

DESARROLLO DE LA HABILIDAD ORAL A TRAVÉS DEL JUEGO EN ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA PRIMARIA

Alexandra Quintero Gutiérrez¹

Yudier Morales Gutiérrez¹

Jorge Leonardo Vargas Renza²

Diana Carolina Franco Lozano¹

Linda Tovar Gutiérrez¹

Lina Alejandra Cubillos Ibáñez¹

Paula Fernanda Hernández Gutiérrez¹

Resumen

El presente estudio denominado “Desarrollo de la habilidad oral a través del juego en estudiantes de cuarto grado de educación básica primaria” implementado en la Institución Educativa Claretiano “Gustavo Torres Parra”, se desarrolló en tres etapas: la etapa de diagnóstico donde se observó el contexto y se detectó el problema, el cual se enfocó en la habilidad oral. Luego se procedió a la etapa de intervención, que consistió en la implementación del juego como estrategia para el mejoramiento del elemento comunicativo en el inglés, y por último, se procedió al análisis y discusión de resultados. El estudio se llevó a cabo a través del método investigación-acción, que permitió la aplicación de seis ciclos. Al final del estudio se llegó a la conclusión que el juego es una herramienta que facilita ampliamente el desarrollo de la habilidad oral, mejora la actitud del aprendiz frente al inglés, y se propone el trabajo en grupo para fortalecer la confianza del estudiante y alcanzar los objetivos propuestos.

Palabras clave: Entretenimiento, habilidad oral, herramienta, mejoramiento, juegos.

Abstract

This study entitled “Development of the oral skill through games in fourth graders in primary basic education”; implemented at Claretiano School “Gustavo Torres Parra” was conducted in three stages: the diagnostic phase where the context was observed and the problem was detected, which focused in the oral skill. Then it proceeded to the intervention stage, which consisted in the implementation of game as a strategy for improving the communicative component in English. Finally, it went on the stage of analysis and discussion of results. This study was conducted by the action research method, allowing the application of the six cycles. To sum up, it was concluded that the game is a tool that greatly facilitates the development of oral skills, improve learners’ attitude towards English, and teamwork is proposed in order to strengthen student’s confidence and achieve the established objectives.

Key Words: Entertainment, games, oral skills, tool.

Recibido: 21/09/2016 **Aceptado:** 23/11/2016

¹ Programa de Licenciatura en Inglés, Universidad Surcolombiana.

² Programa de Licenciatura en Inglés, Universidad Surcolombiana. jolevare10@hotmail.com.

Introducción

En los últimos años, el auge hacia el aprendizaje de un segundo idioma es evidente, además de la investigación enfocada rumbo a la enseñanza adecuada de una lengua extranjera, en cuestión el inglés. En el caso particular de nuestro país, es deber de los profesores orientar dicho proceso hacia el desarrollo de las habilidades que representa aprender un nuevo idioma, para lograr una enseñanza significativa y práctica. Así mismo, encontramos que La ley 115 (Ley general de Educación) de 1994 establece la enseñanza de una lengua extranjera como área fundamental en la educación colombiana, enfocada hacia la adquisición de elementos de conversación y de lectura, donde se recomienda al igual el desarrollo de la habilidad oral y apoyar el ideal de tener ciudadanos capaces de comunicarse en inglés.

Por consiguiente, el Plan Municipal de Bilingüismo ha venido fomentando planes de desarrollo profesional para empoderar a los maestros con herramientas que los ayuden a cumplir con los objetivos planteados para la enseñanza – aprendizaje de un idioma extranjero en estudiantes de los diferentes niveles de educación. Pero para lograr estas metas se hace necesario evaluar las metodologías aplicadas dentro del aula para el desarrollo de la competencia comunicativa de esta lengua extranjera. Insuasty y Zambrano (2002-2013) realizaron dos estudios para caracterizar las prácticas pedagógicas de los docentes de inglés en el municipio de Neiva. Los resultados evidenciaron un distanciamiento entre lo que plantean los requerimientos teóricos y legales, no solo porque los docentes promueven actividades o tareas que se orientan más al desarrollo de la competencia lingüística, sino que se quedan cortos con la promoción de tareas comunicativas que fomenten el uso del idioma.

Siendo la comunicación el objetivo primordial del aprendizaje de una lengua, el docente de inglés debe buscar las estrategias más adecuadas para promover la interacción en el salón de clase y así poder alcanzar resultados de mayor calidad. Entre esas estrategias didácticas, una de las que más disfruta el niño es el juego, el cual puede contribuir significativamente a “desarrollar la capacidad de interacción y expresión del infante y su capacidad de utilizar creativamente los recursos del lenguaje a través de situaciones agradables y divertidas”. Vanegas y Zambrano (1997). Esta herra-

mienta recreativa puede permitir tanto al estudiante como al profesor interactuar y divertirse en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para continuar con el fortalecimiento de la formación investigativa y el propósito de mejorar la enseñanza del inglés desde la temprana edad, evidenciando la importancia y efectividad que tienen las actividades lúdicas en el aprendizaje de un idioma extranjero, un grupo de 7 estudiantes pertenecientes al semillero de investigación RETL (Researchers of English Teaching and Learning) desarrollamos el proyecto de investigación en una de las instituciones vinculadas al Programa de Bilingüismo Municipal, para sacar adelante el proyecto enfocado a la enseñanza del inglés a través del juego, y de esta manera contribuir con el mejoramiento del desarrollo de la competencia comunicativa del mismo en nuestra región. Para dicho estudio, se formularon los siguientes objetivos:

- Determinar el impacto del juego en el desarrollo de la habilidad oral en inglés de estudiantes de cuarto grado de primaria.
- Identificar la actitud de los niños frente al juego utilizado como herramienta para desarrollar la habilidad oral en inglés.
- Determinar la efectividad de cada juego en el desarrollo de la habilidad oral.
- Caracterizar el tipo de juego que contribuye significativamente al desarrollo de la habilidad oral en un idioma extranjero.

Referentes conceptuales

La investigación constante sobre la enseñanza-aprendizaje del inglés como lengua extranjera, enfocada hacia un contexto real y comunicativo, ocupa hoy un lugar significativo para lograr el desarrollo, entendimiento y el mejoramiento de la labor docente. Para que dicho proceso siga su rumbo, se requiere de herramientas lúdicas y metodologías que atiendan a los gustos e intereses de los estudiantes.

En respuesta a esta necesidad optamos por utilizar el juego para desarrollar una de las habilidades más significativas en la enseñanza aprendizaje de una lengua extranjera como lo es el habla.

Concepciones de Juego

Huizinga (1999) citado en Andrade, Arias y Ariza define el juego como “una actividad voluntaria realizada en ciertos límites de tiempo y lugar, según una regla libremente consentida pero absolutamente provista de un fin en sí, acompañada de una sensación de tensión y de júbilo, y de la conciencia de ser otro en la vida real”. Además, Montilla & Ortiz (2001) consideran que el juego es una estrategia pedagógica, libre y dinamizadora que brinda espacios para que el niño disfrute de un ambiente agradable, y el maestro logre la construcción del conocimiento. Dunn (1991) por su parte, afirma que un juego es una actividad comunicativa con reglas, un propósito y un elemento de diversión con un gran valor pedagógico, sobre todo en la enseñanza de una segunda lengua. Finalmente, Jiménez (1996) establece que el juego es una experiencia educativa y de la misma forma es una vía al aprendizaje, es decir es una senda a los sueños, posibilidades, conocimientos y por consiguiente a la imaginación del ser humano.

Importancia del juego

A través de los juegos los niños experimentan, descubren e interactúan con su entorno; por medio del juego hasta los niños desinteresados participan, Richard- Amato, establece que los juegos pueden reducir la ansiedad para hacer de esta manera la adquisición de una segunda lengua más apropiada. Además, los juegos pueden ser altamente motivantes, significativos e interesantes para los niños. Igualmente Lewis & Bedson (1999), afirman que el juego es una parte vital y natural de aprendizaje. Vale resaltar que una característica primordial del juego es lo competitivo, sin embargo los niños pueden emplear estratégicamente sus habilidades lingüísticas en juegos cooperativos, es decir, trabajar juntos para alcanzar una meta. Vanegas & Zambrano, corroboran, que una de las actividades que despiertan y mantienen el interés del niño es el juego, además, le permite al profesor enseñar un idioma a través de un contexto significativo y quizás lo más importante, que el niño para participar en el juego siente la necesidad de entender y utilizar el idioma extranjero.

Lewis & Bedson (1999), citado por Mei & Yu-Jing expresan las ventajas de la implementación del juego en el aprendizaje de los niños debido a que “el juego lleva a oportunidades para la experimentación, el descubrimiento, y la interacción con su contexto” Basados en lo

anterior, podemos decir que el juego es una gran herramienta, la cual se debe aprovechar al máximo para que los niños aprendan la segunda lengua sin estar consciente de ello. También, según Parolini (2006) las etapas del desarrollo de aprendizaje en los niños son identificados no solamente por sus diferentes intereses, sino por el modo como ellos aprenden a la hora de jugar. De esta manera, cada enseñanza a través del juego, será significativa y los niños van a sentir una alta motivación.

Halliwell (1998) afirma que los niños tienen un enorme instinto para el juego y la diversión, por ejemplo en las actividades de adivinanza surgen sus personalidades, entrelazadas en el uso de la lengua. Es por esto, que los juegos son una gran contribución para el aprendizaje de un idioma extranjero. También Toth (1995) nos ha aportado que los juegos crean un contexto que centra la atención de los niños en la realización de tareas sin darse cuenta del uso que le dan a los elementos del lenguaje. Es así como los niños pueden relacionarse directamente con el idioma ya que este tiene lugar en un contexto. Cuando el desarrollo de la competencia comunicativa es el objetivo primordial, el juego se puede constituir en una actividad muy útil para integrarla al proceso de enseñanza aprendizaje, McCallum (1980).

Dobson (2001) señala que, los juegos aportan diversión y variedad a la clase de inglés, gracias a estos dos elementos primordiales en el aprendizaje de una lengua extranjera, a través de los juegos los estudiantes estarán emocionados y motivados a desarrollarlos sin sentir esto como un aprendizaje formal. Por otra parte, Wright, Betteridge & Buckby (2006) argumentan que, aunque los juegos son divertidos, cuando ellos son usados en las clases de inglés, los propósitos son serios, aun cuando el formato y la producción sean para divertirse. En otras palabras, los juegos son diseñados para que los estudiantes se diviertan en las clases con unos propósitos y objetivos claros, el proceso enseñanza es lúdico pero significativo.

Otros autores como Wright et al. mencionan además que los juegos pueden ser apropiados para desarrollar las cuatro habilidades lingüísticas (escucha, habla, lectura o escritura), y pueden utilizarse durante cualquier etapa de la clase. El uso del juego depende de la habilidad que el profesor quiera reforzar y del nivel de inglés que tenga el niño. Por ejemplo, para mejorar la habilidad de “speaking”, “guessing games” es conveniente para que

el niño deje su temor de hablar frente a sus compañeros, y lo motive a utilizar el idioma inglés. Vanegas & Zambrano.

¿Qué tipos de juegos son adecuados para implementar en el aula de clase?

Es importante saber qué tipo de juego se debe utilizar, es por eso que Dunn aconseja que es más apropiado escoger juegos que tengan niveles cognitivos, físicos y emocionales similares a aquellos que los niños ya juegan en su lengua materna. Además de ellos nos da unas pautas que debemos tener en cuenta a la hora de seleccionar el juego:

- El juego debe realizarse con mucho cuidado de tal manera que no genere desorden ni desvíe el propósito trazado en la actividad.
- El juego debe tener unas etapas: un inicio, unos pasos específicos, un intermedio y un desenlace.
- Debe tener unas reglas a seguir, de lo contrario el niño se confunde y fracasa.
- El juego debe ser factible en el aula de clase.
- En lo posible integrar el juego con otras áreas de conocimiento.
- Cuando el aula de clase tiene un número grande de estudiantes, el profesor tiene la posibilidad de dividir el grupo en dos; un grupo desarrolla la actividad y el otro actúa como público.
- Por último, se debe tener en cuenta el tipo de características que tenga el juego, para saber cómo desarrollarlo. Aunque se debe analizar cada paso para determinar si todos se pueden realizar, o de lo contrario, se realizan modificaciones de acuerdo a las necesidades.

Concepciones acerca del Desarrollo de la Habilidad Oral

Hay diversos factores que un docente de lengua extranjera debe tener en cuenta a la hora de promover el desarrollo de una lengua extranjera. Hedge (2000) plantea en primer lugar la importancia de fijar la atención en los diferentes tipos de situaciones en las que se dan las conversaciones en la vida diaria y lo que las caracteriza. Según Cook citado por Hedge, entre estas características están el hecho de ser informales y poco estructuradas, con diversos propósitos como realizar contactos sociales, intercambio de información, entre otras. También es relevante considerar el contenido que

por lo general es impredecible y la extensión del turno de cada participante.

En segundo lugar, se establece la importancia del conocimiento previo en vocabulario, gramática y estrategias de comunicación a la hora de hablar. “La negociación de significado” es sin duda un componente fundamental en este proceso. Otro de los aspectos que en este caso el estudiante debe tener en cuenta es el tipo de contexto en el que está inmerso, es decir, si se trata de una conversación formal o informal según el vínculo que haya entre él y su interlocutor, también si pertenecen al mismo círculo social y qué rol cumple cada uno.

Hay otro aspecto fundamental que plantea Hedge, el cual se relaciona con el tipo de actividades y procedimientos que contribuyen en la preparación del estudiante para que sea capaz de intervenir espontáneamente en una conversación. El profesor debe promover actividades que aseguren la participación de todos los estudiantes para que puedan hacer uso de la L2, que les permita desarrollar la habilidad de tomar el turno en una conversación, y que los obligue de alguna manera a negociar significado. Esto implica un reto para el docente, en la medida que tiene que proponer una variedad de actividades que le permitan al estudiante una amplia participación.

Por otra parte, Hedge afirma, que si bien se requiere exponer al estudiante al desarrollo de tareas controladas, o pre comunicativas, como las denomina Littlewood (1998), las cuales son útiles para adquirir elementos como estructuras gramaticales, fonéticos y estructurales, se debe tener en cuenta otros factores como: una práctica contextualizada; personalización del lenguaje que consiste en permitirle al estudiante expresar sus propias ideas, preferencias y opiniones; crear conciencia del uso social del lenguaje y despertar confianza en el estudiante.

¿Cómo evaluar la habilidad oral?

De acuerdo a Hughes (1989) el procedimiento adecuado para evaluar esta habilidad, consiste en tener en cuenta la capacidad de los estudiantes para interactuar oralmente entre ellos, así mismo como el reconocimiento por parte del maestro de las funciones del lenguaje que el estudiante ha desarrollado, siendo éstas, según el autor las siguientes:

- Expresión: Agradecimientos, opiniones, sugerencias, comentarios, disculpas, afirmaciones, justificaciones, y disgustos entre otros
- Narración: Secuencia de eventos
- Obtención: información, dirección, ayuda, permiso, y demás,
- Dirigir: ordenar, persuadir, aconsejar, prevenir.
- Reportar: descripción, comentario, decisión.

Así mismo, Hughes menciona algunos consejos que según él pueden valerse como técnicas a la hora de planear y aplicar un examen para evaluar de manera confiable la habilidad oral.

1. Un importante consejo que el autor sugiere es hacer del examen algo atractivo para facilitar el desempeño del estudiante. Como primera instancia, usar varios formatos, siempre y cuando sea posible y apropiado. Segundo, si es viable, la interacción con más de una persona, y tercero, dentro de un formato debería siempre ir una gran variedad de secciones, en caso de que el estudiante pueda tener dificultades en un tema o en una de las secciones, para avanzar lo más rápido posible y aceptar segundos intentos si es necesario.
2. Establecer temas que fácilmente puedan reconocer, incluso en su lengua materna, para así no provocar falta de argumentos a la hora de interactuar.
3. Un último consejo, se refiere al tiempo que se debe establecer. Uno de los grandes errores, que según el autor, el estudiante tiende a cometer es el de hablar más de lo necesario. Para evitar que el estudiante se confunda y repita los mismos argumentos a lo largo de su discurso, es necesario que el maestro establezca un tiempo límite para cada sección.

Según Luoma (2004), diseñar tareas es un elemento de suma importancia a la hora de evaluar la habilidad oral. Establecer el propósito de la evaluación y las circunstancias en que este se planea organizar. De igual manera, es imprescindible para el maestro diseñar las instrucciones a tener en cuenta para el desarrollo del examen, el material a usar como imágenes, actuaciones y demás material didáctico que sea indispensable para lograr un buen desarrollo durante éste.

Metodología

Diseño investigativo

El presente estudio se desarrolló con base en los parámetros del modelo Investigación Acción. A través de este se pudo identificar la problemática, y proponer planes de mejoramiento mediante el seguimiento de las cuatro etapas fundamentales planteadas por Kemmis & McTaggart (1982), estructuradas en el siguiente orden: plan, acción (implementación), observación o monitoreo y reflexión.

En primera instancia se llevó a cabo una etapa de diagnóstico; dos semanas de observación y la aplicación de una encuesta dirigida tanto a estudiantes como profesores permitieron adquirir una percepción más amplia de los estudiantes frente al inglés. La encuesta tenía por objetivo obtener información sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés en la institución.

Durante las cuatro clases de observación, se logró identificar el desempeño de los estudiantes con respecto a la habilidad oral en dicha lengua. A pesar de que el 94% de los estudiantes habían manifestado su gusto por el inglés a través de la encuesta, durante las observaciones hechas no se logró evidenciar mayor participación por parte de los mismos durante las clases.

Por otro lado, la encuesta reveló que el 28% de los estudiantes estimaban el aprendizaje del inglés como un proceso difícil de seguir debido a que la forma de trabajar en clase se hacía de manera individual; manifestaron su agrado por las actividades grupales apoyados en la seguridad que les brinda la sensación de acompañamiento durante el contacto con el idioma. No obstante, se les preguntó también si deseaban algún cambio respecto a las clases de inglés aparte del tipo de actividades, a lo que respondieron el aumento de la intensidad horaria.

En ese orden de ideas, se les pidió sugerir el tipo de actividades por las que sentían inclinación; entre dramatizados, diálogos, actividades manuales, la narración de cuentos, canciones, y juegos, treinta y dos de los treinta y cinco estudiantes manifestaron su gusto por el uso de los juegos como estrategia principal para acompañar el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés.

Defina las áreas por mejorar, conforme a las condiciones que el diagnóstico permitió conocer, se proyectaron los recursos que se utilizarían, y se diseñó el plan general que se aplicaría durante la etapa de intervención. Durante esta etapa se desarrollaron seis ciclos, cada uno consistió en la aplicación de un juego de acuerdo a la temática del curso previamente asignada por la institución. Con el fin de garantizar un mejor desempeño de los estudiantes durante las actividades, previo a la ejecución de cada juego se realizaron actividades lúdicas para familiarizarlos con la temática, estructura del juego y el vocabulario que se emplearía.

Después de la aplicación de cada ciclo se escribieron narraciones como instrumento de registro y análisis de la información recogida durante el desarrollo de cada juego. Los criterios definidos para redactar estos escritos fueron: la actitud del estudiante frente al inglés, el desarrollo de la habilidad oral y la actitud de los niños durante el desarrollo de los juegos.

La finalización de este proceso se llevó a cabo tras la evaluación de la etapa de intervención y el análisis de los resultados obtenidos durante los seis ciclos.

Plan de acción

En la tabla se muestran resumidos todos los ciclos que se aplicaron durante el desarrollo del presente estudio.

Instrumentos

Los instrumentos utilizados durante el presente estudio fueron:

Narraciones: se hizo una narración de lo ocurrido en la aplicación de cada juego luego de la aplicación del mismo.

Observación: para el desarrollo de las narraciones fue de vital importancia que los miembros investigadores observaran cada aplicación con el fin de obtener la información desde varios puntos de vista.

Filmaciones: cada aplicación fue grabada con cámara de video y posterior a eso, los videos fueron analizados por cada miembro del grupo con el objetivo de observar la producción de los estudiantes de una manera más detallada.

Encuestas: Al finalizar cada ciclo, se aplicó una encuesta que nos permitía conocer las percepciones de los estudiantes con respecto a las aplicaciones de los juegos y así planear el próximo.

Resultados y discusión

Durante el desarrollo del presente proyecto, los estudiantes demostraron que los juegos son una herramienta que facilita el desarrollo de la habilidad oral sin temor alguno de expresar sus conocimientos y trabajar en grupo para lograr un objetivo en el idioma extranjero. Esta es una prueba de lo que Lewis & Bedson (1999) afirmaron, “el juego es una parte vital y natural de aprendizaje, a través de los juegos los niños experimentan e interactúan con su entorno, incluso hasta los estudiantes indispuestos participan”. Estos, pueden emplear estratégicamente sus habilidades orales en juegos cooperativos, es decir, trabajar juntos para alcanzar una meta.

¿Hasta qué punto el uso del juego en las clases de inglés contribuyó al desarrollo de la habilidad oral de los estudiantes?

El uso del juego en las clases de inglés contribuyó enormemente al desarrollo de la habilidad oral de los estudiantes, ya que los motivó a participar activamente de los juegos y a comunicarse entre sí en inglés. Además, cuando se realizaban los juegos en grupo, estos eran de gran ayuda debido a que entre ellos mismos se apoyaban y corregían los errores que presentaban sus compañeros.

En el primer ciclo, gracias a que los estudiantes presentaban una mejor actitud frente al juego fue posible para ellos desarrollar la habilidad oral, ya que a pesar de que en algunas ocasiones los estudiantes vacilaban por unos segundos a la hora de interactuar en inglés, sus respuestas eran claras, y efectivamente, se notó en este juego y en los demás que el trabajo en grupo es de vital ayuda para el desarrollo de la habilidad oral, pues el hecho de hacer parte de un equipo significaba para ellos ayudarse el uno al otro.

De igual manera, un factor muy particular que se notó al trabajar en grupo, fue que los estudiantes siempre buscaban estrategias entre ellos para obtener puntos haciendo uso del inglés, provocando que la participación de los estudiantes fuera aún más activa, participando no

Tabla. Ciclos de desarrollo del estudio

Juego	Objetivos	Tema	Material
El semáforo	-Promover la práctica oral y la pronunciación correcta de los números. -Responder la pregunta hecha por la profesora relacionada con la edad de ciertos personajes.	Los números	-Semáforos en cartón. -Imagen de los personajes.
La caja mágica	Los estudiantes serán capaces de identificar y mencionar los objetos de la clase. Utilizando la frase there is/are cuando corresponda. Adivinar el número de objetos que hay en la caja	There is /There are	-Objetos de la clase (borradores, lápices, colores, sacapuntas, cartuchera, cuadernos, marcadores, reglas, libros) -Una caja
¿En qué mes celebramos?	-Hacer uso del inglés de forma oral, formulando preguntas y respuestas, utilizando y reconociendo los meses del año dependiendo de las celebraciones -Reforzar implícitamente la escritura de los meses en inglés	Los meses del año en inglés	-Bombas -Flashcards con imágenes de las celebraciones -Flashcards con la letra en inglés de los meses
¿Quién quiere ser millonario?	Hacer preguntas y respuestas sobre información personal.	Información personal	-Video beam -Computador -Premios
La Familia Simpson	Formular y responder preguntas relacionadas con los miembros de la familia.	Miembros de la familia	-Tablero -Bombas -Fichas
Uvas y espaguetis	-Hacer que los estudiantes practiquen el vocabulario relacionado con comidas. -Expresar oralmente el gusto por ciertos alimentos, mediante preguntas y respuestas.	Comidas	-Tablero de juego -Dado grande -Imágenes de comidas

solamente cuando era el turno de cada uno, pero también en el momento de interactuar con el grupo para obtener puntos.

Por otro lado, la dinámica del juego les permitió hablar con facilidad y confianza, como se pudo evidenciar en el juego “In which month we celebrate” a la hora de identificar la imagen con una de las celebraciones más comunes del año.

Otro aspecto importante, fue la interacción que tuvieron algunos estudiantes con la profesora. En el juego “¿Quién quiere ser millonario?” en tres ocasiones donde los estudiantes no sabían la respuesta, usaron con propiedad la ayuda 50/50, la cual consistía en eliminar dos de las cuatro respuestas posibles. Los estudiantes pronunciaban con seguridad dicha ayuda y eso les permitía acercarse más a la obtención de puntos. Es importante resaltar que este juego contribuyó activamente al desarrollo de la habilidad, debido a que los estudiantes no se sintieron cohibidos al momento de hablar aún sin tener conocimiento en cuanto a la pronunciación de algunas palabras.

Es valioso destacar, que los estudiantes necesitan tener cierta libertad a la hora de expresarse, se les debe brindar la suficiente confianza para que saquen a flote sus propias ideas y no se encierren en las respuestas obvias. Es aquí donde estamos de acuerdo con Hedge

(2000), cuando señala que debe haber una personalización del lenguaje consistente en permitirles expresar sus propias ideas, preferencias y opiniones y por otro lado de despertar la confianza en el estudiante que es un aspecto vital al momento de hablar.

Un aspecto significativo que se llevó a cabo durante cada ciclo fue la preparación previa a las aplicaciones de los juegos. A estas tareas pre-comunicativas hace referencia Littlewood (1998), cuando establece que son útiles para adquirir elementos fonéticos y estructurales, y estructuras gramaticales. Es necesario señalar que este aspecto fue vital para el éxito en la producción oral de los estudiantes durante el desarrollo de los juegos.

¿Cuál fue el juego que más contribuyó al desarrollo de la habilidad oral?

Uno de los juegos más destacados según los estudiantes fue “La caja mágica”, en el procedimiento del juego se pudo mostrar que los niños dejaron su miedo a un lado para expresar libremente sus conocimientos, de hecho se probó la teoría de Vanegas & Zambrano (1997), cuando establecieron que el juego es una de las actividades que despiertan y mantienen el interés del niño, además, le permite al profesor enseñar un idioma a través de un contexto significativo y quizás lo más importante, que el niño para participar en el juego siente la necesidad de entender y utilizar el idioma extranjero.

Además, durante el transcurso de las clases el desarrollo de la habilidad oral de los estudiantes de cuarto grado demostró que “el juego es una estrategia pedagógica, libre y dinamizadora que brinda espacios para que el niño disfrute de un ambiente agradable y el maestro logre la construcción del conocimiento”. Montilla & Ortiz (2001).

Otro de los resultados más sorprendentes fue que no se debe subestimar a los niños, si su aprendizaje ha sido significativo estos comprueban que los estudiantes de corta edad son muy capaces de formular, hacer y responder preguntas a la hora de jugar. Además, se encontró que a los niños les gusta que los materiales del juego sean coloridos y con imágenes significativas que se utilizaron durante el proceso de aprendizaje. De igual manera, es de vital importancia que en los juegos los estudiantes tengan opciones de respuesta, ya que esto ayuda a reconocer lo que es correcto e incorrecto a la hora de hablar en inglés.

¿Cuál fue la actitud del estudiante frente al juego?

Participar en el desarrollo de un juego dentro del salón de clase y fuera de él, implica ajustarse a ciertos parámetros establecidos previo al desarrollo del mismo. Una vez terminado cada ciclo y habiendo aplicado el juego, se realizó el análisis de la actitud del estudiante hacia el mismo teniendo en cuenta los parámetros evaluados. Una constante observada en los estudiantes fue que acogieron con mucho ánimo, espíritu positivo y demostraban estar muy contentos durante el desarrollo de los juegos. Según las encuestas aplicadas, los altos porcentajes obtenidos, demuestran que ellos se divirtieron mucho y que los juegos los motivaban y los hacían sentir comprometidos con el mismo. Con respecto a lo anterior, rescatamos lo establecido por Dunn (1991), quien sugiere que un juego es una actividad comunicativa con reglas, un propósito y un elemento de diversión con un gran valor pedagógico en la enseñanza de un segundo idioma.

La participación de los estudiantes fue muy activa, estaban emocionados y aplaudían cuando obtenían puntos para su grupo, estaban atentos a las instrucciones y todos querían participar al mismo tiempo. Richard-Amato (2003), establece que los juegos pueden reducir la ansiedad para hacer de esta manera la adquisición de una segunda lengua más apropiada. Los niveles de ansiedad en los estudiantes eran altos y se podía obser-

var que había cierto grado de tensión. A pesar de eso, mostraron actitudes voluntarias, de libertad, sin inhibiciones, no les preocupaba en absoluto lo que sus compañeros pensarán de lo que ellos mismos producían. Es aquí donde se confirma lo establecido por Huizinga³⁴, citado en Andrade et al, cuando establece que el juego “es una actividad voluntaria realizada en ciertos límites de tiempo y lugar, según una regla libremente consentida pero absolutamente provista de un fin en sí, acompañada de una sensación de tensión y de júbilo, y de la conciencia de ser otro en la vida real”.

Algunos aspectos negativos percibidos en los estudiantes en la aplicación de los juegos, fue el autocontrol que no tuvieron en ciertos pasajes, esto se debió a que ellos demostraban tener mucha emoción y que eso los impulsaba a participar desenfrenadamente. Este aspecto se considera fundamental, debido a que un estudiante que genere desorden afecta al desarrollo del juego y a la participación de sus compañeros. Por otra parte, se pudo observar una actitud desinteresada por parte los estudiantes en el último juego. Este juego era de tablero, como experiencia anterior el grupo investigativo sabía que este juego era un riesgo puesto que en las etapas anteriores se había intentado aplicar un juego de este tipo y no había funcionado en absoluto. Por consiguiente, se establece que este tipo de juegos no promueve un ambiente que permita realizar ejercicios comunicativos en el aula de clase. Además, los estudiantes no parecían estar muy contentos y tampoco seguros a la hora de participar. Sin embargo, los estudiantes participaron activamente aunque la actitud no fuera la esperada por parte de los investigadores.

Al finalizar el presente estudio, se aplicó una encuesta a todos los estudiantes pertenecientes al proceso. Los resultados arrojados nos permitieron dar a conocer y afirmar que el juego constituyó un importante elemento de diversión para las clases. Desde la perspectiva de los estudiantes, pudimos concluir que el 66,6% de ellos creían que los juegos fueron divertidos y chéveres, mientras que el 33,4% expresaban que los juegos les ayudaban a aprender mejor. De los 36 estudiantes encuestados, cinco de ellos sugirieron darles una mayor participación a todos los estudiantes y que no fueran los mismos de siempre o los más inteligentes. Otros, pedían que los juegos se llevaran a cabo un poco más organizados, aspecto que tiene que ver con las instrucciones y las reglas antes de iniciar el juego.

De igual manera, se realizó una encuesta a la profesora cooperadora quien estuvo presente en cada una de las aplicaciones y que nos permitió rescatar su opinión respecto al uso del juego como estrategia de aprendizaje en el aula de clase. Su opinión fue que el juego despertaba el interés por aprender y que además, es muy motivante para los estudiantes. Por otro lado, nos dejó en claro que un aspecto importante para la aplicación de los juegos es la explicación de las reglas de una mejor manera para que se eviten los desórdenes durante los mismos. Por último, estableció que los materiales habían sido apropiados para el desarrollo de los juegos.

¿Cuál fue la actitud del estudiante frente al inglés?

Uno de los aspectos claves en la realización de juegos en el aula de clase, son las reglas antes de iniciar con la aplicación del mismo, tal como lo dice Dunn (1991). De esto se encargó la profesora desde el primer ciclo. Los estudiantes atendieron a ellas y las iban comprendiendo a medida que las aplicaciones tomaban lugar. En las últimas aplicaciones, los estudiantes las entendían sin problemas, aunque a excepción del último juego donde el profesor tuvo que repetir las puestas a que no estaban claras.

En uno de los análisis, se logró rescatar la opinión de uno de los estudiantes que decía que el juego le había motivado lo suficiente como para participar en inglés y que fue de vital ayuda para el aprendizaje del idioma. Otros, afirmaron que el juego era apropiado para el nivel de inglés que ellos tenían.

Un aspecto importante para que los niños estén motivados y tengan actitudes positivas frente al idioma, es la presentación de los juegos y los medios con los cuales se realicen. En uno de los juegos que se aplicaron, se utilizó un proyector de video que capturó por completo la atención de los estudiantes. De la misma manera, cuando se escogen temas o nombres de cosas conocidas y que hacen parte del entorno de los estudiantes como nombres de personajes famosos, se logra tener un foco de atención para ellos, lo que es vital en el aprendizaje.

Generalmente, cuando se aprende un idioma extranjero se tiende a traducir cada palabra o frase nueva. Este fue un aspecto que se logró superar debido a que la profesora constantemente les pedía que no lo hicieran.

A medida que pasaban los ciclos, los estudiantes ya no traducían o no pedían a su profesor que les tradujera lo que les preguntaba, ocurría lo contrario, ellos mismos respondían sin mayores dificultades. Los estudiantes demostraban ciertas imprecisiones a la hora de usar el idioma pero lo más importante era que lograban comunicar el mensaje.

Conclusiones

Después de haber realizado los procesos de aplicación de los seis ciclos, obtención de resultados y discusión de los mismos, se pueden establecer las siguientes conclusiones:

Desde los primeros acercamientos al lugar de investigación, se observa que los estudiantes se encuentran en completa disposición para afrontar el desarrollo de actividades nuevas dentro del aula de clase. Se anuncia la aplicación de juegos durante las clases de inglés, hecho que provoca una reacción muy positiva en los estudiantes. Desde el inicio y a lo largo del proceso, los estudiantes mantienen un alto nivel de motivación que les permite participar durante el desarrollo del proyecto con gran acogimiento. Es por eso que el grupo investigativo concluye que el impacto de los juegos generado en los estudiantes fue tan grande y significativo que los mismos estudiantes pedían que las aplicaciones de los juegos no se acabaran. Además, se logra que muchos estudiantes dejaran a un lado el miedo y las inhibiciones al momento de hablar.

El uso de los juegos en el salón de clase es una excelente estrategia para el aprendizaje de una lengua extranjera, debido a que los niños aprenden de la misma manera en la que aprendieron la lengua materna. Este tipo de actividades crean un ambiente propicio para animar a los estudiantes a utilizar de forma oral el inglés a pesar del corto conocimiento que tengan de la lengua extranjera. Por otra parte, es de destacar que al trabajar en grupo los niños sienten más confianza porque encuentran apoyo en los compañeros. A pesar de que puede haber presión, dicho apoyo ayuda a llenar de confianza a los niños. Por lo tanto, podemos concluir que la actitud del estudiante frente al juego en la mayoría de los casos es muy positiva.

Al inicio del proceso, se nota que los estudiantes se muestran renuentes a las instrucciones, reglas y al hecho de que el docente hable en inglés. Sin embargo,

al pasar el tiempo se puede evidenciar que los estudiantes se acostumbran al uso del inglés en el salón de clases. Por lo tanto, es de vital importancia que el profesor sea recursivo para que ocurra este proceso de habituación como sucedió en la experiencia que se reporta en este estudio.

A través este estudio se corrobora que indudablemente el juego es una de las mejores opciones que tiene el docente de inglés para fomentar el uso del idioma, especialmente cuando se trabaja con niños. Sin embargo, es importante tener en cuenta que no todos los juegos pueden funcionar por diversas razones. En el caso particular de los juegos de tablero, se puede evidenciar que no brindan suficiente oportunidad a los niños para el uso del inglés. Cabe resaltar que los juegos más significativos son los que requieren de una búsqueda de información, como se puede evidenciar en el juego "La caja mágica". Para tal fin, es necesario que exista un vacío de información que incite al estudiante a producir por sus propios medios dicha información a través de una determinada oración.

El deseo de competir por llegar a ser el primero y ganar el juego, hace que los estudiantes se olviden de aquellas inhibiciones que los afectan al momento de hablar y que impiden que el estudiante se llene de confianza para llevar a cabo una tarea comunicativa.

De la misma manera el juego permite a los estudiantes sentirse cómodos y confiados, además de divertirse e interactuar con sus compañeros como lo expresan Vanegas & Zambrano, cuando establecen que el juego contribuye a "desarrollar la capacidad de interacción y expresión del infante y su capacidad de utilizar creativamente los recursos del lenguaje a través de situaciones agradables y divertidas".

El profesor cumple un papel fundamental principalmente en las etapas previas a la aplicación del juego. Ahí es donde se aprenden las estructuras, vocabulario y elementos fonéticos necesarios para llevar a cabo procesos comunicativos. Definitivamente, la aplicación del juego amerita una buena planeación del docente. Es por esto que materiales, escenario y las reglas del juego, son vitales para el desarrollo de esta estrategia.

Finalmente, para que este tipo de experiencias sean enriquecedoras es fundamental que de alguna manera el docente esté constantemente reflexionando y cuestio-

nándose si las estrategias utilizadas funcionan o no, aplicar correctivos en búsqueda de optimizar el proceso de aprendizaje.

Bibliografía

DOBSON, James. *The New Hide or Seek: Building Confidence in Your Child*. Grand Rapids, Mich.: F.H. Revell, 2001.

DUNN, Opal. *Beginning English with young children*. Londres: Macmillan, 1991.

HALLIWELL, Susan. *Teaching English in the primary classroom*. New York: Addison Wesley Longman, 1998, p. 6

HUGHES. Arthur. *Testing for Language Teachers*. Cambridge: Cambridge University Press, 1989.

HUIZINGA, Johan, citado por: ANDRADE. I, ARIAS. D, & ARIZA. F. Propuesta metodológica para la enseñanza del inglés en el grado sexto con énfasis en actividades lúdicas. Tesis de Pregrado, Universidad Surcolombiana, Neiva, Huila 1999. pág. 27, 28 y 29.

JIMÉNEZ BONILLA, Sonia, LUNA. Miryam, & MARÍN DE OTÁLORA, Myriam, *Action research guide*, Londres: Cofe, 1996.

KEMMIS, Stephen & MCTAGGART, Robin. *The action research planner*. Waurm Ponds, Vic.: Deakin University, Open Campus Program, School of Education, 1982.

LEWIS. Gordon & BEDSON. Gunther. *Games for children*, Great Clarendon. Reino Unido: Oxford University Press, 1999, págs. 5, 6, y 8.

LITTLEWOOD, William T. *Communicative Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press, 1998.

LUOMA, Sari. *Assessing speaking*. Cambridge; New York: Cambridge University Press, 2004.

MCCALLUM, George P. *101 Word Games*. Nueva York: Oxford University Press, 1980.

MONTILLA, Yohanni. & ORTIZ, Lina Marcela. *Diseño de un curso de inglés a través de actividades lúdicas para*

los estudiantes de quinto de educación básica primaria “El Rosario” del municipio de Yaguará. Tesis de pregrado Licenciatura en Inglés. Neiva: Universidad Surcolombiana. Facultad de Educación, 2001. p. 52 y 56.

PAROLINI, Marisilio. El libro de los juegos. Bogotá: San pablo, 2006.

TOTH. María. Children’s game. Londres: Heinemann English Language Teaching, 1995, p. 6.

VANEGAS, Luis Evelio & ZAMBRANO, Lilian Cecilia. Cómo enseñar inglés en primaria, una propuesta metodológica. Neiva: Universidad Surcolombiana, 1997. Pág. 87.

WRIGHT, Andrew, BETTERIDGE, David & BUCKBY, Michael. Games for Language Learning. Cambridge: Cambridge University Press, 2006.