

EL USO DE JUEGOS PARA EL APRENDIZAJE ADULTO EN LA CLASE DE INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA

Rosberly López Montero¹
Jorge Vargas Loría²

Resumen: Este trabajo pretende facilitar algunos insumos sobre el uso de juegos como técnica didáctica para el aprendizaje adulto de una lengua extranjera, en este caso, el idioma inglés. Los juegos han sido empleados desde tiempos remotos para alcanzar objetivos en el ámbito de la educación, y hoy en día son empleados por muchos docentes de lengua extranjera en el desarrollo de sus clases para mejorar las habilidades lingüísticas en el estudiantado. Este estudio en particular, se lleva a cabo en una población adulta aprendiz de una lengua extranjera en la modalidad de cursos libres en la Sede del Pacífico de la Universidad de Costa Rica. Los resultados apuntan que los juegos en el desarrollo de la clase permiten no solo mejorar aspectos lingüísticos sino también promueven la confianza y propician la participación de los estudiantes en las actividades realizadas en el aula.

¹Licenciada en la Enseñanza del Inglés. Coordinadora del Proyecto de Extensión Docente “Idiomas para la Comunicación Internacional” de la Sede del Pacífico de la Universidad de Costa Rica. correo electrónico ros_ber_ly@yahoo.es

²Bachiller en la Enseñanza del Inglés. Docente en el Proyecto de Extensión Docente “Idiomas para la Comunicación Internacional” de la Sede del Pacífico de la Universidad de Costa Rica. correo electrónico jorgevargai@hotmail.com

1. INTRODUCCIÓN

Mucho se ha dicho sobre el uso de los juegos en el aprendizaje de nuevas lenguas. Parte del estudiantado parece disfrutar de las actividades lúdicas en la clase mientras que otros...no tanto. Algunos estudiantes, principalmente en la etapa adulta, pueden llegar a sentirse inseguros a la hora de “jugar” para realizar alguna actividad de clase, por miedo al ridículo sobre todo, ante los más jóvenes. Sin embargo, lejos de lo que algunos piensan, las actividades que involucran el aprendizaje a través de juegos, no están limitadas a la población más joven, si no que puede extenderse a la población adulta.

En este sentido, los juegos cumplen un rol muy importante en el aula de lenguas extranjeras ya que la aplicación del juego en las sociedades humanas ha probado ser valiosa a través de la historia, particularmente en el ámbito del aprendizaje: “Del mismo modo que los cachorros de los animales desarrollan mediante el juego las habilidades que un día necesitarán para sobrevivir, las sociedades humanas han potenciado el aprendizaje mediante actividades lúdicas a lo largo de la historia” (Martin, 2010, p. 2).

En el ámbito de la educación, Martin (2010) destaca que el uso del juego se ha empleado desde la Grecia clásica siendo durante el siglo pasado cuando el juego pasa de ser un recurso didáctico a un modelo de los procesos cognitivos que se relacionan con el aprendizaje.

En el aula de lenguas extranjeras los juegos han constituido una técnica importante para los docentes, por lo que en las siguientes líneas se ahondará en el tema del uso del juego para fomentar el desarrollo de las habilidades del idioma inglés, particularmente en la población adulta.

2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1. Etapas de la edad adulta

Típicamente, un adulto es aquella persona mayor a los 18 años de edad. No obstante, de acuerdo con Alonso (2012), la edad adulta puede clasificarse en tres etapas: la edad adulta temprana, que comprende desde los 20 a los 40 años de edad; la edad adulta intermedia, desde los 41 a los 65 años, y la edad adulta tardía, la cual sucede después de los 65 años de vida. Evidentemente, el enfoque didáctico empleado con una persona adulta en cualquiera de estas etapas debe diferir del enfoque utilizado con la población

infantil, de aquí que nazca la andragogía como teoría educativa, la misma se encuentra dirigida hacia la población adulta.

2.2. Andragogía

Existen diversas teorías educacionales que se enfocan en edades que no pertenecen a la adultez, por lo tanto surge una teoría pedagógica la cual se enfoca específicamente en personas en la etapa adulta, esta teoría es llamada andragogía.

La andragogía es un término utilizado desde unos siglos atrás. Natale citado en Morales et. al (2009) afirma que Malcom Knowles, padre de la andragogía, en su texto *The Modern Practice of Adult Education: Andragogy versus Pedagogy*, menciona que el termino andragogía fue citado desde 1833 por Alexander Kapp, para referirse a la interacción didáctica que él tenía con su estudiantes adultos en la educación nocturna; sin embargo, este término ha tenido una evolución desde entonces.

Basado en Fernández (2001) la andragogía se puede definir como una disciplina que se encarga de la educación específicamente del adulto, en comparación con la Pedagogía que se aplicó a la educación del niño. Para este mismo autor, la andragogía se basa en una praxis la cual es un conjunto de actividades y acciones que son fundamentadas en principios andragógicos. Además, la andragogía tiene como finalidad:

Formular los conceptos que permitan reconocer las particularidades de la personalidad de los seres humanos en su edad adulta y la especificidad de sus procesos educativos.

Diseñar los lineamientos de una metodología didáctica apropiada para establecer procesos de enseñanza y de aprendizaje entre adultos.
(Morales et al., 2009, p.14)

Por lo tanto, la andragogía es una fundamentación teórica la cual resguarda fundamentos a seguir en la enseñanza de personas adultas, y la enseñanza de una lengua extranjera no es la excepción. La aplicación de técnicas o métodos en la educación adulta, como la aplicación de juegos, debe ser considerada con base en principios andragógicos debido a que la población adulta tiene un específico tipo de aprendizaje a diferencia de poblaciones más jóvenes.

Según Alonso (2012), los postulados de la andragogía son varios, entre los cuales se encuentra el autoconcepto del adulto como una persona autodirigida. También, las experiencias previas acumuladas representan un factor importante en el proceso de aprendizaje de un adulto. Por otra parte, el adulto posee una mayor disposición de

aprender si relaciona sus aprendizajes con sus funciones sociales. Además, el adulto desea aplicar el conocimiento adquirido. Por lo anterior, es importante un planeamiento de clase que propicie todos estos postulados, entrelazándolos con un ambiente cálido y armonioso con una fase diagnóstica y objetivos claros.

2.2.1. Características del aprendizaje adulto

Existe una diferencia en el aprendizaje de los adultos con referencia a otros sujetos, como niños o adolescentes, algunos principios que fundamentan el aprendizaje adulto que diferencian del aprendizaje del niño son:

En primer lugar, el adulto considera que ha logrado aprender algo, cuando esto forma parte de sus estructuras internas y puede aplicarlo en diferentes ámbitos. En segundo lugar, la experiencia de los individuos adultos juega un papel fundamental en la adquisición de nuevos conocimientos. Finalmente, el adulto se suele regir por motivaciones internas, es decir, que acude al aprendizaje cuando se encuentra convencido de su necesidad. (Murillo, citado en Melonari, 2011, p.17)

Estos principios reflejan de cierta manera lo que los adultos hacen con el aprendizaje adquirido, por ejemplo, el primer principio se refiere a la aplicación del aprendizaje adquirido, esto quiere decir que los adultos tienen la capacidad de contextualizar su aprendizaje, el segundo principio se refiere a que la experiencia influye en el aprendizaje de los adultos, y últimamente el tercer principio mencionado por el autor se refiere a que en la adultez existe una necesidad por el aprendizaje, y en el caso de Inglés como lengua extranjera, actualmente la población adulta refleja una necesidad de aprendizaje, ya sea por el factor laboral o cultural, por lo que distintas implementaciones metodológicas como el uso de juegos son necesarias para ampliar la enseñanza adulta.

2.3. El juego

El uso de juego como tal no sería efectivo con el simple hecho de aplicarlo. Una actividad lúdica, sea cual sea, será efectiva únicamente en tanto esta se encuentre guiada por un objetivo educativo claro. El juego, se llevará a cabo con el fin de alcanzar un objetivo lingüístico; por ejemplo, mejorar destrezas orales, la pronunciación, la fluidez o aspectos gramaticales.

Específicamente, desde el auge del método comunicativo, el uso de juegos en la clase ha aumentado ya que favorece diversas premisas de dicho enfoque debido a que permite desarrollar habilidades comunicativas. En este sentido, resultan ser efectivos no solamente para el estudiantado, sino también para el profesorado de lengua extranjera.

Además, los juegos permiten la introducción en el aula de situaciones reales, por su relación con el teatro: mediante determinados juegos, los estudiantes pueden desempeñar el papel de comunicadores en situaciones comunicativas reales. Por otro lado, el enfoque comunicativo pone énfasis en la necesidad de que el aprendizaje sea ameno y divertido para aumentar su eficiencia, y no cabe duda de que los juegos son una buena manera de lograr este objetivo. En relación con esto, los juegos permiten al profesor el desarrollo de una dinámica de aula adecuada, pues permiten a los estudiantes interactuar entre ellos de manera semilibre, y da pie al nacimiento de relaciones sociales reales en el aula. Los juegos permiten al profesor actuar como un mediador y un facilitador del proceso de aprendizaje, dejando que los aprendices asuman una mayor responsabilidad en el proceso de aprendizaje. (Martin, 2010, p. 2).

Aunado a lo anterior, Molavi (2014) apunta que los juegos en el aprendizaje de un idioma facilitan una oportunidad a los aprendices de usar la lengua meta en forma de solución de problemas, transferencia de información y por medio de roles de juego en un ambiente libre de estrés.

2.3.1. Tipos de Juegos

Existen distintos tipos de juegos, “hay juegos de movimientos, intelectuales, de imaginación, afectivos, de habilidad, sociales y un largo etcétera, pero en general, podemos dividirlos en dos grandes apartados: libres o imaginativos y regulados o sistemáticos, cuya realización constituye un triunfo.” (Labrador & Morote, 2008, p.75). De igual forma Sigurgeirsson citado en Dögg (2010) divide los juegos en distintas categorías, la primera es juegos para dividir largos grupos en pequeños, la segunda es juegos de introducción, juegos de grupos, juegos físicos, juegos educativos, juegos de expresiones teóricas y juegos de palabras.

Basado Sigurgeirsson citado en Dögg (2010), existen ejemplos de cada categoría de juegos:

- 1- Un ejemplo claro serían las charadas, en la cual los estudiantes se dividen en dos o tres grupos y el profesor le da una palabra o dibujo y el estudiante hace la mímica y los estudiantes del respectivo grupo adivinan la palabra.
- 2- En la segunda categoría, un ejemplo es “Buscando Personas” en cual una persona busca a un compañero que ha hecho algo específico, por ejemplo, busca a un compañero que ha probado comida mexicana.
- 3- Un ejemplo de juegos en grupo es “*Fruit-Basket*” o en español “*canasta de frutas*”, el cual consiste en que los participantes se sientan en círculo y todos tienen el nombre de una fruta, un participante queda sin silla y se para en el centro del círculo y después debe llamar a una fruta específica como naranja y después los estudiantes que son naranjas tienen que ponerse de pie y cambiar lugares. El estudiante que está en el medio tiene que intentar robar una silla y sentarse mientras los otros se están cambiando de lugar y si logra robar la silla, otro estudiante tendrá que decir el nombre de una fruta. Este juego es implementado para repasar un determinado vocabulario.
- 4- Un ejemplo de juegos dentro de la categoría de juegos físicos es “*Waking in the Line*” o “*caminando en la línea*” donde los estudiantes tienen que hacer varios movimientos indicados por el profesor.

2.3.2. Teatro

La dramatización es otra actividad lúdica utilizada en la enseñanza de una segunda lengua. El uso de dramatizaciones en salón de clase de una segunda lengua fomenta el uso de distintas expresiones tales como la visual y la lingüística. La dramatización

“Tiene la ventaja de poner al estudiante ante realidades desconocidas para él que se planificarán, de lo más sencillo a lo más complejo (primero interpretará objetos, animales, personajes, progresivamente se pasará a situaciones más complicadas como escenas e historias reales o imaginarias y finalmente, se puede enfrentar con la representación de textos variados).” (Labrador & Morote, 2008, p.78).

Por lo tanto, la dramatización es una técnica en la cual los estudiantes pueden interpretar cosas con las cuales ellos están relacionados, hasta interpretar cosas de las cuales ellos desconocen, por lo que permite a los estudiantes, aprender aspectos esenciales del idioma inglés como vocabulario, ya sea de una determinada unidad didáctica o más general y además permite promover habilidades del idioma, como la oral y auditiva.

2.3.3. Juegos Multimedia

En la actualidad, el uso de la tecnología es sumamente común, por lo que el acceso a ella se ha facilitado a gran escala. Por consiguiente, el juego multimedia es otra alternativa que se puede utilizar en la clase de Inglés como lengua extranjera, por lo que “el uso de estos materiales complementarios en las clases potencia una atmósfera distendida y divertida en la que los alumnos pueden jugar contra el ordenador, competir entre compañeros o jugar individualmente”. (Labrador & Morote, 2008, p.81).

2.3.4. Ventajas de los Juegos en los Estudiantes

Existen también argumentos del por qué los juegos tienen ventajas en el aprendizaje de una segunda lengua en los adultos. De acuerdo con Dögg (2010) una de las ventajas es que tienen un grado de diversión, y además que existe la posibilidad de que se dé una activación en algunos estudiantes que permanecieron o han permanecido inactivos en el aprendizaje de una segunda lengua debido a la falta de interés. Otra ventaja es que el uso de juegos posibilita la creación un ambiente positivo y de participación. Además, a través de la utilización de juegos los estudiantes pueden ser expuestos a situaciones reales del idioma en estudio. Finalmente, otra ventaja muy significativa es que los juegos tienen una influencia en estudiantes que son tímidos o con baja confianza o autoestima, la aplicación de juegos ayuda a que este tipo estudiantes interactúen con sus pares, un ejemplo de ello es cuando los estudiantes se dividen en pequeños grupos y de tienen la oportunidad de hablar en audiencias pequeñas.

2.3.5. Rol del profesor en los Juegos

Como en toda actividad didáctica, el docente es un facilitador de la experiencia de aprendizaje. Debe preparar su clase para propiciar una participación activa del estudiantado. Tal como apunta López, “El docente es guía en el proceso de construcción del conocimiento” (2012, p. 7), es un facilitador para que las cosas se den y se alcancen los objetivos planteados. Además, continúa esta autora, “el rol del educando debe ser activo y el del docente, lejos de ser pasivo, debe centrarse en ayudar a aprender” (López, 2012, p. 7).

En una clase donde se implementen juegos como actividades didácticas, parecería que el rol principal lo tiene el estudiante; sin embargo, el profesor posee una gran importancia a la hora de llevar a cabo juegos en el salón de clases, para Labrador &

Morote (2008) es importante que el profesor tenga una serie de aspectos en consideración tales como: establecer que el juego tenga un objetivo, para que la actividad sea significativa y no una pérdida de tiempo; seguido, el docente debe de tener claro la practicidad del juego para que así pueda dar claras indicaciones, otro aspecto es que el docente deberá tomar en cuenta la edad e intereses de los estudiantes dentro del contexto en el que están inmersos; finalmente, el ambiente físico del aula es otro aspecto importante, ya que el docente necesita tomar en cuenta aspectos como la iluminación, decoración, mobiliario y espacio, y estos aspectos dependerán del tipo de juego que se llevará a cabo. Por lo tanto, el docente tiene un papel primordial, al menos en la escogencia de los juegos, ya que se requiere tomar una serie de aspectos importantes para llevar a cabo un juego adecuado en la clase.

3. METODOLOGÍA

3.1. Participantes

Los participantes de este estudio son estudiantes del idioma inglés en la modalidad de cursos libres del proyecto de Extensión Docente de la Sede del Pacífico de la Universidad de Costa Rica: *Idiomas para la Comunicación Internacional*. Tanto hombres como mujeres con edades que oscilan de los 16 a los 46 años de edad han sido parte de este estudio.

Estas personas, en su mayoría, trabajan o estudian durante el día, y han decidido tomar estos cursos por razones diversas.

Para el desarrollo de esta investigación, estudiantes de cuatro niveles distintos participaron: Inglés Introductorio, Inglés Básico, Inglés Intermedio I e Inglés Intermedio Alto. En total, 45 sujetos participaron en este análisis.

3.2. Instrumento

Para determinar la efectividad de los juegos en las aulas de inglés como lengua extranjera, específicamente en una población adulta, se desarrolla un cuestionario con un total de 8 preguntas cerradas. El mismo se trata de un para conocer la perspectiva del estudiantado con respecto a la utilización de los juegos en el aula y las características de los juegos en los que prefieren participar.

4. ANÁLISIS DE RESULTADOS

El análisis del presente trabajo se realizará cualitativamente. Se procederá a analizar los resultados de cada pregunta presente en el instrumento para posteriormente sacar conclusiones generales.

En primera instancia, se determina que a la mayoría de los estudiantes participantes del estudio se sienten más atraídos por las clases en las que se desarrollan actividades donde ellos tengan una participación más activa, en las que sean ellos los actores principales.

Otro dato importante es que para la mayoría de los participantes, la aplicación del juego para mejorar el rendimiento en el idioma inglés hace que las clases sean entretenidas o muy entretenidas, lo cual muestra una apreciación positiva con respecto a las actividades lúdicas. Sólo dos estudiantes encuentran la clase de inglés poco entretenida con el uso de juegos, en este caso habría que analizar la situación específica de cada estudiante para determinar si existe una razón en particular para el rechazo de este tipo de actividades, la cual puede estar relacionada a experiencias previas en cursos similares.

No obstante, la mayor parte de encuestados ha participado previamente en clases de inglés en las cuales se han empleado juegos, obteniendo como resultado una experiencia positiva. La mayoría coincide en que esas clases le ayudaron en el mejoramiento de aspectos meramente lingüísticos tales como la gramática, la pronunciación y la fluidez, así como otros aspectos fuera del área de la lengua, más relacionados con el fortalecimiento emocional al promover su confianza y la interacción, al propiciar la participación del alumnado en la evolución de las lecciones, por lo que se evidencia un efecto positivo en la utilización de juegos en la clase de inglés con adultos.

Por otra parte, los juegos más atractivos para esta población son los que requieren una participación física y activa que involucre moverlos de sus sillas y les impida el tener que pasar las horas de clase en un solo lugar prestando atención a lo que tenga que decir el profesor. Esto tiene mucho sentido si se toma en cuenta que gran parte de los sujetos de este estudio asisten a clases después de haber concluido una larga jornada laboral, y una clase pasiva no necesariamente incitará a una mayor motivación para realizar este esfuerzo.

Otro tipo de juegos por los que existe una inclinación particular en este grupo de estudiantes es aquellos en los cuales se puede dar uso del idioma inglés de manera oral. La modalidad de cursos libres, que es el tipo de cursos que estos estudiantes están

tomando, implica que los estudiantes desarrollarán estrategias conversacionales, que verdadera comunicación tomará lugar, lo que quiere decir que deben hablar, y el espacio facilitado en las clases es, por lo general, el único lugar que tendrán para hablar en la lengua meta, por lo que es necesario que las actividades que ejecuten en sus lecciones inciten el uso de la lengua de manera oral. El que el alumnado prefiera juegos en los que utilicen el idioma oralmente deja ver la relevancia que le prestan al desarrollo de esta habilidad lingüística.

Finalmente, un total de 42 personas de un grupo de 45 considera que la utilización de juegos en la clase de inglés mejoraría de gran manera el desarrollo de sus habilidades en el idioma inglés, por lo cual les gustaría seguir participando en clases en las que se empleen los juegos como parte de la metodología docente. Esto, al fin de cuentas, es el objetivo máximo de las clases de lenguas extranjeras: la comunicación e interacción entre las partes.

5. REFLEXIONES FINALES

Sin duda, un docente de una lengua extranjera debe idear, no solamente las estrategias adecuadas para el planeamiento de sus lecciones, sino también, al hacerlo, debe asegurarse de que estas correspondan a la población a la que enseña, pues esto definirá en gran medida el éxito de tales estrategias.

Los investigadores, en su experiencia docente, al trabajar con adultos percibieron que la implementación de juegos en donde exista una competencia sana y una interacción entre todos los participantes promueve el aprendizaje al borrar barreras entre los mismos estudiantes. Esto es de particular importancia en una población adulta, pues las personas en esta etapa de la vida, se dejan llevar más por la razón que por el instinto, y los factores externos como el qué dirán, la forma en que serán vistos, entre otros aspectos, juegan un papel importante a la hora de ejecutar una participación en el aula, por lo que los juegos también contribuyen a crear una atmósfera de cordialidad y confianza entre los estudiantes, eso sí, para que esto ocurra, los mismos deben estar diseñados cuidadosamente para que sean altamente activos pero que no los haga sentirse muy expuestos, que les brinde seguridad para lograr lo principal: hablar en su lengua meta.

Aunado a esto, la implementación de juegos para el aprendizaje adulto en la clase de inglés como lengua extranjera ha probado ser efectiva desde la perspectiva del estudiantado. Los participantes han expresado una recepción positiva a los juegos al

estar conscientes de las ventajas que estos traen para su aprendizaje. Esto demuestra la necesidad constante de diseñar clases alejadas de la monotonía y con un objetivo pedagógico claro.

Este trabajo es una primera aproximación al estudio de los juegos como técnica didáctica, para un futuro se puede desarrollar un análisis con una población más amplia, o bien, con énfasis en un juego en particular para determinar sus efectos en una población específica o con un contenido en específico.

Lo realmente importante aquí es mantenerse en una búsqueda constante de las actividades que como docentes podemos realizar en nuestras clases para maximizar resultados, tomando en cuenta las características particulares de la población con la que trabajamos para ayudarlos a expresarse en una lengua extranjera.

6. REFERENCIAS

Alonso, P. (2012). La andragogía como disciplina propulsora de conocimiento en la educación superior. *Revista Educare*. 16 (1), 15-26.

Dögg, S. (2010). The use of Games in the Language Classroom. Recuperado de <http://skemman.is/stream/get/1946/6467/13457/1/Sigridurdogg2010.pdf>

Fernández, N. (2001). *Andragogía. Su Ubicación en la Educación Continua*. Recuperado de <http://www.paginaspersonales.unam.mx/files/275/andragogia.pdf>

Labrador, M & Morote, P. (2008). El Juego en la enseñanza de ELE. *En Glosas Didácticas*. Recuperado de <http://www.um.es/glosasdidacticas/numeros/GD17/07.pdf>

López, R. (2012). “El Viejo y el Mar”: Una estrategia didáctica para la enseñanza del inglés. *Revista Actualidades Investigativas en Educación*. 12 (3), 1-19.

Martin, G. (2010). ¡Han asesinado al alcalde!: un juego para la clase de E/LE. *Revista electrónica de didáctica / español lengua extranjera*. (19), 1-31.

Melonari, V. (2011). *La Educación de Adultos: Un acercamiento a los principios básicos del aprendizaje de adultos del idioma inglés como lengua extranjera*.

Recuperado de http://bibliotecadigital.uda.edu.ar/objetos_digitales/271/seminario-4009-la.pdf

Molavi, A. (2014). Applying Language Games in the EFL Classroom. *Asian Journal of Research in Social Sciences and Humanities*. 4 (3), 427-437.

Morales, C. Gonzales, C. Polanco, R. Bertran, C. Cortez, G. Martinez, R. Escalante, S. (2009). *Modelo Andragogico. Fundamentos*. Recuperado de <https://my.laureate.net/faculty/docs/Faculty%20Documents/Andragogia.Fundamentos.pdf>