

¿ Cómo influye el uso de los juegos en el aprendizaje del inglés en niños/as de Educación Primaria?

Grado de Educación Primaria

Autora: Ana Hernández Afonso

Tutor: Rubén Domínguez Quintana

Modalidad: Revisión teórica

Curso académico: 2019/20

Convocatoria: Junio

Resumen: Este trabajo tiene como objetivo analizar la influencia que tiene el uso de actividades lúdicas para la adquisición de una lengua extranjera, en este caso el inglés. Cómo, mediante la utilización de estrategias basadas en juegos, el alumnado puede sentirse más motivado hacia aprender este idioma. En el presente documento se expondrán estudios de expertos en el campo y sus distintas teorías para tratar de justificar las consecuencias del uso de la gamificación para el aprendizaje. Además, se mostrarán y analizarán dos estudios relacionados con incluir nuevas metodologías lúdicas en el aula. Uno de estos estudios estará enfocado a la opinión del alumnado sobre estas innovaciones, y otro se centrará en el punto de vista de los maestros y maestras, tratando a su vez de indagar en los motivos de sus respuestas.

Palabras clave: Gamificación, inglés, Educación primaria, metodología lúdica, juegos.

Abstract: This work aims to analyze the influence of the use of recreational activities for the acquisition of a foreign language, in this case English. How, by using game-based strategies, students can feel more motivated to learn this language. This document will present studies by experts in the field and their different theories to try to justify the consequences of the use of gamification for learning. In addition, two studies related to including new playful methodologies in the classroom will be shown and analyzed. One of these studies will focus on the opinion of the students about these innovations, and another will focus on the point of view of the teachers, while trying to investigate the reasons for their answers.

Key words: Gamification, English, Primary education, playful methodology, games

ÍNDICE

Introducción.....	4
Marco teórico.....	6
Importancia de la motivación en el aprendizaje.....	6
Marco legal.....	6
¿Qué es la gamificación?.....	9
¿Por qué se debería aplicar la gamificación en la enseñanza del inglés?.....	10
Aprendizaje de los niños frente al de los adultos.....	13
Ejemplos de recursos y tipos de juegos para gamificar en el aula.....	14
Revisión sistemática.....	22
Artículo 1.....	22
Artículo 2.....	28
Conclusión.....	32
Referencias.....	35

INTRODUCCIÓN

Tradicionalmente, los métodos convencionales en la enseñanza del inglés como lengua extranjera, tales como los ejercicios centrados en la gramática o el aprendizaje del vocabulario mediante el uso de libros y fichas, pueden resultar muy monótonos para los estudiantes. Por lo tanto, esto afectará inexorablemente a su interés por aprender esta lengua y concluirá con la errónea idea de que aprender inglés es complicado y no es apto para todos los estudiantes.

Para muchos alumnos, el proceso de aprendizaje de una lengua extranjera en el colegio o en la escuela es un proceso desmotivador. Si a ello le sumamos que dentro del aula todos los niños y niñas se conocen y su tendencia natural es hablar en su lengua materna, es decir, el castellano, el profesor de lengua extranjera en primaria prácticamente se ve incapaz de dotar de un significado relevante a todo lo que enseña en clase.

Por ese motivo, entre otros, los nuevos planes de estudio se han desarrollado para integrar el uso de la lengua inglesa el mundo real de los estudiantes, de modo que los niños y niñas, con independencia de su edad o nivel, puedan usar el lenguaje y desarrollarlo de una forma grata.

Una de las principales formas de lograr ese objetivo es mediante el uso de juegos. Su uso en la enseñanza del inglés es, sin duda, muy natural. Si tratamos de enseñar cualquier contenido, nos daremos cuenta de que, si para ello empleamos técnicas que impliquen romper la dinámica habitual la clase e introducimos actividades diferentes y divertidas, del aprendizaje se adquiere mucho más rápido y con mejores resultados.

El juego ha sido tradicionalmente una técnica de aprendizaje habitual a lo largo de la historia, aunque el reconocimiento de su valor pedagógico aún tiene un largo camino que recorrer. Es por esto por lo que en este trabajo se citaran diversos autores que comparten la opinión de que los niños están más motivados y estimulados en la clase de lengua extranjera cuando se utilizan materiales auténticos, tales como juegos, imágenes, objetos reales..., en lugar de los tradicionales materiales artificiales como los libros de texto o de ejercicios.

El juego ha sido normalmente asociado con la diversión en tiempo de ocio, pero sin embargo, hay bastantes más razones válidas para el uso de juegos en la enseñanza del inglés en la educación primaria. Principalmente, los juegos son generalmente una fuente real auténtica del lenguaje, válidos para casi todos los propósitos y en prácticamente todos los contextos.

Otra razón importante es que los juegos constituyen un medio poderoso para la enseñanza del inglés en todas las edades. Podemos usarlos como actividad de clase con el fin de enriquecer el vocabulario de nuestros alumnos o para mejorar su gramática y los diferentes acentos ingleses. Además, ha servido para fomentar el trabajo en equipo, para favorecer la sociabilidad del alumno, y para desarrollar su capacidad creativa y comunicativa.

Es importante agregar que los juegos son elementos básicos de toda sociedad humana. Muestran muchos aspectos de la cultura de cada sociedad ya que se producen en todas las fases de nuestra vida, desde el nacimiento hasta la muerte. Puesto que juegan un papel importante en el proceso de aprendizaje y en el uso de nuestra lengua materna, también son muy importantes en el aprendizaje de cualquier lengua extranjera, en especial para los niños más pequeños de infantil o primaria.

El uso de la gamificación es la base sobre la que realizar las tareas de cualquier naturaleza. Las diferentes actividades que se basan en juegos permiten atender aspectos que son tan importantes para el desarrollo cognitivo del niño como los siguientes: la participación en clase, la creatividad y originalidad, la sociabilidad, y la creación de un patrón de comportamiento en clase. Pero lo que nunca debemos olvidar es que detrás de cada juego hay un objetivo didáctico específico.

A lo largo del presente trabajo, el objetivo será el de describir la importancia de la utilización de los juegos en la enseñanza del inglés como lengua extranjera.

MARCO TEÓRICO

Importancia de la motivación en el aprendizaje.

García y Doménech (1997), explican que la motivación es un proceso que abarca componentes muy diversos, los cuales son muy complicados de integrar y relacionar. Sin embargo, indican que la mayoría de los especialistas coinciden en definir la motivación como un “conjunto de procesos implicados en la activación, dirección y persistencia de la conducta”.

En el ámbito de ella educación, Vaello (2011), afirma que enseñar no es tanto transmitir conocimientos como contagiar ganas y señala que el primer paso para contagiar dichas ganas es que el maestro también esté motivado. Es decir, el profesor tiene que tener la intención de que sus alumnos aprendan y haga todo lo que esté en su mano para conseguirlo.

Para motivar a los alumnos, es necesario saber qué les motiva, por eso García y Doménech (1997), señalan dos tipos de estudiantes. Por un lado están los que tienen una motivación intrínseca, es decir, buscan mejorar y desarrollar sus capacidades por un interés propio. Son propios de estos estudiantes el deseo de saber, la curiosidad, la búsqueda de retos y el interés por aprender. Por otro lado están los alumnos cuya motivación es extrínseca, ya que su deseo es el de mostrar a los demás su competencia para obtener juicios positivos como notas, recompensas y aprobación de padres y profesores.

Marco legal.

Según la Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE), “Necesitamos propiciar las condiciones que permitan el oportuno cambio metodológico, de forma que el alumnado sea un elemento activo en el proceso de aprendizaje. Los alumnos y alumnas actuales han cambiado radicalmente en relación con los de hace una generación. La globalización y el impacto de las nuevas tecnologías hacen que sea distinta su manera de aprender, de comunicarse, de concentrar su atención o de abordar una tarea.” (pag. 97860 del BOE de 10 de diciembre de 2013). Es más, según se especifica un poco antes, “Las habilidades cognitivas, siendo imprescindibles, no son suficientes; es necesario adquirir desde edades tempranas competencias transversales, como el pensamiento crítico, la gestión de la diversidad, la creatividad o la capacidad de comunicar, y actitudes clave como la confianza individual, el entusiasmo, la constancia y la aceptación del cambio.”

Lo que incita el análisis de las palabras que manifiesta esta ley, es a pensar en un cambio metodológico que facilite otro tipo de vías para construir el conocimiento, y así potenciar algunos aspectos importantes olvidados como la creatividad o el pensamiento crítico. Además, hace alusión a que los métodos de enseñanza tradicional se están quedando obsoletos y en muchas ocasiones no se adaptan a los nuevos tiempos, por lo que se debería de cortar por el progreso y otro tipo de actividades que cumplan con las exigencias que hoy en día se nos imponen.

Durante décadas, muchos han sido los autores que han identificado el juego como un punto clave en la vida de los niños. Desde Platón, quien consideraba que el juego es una forma de entrenamiento de las habilidades, y señalaba que era necesario “dar alas a los niños desde su primera infancia, a fin de que, cuando sea preciso, se retiren en vuelo”. Además, por otra parte, autores como Rousseau, Pestalozzi y Fröbe, conciben el juego como una vía de conocimiento. En el caso del primero, propone que la infancia es una etapa clave en la vida humana y enfatiza el rol de la actividad automotivada. Pestalozzi destaca la importancia de la interacción con objetos durante la primera infancia como vía para la adquisición de aprendizaje. Fröbel es quien releva el rol del juego como construcción de aprendizaje, ya que postula que éste constituye una expresión espontánea con profundo significado, que media en la construcción del sentido de la realidad.

Desde el enfoque antropológico, el juego es cultura, puesto que, más allá de satisfacer una necesidad, favorece el conocimiento y la tradición cultural, es decir, es una función humana tan fundamental como la reflexión. En otras palabras, la construcción de la cultura surge en forma de juego, ya que “en sus fases primarias, tiene algo de lúdica, es decir, que se desarrolla en las formas y con el ánimo de un juego” (Huizinga, 2012, p. 81). Si bien el juego connota con un espacio de libertad, de todas formas, se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente. Según Huizinga (2012), los infantes juegan reconociendo el estatus de seriedad y plenitud, es decir, profesan respeto del rol que asumen. El juego crea orden. Está en permanente tensión, lo que quiere decir que pone en evaluación las habilidades de los jugadores, como la fuerza, la habilidad o la destreza. El orden y la tensión conllevan a la existencia de reglas del juego, lo que se transfiere en la conducta ciudadana y la vida en comunidad.

El juego es una actividad instintiva e imitativa, y prepara las capacidades para la vida adulta, por lo tanto, es inherentemente un proceso de aprendizaje (Michnick, Hirsh-Pasek & Singer, 2006). Por ende, es una condición de desarrollo, ya que, “en sus diversas manifestaciones, favorece el crecimiento, la afirmación de uno mismo, la confianza en los demás, la curiosidad, el deseo incesante de explorar, la creatividad” (Borghi, 2010, p. 144).

El juego promueve el comportamiento cooperativo y el sentido social, así como la importancia de la autoregulación y el desarrollo de habilidades que permiten a los niños manejar su propio comportamiento y sus emociones. (Michnick, Hirsh-Pasek & Singer, 2006, p. 24).

El juego es un cometido que influye en procesos de autoorganización y desarrollo que contribuyen en la cognición. Supone la coordinación sensorio-motriz, base de la inteligencia y la cognición. La cognición depende de las experiencias originadas en la posesión de un cuerpo con determinadas aptitudes sensorio-motrices es decir; “no es posible hablar del cuerpo como un objeto o en su defecto decir que se tiene un cuerpo, sino que se es un cuerpo” (Toro & Sabogal, 2017, p. 38). Por tanto, los cimientos de la conducta y naturaleza humana se basan en la corporeidad y la posibilidad de movimiento. En ese contexto, el juego implica sumergirse en el mundo y situarse plenamente en la acción, ya que provee las posibilidades de participación en el mundo desde lo experiencial, lo que lo convierte en algo más que en una metodología o técnica pedagógica. Se extiende como un espacio de construcción centrada en el sujeto, por lo que no se reduce a una mera herramienta educativa, sino que en un hacer determinado y concreto desde donde el niño vive. La ludicidad no es algo que haya que intencionar, sino algo que hay que permitir y legitimar, puesto que de esa manera estaremos legitimando, también, la forma en la que los niños se acercan al conocer, tanto de ellos mismos como del entorno en el que viven. (Moreno, 2017, p. 22).

De lo anterior, podemos concluir la relación que se establece entre juego y lenguaje, ya que la experiencia lúdica supone un intercambio con otros que exige el uso de recursos lingüísticos que sostengan la interacción. Dickinson and Tabors (2001) señalan que existen vínculos entre práctica lúdica y adquisición del lenguaje, ya que el vocabulario se incrementa conforme se establecen diálogos e intercambios comunicativos. Otro de los aspectos que se ve beneficiado es la alfabetización temprana, ya que muchas de las experiencias que enriquecen dichos conocimientos emergentes acerca de la lectura y escritura, se dan en contexto de juego. Una de las aproximaciones que constituye un predictor importante en la adquisición de la alfabetización es la comprensión del sentido de lo impreso, es decir, el conocimiento de cómo funcionan los textos y cuál es su propósito. En este con-

texto, la exploración de material impreso de diversa naturaleza provee a los niños y niñas de prácticas escritas útiles para desarrollar la “*print awareness*” o “conciencia de lo impreso”.

En definitiva, y según los autores nombrados anteriormente, el juego es una actividad que motiva a los niños y niñas, y por lo tanto, pueden ser una buena opción para introducir en el aula dinámicas enfocadas a un proceso de enseñanza-aprendizaje lúdico en el cual se aprenda jugando y se ofrezca un enfoque diferente y novedoso sobre el concepto de escuela y de aprender.

En el campo de la lengua inglesa, según el artículo 17 de la Ley Orgánica (LOE), uno de los objetivos de la educación primaria será “adquirir en, al menos, una lengua extranjera la competencia comunicativa básica que les permita expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas.” (pag. 23 del BOE del 3 de mayo de 2006).

¿Qué es la gamificación?

Gamificación procede del término anglosajón “gamification”, es decir, relacionado con el juego *game*. Es un concepto relativamente moderno que comenzó a utilizarse en el mundo empresarial pero que, más adelante, se ha extendido a muchos más ámbitos como el de la educación. La idea de la gamificación es la de usar el juego en contextos ni lúdicos.

Kapp (2012), en su obra “The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education”, explica que la gamificación es “la utilización de mecanismos, la estética y el uso del pensamiento, para atraer a las personas, motivar, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas”.

La gamificación trata de aplicar la mecánica del juego en contextos no lúdicos como, en este caso, el educativo. Lo que se busca es el componente “adictivo” de los juegos para atraer al usuario y conseguir que realice ciertas acciones de manera satisfactoria (González, 2014). Por tanto, es muy importante conseguir que el usuario se divierta y disfrute, ese es el objetivo principal para poder cumplir todos los demás.

Garaigordobil (2004), dice que los efectos de hacer juegos cooperativos en el aula son muy positivos para los alumnos, ya que fomentan la cohesión grupal, ayuda a reducir los conflictos, aumenta las habilidades sociales, la capacidad de resolver problemas y el desarrollo moral. Los juegos competitivos, en cambio, pueden provocar efectos negativos como ansiedad, conflictos y las actitudes

antisociales. Por eso, hay que dirigir la gamificación hacia la cooperación y la superación personal de los alumnos.

Kapp (2012), Zichermann y Cunningham (2011) definen y comparten una serie de elementos de la gamificación. En primer lugar se habla de la base del juego, cuyo fin es motivar a través del mismo a todos aquellos que participen en él. Los jugadores tienen que superar un reto definido por un conjunto de normas, interacciones y feedback, buscando obtener una reacción emocional. Dicho juego tiene una mecánica, consistente en la inclusión de niveles, sistemas de puntos y límites de tiempo que tienen que ser utilizados en su conjunto con la finalidad de conseguir la superación personal y así obtener una reacción emocional positiva. A su vez es importante también que el juego tenga una estética atractiva para conseguir mantener el interés del jugador. Una vez establecido los elementos anteriores, se puede definir la idea del juego, es decir lo que se quiere conseguir con el mismo. Dicha finalidad es que los jugadores, usando las reglas y analizando la información recibida, imiten la vida real en la virtual, adquiriendo habilidades que antes no poseían. Para que esto se produzca es necesaria una fuerte conexión juego-jugador. Esta conexión se refuerza evitando estados de frustración y desinterés por parte del jugador hacia el juego. Esto se consigue con instrucciones fáciles y comprensibles, poniendo a disposición del jugador los materiales necesarios para poder realizar el mismo, etc. En definitiva se busca que el juego sea comprensible y accesible al jugador, de tal manera que la relación jugador-juego sea positiva. Con todo ello se persigue incrementar la motivación del jugador, evitando desafíos aburridos e insuficientes y despertando el interés del mismo, consiguiendo un estado anímico favorable al aprendizaje, ya que la finalidad que se busca con la técnica de la gamificación es promover dicho aprendizaje. Por último el objetivo final del juego consiste en la resolución de problemas, como puede ser terminar con la conquista de un territorio, haber conseguido salvar a la princesa, haber recolectado todas las monedas, etc.

¿Por qué se debería aplicar la gamificación en la enseñanza del inglés?

Como se menciona anteriormente, la motivación es una necesidad esencial en el aprendizaje de una lengua extranjera. Por eso, la gamificación aparece como medio para conseguir cubrir esa necesidad.

Prensky (2001), habla de la importancia de los juegos como medio para lograr un aprendizaje significativo ya que permiten al alumno llevar a cabo actividades ligadas a la vida real, fomentando el desarrollo de habilidades para tomar decisiones y resolver problemas. Lo que esto quiere decir es

que, por medio del juego, el niño estará viviendo una “realidad” en la que deberá poner en marcha algunas importantes habilidades que permitirán su aprendizaje.

Como norma general, los niños no se sienten extremadamente motivados ante la posibilidad de aprender un idioma extranjero, posiblemente porque no comprenden el por qué de la necesidad de esto. A menudo, muchos niños ven el inglés como una asignatura que les obligan a cursar sin tener ellos demasiado interés, lo cual, añadido a la dificultad que a veces entraña su comprensión, puede ser una causa de desmotivación y abandono en dicho aprendizaje. Por eso es necesario que los maestros desarrollen estilos de enseñanza-aprendizaje motivadores que despierten el interés del alumnado por la lengua extranjera.

La gamificación busca utilizar elementos del juego para atraer al alumno, aumentar su motivación y su interés, por tanto puede aplicarse a cualquier asignatura para llamar la atención de los niños y que participen de una manera activa. Casado (2016), defiende que la gamificación es muy útil en el aprendizaje de una lengua extranjera ya que el uso de puntos y recompensas generan un sentimiento de pertenencia al juego. Además, una de las bases de cualquier juego es interactuar, tanto con los demás jugadores como con los propios elementos del juego. Por tanto, se podría conseguir que eso suceda dentro del ámbito de la lengua inglesa, logrando que los niños jueguen en inglés como si estuvieran utilizando su lengua materna.

Por otro lado, Valero (2015) asegura que el aprendizaje de una segunda lengua es un proceso complejo, y por ello, hay una serie de factores que influyen en su adquisición. Estas dificultades pueden agruparse en tres ámbitos principales:

- Ambientales: entre los factores ambientales que favorecen la adquisición de una lengua extranjera encontramos el uso de los materiales adecuados, que el grupo de alumnos y alumnas sea reducido y el grado de semejanza existente entre la L1 y la L2.
- Relacionadas con el docente: existe una diferencia importante entre un docente nativo y un docente no nativo. Si el docente es nativo, el alumnado jugará con la ventaja de que este podrá realizar una buena labor gracias a su conocimiento implícito y completo de la lengua. Por otro lado, un docente no nativo sería capaz de empatizar con el alumnado ya que conoce las dificultades y el esfuerzo que supone el aprendizaje de una segunda lengua.

- Individuales: algunos de los factores individuales que influyen a la hora de adquirir una segunda lengua están relacionados con la edad, el nivel de lenguaje en la lengua materna del alumnado y las dificultades en el aprendizaje.

Es evidente que no todo el alumnado presenta las mismas circunstancias ni los mismos contextos, es por esto por lo que a la hora de plantear una metodología funcional, estos aspectos han de ser tenidos en cuenta. No obstante, aunque el docente debe considerar las necesidades y las características sociales del alumnado a la hora de escoger la metodología, como norma general es muy apropiado emplear el uso de una metodología fundamentada en el juego como estrategia de aprendizaje. Por esta razón, a continuación se mostrarán los principios pedagógicos del enfoque lúdico como el más apto para enseñar el idioma, de forma que el contacto con este sea motivado y natural, y despierte en el estudiante la curiosidad para la adquisición de nuevos saberes en la L2.

Enfoque lúdico hace referencia a todas aquellas actividades didácticas y amenas desarrolladas en un ambiente recreativo cuyo impacto pedagógico promueve el aprendizaje a través del juego. Por esto, una propuesta lúdica debe incorporar juegos didácticos, títeres, cuentos para dramatizar, canciones con coreografías sencillas, colorear, pegar y hacer todo tipo de manualidades. Otro tipo de propuestas que podrían agruparse por ejemplo en “rincones” como el rincón del dibujo o el de la música, que guiarán al niño o niña a explorar, investigar y conocer el entorno que le rodea mediante el uso de una lengua extranjera. Según Uberman (1998), las actividades lúdicas “motivan, entretienen y enseñan al niño a descubrir y valorar la belleza del lenguaje como medio de comunicación”. Coincidiendo con Uberman, De Borja (1998), manifiesta: “el juego no es sólo una mera actividad espontánea, sino que se pone a disposición del niño para que se cumplan unos objetivos y desarrollen todas sus potencialidades ya que el mismo permite la socialización de los niños en el entorno escolar, favorece el aprendizaje significativo, estimula la imaginación, potencia el pensamiento lógico, promueve el aprendizaje emocional y propicia situaciones de aprendizaje con sentido crítico”

De las palabras de Uberman y De Borja entendemos que la escuela debería incorporar esta práctica que favorece el desarrollo de los niños, no solo en una L2, sino en las demás áreas. En consecuencia, podemos saber que el juego representa una alternativa pedagógica para enseñar y aprender inglés ya que constituye un elemento esencial para promover la interacción y la comunicación del niño o niña. En Educación Primaria, uno de los objetivos principales es comprender cómo ocurre el habla e intentar reproducirla y producirla, por ello, a través del juego como actividad espontánea y

libre, el niño o niña exterioriza sus inquietudes y aprendizajes sin barreras. El estudiante se siente desinhibido utiliza el lenguaje de forma significativa usando su potencial creativo para cantar, jugar, dramatizar, e improvisar en inglés.

Aprendizaje de los niños frente al de los adultos.

En relación con los factores individuales que, según Valero (2025), dificultan el aprendizaje del inglés, podemos afirmar que, siempre se ha oído que los niños y niñas, por norma general, tienen una mayor facilidad para adquirir distintos conocimientos que los adultos. En numerosas ocasiones se ha especulado sobre la forma en la que los niños, sobretodo de temprana edad, adquieren el conocimiento, ya que la teoría más destacada es que los niños y niñas son con esponjas, y su cerebro es capaz de absorber información sin mucho esfuerzo. Debido a esto, existen una innumerable cantidad de estudios que analizan esta teoría a base de experimentaciones que lo justifican. En el caso de los idiomas la situación es la misma.

En los años setenta surge la “teoría biológica”, la cual sostiene que las funciones lingüísticas que están en el hemisferio izquierdo del cerebro se van atrofiando con el tiempo, y es por esto por lo que los niños y niñas aprenden un idioma con mayor facilidad, incluso aquellos que presentan algún tipo de retraso mental pueden alcanzar el mismo nivel que los demás, aunque a un ritmo inferior. Como consecuencia, podemos hacer una revisión de las técnicas de exploración cerebral realizadas por Weber-Fox y Neville (1999) entre niños y adultos para comprobar la activación cerebral y la localización del procesamiento del lenguaje. El resultado del estudio mostraba que los niños y niñas presentaban el mismo centro de activación para L1 y L2, mientras que los adultos mostraban uno para cada lengua, lo que provoca un retraso en el aprendizaje de la lengua extranjera al no encontrarse en el mismo centro y no aprenderse al mismo ritmo que la lengua materna.

Ruiz (2009) afirma que, aunque los adultos aprenden con mayor rapidez la gramática de una segunda lengua, los niños y niñas pueden alcanzar los niveles de un nativo con mayor facilidad. Además, por otro lado, asegura que el elemento neurofisiológico no es el más importante, ya que también intervienen factores asociados tanto a la edad como a la capacidad de socialización, combinada con elementos no relacionados con la edad como la motivación, la actitud, la aptitud o la personalidad. Lo mismo ocurre dentro del grupo de los niños y niñas. Los mayores (8-12) progresan al principio

más rápidamente que los menores (3-8), sin embargo los niños y niñas pequeños a largo plazo llegan a alcanzar un nivel superior.

Ejemplos de recursos y tipos de juegos para gamificar en el aula.

1) Beneficios y desventajas del uso del juego.

En numerosas ocasiones hemos comentado que existen muchísimas ventajas en relación a utilizar dinámicas lúdicas a la hora de enseñar una segunda lengua en Primaria, como el aumento del interés, la curiosidad y la motivación. También es importante saber que el uso de los juegos tiene muchos beneficios para el aula. Estos beneficios se han dividido, por parte de los investigadores Martha Lengeling y Casey Malarcher (1997), en cuatro áreas generales:

- a) Beneficios afectivos: los juegos disminuyen el filtro afectivo, fomentan un uso creativo y espontáneo de la lengua, promocionan la competencia comunicativa, motivan y son divertidos.
- b) Beneficios cognitivos: los juegos se usan para reforzar, son útiles para revisar y ampliar y se centran en la gramática de una forma comunicativa.
- c) Beneficios dinámicos: los juegos se centran en los alumnos, el profesor actúa como facilitador, construyen cohesión en clase, fomentan la participación de toda la clase y promueven la competencia sana.
- d) Beneficios de adaptabilidad: los juegos son fáciles de ajustar para la edad, nivel e intereses, utilizan las cuatro destrezas y requieren una mínima preparación por parte de los alumnos.

2) Tipos de juegos.

Según Casado (2016), se consideran prácticas de gamificación las experiencias en las que se crean contextos de juego para desarrollar actividades y afianzar una serie de conocimientos en los alumnos. A lo largo de los últimos años, han ido apareciendo abundantes herramientas, sobretodo empleando el uso de las TIC, que ayudan a crear estos contextos de juego y por tanto, a llevar a cabo la gamificación. Algunos ejemplos de herramientas para el aprendizaje del inglés usando las TIC son:

- Duolingo: Es un sitio web destinado al aprendizaje de un idioma y a la traducción de textos. El usuario recibe recompensas mientras va teniendo un seguimiento continuo de sus avances en el idioma que esté aprendiendo.
- Kahoot: Es una plataforma educativa basada en juegos de preguntas y respuestas. El usuario puede crear cuestionarios, discusiones o encuestas de cualquier tipo y sobre cualquier tema. Una vez creado, se puede proyectar a los alumnos, que introducirán una clave de acceso en su dispositivo móvil para acceder al cuestionario. Una vez estén conectados todos los alumnos, van apareciendo las preguntas y los alumnos van respondiendo en su propio dispositivo, pudiendo ver los resultados y las puntuaciones en la pantalla común.
- Plickers: Es una aplicación con un funcionamiento similar a Kahoot, pero con la ventaja de que no es necesario que cada alumno cuente con su propio dispositivo móvil. El usuario puede crear diferentes clases dentro de la aplicación e introducir el nombre de los alumnos, a los que se les asignará una tarjeta (diferente a cada uno). Las tarjetas tienen un dibujo similar a los de un código QR (con forma cuadrada) y cuatro letras en pequeño (A, B, C y D), una a cada lado del cuadrado. Cuando el maestro quiere realizar un cuestionario con una clase, necesita dos dispositivos: Un ordenador cuya imagen será proyectada para que los alumnos vean las preguntas y un dispositivo móvil desde el cual el maestro irá “lanzando” las preguntas para que los alumnos contesten y desde el cuál recogerá las respuestas de los alumnos con la cámara.
- ClassDojo: Es una plataforma que permite crear un aula con todos sus alumnos. Cada alumno está representado por un monstruo y a su lado pondrá los puntos que tiene. De este modo los alumnos reciben una retroalimentación constante tanto a nivel individual como grupal, ya que también se pueden crear grupos dentro de la clase. Este sistema de puntos, además de servir de ayuda a la hora de evaluar el trabajo diario de los alumnos, permite crear también un sistema de recompensas por el que los alumnos reciban premios de todo tipo dependiendo de los puntos que tengan, lo cual les motiva mucho y les anima a esforzarse para conseguir lo máximo. Si el profesor lo desea, puede conectar a los padres al aula para que puedan seguir la progresión de sus hijos y para tener una comunicación directa.

A pesar de que se excede del marco temporal en el cual estamos trabajando, es importante destacar algunos autores que datan entre los años 1995 y 1999 y han realizado estudios sobre el uso de los juegos, relevantes para esta investigación. Según McLaren y Madrid (1996), es posible hacer una

distinción con respecto al diferente grado de atención y control sobre el lenguaje implicado en los diferentes juegos. Por una parte, hay juegos cuyo propósito es darle a los estudiantes práctica en los aspectos formales del lenguaje (gramática, vocabulario, pronunciación...). Por otra parte, hay también juegos que no sólo ponen en práctica el aspecto formal del conocimiento de una lengua, sino que también estimulan otros aspectos de la competencia comunicativa. Esta doble posibilidad nos dirige a una clasificación de juegos usados para el aprendizaje de una lengua en dos tipos diferentes: juegos de lenguaje y juegos interactivos. En los juegos de lenguaje, el propio lenguaje es el tema de la actividad; son actividades de exactitud y precisión. Por otro lado, los juegos interactivos, son juegos de fluidez en los cuales se les da a los estudiantes la oportunidad de utilizar los elementos previamente aprendidos del lenguaje de una forma más libre y útil; en otras palabras, lo que realmente hace interesante los juegos interactivos desde un punto de vista de aprendizaje comunicativo de una lengua, es su capacidad de crear contextos en los cuales el uso de la lengua “sale” de una forma natural mientras se juega. A continuación se mostrarán algunos ejemplos de ambos tipos de juegos:

Juegos de lenguaje → bingo, juegos de adivinar, anagramas, cadena de palabras, listados de vocabulario para recordar, etc.

Juegos interactivos → pon el sombrero, señala las diferencias, dictado de dibujo, pasa el mensaje, etc.

Por otro lado, según Toth (1995, p. 48) “El énfasis en los juegos radica en el éxito de la comunicación y no en la corrección del lenguaje”. Esta misma educadora distingue entre dos tipos de juegos:

- 1) Los juegos competitivos: son aquellos en los que los jugadores o equipos compiten por ser los primeros en alcanzar la meta.
- 2) Los juegos cooperativos: son aquellos en los que los jugadores o equipos trabajan juntos hacia un objetivo común.

Aunque la práctica de juegos competitivos resulta muy productiva dado el índice de interés que se crea, no es conveniente un uso muy reiterado de ellos porque puede alterar en exceso la atmósfera

de la clase. Incluso su repetición puede llegar a producir desinterés. Por el contrario, mediante los juegos cooperativos se logra fomentar un ambiente relajado, desinhibido y de mutuo entendimiento.

Hay muchos tipos diferentes de juegos que se pueden agrupar en función el tipo de enfoque del aprendizaje que persigan así como los tipos de recursos, la gestión y la organización del aula que necesite. Podemos dividir los juegos en dos tipos principales: juegos centrados en la precisión (control del lenguaje) y juegos centrados en la fluidez (centrados en la comunicación), siguiendo la clasificación ofrecida por los profesores Gordon Lewis y Gunther Bedson en 1999.

Los juegos centrados en la precisión son los también llamados juegos de control del lenguaje. Este tipo de juegos tiene como objetivo practicar nuevos elementos del lenguaje y desarrollar la precisión gramatical y de vocabulario, a menudo por medio de la utilización de lenguaje que se memoriza con la constante repetición.

Los juegos centrados en la fluidez son los también llamados juegos de control de la comunicación. Este tipo de juegos cambia del control del lenguaje al control de la comunicación. Tienden a centrarse en el desarrollo de la fluidez y la colaboración con los demás. Estos juegos se realizan, normalmente, en parejas o en grupos pequeños de cuatro o cinco alumnos cada uno.

3) Objetivos.

Por otro lado, debemos tener en cuenta como docentes algunos aspectos importantes a la hora de desarrollar actividades lúdicas en el aula. Rodney E. Tyson (1998) ha publicado una serie de consejos sobre lo que un juego con lenguaje apropiado debe o no debe ser:

Un juego con lenguaje exitoso debe:

- Ser divertido.
- Involucrar la competencia amistosa.
- Mantener a todos los estudiantes involucrados e interesados.

- Exigir a los estudiantes que utilicen un lenguaje que sea exigente, pero no demasiado difícil.
- Dar a los estudiantes la oportunidad de aprender, practicar o revisar el material específico del lenguaje.
- Animar a los estudiantes a centrarse en el uso de la lengua en lugar de la propia.

Un lenguaje con lenguaje exitoso no debe:

- Ser utilizado sólo para rellenar el tiempo: cada actividad debe tener un propósito concreto de aprendizaje.
- Continuar por mucho tiempo: terminar el juego mientras siga siendo divertido.
- Ser degradante o desalentador para los “perdedores”.
- Ser demasiado fácil o demasiado difícil para la edad del estudiante y su nivel de competencia.
- Permitir que sólo unos pocos estudiantes participen durante mucho tiempo, mientras que el resto sólo mire.
- No estar graduado en alguna manera.

De forma excepcional, añadiremos al prestigioso catedrático en psicología cognitiva Jerome Bruner (1988), el cual engloba todas las características anteriores sobre el juego de la siguiente forma:

- El juego posibilita el desarrollo de una pedagogía centrada en el alumno.
- El juego facilita e incentiva las actividades de construcción de conocimientos.
- El juego respeta la diversidad en el aprendizaje, cada alumno avanza a su propio ritmo.

- El juego asegura el aprendizaje de la autonomía.
- El juego posibilita la práctica natural del trabajo en grupo y el establecimiento de lazos lógicos entre el aula y la vida real.
- El juego transforma en placenteras las actividades repetitivas que cualquier aprendizaje necesariamente comporta presentando la información en el aula de tal manera que los alumnos puedan entender más fácilmente la estructura fundamental de la misma.

La creación de “contextos sociales” dentro de la clase es una idea clave a la hora de fomentar la adquisición de los objetivos del lenguaje, puesto que es un elemento importante en cualquier metodología comunicativa. Si ponemos a un estudiante en una situación en la que necesita utilizar el idioma, esto haría que él o ella se esfuercen por hacerlo lo mejor posible, por lo que obtendríamos un mayor desarrollo de este nuevo idioma. Del mismo modo, utilizar juegos en la clase, teniendo en cuenta que los niños están siempre impacientes por jugar, es una buena manera de crear una gran necesidad de utilizar el nuevo idioma.

4) Características.

El educador estadounidense Stevanne Auerbach (2006), estudió las características de cada grupo de edad en relación con los juegos utilizados en clase.

A la edad de cinco años, los niños comienzan las colecciones o pasatiempos. Los juguetes no son tan relevantes en este periodo puesto que los niños y niñas están más interesados en jugar con sus amigos. Además, a escuela les abre un nuevo mundo para los niños de educación primaria en el que comienzan a hacer uso de la lectura y de la escritura. A partir de ahora, pueden empezar a hacer muchas cosas por sí mismos. En este momento, pueden hacer proyectos más complicados, creativos y artesanales, y representar las historias por sí mismos.

A partir de los seis años, a los niños les gusta la competición, jugar en equipo y la cooperación. Los niños disfrutan de juegos como lanzar, saltar, correr, y algunos otros deportes. También disfrutan de la pintura, del dibujo, de colorear, de recortar las cosas, y de hacer rompecabezas. Se podría decir que es la etapa de los juegos activos. Esta es la era de los juegos activos. También hay un creciente

interés en los juegos de mesa que requieren dos o más jugadores, como aquellos en los que se usan habilidades numéricas simples y una mayor coordinación, como el dominó, las canicas, o las manualidades.

A la edad de siete años, los niños disfrutaban creando cosas como el arte, hacer modelos y manualidades, el teatro y las marionetas. También hay un nuevo interés por la fantasía y la realidad, la magia y los trucos, así como por otras épocas y lugares.

A los ocho años, hay muchos cambios sutiles en los niños como disfrutar de las nuevas tareas, sobre todo las orales y las que requieren de un trabajo en grupo. Les gustan las habilidades de escritura y lectura. Por ejemplo, los niños suelen tener más ideas para una historia que posteriormente pueden plasmar por escrito. Cuando leen, entienden las nuevas palabras a partir del contexto.

A la edad de nueve años, los alumnos disfrutaban interactuando con sus compañeros de clase mediante la organización de equipos. Aunque siguen disfrutando de los rompecabezas, las manualidades, el arte y la escultura, los objetivos ahora son la ortografía y la adivinanza mediante el uso de claves lingüísticas.

Por último, entre las edades de diez a doce años, los alumnos experimentan muchos cambios físicos y mentales que les hacen parecer diferentes de las primeras etapas. Hay una necesidad de ser aceptado por el grupo. Las cosas que se pueden hacer con este grupo de edad son los programas de idiomas en el ordenador, los juegos de cartas y de mesa, y los juegos de palabras y acertijos.

Asimismo, a la hora de seleccionar los juegos adecuados a cada clase y a cada situación didáctica, hay que tener en cuenta una serie de consideraciones a propuesta del catedrático Alejandro Castañeda en 2011:

- 1) Los juegos tienen que proporcionar una oportunidad de comunicación real, aunque dentro de unos límites definidos artificialmente.
- 2) Los juegos deben estimular la adquisición de la lengua extranjera aumentando el grado de motivación en el alumno.

3) Los juegos deben favorecer un clima positivo, relajado, distendido, incitando a la participación de todos los alumnos.

4) La propia estructura del juego debe permitir a los alumnos explotar su conocimiento de la lengua extranjera con flexibilidad.

5) Los juegos deben poder ser empleados como un tanteo previo sobre algún aspecto que se quiera introducir, como una comprobación de lo ya aprendido, como una revisión, o como un diagnóstico de necesidades.

REVISIÓN SISTEMÁTICA

Como hemos visto con anterioridad, los juegos proporcionan datos importantes sobre las características de desarrollo de los niños y desempeña un papel fundamental en la adquisición de nuevas habilidades. A continuación, se procederá al análisis de una serie de estudios con el fin de dar respuesta a la pregunta planteada sobre si realmente los juegos para el aprendizaje del inglés en educación primaria, son eficaces. Tras una exhaustiva búsqueda se han obtenido una amplia gama de resultados que duran alrededor del tema a investigar. Algunos de esos estudios han sido muy útiles para realizar un análisis de datos ya que, aunque no responden con precisión a esta pregunta, siguen la misma línea y se relacionan en varios aspectos. Por otro lado, existen una serie de artículos que a pesar de tener puntos en común, han quedado excluidos del análisis. Uno de estos artículos excluidos trata sobre el uso del juego en el aprendizaje de la lengua inglesa en alumnado de la ESO. Aunque el tema es relevante, el nivel no se corresponde con el que busca esta investigación. Otro artículo que podría ejemplificar el grupo de artículos no aptos, sería uno en el cual se lleva a cabo un estudio sobre la gasificación en educación primaria para el aprendizaje a través del uso de las TIC. Este estudio no ha sido sometido a un análisis porque, aunque trata el tema de la gasificación en primaria, alude continuamente al empleo de las nuevas tecnologías, uso de videojuegos, etc., que, aunque son recursos lúdicos totalmente aplicables a la enseñanza actual, no se corresponde con lo que se demanda para este trabajo.

1º ARTÍCULO. “Young Learners’ Attitudes and Motivation to Learn English.”

En cuanto a los artículos que si podrían ser de utilidad, en primer lugar, se expondrá un análisis realizado en Turkía en relación con la actitud y la motivación de los jóvenes a la hora de aprender inglés. No fue hasta 1997 cuando Turkía introdujo en inglés como asignatura en sus escuelas públicas. Los factores principales que motivaron este cambio fueron ambiciones políticas y económicas, así como el interés de Turkía en estrechar su relación con los países europeos a través del uso del inglés (MoNE, 1997). De acuerdo con los objetivos del programa, los estudiantes tendrían un buen control de las cuatro habilidades en el idioma inglés y desarrollarían una mayor tolerancia hacia otras culturas. Este programa se ha ido puliendo con el paso de los años, y antes de llegar a la situación actual, se realizaron muchos cambios en el aprendizaje de este idioma. En 2006, MoNe propuso otro programa en el cual se define a los estudiantes de cuarto y quinto curso con “jóvenes aprendices” y asegura que pueden trabajar de forma independiente y en grupos, pero necesitan encontrar la segu-

ridad en el estudio de un segundo idioma a través de una experiencia personalizada en el aprendizaje. Además, cantar, jugar, las manualidades y la participación física y mental en la producción de algo concreto, se encuentran entre las actividades sugeridas para estos alumnos. Sin embargo, debido al fracaso de este programa en algunos aspectos como la insuficiencia para mejorar la comunicación del alumnado y la preferencia de algunos profesores por el uso del método tradicional, se implantó un nuevo programa en 2013. Con este cambio reciente, la edad de inicio del aprendizaje del idioma inglés se redujo al segundo grado, como en muchos otros países del mundo (MoNE, 2013). En este nuevo programa, las habilidades de hablar y escuchar se desarrollan en segundo y tercer grado, mientras que la lectura y la escritura son más comunes en los grados superiores. Uno de los objetivos del programa es que los alumnos de segundo grado les encante aprender un idioma extranjero y sientan que puede ser algo divertido y fácil. Para crear un ambiente agradable en el aula en las clases de inglés, se eligen actividades divertidas y basadas en el juego (Erarslan, 2016). No se sugiere a los estudiantes usar cuadernos. En su lugar, dibujos animados, cuentos, mapas, carteles, tarjetas, notas y notas se encuentran entre los materiales sugeridos para que los maestros enseñen en segundo grado.

Se han realizado recientemente una serie de estudios sobre este nuevo programa. En primer lugar, Alkan y Arslan (2014) exponen una prueba de evaluación sobre el plan de estudios de inglés de segundo grado desde la perspectiva de los maestros. Los resultados estadísticos indicaron que las prioridades de los maestros eran la comunicación de los estudiantes en el idioma, la eliminación de la enseñanza directa de gramática y el enfoque en actividades de escucha a través de canciones. Aunque los maestros estaban contentos con la diversión que el programa brindaba en las clases de inglés, también consideraban necesario revisar las metas y objetivos del nuevo programa.

En otro estudio reciente realizado con el mismo propósito, İyitoğlu y Alçı (2015) examinaron las opiniones de los maestros de inglés de segundo grado sobre el plan de estudios para este nivel. El análisis de los datos mostró que faltaba el uso de materiales adicionales. Otro problema fue el número de estudiantes en las clases que creó serios problemas con respecto a la implementación del programa.

Las opiniones de los profesores de idiomas sobre la enseñanza del inglés en este sistema también se investigaron en otro estudio (Gürsoy, Korkmaz y Damar, 2013). Los resultados mostraron la preferencia de los maestros por el inicio temprano de la enseñanza de idiomas. De acuerdo con los pun-

tos de vista de los maestros, las canciones y los juegos deben emplearse para enseñar inglés a los estudiantes jóvenes con un énfasis especial en las actividades de hablar y escuchar.

Los resultados de otro estudio reciente con el propósito de investigar las opiniones de los profesores de idiomas sobre el currículo y el curso de inglés de segundo grado (Küçüktepe, et al., 2014), indicaron que las técnicas y métodos de enseñanza sugeridos en el programa eran adecuados para el nivel de los estudiantes. Los juegos educativos, el drama, las actividades de escuchar y hablar, y cantar canciones estaban entre las actividades más populares. El tiempo asignado para la implementación del programa también fue adecuado para los maestros. Tarjetas de vocabulario, CD y canciones fueron los materiales más utilizados. Sin embargo, la gestión del aula y la falta de experiencia y conocimiento con respecto a la enseñanza del inglés para estudiantes jóvenes fueron los problemas mencionados por los maestros.

Como hemos visto con anterioridad, la motivación desempeña un papel fundamental para los estudiantes a la hora de aprender un nuevo idioma. Sin embargo, a pesar de la importancia de estas construcciones en el aprendizaje de idiomas, no se ha intentado investigar la actitud y la motivación de los jóvenes estudiantes a esta edad en el contexto turco. Solo Maviş y Bedir (2014) investigaron las opiniones de maestros y estudiantes de segundo curso sobre el programa de inglés aplicado en el año académico 2012-2013. Los datos recopilados de los diarios de los estudiantes mostraron que el amor de los estudiantes por su maestro de inglés, el aprendizaje de cosas nuevas, la posibilidad de comunicarse con personas extranjeras y el ambiente entretenido de las clases de inglés fueron las razones por las que les gustaron las clases de inglés. Los estudiantes en su mayoría desarrollaron actitudes positivas hacia las clases de inglés y también querían continuar aprendiendo inglés. Los colores, los números y las disculpas fueron las materias favoritas de los estudiantes. Para llenar este vacío en este campo, especialmente en el contexto de Turquía, este estudio intentó descubrir las perspectivas, actitudes y motivación de los jóvenes estudiantes para aprender inglés. Por lo tanto, se espera que los resultados arrojen luz sobre las siguientes preguntas de investigación:

- 1) ¿Cuáles son las actitudes de los jóvenes estudiantes turcos hacia el aprendizaje del inglés?
- 2) ¿Cuáles son las percepciones de los jóvenes estudiantes sobre el aprendizaje y la enseñanza del idioma inglés?

3) ¿Cuáles son las percepciones de los jóvenes estudiantes sobre las orientaciones motivacionales para aprender inglés?

Método

El presente estudio se realizó en tres escuelas primarias diferentes en la provincia turca de Çanakkale. El objetivo principal era representar las opiniones de todos los alumnos de segundo grado con respecto a su motivación y actitudes hacia el aprendizaje del inglés. Por lo tanto, los datos se obtuvieron de tres distritos diferentes, desde áreas rurales poco desarrolladas, hasta centros urbanos desarrollados en el oeste de Turquía. Con este objetivo, se recopilaron datos cuantitativos mediante un cuestionario de 192 alumnos de segundo grado. Para los datos cualitativos, se realizaron tres entrevistas personales con un estudiante de cada escuela. Además, tres participantes de cada escuela, con un total de nueve participantes, se unieron a las entrevistas de grupos focales. Los participantes de las entrevistas personales fueron codificados P1, P2, P3; y los participantes de la entrevista del grupo focal fueron codificados F1, F2, F3, F4, F5, F6, F7, F8 y F9 por anonimato. El número de estudiantes de ambos sexos fue igual en las entrevistas. Todos los participantes tenían siete años y comenzaron a aprender inglés por primera vez en el segundo grado. En este estudio, la proximidad geográfica de las escuelas al investigador y la fácil accesibilidad de los estudiantes fueron los dos factores que jugaron un papel en la determinación del procedimiento de selección de los participantes.

Para reunir datos cuantitativos, el investigador desarrolló un cuestionario con un total de 19 preguntas. El cuestionario constaba de tres secciones. La primera sección tenía como objetivo descubrir la materia escolar favorita de los jóvenes estudiantes, sus ideas sobre cómo esperaban aprender inglés antes de comenzar a aprenderlo, las actividades en sus clases de inglés y sus ideas sobre dónde podían ver a un hablante de inglés. Esta sección reveló las opiniones generales de los participantes con respecto al inglés.

La segunda sección del cuestionario incluyó cinco preguntas relacionadas con la motivación con formato de opción múltiple. El objetivo principal era medir los gustos, disgustos de los alumnos y sus razones para aprender. Inglés.

En la tercera sección, las diez preguntas restantes relacionadas con la actitud utilizaron un estilo Likert de cuatro puntos. Los ítems en esta sección tenían como objetivo medir las opiniones de los jóvenes estudiantes con respecto a su clase de inglés, su libro de inglés, su maestro de inglés, las

opiniones de sus padres sobre los niños que están aprendiendo inglés y aprendiendo inglés en general. Esta gama tipo Likert fue diseñada específicamente para este grupo de edad, incluyendo "sí", "un poco", "no" y "no sé". El formato del documento se hizo adecuado para el grupo de edad y también con el apoyo de varios emoticonos diferentes e imágenes coloridas. Para atraer la atención de los jóvenes estudiantes, en lugar de solo marcar, se les pidió que pintaran las cajas o emoticonos adecuados para ellos. Los maestros de clase de los estudiantes y sus maestros de inglés también fueron consultados durante el proceso de desarrollo del cuestionario. Las consistencias internas de las escalas fueron $\alpha = .85$ y $\alpha = .87$ para las escalas de actitud y motivación respectivamente.

Las preguntas utilizadas en las entrevistas personales fueron similares a las del cuestionario. Sin embargo, en comparación con los datos del cuestionario, fue posible elaborar las respuestas para obtener una comprensión más profunda de los jóvenes participantes. Se empleó el estilo de entrevista semiestructurada porque la comunicación con los niños a esta edad puede desviarse fácilmente del objetivo. Por lo tanto, se utilizó un conjunto de preguntas preparadas como guía. También se utilizaron indicaciones adicionales durante las entrevistas.

Las preguntas utilizadas en entrevistas personales semiestructuradas también se utilizaron durante las entrevistas de grupos focales. La esencia del uso de entrevistas de grupos focales en este estudio fue permitir que los alumnos tuvieran la oportunidad de escuchar las palabras de los demás e inspirarse unos a otros. Además, al los participantes poder escucharse unos a otros, surgirían nuevas ideas que otros podrían haber pasado por alto. Se observó durante las entrevistas personales que los niños pueden permanecer en silencio cuando responden solos. Sin embargo, en las entrevistas de grupos focales, el investigador no solo controla el flujo de interacción, sino que también recoge las ideas de los participantes que surgen como resultado de la discusión entre ellos. Por lo tanto, las entrevistas de grupos focales los ayudaron a expresar sus ideas de una manera más amplia, en un ambiente cómodo y para inspirarse el uno del otro.

Para el análisis de datos cualitativos, se siguieron tres flujos de actividades: reducción de datos, visualización de datos y dibujo / verificación de conclusiones. Primero, se transcribieron tanto las entrevistas personales como los datos de entrevistas de grupos focales y se eliminaron las partes irrelevantes. En segundo lugar, se colocaron en tablas separadas para su clasificación y, finalmente, los resultados se obtuvieron mediante el empleo de una técnica de análisis interpretativo-descriptivo. La fiabilidad del instrumento cuantitativo se estimó con el alfa de Cronbach. Además, la validez y

la fiabilidad de este estudio también se establecieron mediante la triangulación de estadísticas cuantitativas con los resultados de entrevistas personales y de grupos focales.

Resultados

El objetivo del presente estudio fue investigar la motivación y las actitudes de los jóvenes estudiantes para aprender inglés. En general, a casi todos les gustaba aprender inglés. Sin embargo, aunque les gustaba el inglés, les resultaba difícil aprender. Con el fin de facilitarles a los alumnos, los padres de los alumnos más jóvenes los apoyaron para que tengan actitudes positivas al expresar su satisfacción de que lo aprendan, y también al expresar la importancia de aprender un idioma extranjero para sus hijos. Ya se sabe que los jóvenes estudiantes adoptan principalmente las actitudes de sus maestros, padres o amigos, por lo que se afirmó que la motivación de los jóvenes estudiantes para aprender un idioma extranjero depende en parte de la influencia de los padres. Aunque más de la mitad de los padres de los participantes no hablaban inglés, era obvio que su perspectiva positiva sobre el aprendizaje de inglés de sus hijos creó actitudes positivas y una alta motivación intrínseca para aprender inglés en el contexto de este estudio.

La investigación de las actitudes de los jóvenes estudiantes hacia el aprendizaje del inglés, mostró que mostraban mayormente actitudes positivas hacia el aprendizaje de esta lengua. Además de exhibir actitudes positivas, los participantes también estaban motivados intrínsecamente para aprender inglés porque a más del 85% de ellos les pareció divertido y querían continuar con su formación. Es importante destacar que a algunos alumnos les pareció interesante aprender inglés solo porque hablaban un idioma diferente al de otras clases. Además, los alumnos y alumnas sugirieron reducir el número de actividades de escritura en sus programas y reemplazarlos por más juegos y canciones. A su vez, lo que los estudiantes esperaban en cuanto a cómo iba a aprender inglés, no se correspondió con cómo realmente lo aprendieron. En su mayoría esperaban aprender una segunda lengua solo escuchando a sus maestros, escribiendo y leyendo, y haciendo la tarea como solían hacer en sus otras clases. Sin embargo, lo que descubrieron durante sus clases de inglés fue bastante diferente, como actividades de cortar y pegar, cantar y bailar, pintar y repetir palabras. Los entrevistados en este estudio declararon que les gustaba más cantar canciones y jugar a la hora de aprender inglés.

También, un dato evidente es que las percepciones de los estudiantes sobre el inglés como idioma y los hablantes de inglés cambiaban según el lugar donde vivían, su familia y sus maestros. Las per-

sonas de habla inglesa para los jóvenes estudiantes en el contexto de este estudio, fueron los turistas que visitaron sus ciudades, las personas de sus familias y sus maestros de inglés. Por lo tanto, este resultado también respalda las afirmaciones de que las actitudes y la motivación de los estudiantes jóvenes se ven afectadas por el maestro, las condiciones favorables de enseñanza, las actitudes positivas hacia el contexto de aprendizaje y el maestro, y el impacto de las condiciones de aprendizaje, respectivamente.

Hay algunas implicaciones pedagógicas de este estudio. Primero, los maestros de inglés para jóvenes deben usar premios más simbólicos en sus clases al dar una estrella o poner una carita sonriente en sus cuadernos como respuesta a los esfuerzos de los estudiantes para aprender inglés, ya que es uno de los factores más importantes que motivan y aumentan las actitudes positivas de los jóvenes para aprender inglés. También se sugiere que los maestros incluyan más juegos, canciones y actividades de pintura en sus clases y que también eliminen las actividades de escritura. Los alumnos de segundo grado difieren mucho entre sí en cuanto a la capacidad de escribir, leer o realizar algunas actividades básicas, como cortar, pintar y pegar en Turquía.

2º ARTÍCULO. “On primary school teacher’s training need in relation to game-based learning.”

El siguiente artículo ha sido incluido como relevante puesto que, a pesar de que no está asociado en su totalidad con el tema a tratar en este trabajo, está ligeramente relacionado y puede ser interesante llevar a cabo un análisis del mismo. Se trata de un estudio basado en los propios maestros y maestras, y en cómo estos incluyen los juegos en sus metodologías de trabajo dentro del aula. Según este estudio, los juegos por sí solos no garantizan experiencias de aprendizaje y la implementación adecuada del proceso depende de las habilidades relevantes de los maestros. Por lo tanto, este estudio tuvo como objetivo identificar las habilidades de los maestros y las posibles necesidades de capacitación en relación con el aprendizaje basado en juegos y desarrollar e implementar programas de capacitación de maestros.

Método

Para este estudio se utilizó un diseño de investigación de tipo encuesta. La muestra consistió en 410 docentes de primaria, 215 eran mujeres y 195 hombres, lo que muestra que el número de maestros y de maestras era bastante similar. Por otro lado, también se tuvo en cuenta los años de servicio de los

docentes. Un 26,8% de los encuestados tenían cinco años o menos de servicio, el 21,9% tenían entre seis y diez años, el 32,4% oscilaba entre los once y los quince años de servicio, el 20,7% acumulaba entre dieciséis y veinte años de experiencia, y el 22,4% llevaba veintiún años o más.

La encuesta estaba compuesta por preguntas abiertas porque tenía como objetivo permitir que los maestros respondieran libremente para obtener datos extensos y detallados. En el proceso de construcción de los ítems de la encuesta, primero se definió el problema y se realizaron reuniones con expertos en la materia. Después de las discusiones, se desarrolló un borrador de encuesta de 10 ítems. Luego se pidió a los expertos su opinión sobre la validez del contenido, el diseño de la página, el orden de las preguntas y las opciones, y las fuentes de las letras. La encuesta se administró a diez maestros para realizar un estudio piloto. La encuesta recibió su forma final después del estudio piloto. Los datos recopilados a través de preguntas abiertas fueron sometidos a análisis de contenido. Los dos expertos realizaron el análisis y codificaron independientemente los resultados de la encuesta. Cada una de las preguntas se consideró un tema. Los subtemas se derivaron de los códigos ideados de acuerdo con estas preguntas. Más tarde, se identificaron los temas sobre los cuales los codificadores estuvieron de acuerdo o en desacuerdo.

Resultados

Para la realización de este estudio se planteó en primer lugar una pregunta: "¿Utiliza actividades educativas como el aprendizaje basado en juegos, la gamificación y los juegos educativos en sus clases?". Tras el planteamiento de dicha pregunta y el análisis de las respuestas, se puede observar que la gran mayoría (98,8%) no usaba actividades basadas en el juego.

A continuación se les ofreció a esa gran mayoría tres posibles respuestas a la pregunta de "¿por qué no usa ninguna técnica de aprendizaje basada en el juego?":

1. Se sienten incompetentes
2. Falta de técnica
3. Desacuerdo ante estos cambios

Tras un análisis de las respuestas obtenidas, el sentimiento de incompetencia fue la razón más común (98.8%) de los maestros para no usar actividades educativas como la gamificación y los juegos educativos.

Luego se les preguntó a los maestros: "¿Usarían este tipo de actividades educativas en sus clases si se eliminaran las razones que declararon?". La gran mayoría de maestros de esta investigación respondieron de manera afirmativa a esta pregunta.

Posteriormente se les hizo la pregunta a los maestros: "¿Han recibido capacitación en aprendizaje basado en juegos, gamificación, juegos educativos, herramientas tecnológicas basadas en juegos, etc.?", a lo que el 96,35% respondió que no recibió ninguna capacitación, y solo quince de los cuatrocientos diez maestros y maestras respondió que sí. A estas quince personas se les preguntó que temas de capacitación recibieron, y los datos relevaron que el 66.7% de los docentes recibió capacitación en gamificación y el 33.3% recibió capacitación en herramientas tecnológicas basadas en juegos.

A continuación, centrándonos únicamente en esos quince docentes restantes, se les hizo la pregunta "¿Comenzaste a usar juegos y actividades de gamificación en tus clases después de la capacitación que recibiste?". La respuesta a esta cuestión fue que más de la mitad de los maestros (66.7%) no comenzaron a usar juegos y actividades de gamificación en sus clases incluso después de recibir capacitación. Existen algunas razones por las cuales no hicieron uso de la gamificación. Una de ellas es porque sintieron incompetencia después del entrenamiento (66.7%). Otra de ellas es que el 60% sintió que el entrenamiento fue corto e inadecuado. Además, el 53,4% pensó que hubo un pequeño número de actividades de muestra. Un 26,6% pensaba que las razones eran la falta de infraestructura técnica adecuada en las aulas, y el 13,3 no estaba de acuerdo con las técnicas.

Posteriormente, a los maestros se les hizo la pregunta "¿Siente la necesidad de capacitación en aprendizaje basado en juegos, gamificación, juegos educativos, herramientas tecnológicas basadas en juegos, etc.?". Casi todos los maestros (99,02%) respondieron de manera afirmativa a esta pregunta.

Seguidamente, se les hizo la pregunta "Si se les diera capacitación a los maestros en aprendizaje basado en juegos, gamificación, juegos educativos, herramientas tecnológicas basadas en juegos, etc., qué procesos crees que deberían seguirse en la capacitación y cómo piensas ¿Se debe dar la capacitación?". Los docentes informaron principalmente que las necesidades de capacitación deberían identificarse durante la preparación de la capacitación docente (93.2%), un programa de capacitación debería desarrollarse de acuerdo con las necesidades definidas (85.4%), la capacitación debería incorporar actividades prácticas (78.8%), y se deben organizar seminarios de capacitación en servicio (76.1%).

Por último, a los maestros se les formuló la pregunta "Si se les diera capacitación a los maestros en aprendizaje basado en juegos, gamificación, juegos educativos, herramientas tecnológicas basadas en juegos, etc., ¿qué materias crees que deberían incluirse en la capacitación?. Los maestros encuestados informaron que sentían la necesidad de capacitación en las peculiaridades de los enfoques de aprendizaje basados en juegos, ejemplos de aplicación, planificación de cursos, implementación de cursos y procesos de evaluación.

Como conclusión general de los datos, se puede decir que una abrumadora mayoría de los maestros encuestados no recibió capacitación en aprendizaje basado en juegos, gamificación, juegos educativos, herramientas tecnológicas basadas en juegos, etc. Un número muy pequeño de maestros recibió capacitación e informó que no estaban utilizando enfoques de aprendizaje basados en juegos en actividades educativas porque no consideraban que sus conocimientos y habilidades fueran adecuados. Dado que los maestros encuestados son maestros de primaria, es un gran inconveniente que no puedan usar enfoques de aprendizaje basados en juegos, que son herramientas importantes para el desarrollo de los niños que enseñan. Los maestros informaron que quieren utilizar enfoques de aprendizaje basados en juegos en actividades educativas; sin embargo, no usan porque se sienten incompetentes. Con base en los resultados de este estudio, se puede decir que los maestros han adoptado enfoques de aprendizaje basados en juegos; sin embargo, no los usan. La falta de conocimiento y habilidades en el uso de enfoques de aprendizaje basados en juegos podría tener un impacto negativo en el uso de estos enfoques por parte de los maestros, incluso si adoptan. Los maestros encuestados sintieron que necesitan capacitación en las peculiaridades de los enfoques de aprendizaje basados en juegos, ejemplos de aplicación, planificación de cursos, implementación de cursos y procesos de evaluación. Por lo tanto, es de importancia clave identificar las habilidades de los maestros y las posibles necesidades de capacitación en relación con el aprendizaje basado en juegos y desarrollar e implementar programas de capacitación de maestros para difundir el uso de enfoques de este aprendizaje.

CONCLUSIÓN

Tras haber hecho una investigación en profundidad como la que conlleva la elaboración del presente trabajo, se ha mostrado que el juego es la base sobre la que realizar las tareas de cualquier naturaleza. Las diferentes actividades que se basan en juegos permiten atender aspectos que son tan importantes para el desarrollo cognitivo del niño como los siguientes: la participación en clase, la creatividad y originalidad, la sociabilidad, y la creación de un patrón de comportamiento en clase.

Bajo mi punto de vista, hasta la actividad lúdica aparentemente más insignificante funciona y tiene sentido con el adecuado planteamiento metodológico. Pero lo que es importante destacar es que detrás de cada juego hay un objetivo didáctico.

El uso del juego en el aula no es la única estrategia, ni se ha demostrado que sea la mejor, pero es un instrumento muy interesante que se vive con intensidad en la clase. En el juego se manifiesta una actitud activa y dinámica inherente al papel del jugador.

A lo largo del tiempo el juego ha sido considerado como un aspecto fundamental en la formación del individuo. Pero es que además, como se ha demostrado en el presente trabajo, el juego es un elemento motivador que fomenta la creatividad y la espontaneidad del alumno en clase.

Los juegos constituyen un medio poderoso para la enseñanza del inglés en todas las edades. Podemos usarlos como actividad de clase con el fin de enriquecer el vocabulario de nuestros alumnos o para mejorar su gramática y los diferentes acentos ingleses. Además, sirve para fomentar el trabajo en equipo, para favorecer la sociabilidad del alumno, y para desarrollar su capacidad creativa y comunicativa. A la hora de presentar a los niños pequeños una lengua extranjera es importante la utilización de materiales que capten su entusiasmo por el aprendizaje, y mantengan su atención, así como desarrollen su curiosidad. Los juegos son ese material didáctico.

El uso de la gamificación proporciona una buena perspectiva de la cultura inglesa. El uso de los nombres en inglés introduce a los niños al inglés y a su entorno. La introducción de esta dimensión cultural nos permite desarrollar el vocabulario relacionado con estos temas o tópicos mientras que, al mismo tiempo, proporciona un enlace con las actividades transversales de otras áreas del currículo.

Debido a la facilidad que supone introducirlo en casi cualquier momento del proceso educativo, el juego puede desempeñar diferentes funciones, desde ser el núcleo de la actividad, la presentación de un nuevo contenido, pasando por ser el complemento a una actividad, hasta ser el elemento de repaso de las estructuras trabajadas en clase. Se trata de una excelente herramienta pedagógica que permite practicar estructuras lingüísticas muy variadas y adquirir conocimientos socio-culturales del país de esa lengua. El juego faculta planificar actividades para que los alumnos sean capaces de utilizar esas estructuras con el propósito de comunicarse en situaciones reales. A lo largo de este informe, se ha abordado la importancia de introducir actividades lúdicas en la enseñanza del inglés en la educación primaria, sus funciones, los criterios para la selección de un juego para que se adapte a nuestra clase y algunos procedimientos para presentar a los jóvenes estudiantes.

A modo de conclusión, como se ha podido corroborar a lo largo de este trabajo, el juego en el aula de primaria es efectivo para aprender una lengua extranjera. El alumno genera conocimiento a través del juego y se crea la motivación que se desdibuja entre la obligatoriedad y la rutina de la clase.

Cuando incluimos en la clase el uso de actividades diferentes asociadas con la diversión, la participación de los alumnos es voluntaria y prestan más atención a los contenidos de la unidad si saben que los van a necesitar a posteriori para algún tipo de juego, y por lo tanto, mejoran su atención y rendimiento en general. De igual forma, el profesor puede evaluar las destrezas orales y auditivas de los alumnos sin que ellos se sientan presionados.

El aprendizaje en general, y el de una lengua extranjera en particular, responde al fin general de aprender esa lengua, que se divide en objetivos cada vez más particulares. El juego aparece como una variable paralela a estos objetivos particulares, reforzando la motivación hacia un final satisfactorio. En ese sentido, el juego-aprendizaje alcanza su punto álgido que potencia los resultados docentes. Se juega para ganar, se gana si se aprende, y si aprendes, ganas.

El planteamiento del uso del juego es como herramienta, no como actividad exclusiva o dominante. En mi opinión, la clase idónea no es aquella que utiliza un mayor número de actividades lúdico-educativas, sino aquella que tiene unos objetivos docentes muy concretos y utiliza el juego didáctico con el fin de mejorar e incentivar a los alumnos.

Para concluir, personalmente, y tras realizar un estudio en profundidad sobre el tema, opino que el uso de juegos, tanto para el aprendizaje del inglés, como el de cualquier otra materia, es un recurso aun por descubrir que podrá traer grandes beneficios para la futura educación. Es evidente que el alumnado se siente motivado cuando se le presenta la oportunidad de realizar actividades innovadoras dentro del aula que le saquen de su rutina, lo que directamente se enlaza con una atención mayor hacia la materia que se imparte. En el caso particular del inglés, aunque pienso que la gramática y el vocabulario son pilares fundamentales para adquirir esta lengua con éxito, hoy en día existen recursos más que suficientes para replantearse la metodología que se podría usar. Podría haber limitaciones, o casos concretos en los cuales los juegos serían insuficientes, pero no planteo su uso como la única vía, lo planteo como un acompañante, un buen recurso complementario que podría ayudar a dinamizar el proceso de enseñanza - aprendizaje. Yo personalmente, estoy convencida de que en mi futuro profesional como docente especialista en inglés, optaré, en la medida de lo posible, por utilizar juegos, canciones, teatros y competiciones, no solo para enseñar otra lengua, sino para alimentar la curiosidad, la imaginación y la creatividad de mi alumnado, facilitando así una mayor implicación en su propio aprendizaje.

REFERENCIAS

1. Achavar, C. (2019). *Beneficios del juego en la acción pedagógica*. Universidad Católica Silva.
2. Borghi, B. Q. (2012). Una escuela infantil para el bienestar: 8 líneas de acción para una escuela 0-6 de calidad. Santiago de Chile: Universidad de Las Américas y Santo Tomás.
3. Casado, M. (2016).
4. Castañeda, A. (2011). *El Aprendiz*. Barcelona: Editorial Endira.
5. Fernández-Espejo, E. (2000). *¿Cómo funciona el nucleus accumbens?* RevNeurol, 30, 845-849.
6. Garaigordobil, M. (2004). *Intervención psicológica en la conducta agresiva y antisocial con niños*. Psicothema, Vol. 16, no 3, p. 430.
7. García, F. y Doménech, F. (1997). *Motivación, aprendizaje y rendimiento escolar*. Revista electrónica de motivación y emoción.
8. González, Carina Soledad. (2014). *Estrategias Gamificación aplicadas a la Educación y a la Salud*.
9. Halil, K. 2019. On primary school teacher's training need in relation to game-based learning. *International Journal of Curriculum and Instruction* 11(2) (2019) 285–296.
10. Henríquez. Foro educacional, ISSN-e 0717-2710, N°. 33, 2019, págs. 115-122.
11. Holguin-Alvarez, J., Villa, G., Tafur, L., Chávez,, Y. (2019). Evidencias pedagógicas de la gamificación. *Revista de Investigación Apuntes Universitarios*. Vol. 9, N°. 3, 2019 págs. 47-66
12. Huizinga, J. (2012). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza.
13. Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: John Wiley & Sons.
14. Ley Orgánica (LOE) del BOE del 3 de mayo de 2006.

15. Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE) del BOE de 10 de diciembre de 2013.
16. Lewis, G. y Bedson, G. (1999). *Games for Children*. Oxford: Oxford University Press.
17. McLaren, N. y Madrid, D. (1996). *A Handbook for TEFL*. Alcoy, España: Marfil.
18. Mehmet, A. 2017. *School of Foreign Languages, Bandırma Onyedi Eylül University, Turkey. Young Learners' Attitudes and Motivation to Learn English*.
19. Moreno, A. (2017). Colonialidad del conocimiento e infancia lúdica: rescatando los saberes infantiles desde el decir/hacer de los niños, en M. Mendoza y A. Moreno (eds.), *Infancia, juego y corporeidad. Una mirada al aprendizaje desde el sur global* (pp. 13-30). Santiago de Chile: Ediciones Junji.
20. Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. London: McGraw Hill.
21. Toth, M. (1995). *Children's Games*. Oxford: Heinemann Publishers.
22. Vaello, J. (2011).
23. Zichermann, G. y Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. Cambridge, MA: O'Reilly Media.