- Comprometen las emociones, la inteligencia, la cultura y el comportamiento.
- Facilitan la integración del pensamiento con acciones.
- Enseñan reglamentos y la importancia de seguirlos.
- Estimulan la convivencia, contribuyen al proceso de socialización.
- Desarrollan la capacidad de expresión.
- Desarrollan los sentidos y la imaginación”¹

¹ Ministerio de Educación. Revista AB- se FEPADE 1998.

Otros aspectos relevantes del uso de los juegos son:

- Mantienen activo al alumno en su aprendizaje, lo ayudan a relajarse, lo motivan a participar e interrumpen la rutina de actividades.
- El alumno disfruta creando un ambiente de alegría e interés. Ayudan al alumno a avanzar en el aprendizaje del idioma inglés.
- El éxito de estas actividades didácticas depende de su preparación, organización y relevancia.
- La actitud del maestro (a) es un factor muy importante porque si éste se ha preparado bien y demuestra entusiasmo, motivará a los alumnos y podrá dirigir efectivamente el enfoque propuesto en la enseñanza del idioma inglés.

Como es difícil lograr acceso a textos de juegos didácticos por las limitaciones que son señaladas en el literal “D”, en este trabajo se presentará además una recopilación que el maestro podrá utilizar en el aula. En vista de que éstos deben estar dirigidos al logro de un objetivo preciso de acuerdo a la habilidad que pretenden desarrollar: la expresión oral, la audición, la lectura y la escritura, la recopilación que se presentará estará sujeta a dichos parámetros.

Por lo tanto, esta investigación pretende contribuir a mejorar la calidad de la enseñanza del idioma inglés destacando la importancia de estos recursos didácticos en el aula universitaria y proporcionando un listado de juegos para que puedan ser usados en clase.

Todo lo anterior demuestra la importancia que tiene la aplicación de estas metodologías participativas en el aula; el no aplicarlas es desaprovechar un recurso motivador, corriendo el riesgo de que el aprendizaje se vuelva lento y tedioso.

Por consiguiente, es importante que los docentes universitarios en especial y los demás profesores de inglés, en general, los incluyan regularmente en sus clases.

En este trabajo se pretende ofrecer alternativas de juegos individuales y en equipo aplicables en el ámbito de la educación superior.

D. LIMITACIONES

Dentro de las limitaciones para obtener la información específica que se requiere para llevar a cabo esta investigación dadas las características de éstas. Se puede mencionar:

- La falta de libros apropiados. Es decir, que contengan suficientes juegos para desarrollar las distintas habilidades requeridas para el aprendizaje del idioma inglés y los distintos niveles de enseñanza; así mismo, la orientación pedagógica necesaria para la aplicación de éstos en el proceso educativo.
- Los libros y revistas que se utilizan en este tipo investigación resultan muy escasos y de un costo muy elevado.
- Poca disponibilidad de las personas consultadas para dar información; ya que se tuvo que visitar en varias ocasiones la misma universidad para obtener la información solicitada.
- En algunas universidades donde imparten las carreras de profesorado y licenciatura en idioma inglés no se permitió el acceso a la revisión de textos utilizados por los docentes, por no ser estudiantes de la misma.
- La carencia de textos que tengan juegos didácticos en la mayoría de bibliotecas de las distintas universidades consultadas no se encuentra la suficiente información requerida por lo que se recurrió a otras instancias.
- El difícil acceso de llegada a algunas universidades específicamente al centro universitario de Oriente por estar ubicado en el departamento de San Miguel.

E. OBJETIVOS

1. OBJETIVO GENERAL

- Determinar los juegos didácticos de acuerdo a los textos identificados como recurso de enseñanza aprendizaje con el fin de lograr una alternativa de éstos, aplicables en la enseñanza universitaria del idioma inglés.

2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- a) Identificar los textos utilizados en las distintas universidades referentes al contenido de juegos didácticos para la enseñanza del idioma inglés.
- b) Precisar los textos utilizados en la enseñanza del idioma inglés a nivel universitario de acuerdo a los juegos didácticos y niveles de aprendizaje.
- c) Presentar una serie de alternativas de juegos didácticos clasificados por niveles, destrezas y habilidades que faciliten la enseñanza del idioma inglés en las universidades.