

CAPÍTULO II
MARCO TEÓRICO

II. MARCO TEÓRICO.

2.1. ANTECEDENTES HISTÓRICOS DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS

Algunos educadores de Francia y de Alemania a fines del siglo XIX observaron que los estudiantes son seres activos que son felices cuando se les permite moverse libremente. Esos educadores creían que los estudiantes necesitan movimiento: Si se coarta esa necesidad, demostrarán menos capacidad en diversas situaciones del aprendizaje.

Como resultado de este discernimiento se introdujeron en algunas escuelas, experiencias de juegos. Estos filósofos de la educación de hace un siglo consideraban indispensable la actividad para producir alumnos más relajados y felices, que a su vez fueran alumnos más cooperativos dentro del salón de clase y para aliviar las tensiones de los alumnos que pudieran inhibir sus esfuerzos para aprender. Según lo anterior estos juegos eran aplicados únicamente con fines lúdicos o de relajamiento.

La práctica de juegos didácticos ha sido realizada desde los períodos escolares 1968-1969 según lo afirma una investigación de la Arquidiócesis Católica de la Ciudad de los Angeles.¹ Esta desempeña un papel importante en la enseñanza de un idioma extranjero, ayuda a formar al alumno(a) potenciando valores, objetivos, motivaciones, etc. El juego como recurso educativo, permite al alumno desarrollar aptitudes físicas, intelectuales y sociales.

¹ Juegos didácticos y activos 1974
Orlando Espinosa de los Monteros y Mancías.

La nueva enciclopedia de Funk y Wagnalls define los juegos como: “actividades generalmente recreacionales y de aprendizaje, jugados de acuerdo a reglas prescritas y otros modelos de aplicación didáctica utilizando objetos como: datos, tarjetas, pizarras, dibujos, etc. Estos desarrollan habilidades mentales más que capacidad física”.

Además, el aprendizaje de un idioma extranjero se orienta a través del desarrollo y dominio de la comunicación espontánea y el éxito de los estudiantes en conseguir este nivel de aptitud que depende, en gran medida, de los métodos y técnicas que el profesor utilice.

“Después de muchos años de enseñanza en los distintos niveles (principiante, intermedio y avanzado), se concluyó que uno de los recursos más efectivos para desarrollar la comunicación, es la práctica de los juegos educativos. El profesor puede complementar la clase con una gran variedad de juegos didácticos y éstos deben ser una práctica diaria por medio de lo cuál los alumnos participan activamente en su aprendizaje, poniendo de manifiesto su competencia y desarrollan la confianza necesaria para comunicarse en el idioma inglés. Es necesario que el profesor(a) prepare responsable y meticulosamente, todo lo necesario para obtener el éxito deseado de la práctica de los juegos educativos.²

Varios escritores han discutido el valor de los juegos en el aprendizaje de un segundo idioma. Goodman (1978), recomendó el uso de juegos de adivinanza porque permiten al estudiante elaborar sus preguntas y respuestas sobre lo que es correcto o incorrecto.

² A Forum Anthology, 1984-1988
Draginja Jetic, Nastavnicki Fakultet, Niksic.

John Jonson profesor de métodos en el Instituto de Educación de la Universidad de Melbourne manifestó que: “Hay una buena razón para incluir los juegos en clases de lenguaje (1973). El estableció que el uso de éstos es una tarea orientada, que tiene un propósito que es el uso correcto o apropiado del lenguaje mismo”. Los juegos según él, se practican para mejorar la enseñanza de un idioma; éstos son regidos por reglas y son divertidos. Muchos de ellos contienen elementos de competencia, ofrecen la oportunidad de expresarse espontáneamente; propician un estado de transición entre las formas de aprender y la aplicación de éstos en la vida real. Los estudiantes son capaces de practicar el lenguaje apropiadamente según manifestó Widdowson (1978).

Entre estos juegos estan los de pizarra, los pedagogos Guadart y Samuel hacen referencia al uso de éstos (1988); sugieren que al aplicarlos el profesor tiene que usarlos de acuerdo al conocimiento que el alumno tenga del idioma.

Tomando en cuenta que la actual actividad docente demanda dinamismo de parte del alumno en la tarea de aprender, no se debe escatimar esfuerzos para que el aprendizaje sea una forma de crear, experimentar, investigar, descubrir, compartir, analizar y criticar.

Integramos un mundo de constantes transformaciones las cuales tienen que implicar innovaciones en las técnicas docentes. La educación actual utiliza metodologías participativas grupales de las que los juegos son un instrumento que ayuda” a lograr objetivos cognoscitivos, y afectivos para, que los educandos tengan una idea clara de sus propios valores y poder valorar a sus semejantes.

Según lo investigado la práctica de los juegos a nivel universitario es limitada por la carencia o elevado costo de los libros que contienen juegos didácticos para la enseñanza del idioma inglés.

El Juego aporta varios beneficios al desarrollarse en el contexto educativo su función en la adquisición de destrezas sociales y valores ha sido destacado por importantes autores (Mead, 1972, Ortega 1991) se conoce que las dinámicas lúdicas de carácter colectivo pueden contribuir a los procesos de socialización. Otros autores han identificado el importante rol del juego en el desarrollo cognitivo y el aprendizaje (Piaget, Rogoff, 1989) en el juego, es posible crear situaciones donde el alumno(a) active los mecanismos mentales que se desean estimular y que participe en los procesos interpersonales que contribuyan a mejores aprendizajes.

Se considera necesario que en la formación del docente se fortalezcan los fundamentos psicopedagógicos que explican la relevancia de la aplicación del juego como actividades lúdicas en el contexto educativo; por lo que, se hace necesario resaltar la contribución de este recurso para el desarrollo de actitudes o comportamientos prosociales. Para obtener el mayor provecho pedagógico, los juegos ha implementar deben dar espacio a la resolución de problemas, a la creatividad, espontaneidad, participación y diálogo, reflexión y discusión elementos estructurales en el proceso de cambio en la calidad de educación. Además, estrategias de corrección a través de la lectura.

La aplicación de estas actividades didácticas diseñadas especialmente para motivar la producción lingüística del estudiante en las que el docente debe proveer oportunidades de aprendizaje, facilitando la comunicación de los alumnos, a interactuar y perseverar en el aprendizaje.

Uno de los medios más efectivos de comunicación en el lenguaje es a través de técnicas comunicativas. Según (Brumfit, Christopher 1984) mediante la variedad de recursos los juegos ayudan al desarrollo de contenidos y motivan al estudiante a mejorar en su aprendizaje para comunicarse.

El proceso de Reforma Educativa tiene múltiples dimensiones y sin duda, una de ellas es mejorar los procesos de interacción en los aprendizajes, implementando metodologías activas como el juego y el trabajo en equipo que promueva la formación integral del ser humano. Actividades psicopedagógicas claves de educación. Se asume que el aprendizaje es un proceso activo en el cual se cometerán errores y se encontrarán soluciones.

En esta lógica, el docente debería constituirse en facilitador para que los alumnos experimenten, exploren y busquen soluciones a preguntas y problemas ayudando así a los alumnos a expresarse, comunicarse en inglés tanto escrito como oralmente.

Es imperativo actualmente para los docentes del idioma inglés como segunda lengua aplicar metodología orientada hacia el aprendizaje de la comunicación espontánea real, para alcanzar la fluidez en el lenguaje.

2.2 MARCO REFERENCIAL

2.2.1. LOS JUEGOS EDUCATIVOS EN LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS.

La práctica de los juegos educativos motiva a los alumnos a usar el Idioma. Estos deben de ser prácticos de acuerdo al objetivo y la habilidad que se pretenda desarrollar. Además permiten que el alumno participe muy activamente en su aprendizaje, cooperando con los demás. Esta promueve entre los alumnos alegría, interés y

entretención en el aprendizaje por lo impredecible de los resultados; los mejores juegos son los que permiten desarrollar habilidades que el alumno necesite adquirir para alcanzar el dominio del idioma inglés. Son recursos didácticos que motivan a los alumnos a la discusión, cooperación, competencia, interacción, solidaridad y autoevaluación. Por lo tanto es necesario que el profesor(a) los incluya en el proceso de enseñanza del idioma inglés, haciendo una apropiada selección de éstos: que sean fáciles y efectivos para el objetivo que se pretende alcanzar. Por consiguiente, el alumno debe tener la mayor participación en la clase, ya que al monopolizarla el maestro(a), el estudiante no tiene la oportunidad que necesita para mejorar el aprendizaje del idioma. Estos ayudan al profesor(a) a la realización de objetivos conductuales que aplicados a la enseñanza del idioma inglés son de mucho provecho y significado para el estudiante.

El ambiente del salón de clase debe de ser placentero y relajado, aunque disciplinado; se debe estimular la participación activa de todos los miembros de la clase. Es importante que los juegos sean interesantes, que tengan elementos de competencia saludables, que sean sencillos, que permitan a todos los alumnos entender las reglas claramente para poder practicarlos. Estos deben ser de fácil comprensión, y tener un vocabulario adecuado para el nivel de enseñanza. Además de la preparación y los materiales requeridos, el profesor (a) supervisará constantemente la práctica de estas actividades e indicará el tiempo estipulado y deberá mostrar interés e involucramiento en el juego.

El juego educativo tiene que potenciar en su desarrollo las premisas educativas que se han marcado. Se deben emplear juegos de diferentes características en los cuales se valoren aptitudes diversas de los educandos, tanto intelectuales, emocionales, físicas o

sociales que potencien la observación, el razonamiento, y los sentidos. El propósito de hacer este enfoque es dar variedad a la enseñanza; este proceso interactivo requiere de creatividad tanto del maestro como del alumno porque permite a los estudiantes construir sus propias preguntas y respuestas.

2.2.2. EL ROL DEL MAESTRO PARA LA PRÁCTICA EXITOSA DE LOS JUEGOS.

- Coordinar y organizar a los alumnos en equipos.
- Asegurar que el material que se necesita esté preparado.
- Explicar las reglas del juego claramente de manera que los alumnos entiendan lo que se tenga que hacer.
- Estar consciente que cada juego tiene su propia manera de explicación.
- Felicitar a los alumnos por su éxito alcanzado en la realización de los mismos.
- Propiciar un ambiente agradable y relajado.
- Mostrar interés por lo que los alumnos están haciendo y motivarles con el progreso de sus compañeros.
- Integrarse con entusiasmo en los juegos.
- No ridiculizar a ningún alumno. Los comentarios negativos se hacen en forma individual y los comentarios positivos en forma general.
- La actitud del maestro dependerá de la clase de juego. Por ejemplo en los de expresión oral; no es recomendable que el maestro interfiera en la conversación de los alumnos, simplemente debe de observar la realización de los mismos y dar alguna información al final.
- Revisar el trabajo realizado en el juego.

“Los diferentes niveles de la educación exigen características específicas a los docentes. Según Nerici, en relación al rol del maestro en su tarea de orientar el proceso de aprendizaje, “Para educar, es preciso fundamentalmente: la comprensión, simpatía y justicia. Auxiliar al educando en su realidad biopsicosocial es la finalidad principal del profesor. A él le concierne conocer esa realidad a fin de llevar al educando a realizarse.

Además, el maestro en su afán de orientar el proceso de la enseñanza puede asumir un rol democrático; promoviendo el saber enseña a aprender:

- Crea la responsabilidad compartida.
- Escucha, hace hablar.
- Utiliza técnicas de grupo.
- Enseña a tomar decisiones.
- Propone objetivos y planifica con todo el grupo.
- Se preocupa por el proceso grupal.
- Evalúa junto con el grupo.
- Trabaja con el grupo.
- Estimula, orienta y tranquiliza”.³

2.2.3. EL ROL DEL ALUMNO PARA LA PRÁCTICA EXITOSA DE JUEGOS

DIDÁCTICOS.

- Participar e integrarse a los juegos
- Mantener el orden adecuado.
- Ejecutar las reglas en las que se basa el juego.

³ Dinámica de grupos. 1995
Armando G. Agallo Barrios.

- Desarrollar ejercicios mentales y físicos contenidos en los mismos.
- Comprender los objetivos y metas a alcanzar mediante la práctica de estas actividades.
- Practicar el idioma inglés el mayor tiempo posible.
- Respetar la opinión de sus compañeros.
- Desarrollar la cooperación mediante los juegos.
- Pedir explicación cuando no entienda que hacer.
- Desarrollar la flexibilidad y comprensión en el trabajo en equipo.

2.2.4 LAS HABILIDADES PRINCIPALES EN EL DOMINIO DEL IDIOMA INGLÉS.

Aprender un nuevo idioma implica la práctica de las habilidades principales en el dominio de éste. A continuación se presenta detalladamente cada una de ellas.

2.2.4.1 LA COMPRENSIÓN AUDITIVA.

“Es un proceso interactivo que consiste en percibir y construir mensajes mediante una cadena de sonidos. Este proceso depende de los conocimientos que se tengan de fonología, gramática, vocabulario y aspectos culturales del idioma. El alumno aprende los fonemas, la secuencia de los sonidos, los morfemas y el significado de los mismos. Esta habilidad es de mucha importancia para entender y alcanzar el dominio del idioma inglés. La habilidad auditiva debe ser orientada por el maestro, de manera que conduzca al alumno(a) a participar activamente en su aprendizaje. La práctica continua de esta

habilidad es muy provechosa, los temas deben ser seleccionados y diseñados para escuchar y hablar mediante actividades que involucren al estudiante en el uso del idioma⁴.

2.2.4.2 LA EXPRESIÓN ORAL.

“El ejercicio oral es esencial para el arte de la habilidad de hablar un idioma y ayuda al desarrollo de otras habilidades”⁵. Además es un proceso activo en el aprendizaje del idioma inglés. Practicar la expresión nos ayuda a manifestar el conocimiento del lenguaje adquirido. Para hablar correctamente el alumno debe saber los sonidos, la estructura gramatical, vocabulario y además formular la idea que quiere expresar; la creatividad y la espontaneidad al hablar dependen de la edad, su motivación, su aptitud y la calidad de la instrucción. Es un proceso gradual y dirigido por el maestro, el aplicar los juegos y materiales adecuados pueden ser recursos de mucho beneficio para esta habilidad en el proceso de aprendizaje.

El maestro debe de facilitar juegos en los que el alumno practique esta habilidad espontáneamente, algunos juegos incluyen: discusión, conversación y las estrategias necesarias para que el alumno pueda comunicarse haciendo uso real del idioma inglés.

⁴ A Forum Antology. 1984-1988
Lorraine Valdez pierce
Teaching Strategies for developing Oral Language Skills

⁵ Visual Aids for Teaching English

2.2.4.3 LA LECTURA.

“Según Godman (1977), la lectura es un proceso interactivo entre el lenguaje y el pensamiento. De acuerdo a Coady (1979) este desarrollo de actividades incluye tres factores que son: habilidades intelectuales, conocimiento de vocabulario y estrategias de lectura como: fonología, morfema y comprensión de la lectura⁶ “leer es un ejercicio dominado por los ojos y por el cerebro.

Los ojos reciben el mensaje y luego el cerebro tiene que procesar el significado de esos mensajes. La lectura comprensiva involucra siempre a los alumnos que usen su inteligencia en relación con la interpretación del mismo, ya sea que estén leyendo en su propio idioma o en una lengua extranjera.

Los alumnos hispanos parlantes gozan de una serie de importantes ventajas al leer el inglés en comparación con hablantes de otras lenguas tales como:

- 1- Un alfabeto muy parecido (¡ y sin acentos!).
- 2- La misma dirección de la lectura (de izquierda a derecha).
- 3- Un gran número de “cognados” (palabras transparentes).
- 4- Una estructuración de las oraciones generalmente básicas y con una tendencia a ser más semejante, entre más formal sea el inglés escrito”⁷

⁶ A Forum Antology Volume IV 1984-1988
Cultural Knowledge and the teaching Reading
Sandra McKay

⁷ Impact teacher Guide 1-3 (1993)
Manuel Luna, James Taylor.

2.2.4.4 LA ESCRITURA.

La habilidad de escritura es de mucho valor en el proceso de aprendizaje del idioma inglés, ya que ayudan inicialmente a reforzar la expresión oral y la audición.

Esta se practicará con las tareas ex-aula o las que el profesor asigne en el desarrollo de la clase. La escritura debe usarse para reforzar las lecturas que han sido estudiadas al practicar la expresión oral. Lo más conveniente es que cuando se tenga que hacer algunos ejercicios de escritura, éstos deben de enfocarse de acuerdo a las necesidades e intereses de los alumnos; de esa manera expresan sus ideas, experiencias, pensamientos y sentimientos.

2.2.5 CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS.

A continuación se presenta la clasificación de los juegos hecha por Wright Batterige and Michel Bucky, en su libro Games for language y también dentro de ésta misma contiene juegos clasificados por Shelagh Rixon en el texto llamado Games for Language Teaching.

JUEGOS DE MÍMICA

Estos juegos llaman la atención de los alumnos con el uso de gestos y señales. El docente explicará en que consiste el juego; así mismo, pedirá a los estudiantes participar en frente de la clase y dará a éstos un listado de cuatro a cinco palabras para que con gestos y señales las representen; luego, los demás adivinarán.

Los alumnos más aficionados a la mímica podrán tener más participación. El docente mediante señales o gestos expresará a los alumnos si es correcto o incorrecto su respuesta.

JUEGOS DE CRUCIGRAMA

Estos son muy valiosos en el aprendizaje porque ayudan a desarrollar destrezas y habilidades de escritura y lectura en el Idioma Inglés, además, amplían el conocimiento del mismo.

El poder jugar con el lenguaje, construir palabras, da alegría y satisfacción a los alumnos. En el aprendizaje de una lengua extranjera estos juegos son útiles porque permiten reflexionar y motivar a los estudiantes manteniendo su atención y concentración en el lenguaje. Éstos se realizan mediante la ayuda de un crucigrama que los alumnos pueden dibujar; el docente escribirá en la pizarra las palabras con las cuales se llenará el crucigrama en forma horizontal, vertical y perpendicular.

JUEGOS DE PALABRAS

En estos juegos, la atención principal es la palabra un tanto más que la oración: deletreando, dando significados o palabras categorizadas de acuerdo al uso gramatical, tales como sustantivos, adjetivos, verbos, adverbios y demás partes de la oración.

Estos se juegan individualmente y en equipo. Por ejemplo, el docente pide a los alumnos que escriban 5 o más palabras de las estudiadas en clase. Luego, el profesor mencionará las palabras al azar y los alumnos las tacharán de acuerdo al orden mencionado y el primero que las tache dirá lotería y leerá las palabras de acuerdo al orden mencionado.

JUEGOS DE ADIVINAR Y ESPECULAR

Estos pueden realizarse en parejas o equipos de trabajo. Los alumnos deben familiarizarse con los dibujos de las tarjetas y los nombres de los objetos representados. Luego mezclarlas y ponerlas al revés dejándolas una sobre otra.

Los alumnos toman su turno en predecir el próximo dibujo; si están en lo correcto, toman la tarjeta y si están equivocadas la ponen al final de las otras. El número de éstas será de 15 a 20 y tienen que ser del mismo tamaño con dibujos o recortes de periódicos o revistas.

Otra manera de realizar estos juegos es: alguien sabe algo que los otros tendrán que averiguar preguntando el nombre del objeto desconocido. Estos pueden practicarse con alumnos cuyo inglés es limitado y con los que tienen fluidez en la expresión oral, a éstos les permitirá pensar y expresarse en forma amplia y coherente.

JUEGOS DE PREGUNTAS Y RESPUESTAS

En estos juegos puede practicarse la competencia en equipos. Se les da a los alumnos un número de preguntas, cada pregunta debe ser contestada de inmediato y sin respuestas de si o no, estos deben contestar con respuestas completas. El equipo que más conteste será el ganador. Las preguntas y respuestas deben ser de esta clase ejemplo:

- ¿Tu nombre es Pedro, no es cierto?
No no es cierto, mi nombre es Tomás.
- ¿Vives cerca de la escuela, no es cierto?
No tanto, mi casa está lejos de la escuela.

JUEGOS DE DIBUJOS

Esta clase de juegos consiste en hacer comparaciones de dibujos en sus diferentes similitudes o posibles relaciones entre éstos narrando la secuencia, describiendo las principales características que los estudiantes identificarán o representarán, dibujándolos en la pizarra o en papel. La mayor parte de éstos involucra al alumno a practicar el idioma de acuerdo al nivel de conocimiento de éste.

JUEGOS DE TRUCOS MÁGICOS

Son de gran importancia desde el punto de vista del lenguaje. Hay una auténtica necesidad para la repetición, siempre atraen la atención e invitan a comentar. En esta clase de juegos los estudiantes tienen la oportunidad de retroalimentación en el idioma inglés, práctica muy necesaria para el dominio del mismo. Los trucos mágicos pueden ser representadas por los alumnos mediante la explicación previa del docente.

JUEGOS DE COMUNICACIÓN

Éstos juegos son apropiados para la práctica de la descripción de personas, animales y objetos. Además mejoran la conversación. Mediante tarjetas y carteles los alumnos expresan las características de lo representado por consiguiente pueden ser aplicados para mejorar la conversación.

Para los alumnos de nivel principiante se les debe dar previamente una lista de vocabulario o estructura gramatical que se quiera enseñar. Estos pueden ser pronunciación y expresión escrita de los alumnos. Motivan a la competencia y pueden ser aplicados en cualquier nivel de aprendizaje.

JUEGOS USANDO TARJETAS Y PIZARRAS

En esta clase de juegos el profesor y los estudiantes usan tarjetas. La variedad de colores de éstas es muy importante para realizarlos porque son muchas las figuras que pueden formarse en la pizarra como cuadrados, mapas, caracoles, serpientes, escaleras, familias de palabras y otras que el docente puede inventar junto con los alumnos. Además, pronunciar, escribir, leer y comprender el vocabulario representado.

JUEGOS DE SONIDO

En estos juegos los sonidos y las actitudes de los alumnos pueden impresionar la mente de éstos, motivándolos a contribuir intercambiando puntos de vista expresando opiniones e ideas de acuerdo al objeto que se describirá. Los alumnos tienen la oportunidad de practicar la audición, también mejorar la expresión oral en el idioma inglés. Los sonidos pueden ser emitidos por los alumnos de cada equipo de trabajo y los demás adivinarán o describirán el objeto relacionado con el sonido, éstos pueden ser vehículos, aviones, niños jugando, etc. El equipo que conteste más es el ganador.

JUEGOS DE HISTORIA

El propósito de incluir estos juegos es proveer a los alumnos una estructura de trabajo para que éstos hablen y escriban al final en participaciones breves llevando la secuencia de la historia leída. El docente no debe interrumpir al alumno a menos que sea para ayudarlo a continuar la historia.

JUEGOS DE MEMORIA

Estas actividades esencialmente estimulan la habilidad del educando de recordar a partir de estímulos dados, como mostrando tarjetas, carteles, dibujos u objetos que ayuden al educando a recordar.

La diferencia principal de éstos es que el alumno que recuerde primero dirige la discusión en la que todos intercambian opiniones, e información recibida en la clase. Además permiten que se practiquen la comprensión auditiva, facilitando la descripción de objetos y lugares, por lo tanto permiten la práctica de la escritura y la expresión oral.

JUEGOS DE VOCABULARIO

Éstos consisten en enseñar jugando, listados de palabras, ya sea en forma oral o escrita, según la habilidad que se quiera desarrollar los juegos de vocabulario son recursos que nos llevan a la comprensión adquisición y uso del lenguaje; mejoran la comprensión de la lectura y el conocimiento del significado de las palabras; por lo tanto, éstos ayudan a ampliar el idioma inglés como segunda lengua. A veces se necesita memorizar vocabulario; las palabras usadas en algunas situaciones prácticas son las mejores recordadas.

Esta clase de juegos dan a los alumnos la oportunidad de demostrar su conocimiento y reforzarlos aprendiendo de los demás. Promueven la investigación en diccionario ya que aún durante el desarrollo de éstos se permite la investigación.

JUEGOS DE LOTERIA

Es la clase de juegos en la que el docente tiene que preparar listados de palabras de diferentes clases como nombres de frutas, animales o vegetales; se les pide a los alumnos que en una hoja de papel se escoge la clase de términos con los que se va a jugar los estudiantes deberán escribir cada vocablo en un cuadrado; luego el docente mencionará cada uno de ellos y los tachará en su hoja de papel. El profesor junto con los alumnos que tengan las primeras palabras tachadas en línea recta, vertical, horizontal y cruzadas dirá “BINGO” y será el ganador. El maestro hará énfasis en la escritura correcta de las palabras. Éstos pueden aplicarse en clases numerosas y pequeñas. Son muy útiles porque ayudan a mantener el interés y la participación del alumno.

EL JUEGO DRAMÁTICO

Se basa en la interpretación de personajes lo que facilita la expresión oral del alumno. El juego dramático desarrolla actitudes de imaginación, de reflexión de sensibilidad y sociabilidad. En esta clase de actividades pueden representarse cuentos, diálogos, hechos históricos, canciones adivinanzas o cualquier contenido que pueda aplicarse estos recursos.

Estas tareas contribuyen significativamente a la expresión espontánea y a la relación dinámica y social del grupo: además, éstas son orientadas hacia un proceso formal de enseñanza.

Según Clive Baker (1977) la aplicación de juegos en la clase es con la finalidad de hacer este proceso más fácil de entender, muchos de estos procedimientos son

aplicados para repasar, reforzar o evaluar algunas áreas gramaticales. Estos implican, acción, investigación, comunicación y ejercitan la imaginación; permiten que el aprendizaje del nuevo idioma sea agradable, conducen a una verdadera comunicación entre los estudiantes.

La práctica de la conversación en inglés a través de ejercicios mecánicos, donde se resuelven ejercicios gramaticales a menudo resultan aburridos a los estudiantes por lo tanto, los juegos dramáticos permiten que éstos expresen su propia opinión, intercambien información y experiencias, desarrollen la audición y expresión de emociones a través del lenguaje. Así mismo, el alumno(a) practique la habilidad de conversar, seguridad de expresión en el idioma inglés y la oportunidad de participar en la actividad. Los estudiantes se sienten inhibidos al hablar algunas veces cometiendo errores especialmente en los primeros niveles de aprendizaje; pero en un ambiente positivo que les da confianza y seguridad dentro de un grupo éstos se motivan a participar. En el salón de clase algunos estudiantes demuestran barreras psicológicas por temor a cometer errores y la presencia de sus compañeros por consiguiente, para evitar esta actitud son recomendables estos recursos.

Se debe escoger el texto que contenga vocabulario sencillo y participaciones breves. El docente debe dar una copia a cada estudiante leerla en voz alta y hacer preguntas si entiende el texto a dramatizar, motiva a la práctica de la lectura en voz alta de la escena especialmente para los niveles de principiante e intermedio.

2.2.6 INDICADORES PARA EL USO DE JUEGOS.⁸

2.2.6.1 LA PREPARACIÓN DEL MAESTRO.

El éxito de cualquier actividad en el salón de clase depende de la preparación del maestro.

- Debe tener un conocimiento de la organización, destrezas, técnicas y reglas del juego. Debe conocer que la actividad es apropiada a la habilidad y experiencia de los participantes.
- Debe tener los materiales que usará.

La actitud del maestro es un factor muy importante. Aunque sea un profesor bien preparado, si no transmite entusiasmo a sus alumnos, esta actividad no será efectiva en el proceso de enseñanza.

Los niños son extremadamente sensibles al modo de los adultos y actúan de acuerdo a ellos. Estas tareas son más efectivas cuando el maestro proyecta entusiasmo. Pero no se les debe permitir a los alumnos que se salgan del control. Mantenga los juegos bien controlados aunque los estudiantes quieran divertirse no puede permitir que la disciplina se desintegre. Dé un tono agradable pero firme, con la finalidad que todos puedan disfrutarlo.

⁸ The English Teaching, Forum. 1975.
Selected Articles from The English Teaching Forum
Some pointer of. Using. Games
Emilio G. Cortez.

2.2.6.2 **DIVIDIR LOS ALUMNOS EN EQUIPOS.**

Se deben dividir de acuerdo a la clase de juegos. El maestro hará la división conforme a las necesidades del grupo.

2.2.6.3 **ASIGNAR CALIFICACIÓN.**

Es necesario dar calificación numérica a los alumnos por su participación en juegos competitivos porque los motiva a la realización de los mismos. Cuando los alumnos se cansen de practicar estas actividades el profesor los premiará uno o más puntos por la tarea realizada. Es importante que el maestro sea sensible al modo de los alumnos. En caso de que esta actividad no se desarrolle bien, cámbiese por otra, pero debe consultarlo con sus alumnos.

El maestro no debe forzar a sus alumnos a participar en un juego, si un alumno(a) no quiere jugar, el obligarlo sólo contribuirá a que refuerce sus actividades negativas hacia la clase. Por consiguiente, no se logrará el objetivo de aplicar este tipo de metodología.

2.2.7 **PRINCIPIOS DE SELECCIÓN DE LOS JUEGOS.⁹**

Para usar los juegos es necesario hacer una selección cuidadosa de éstos. Los siguientes principios pueden ser muy útiles.

- Decida primero el objetivo de esta actividad.

⁹ The English Teaching Forum. 1975.
Selected Articles From The English.Teaching Forum.
Gretcehn E Weed.

Tome en cuenta el objetivo y la relación con el tema que se va a enseñar.

- Considere el espacio que tiene para jugar. Si el lugar que se dispone para realizar esta tarea está lleno de muebles (pupitres). En este caso, se debe reacomodar lo que hay para realizar esta actividad
- El número de alumnos limitará la selección de juegos. Algunos funcionan solamente con grupos grandes de alumnos y otros son limitados para dos estudiantes. Para esto se deben adaptar a la situación, si ésta se considera con anterioridad.
- Estos recursos pueden ser practicados en competencia individual o de trabajo en equipo con buenos resultados.

Algunos juegos se pueden practicar de diferentes formas de acuerdo a la creatividad del docente. Para el caso si se tiene solamente cuatro alumnos, se puede hacer dos equipos de dos alumnos. Es el profesor quien decide el orden y número a utilizar.

- La edad del equipo en la cuál los estudiantes estarán es otro factor a considerar.
Naturalmente no es conveniente que los niños estén desarrollando juegos de adultos y viceversa. Sin embargo se puede estudiar distintos tipos de vocabulario o estructuras de oraciones cortas para adaptarlos al nivel de los alumnos.
- Piense acerca del nivel de actividad si se practica un juego muy activo sus alumnos no podrán calmarse de nuevo, así que practíquelo al final de la clase.

- Seleccione las clases generales de juego.

En la aplicación de éstos se recomienda que el profesor disponga de varias clases, ejemplos: juegos de memoria, juegos de adivinar, de lotería, etc.

- Decida el tiempo estipulado para los juegos. Algunos toman mucho tiempo para practicarse. El profesor debe seleccionar los que se adapten al tiempo disponible.
- Planificar el uso de materiales. Asegúrese que los mismos sean los adecuados para el desarrollo de la clase de acuerdo con el vocabulario, el objetivo, habilidades y niveles de conocimiento.
- Decida si quiere dar premios. El hecho de competir y ganar da la suficiente satisfacción a los estudiantes; si se dan premios, darlos como parte de los resultados de la práctica de estas actividades.
- Compare y tenga como referencia algunos libros de juegos. Si usa textos con estas metodologías, estas podrían ser conducidas completamente en inglés.
- Adopte el juego apropiado a su situación. Es uno de los aspectos más importantes porque permite basar esta actividad en el objetivo del tema a desarrollar.

2.2.8 SUGERENCIAS PARA EL USO DE LOS JUEGOS.

- Antes de iniciarlos pregunte a los alumnos si les gustaría participar en él.
- Asegúrese que el juego seleccionado esté de acuerdo al alcance de las habilidades de los alumnos.
- No practicarlos al inicio de la clase, estos deben de desarrollarse en medio o al final de ésta.

- Dar indicaciones de los mismos claramente, de manera que todos entiendan exactamente como jugarlos.
- Diríjalos usted mismo. Siempre manténgase enfrente de la clase de manera que los alumnos vean que puede servirles de guía.
- Asegúrese de seguir las reglas exactamente, no permita que los alumnos las rompan porque fomenta la indisciplina.
- Manténgalos con un buen control. Aunque usted quiera que sus alumnos se diviertan en la actividad, no puede permitir que la disciplina se desintegre.
- En los juegos de equipo trate de mantener un número igual de alumnos eficientes y menos eficientes en cada equipo de manera que exista un balance. Esto previene que los alumnos menos eficientes se avergüencen y se inhiban de participar.
- Si un juego no motiva a los alumnos a seguir jugando es preferible suspenderlo ó sustituirlo por otro.
- Deben ser de movimientos rápidos de manera que los alumnos no se aburran.
- Estas actividades deben contener elementos de sorpresa o competencia.
- Deben ser adaptados al número de estudiantes.
- Estas tareas deben ser sencillas, que requieran poco tiempo para su explicación y puntuación.
- Complementan la clase y tiene un objetivo definido de aprendizaje.
- Proveen suficiente movimiento para realzar y mantener el interés; además ofrecen una bienvenida a los cambios en el procedimiento de rutina en el salón de clase.
- Los juegos son uno de los recursos más exitosos para terminar con la rutina de las clases porque proveen diversión y relajamiento al mismo tiempo que los alumnos(as) aprenden.

- Los mejores juegos son los que no necesitan demasiada preparación, los juegos fáciles de jugar proporcionan iniciativas de aprendizaje en los alumnos, no absorben mucho tiempo para su corrección y algunos que no necesitan demasiado espacio durante la clase.

2.2.9 ORGANIZACIÓN DE LOS JUEGOS ¹⁰

a) LA MOTIVACIÓN.

El profesor premiará a los alumnos de acuerdo a su criterio.

b) DIVISIÓN DE GRUPOS.

Una de las maneras más fáciles de lograr variedad e integración, es hacer diferentes grupos. Practicar juegos involucrando toda la clase en equipos y practicar otros en parejas.

c) ORDEN DEL AULA.

c-1. Los pupitres se colocan en círculo o en semicírculo, según se requiera.

c-2. Nadie puede quedar escondido, todos pueden ser una estrella.

c-3. Todos son iguales

c-4. Se garantiza más participación.

c-5. Las sillas podrían ser usadas sólo para las pruebas.

c-6. Los juegos deben adecuarse de acuerdo al espacio del salón de clase.

c-7. Pedir a los alumnos que muevan sus pupitres en círculos y semicírculos al comenzar y que los pongan en fila al terminar.

¹⁰ Action Games. 1993
Cyndy Turtledove.

d) CONTROL DE LA CLASE.

Algunos maestros tienen temor de perder el control de la clase al practicar los juegos y no pueden recobrarlo al finalizar la actividad.

e) ESTRATÉGIAS DE CONTROL DE LA CLASE.

e-1. Se pueden usar objetos que producen sonidos o ruido como de campana, pitos o instrumentos musicales.

e-2. En un grupo pequeño el profesor(a) podría decir “congelado” al final de un juego o usar otra palabra que sea conveniente.

f) FRASES ÚTILES.

Comenzando la primera clase en todos los niveles, los alumnos podrán aprender frases muy útiles y de uso frecuente en la conversación.

g) JUEGOS DE CONOCIMIENTO

La mayoría de juegos pueden ser aplicados a diferentes estructuras gramaticales.

Se recomienda la participación del docente en la mayor parte de éstos con sus alumnos. Esto ayuda a dar confianza y hace que se sientan menos observados.

h) CORRECCIONES.

No debe corregirse a los alumnos durante los juegos, en especial los que contienen estructuras gramaticales, vocabulario o conversación. Si éste se detiene, se inhibe la fluidez del alumno y su espontaneidad. Los errores se pueden escribir en la pizarra o en papel y discutirlos con los alumnos al final de la clase.

El maestro no debe dar la respuesta correcta durante el desarrollo de éstos porque los alumnos se acostumbrarían a buscar al profesor(a) por ayuda y no adquirirían la confianza para hacer las cosas por sí mismos.

i) Tomar decisiones durante el proceso del juego. El maestro debe ser comprensivo y colaborar durante el desarrollo de esta tarea para lograr máximos resultados.

2.2.10 INSTRUCCIONES PREVIAS DEL MAESTRO EN LA REALIZACIÓN DE LOS JUEGOS.

- Explicar en forma separada la secuencia del juego.
- Enumerar cada paso separadamente.
- Usar oraciones cortas y sencillas.
- No referirse en forma dudosa a sus alumnos
- Explicar claramente lo que cada estudiante tiene que hacer para participar y ganar

2.2.11 OBJETIVOS DE LOS JUEGOS¹¹

- Desarrollar las cuatro habilidades principales para dominar el inglés: oír, hablar, leer y escribir el idioma.
- Ayudar en la integración de los alumnos en el desarrollo de la clase.
- Promover la integración de los estudiantes en la práctica de los juegos.
- Propiciar la participación individual y en equipo.
- Introducir a los alumnos a pensar en inglés y a continuar mejorando su aprendizaje del idioma.

2.2.12 LOS JUEGOS COMO AUXILIARES DIDÁCTICOS EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE.

Los Juegos:

- Ayudan a integrar a los alumnos en la clase.

¹¹ Action games. 1993
Cyndy turtledove.

- Desarrollan la confianza en sí mismo, la cooperación y la aceptación en el grupo.
- Por su espontaneidad contribuyen a desarrollar la expresión oral de una manera natural, reducen el aburrimiento y crean variedad.
- Ayudan a practicar y reforzar los temas que se quieran enseñar.
- Algunos juegos en particular motivan al estudiante a hablar.
- Con frecuencia son rápidos y divertidos. Los alumnos no tienen tiempo de aburrirse si se involucran en los juegos y visualizan el motivo de éstos.
- Desarrollan la actividad y la espontaneidad. Los alumnos disfrutan entre ellos mismos y ayudan a desarrollar el compañerismo.
- Son herramientas que los ayudan a avanzar en sus textos, a la vez que asimilan y recuerdan mejor.
- Todos los juegos tienen reglas, metas y acuerdos de los participantes, además de sutiles e importantes procesos de aprendizaje.
- Incluyen cooperación y competencia. La competencia puede ser buena o mala dependiendo de cómo se oriente.

2.2.13 CATEGORIAS DE LOS JUEGOS DE ACUERDO A LA HABILIDAD QUE SE QUIERA DESARROLLAR.

- a) Juegos de lectura.
- b) Juegos de escritura.
- c) Juegos de deletreo.

- d) Juegos de pronunciación.
- e) Juegos de audición.
- f) Juegos de audición y comprensión.

2.2.14 EL PROPÓSITO DE USAR JUEGOS.¹²

- a) La actividad física.

Proveen relajamiento físico, eliminan la tensión nerviosa y promueven el estado de alerta mental al romper la rutina de los ejercicios tradicionales.

- b) El Entretenimiento

Se crea un clima de diversión e interés que ayudará a los estudiantes a ver hacia delante en su aprendizaje de otro idioma.

- c) El contenido cultural.

Los juegos son una forma de revelar patrones generales de cultura que incrementan el entretenimiento de los estudiantes. Sirven para conocer aspectos generales de las personas de habla inglesa.

- d) Aprendizaje del idioma.

Suplementan las técnicas de enseñanza de gramática y la fonética del nuevo idioma.

Los juegos pueden ser la experiencia que dé significado a las formas y sonidos.

- e) Práctica espontánea del Idioma.

Estos recursos metodológicos propician la práctica del idioma inglés de manera natural que permite que los alumnos avancen en su aprendizaje.

¹² The English Teaching Forum
Selected Articles from The English Teaching Forum.
Gretchen E Weed. 1975.

2.2.15 RECOMENDACIONES PARA INVENTAR JUEGOS.

Se debe enfatizar la importancia de la interacción e integración de los alumnos y la estructura gramatical del idioma que se necesite practicar.

- Aspectos a seguir para inventar juegos:
 - a) Que ayuden a practicar el idioma inglés.
 - b) Disposición a mejorar el interés por el aprendizaje del idioma.
 - c) Aplicarlos de acuerdos al tema.
 - d) Deben propiciar la práctica de la expresión oral y escrita.
 - e) Que promuevan los valores entre los alumnos.
 - f) Fomenten el intercambio de información
 - g) El enfoque tiene que ser adecuado al objetivo a alcanzar.
 - h) El material debe ser sencillo y fácil de hacer.

2.2.16 MATERIALES PARA EL USO DE JUEGOS.

Para que los juegos sean más atractivos y fáciles de practicar deberá seleccionarse el material adecuado. Algunos materiales que pueden utilizarse son: dibujos, que refuerzan a los materiales visuales adecuados que se pueden obtener de revistas, periódicos, etc.

Además se puede usar tarjetas escritas con palabras y dibujos, mapas, grabadoras, cassettes, retroproyector, silbatos, campanitas (para detener o seguir el juego), objetos que forman parte del salón de clase, (realia), juguetes, fotocopias, diccionarios, papel, tijeras, reglas, pegamento, plumones.