

24/21
5

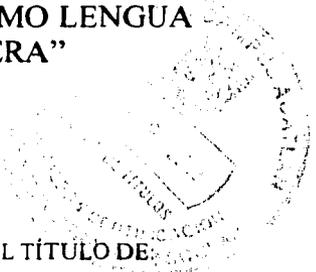
A



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS PROFESIONALES
"ACATLÁN"

**"PROPUESTA DE UNA FICHA PEDAGOGICA
PARA LA SELECCION Y APLICACION DE
JUEGOS COMUNICATIVOS, EN UNA
CLASE DE INGLES COMO LENGUA
EXTRANJERA"**



TESIS

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADA EN ENSEÑANZA DE INGLÉS

PRESENTA:

ANA MARÍA GARCÍA GUILLÉN

ASESOR: LIC. ELINORE JOY HOLLOWAY CREED



SEPTIEMBRE 2003

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

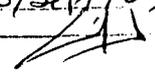
El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

**PAGINACION
DISCONTINUA**

Autorizo a la Dirección General de Bibliotecas de la UNAM a difundir en formato electrónico e impreso el contenido de mi trabajo de tesis.

NOMBRE: Ana Ma García Guillén

FECHA: 10/Sept/03

FIRMA: 

Gracias Señor por estar siempre presente en todos los momentos de mi vida. Trato de seguir tus pasos que mi quíjan por un camino lleno de fé, luz y esperanza.

A mi mamá, la Sra. Olga Guillén Vda de García quien con su amor y su protección ha estado siempre presente a lo largo de mi vida. Gracias por tu ayuda.

A mi papá, (q.e.p.d) el Sr Julián García Díaz, quien supo inculcarme el valor de estudiar para alcanzar un lugar en la vida y en el ámbito laboral. Siempre te llevo en mi corazón.

A mis hermanos, Bety, Carlos, Martha y Julián quienes con su cariño y espíritu de superación, también puedo hoy compartir con ellos este logro.

A mi esposo, el Lic. Javier Pérez Jiménez quien gracias a su amor, compañía y consejos me impulsa para seguir adelante tanto profesionalmente y como persona. Te agradezco por ser parte importante de mi vida en todos los sentidos. Gracias por todo. Te amo.

A mi tía Bety, quien ha sido como mi segunda mamá y siempre ha estado conmigo en todos los momentos de mi existencia. Gracias por tu apoyo.

A las familias García y Guillén por su cariño y su apoyo.

TESIS CON FALLA DE ORIGEN

A la familia Pérez Jiménez por sus muestras de amistad y cariño en todo momento.

A la memoria de la Mitra, Ma del Socorro Reyes Bustamante (q.e.p.d.), por haber asesorado gran parte de esta tesis y quien por su ejemplo de dedicación y estudio me ayudo a ser lo que profesionalmente soy. Gracias Soco, por ser mi mejor amiga, mi consejera, mi Jefa y mi asesora. Siempre te llevaré en mi corazón.

Gracias a mi asesora la Lic. Joy Holloway quien con su paciencia y profesionalismo me ayudo a culminar el presente trabajo. Gracias, Joy por ser mi maestra y mi asesora.

A los Profres. Mercedes Moreno y Arnaldo Rodríguez por su amistad y a quienes les guardo un profundo respeto y cariño.

A la Dra. Claudia González por su amistad y apoyo en todo momento. Gracias por ser mi amiga, cómplice y doctora.

A los sinodales, los lic. Joy Holloway, Emma Navarrete, José Angel Reyes, Marcela García y Julieta Morales, por su atención y profesionalismo en la culminación de este trabajo.

A la ENEP "Acatlán" y todos los profesores quienes me dieron la formación profesional y el conocimiento.



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
---------------------	----------

CAPÍTULO I ANTECEDENTES

1.1 ¿Qué es el juego? Diferentes concepciones.	7
1.2 El juego en el niño.	11
1.2.1 El valor del juego en el niño.	16
1.3 Juego, trabajo y aprendizaje.	23
1.4 El juego en el adulto.	30
1.5 Investigaciones realizadas en el campo lúdico dentro de la enseñanza y aprendizaje de idiomas.	34
1.6 Estudios realizados en enseñanza de idiomas.	38
1.6.1 Estudios en relación con las diferencias individuales.	39
1.6.2 Estudios en relación con las diversas actividades aplicadas.	41
1.6.3 Estudios en relación con los efectos de las variaciones de los juegos.	43
1.6.4 Estudios en relación con los efectos de los juegos educativos.	44

CAPÍTULO II JUEGOS COMUNICATIVOS CONSIDERACIONES PRÁCTICAS

2.1 La teoría comunicativa.	48
2.2 El juego comunicativo y sus características.	55
2.3 Fundamentos teóricos y prácticos para el uso de juegos comunicativos.	61

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

2.3.1 El grupo.	62
2.3.1.1 Características del grupo.	63
2.3.1.2 Tamaño del grupo: Grupos muy grandes y ruido.	65
2.3.1.3 Competencia contra cooperación y el papel del conflicto.	67
2.3.1.4 Aceptación del concepto del juego.	71
2.3.1.5 Disciplina.	72
2.3.1.6 Nivel de conocimiento.	74
2.3.1.7 Actitud hacia la lengua meta.	76
2.4 ¿Cuándo y cómo usar los juegos?	78
2.5 Roles.	84
2.5.1 El papel del profesor.	86
2.5.2 El papel del alumno.	92
2.6 Reglas y el papel de las instrucciones.	94
2.7 Puntuaciones (<i>scoring</i>).	96
2.8 Materiales didácticos para los juegos.	97

CAPÍTULO III LA FICHA PEDAGÓGICA

3.1 La ficha pedagógica.	100
3.2 Presentación.	102
3.3 Validación y piloteo.	111
3.3.1 Metodología.	112
3.4 Resultados.	114
3.5 Propuesta y modificaciones.	128

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

CONCLUSIONES 132

APÉNDICE
EJEMPLOS DE LA APLICACIÓN DE LA FICHA. 136

BIBLIOGRAFÍA 152

TABLAS

1.1 Comparación entre trabajo y juego. 25

1.2 Relación del juego con otros elementos. 36

2.1 Características del grupo. 64

2.2 Diferencia entre cooperación y competencia. 69

2.3 Niveles de conocimiento de un idioma. 75

2.4 Tipos de juegos durante las tres fases de una clase. 81

2.5 La hoja para corregir los errores. 87

2.6 El material didáctico. 98

3.1 Los resultados del piloteo. 115

3.2 Los resultados de la validación. 123

FICHAS PEDAGÓGICAS

Ficha 1. Antes de la aplicación del juego. 106

Ficha 2. Posterior a la presentación del juego. 122

Ficha 3. Propuesta final de la ficha pedagógica. 130

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

INTRODUCCIÓN

La enseñanza y aprendizaje de una lengua extranjera han sido siempre procesos importantes que se han estudiado con mucho detenimiento durante muchos años. Los especialistas señalan que durante el último siglo, se han desarrollado una serie de estudios dentro del campo de la lingüística aplicada y la psicología, a diferencia de los siglos anteriores en donde la enseñanza de idiomas únicamente se estudiaba dentro del campo de la lingüística general. Por ello se ha tratado de estudiar la manera de ofrecer al alumno mejores métodos, técnicas, actividades, estrategias de aprendizaje, etc, para que de este modo se logre un aprendizaje significativo.

Se han realizado diversas investigaciones con el propósito de saber de qué forma el alumno puede obtener dicho aprendizaje de manera más eficaz, lo cual se ha convertido en la meta principal de todas aquellas personas interesadas en el campo de la pedagogía y la enseñanza de lenguas. Por ello, se vuelve interesante explorar otro aspecto de la enseñanza de lenguas: **EL JUEGO COMUNICATIVO.**

Los profesores de lenguas extranjeras, además de dar lugar al llamado aprendizaje significativo, han tratado de encontrar la mejor manera de llevar las estructuras gramaticales aprendidas a una producción oral en contexto. Asimismo, han tratado de combinar dichas estructuras con actividades que resulten más amenas, interesantes y agradables dentro de sus clases de idiomas. Una de esas maneras, es a través del juego.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

El término juego, dentro del campo de la pedagogía y la enseñanza de lenguas, ha sido conceptualizado desde diferentes puntos de vista para cubrir una gama de actividades grupales. Dichas actividades, por lo general tienen la idea de combinar el aspecto didáctico con diferentes puntos específicos de la lengua, lo cual podría constituir una forma de lograr el esperado aprendizaje significativo, *learning in which learned items become part of a person's mental system of concepts and thought processes.*" (Richards:1992:223) el cual ocurre cuando la información nueva por aprender se relaciona con la información previa ya existente en la estructura cognoscitiva del alumno, que al mismo tiempo sirva para reforzar lo ya aprendido y que el alumno pueda comunicarse en situaciones reales o bien, para conseguir que el alumno rompa con el temor que experimenta al aprender una lengua extranjera.

Según el diccionario de *Pedagogía Labor*, se entiende como ficha pedagógica "a aquel registro en el cual se consignan los datos o juicios que expresan la situación educativa de un alumno. Recoge los resultados procedentes de la observación y la experimentación, y puede contener algunos datos relacionados con la historia del alumno y el ambiente que lo rodea." (1974:418)

Es decir, la ficha pedagógica es el instrumento individual en la que se registra en forma de cuestionario los datos y observaciones que se han obtenido de los elementos prácticos a considerar en un juego, con el propósito que el docente analice si una actividad lúdica anteriormente seleccionada funciona o no en un determinado grupo.

La idea de proponer una ficha pedagógica surge de la inquietud de proveer al profesor de una herramienta que le ayude a valorizar si un

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

juego puede o no aplicarse en clase. Ya que muchas veces, como docentes hemos utilizado un juego y no nos ha funcionado porque no hemos tomado diversos factores en consideración.

Con el presente trabajo se espera que el uso de esta ficha pedagógica ayude al profesor a valorizar el uso del juego. Además, se pretende que el uso de actividades lúdicas sea considerado como una actividad seria la cual tiene un objetivo didáctico a seguir.

Actualmente existen muchos libros de juegos, en los cuales se aportan diferentes tipos de juegos y pocas veces hablan de todos los factores a considerar para la correcta aplicación de una actividad lúdica. Por ello, en esta investigación se pretende abordar tanto la teoría como la práctica que enmarca al juego.

Se considera que en la presente investigación será relevante hacer notar el papel que desempeñan los juegos en la enseñanza de inglés para adultos, como lengua extranjera, es decir, conocer los principales elementos que integran al juego comunicativo como recurso didáctico en la enseñanza de idiomas.

Se pretende aportar con este trabajo, la información bibliográfica necesaria la cual generalmente no se aborda en los libros de juegos comúnmente conocidos. En su mayoría, dichos libros carecen de los aspectos teóricos que enmarcan al juego en sí. Puesto que su objetivo es proveer una variedad de juegos para practicar diferentes estructuras

gramaticales y habilidades, en estos libros únicamente se menciona el aspecto práctico y se deja de lado el aspecto teórico. Por lo tanto, es necesario hacer notar que este proyecto surgió también como resultado de la inquietud por conocer el juego desde dos puntos de vista: teórico y práctico.

Muchos autores, como Gross, Rodgers, Gibbs, Ryxon entre otros, opinan que la actividad lúdica juega un papel serio e importante en una clase de idiomas, por lo que a lo largo de la investigación, se demostrará el valor didáctico, comunicativo, práctico y humanístico del juego en el área de la enseñanza del inglés.

La presente investigación está fundamentada en los aspectos teóricos y prácticos de la ficha pedagógica. Se abordará el tema partiendo del término, siguiendo con las teorías y estudios hechos en el campo como base que respalda a la teoría que enmarca el enfoque comunicativo, para que de esta manera se logre entender el papel que desempeña la ficha pedagógica y su uso en clase.

Cabe señalar que el propósito de la ficha no consistirá en un formulario que contenga lo que debe hacerse o no al aplicar un juego. Por el contrario, se pretende aportar una guía para que dicha ficha pueda usarse antes de la aplicación de un juego en una clase de inglés. Con el fin de profesionalizar el uso de juegos en clase.

Es necesario mencionar que no se conceptualizará al juego como la actividad que se desarrolla únicamente en la etapa infantil, sino que se

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

hablará del juego dirigido a los alumnos adultos. Por lo tanto, la ficha pedagógica estará encaminada a estos. Se prevé que la ficha pedagógica aquí propuesta sea dirigida a los juegos comunicativos. Es decir, no se enfatizará una habilidad en especial.

Con el propósito de proponer una ficha pedagógica con carácter confiable se realizó el piloteo y la validación con 15 profesores de la asignatura de inglés de la planta docente de la Universidad Panamericana. Dichos profesores usaron 15 juegos distintos del *Resource Pack* del libro *Move Up* (1997) en diferentes niveles, y contestaron una ficha antes y después de la aplicación del juego. Los resultados ayudaron a pilotear dicha ficha y así obtener una propuesta en este trabajo de investigación.

En el primer capítulo abordaremos la teoría y aspectos prácticos que enmarcan al juego de manera general, es decir, sus antecedentes y su relación existente con las investigaciones hechas en la enseñanza – aprendizaje de un idioma. Se hablará de las diferencias entre el juego del niño y del adulto, así como de diversos estudios realizados en el área.

En el segundo capítulo, se mencionarán las consideraciones prácticas de los juegos comunicativos, las cuales engloban la teoría de la ficha pedagógica, así como los estudios realizados por diversos autores.

En el tercer capítulo se presentarán las fichas pedagógicas previas a la aplicación y posterior a ésta, las cuales tendrán un corte cualitativo en forma de cuestionario. También se presentará el piloteo de dichas fichas

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

(una antes de la aplicación del juego y otra después) con diferentes profesores de diversos niveles, quienes imparten clases en un nivel universitario. Asimismo se presentará el análisis de los resultados y la propuesta de la versión final en donde se emitirán los cambios a la primera ficha pedagógica que se aplicó.

Finalmente, en la sección de apéndice, se incluirá una muestra de distintos juegos y un ejemplo de aplicación de la ficha antes y después de la utilización de cada actividad lúdica.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

CAPÍTULO I ANTECEDENTES

En este primer capítulo, se mencionará de una manera global los antecedentes del juego y su relación con las investigaciones hechas en la enseñanza y aprendizaje de idiomas.

Se pretende dar una visión general de la teoría del juego, sus orígenes y sus diferentes concepciones para dar así un marco teórico a la ficha pedagógica propuesta en esta investigación, con el propósito de tener un punto de referencia en el cual apoyarnos durante el desarrollo de la misma.

Al iniciar el tema del juego habrá que remontarse mucho tiempo atrás, ya que quizá sea éste tan viejo como la humanidad misma. Al principio, el hombre se inició jugando con nueces, piedras, ramas y probablemente, cansado de instrumentos simples comenzó a experimentar su fuerza y empezó a participar en carreras y luchas. Muchos de los juegos populares hoy en día son vivencias de maneras de recreación de épocas pasadas con algunas modificaciones.

1.1 ¿Qué es el juego? Diferentes concepciones.

El juego infantil puede llamarnos la atención por lo delicado y encantador, alborotador y turbulento, ingenioso y hasta a veces molesto y tonto, cuando tiende a imitar las actitudes del adulto. Sin embargo, cuando se observa con atención resulta un proceso inherente al desarrollo intelectual, emocional y social del mismo infante. Por ello, es

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

conveniente tratar de conceptualizar al juego desde diferentes puntos de vista:

"La palabra juego viene del latín *jocus*= gracia, chiste, diversión. Es cualquier ejercicio creativo, actividad física o mental a la que recurre el niño o el adulto sin más objetivo que encontrar entretenimiento." (Rodríguez:1992:9)

Dentro del uso cotidiano del término, la palabra parece lo suficientemente clara, pero en sí es realmente confusa. El juego adopta formas cambiantes, por ello diversos estudiosos han fijado su atención en sus características y han presentado varias teorías para explicar sus orígenes, cualidades y funciones en la vida del individuo o del grupo.

Catherine Garvey en su libro *El Juego Infantil*, afirma:

"La mayoría de los que estudian el juego incluyen ciertas características descriptivas de éste para su definición:

1. El juego es placentero, divertido: Aun cuando no vaya acompañado por signos de regocijo, es evaluado positivamente por el que lo realiza.
2. El juego es espontáneo y voluntario. No es obligatorio, sino libremente elegido por el que lo practica.
3. El juego implica cierta participación activa por parte del jugador." (Garvey:1977:15)

Al término juego, dentro de la didáctica general, se le ha asignado una gran variedad de definiciones. Se podrían considerar algunas de ellas:

- | | |
|----------|--|
| Lazarus: | Es una actividad libre por naturaleza, además de ser divertida y que no persigue un objetivo específico. |
| Dewey: | Actividades desarrolladas inconscientemente sin importar los resultados que de ella se deriven. |
| Patrick: | Aquellas actividades humanas que son libres y espontáneas y se llevan a cabo sin lograr mayor fin que el que les |

TESIS CON
 FALLA DE ORIGEN

conceda al individuo quien las pone en práctica.

Allin: El juego encierra todas aquellas actividades que reportan placer, regocijo, poder y un sentimiento de iniciativa propia. (Op. cit: p.16)

Dentro de la enseñanza de inglés, una de las definiciones del juego más conocidas es la de G.I Gibbs: "An activity carried out by cooperating or competing decision makers seeking to achieve, within the rules their objectives." (Gibbs: 1974:6)

En sí las reglas y las instrucciones son relativamente fáciles, lo que realmente importa es asegurarle al juego un objetivo a cumplir. Dentro de esta operación es necesario resaltar que la actividad lúdica debe tener un fin. Sin embargo, existen ciertos juegos que aún cuando no tienen un elemento didáctico específico a reforzar, como objetivo, puede estar encaminado a servir como socializador para romper las barreras existentes en una clase de idiomas.

En cuanto a las definiciones propuestas en el área de enseñanza de lenguas con relación al juego es conveniente conocer algunas concepciones de éste:

Gertrude Moskowitz: "Actividades que ayudan a vencer el miedo y las inhibiciones que muchos alumnos sienten al aprender una nueva lengua." (1978:17)

Sheilagh Ryxon: "Games are closed activities. In other words they have a very clearly marked beginning and end." (1981:3)

Susan Holden: "Many so called games in foreign language learning are clearly

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

not games at all; they are drills, and exercises, which may be called games in order to make them more palatable. A game must have some terminal point, and mere repetition can be no substituted."

(1978:51)

Por su parte Rodgers, T.S en su libro English Language Teaching Games for Adult Students (1974), enumera las características de los juegos:

- "1. Gaming is competitive. Competition may be:
 - a) against another direct participant.
 - b) against time.
 - c) against your own best performance.
 - d) against a specific goal.
2. Gaming is rule-governed. There are a limited number of specific rules that all participants know about and understand.
3. Gaming is goal-defined. There are a limited number of specific and well defined objectives for gaming which participants recognize and agree upon.
4. Gaming has closure. There is some pre-determined point at which a game is said to be finished, whether players have achieved the goals of the game or not.
5. Gaming is engaging. Gaming engages and challenges participants. Sometimes a game is fun, sometimes it is motivating or just it is merely attention- focusing. A game requires players to engage their mental and physical gears." (Rodgers:1974:34)

En resumen, todo juego necesita de varios elementos:

- a) participantes.
- b) tiempo limite, es decir, un principio y un fin.
- c) reglas preestablecidas.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

- d) un objetivo a alcanzar.
- e) compromiso por parte de los jugadores.

Los autores, tales como Gibbs, Rodgers, Ryxon y Holden coinciden en las diferentes funciones que el juego puede tener dentro del desarrollo de una clase de inglés, es decir, el juego puede servir como:

- a) reforzador del aprendizaje recibido.
- b) socializador en la interacción grupal.
- c) diversión para reducir la tensión en el alumno.
- d) una oportunidad de comunicación en la lengua meta.
- e) una ayuda para resolver ciertos problemas específicos de la lengua.
- f) motivador en el salón de clases.

1.2 El juego en el niño.

El juego representa un aspecto esencial en el desarrollo del niño, puesto que se encuentra ligado a la naturaleza, la motricidad y socialización de éste. Podríamos decir que no se puede conceptualizar al infante sin tener la presencia del juego en su vida. En razón de la importancia que tiene el juego para el niño, el primero ha sido objeto de estudio por muchos investigadores, por lo cual han surgido diferentes áreas de estudio. Es por ello que en esta investigación se analizarán aquellos aspectos que resulten significativos para la misma.

Dentro de la didáctica general, existen una serie de teorías que explican las funciones que desempeña el juego en la vida del niño. Una

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

de ellas juzga al juego como producto de un exceso de energía, los niños recurren a éste para eliminar dicha acumulación de energía.

Por otro lado, existe el enfoque conocido como teoría de relajamiento del juego; el cual considera a éste como una forma de renovar toda aquella energía perdida a raíz de la fatiga, de la ansiedad.

Asimismo, existen teóricos quienes indican que el juego brinda la oportunidad de adquirir experiencia para dominar aquellas tareas que tendrán que llevarse a cabo en la vida adulta. Es decir, muchas veces se ha visto jugar al niño con muchas actividades que sólo el ser adulto efectúa; por ejemplo: jugar a la madre y a la hija es ejercitarse en el plano de lo imaginario o la fantasía para una realización futura a fin de entender el medio ambiente que lo rodea.

"El juego prepara para la vida seria. En consecuencia, se puede concebir el juego como un rodeo que conduce finalmente a la vida, como un proyecto de vida seria que la bosqueja de antemano. Por el juego, el niño conquista esa autonomía, esa personalidad y hasta esos esquemas prácticos que necesitará en la vida adulta." (Chateau: 1958:15)

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Distintos teóricos han argumentado que el alto valor del juego consiste en el hecho que implica tanto potencias físicas como psíquicas en el individuo, lo cual permite un comportamiento espontáneo y alegre.

Se dice que la idea del valor pedagógico del juego se vio considerada en Platón, Quintiliano, Vittorino de Feltra, Rabelais Feneton, Basedau, Manjon, etc. Platón afirmaba que los primeros años del niño debían ocuparse con juegos educativos, practicados en común por

ambos sexos. Además, introdujo una práctica matemática lúdica, la cual consistía en aplicar ejercicios de cálculo introduciéndolos en forma de juegos.

Aristóteles indicaba que debía haber una conexión entre el trabajo y el juego, ya que consideraba la actividad lúdica como un descanso:

"Los juegos deben practicarse más bien en conexión con los trabajos (porque el trabajador ha de dar un descanso a su fatiga y el juego es para descansar, mientras que el trabajo va acompañado de fatiga y esfuerzo). Para esto, hay que introducir los juegos, pero vigilando la oportunidad de su empleo como si aplicáramos una medicina, porque la actividad del juego es un relajamiento del alma, y de ese placer resulta el descanso." (Bowen:1986:111)

Marrou (1975) afirmaba que entre los egipcios y los romanos, los juegos servían como un medio para que la generación más joven aprendiera con los más viejos, valores y conocimientos, lo mismo que las normas y patrones de la vida social.

A partir del siglo XVI, los humanistas comenzaron a advertir el valor educativo de los juegos, siendo los colegios jesuitas los primeros en recuperarlos en la práctica.

Otros teóricos, precursores de los nuevos métodos activos de educación, subrayaron la importancia del proceso lúdico en la educación de los niños. "Enseñarles por medio de los juegos", reclamaba Rabelais, en el siglo XVI.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Jean Jacques Rousseau demostró que el niño tiene modos de ver, de sentir y de pensar que le son propios, asimismo demostró que nada se aprendía si no era a través de una conquista activa."Cuando los niños están persuadidos de que los juegos en que participan son simplemente juegos, sufren sin quejarse, aún riéndose, lo que nunca sufrirían de otro modo sin derramar torrentes de lágrimas."
(Rousseau: 1968:78)

Algunos educadores de Francia y Alemania de fines del siglo XVIII y principios del XIX, observaron que los niños alcanzaban su máximo de alegría y felicidad cuando se les dejaba moverse libremente. Se pensó que si se les dejaba poca libertad de movimiento difícilmente responderían a las actividades de aprendizaje.(Cratty, Bryan 1974:18)

Así también, distintos educadores conceptualizaron la actividad lúdica como hoy en día muchos educadores la consideran. Creían que esta actividad serviría para aliviar las tensiones que se pudieran producir en el salón de clases e impedirían aprender 'temas importantes', para producir individuos más relajados y felices que a su vez ayudarían a las tareas escolares.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Federico Fröebel (1826) conceptualizó el juego en el niño como pivote fundamental para la educación integral. Construyó diversos juguetes para el logro de sus objetivos, los cuales denominó dones o regalos, ya que los consideraba algo valioso para un niño. Fröebel dio gran importancia al juego infantil, y él a su vez, lo incorporó a su teoría práctica y didáctica como un medio fundamental para la educación integral del niño. Comprendió su relevancia para el desarrollo físico y su valor para el desenvolvimiento intelectual y moral.

Para María Montessori (1937) existe una transición gradual que va del juego infantil al trabajo y cuando éste se cumple dentro de los patrones normales del desarrollo infantil, el trabajo del niño cuenta con los mismos intereses y valores que el juego.

Neill por su parte, indicaba: "No estoy en contra del aprendizaje, sino que el aprendizaje debe llegar después del juego."
(1971:13)

R.S Peters,(1972) afirmaba que los juegos debían concebirse como una parte vital de la educación, ya que proporcionaban oportunidad de conocimiento, claridad de mente, consolidaban el carácter y se aplicaban en el campo de la vida.

La investigación sobre el juego se ha visto envuelta en una amplia gama de definiciones como base para el desarrollo de posteriores argumentaciones.

Como Smith señala: "Una definición del juego es importante...Esto no significa que resulte fácil, accesible e incluso deseable una definición única o general."
(Smith:1984:13)

Por su parte Illich (1975) afirmó que los juegos pueden constituir una forma especial de liberar la educación. Además son simples, baratos y pueden ser organizados por los propios jugadores.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Tal como lo revelan implícitamente el estudio de Manning y Sharp (1977), o los estudios teóricos de referencia de Bruner (1977). "Aunque muy pocas veces se acepte, el valor del juego ha tomado importancia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, es mucho más difícil saber la razón del juego en un contexto educativo que el mismo juego por sí sólo".

(Manning & Sharp:1977:123)

Existen amplias muestras de esta dificultad en las escuelas, en donde el juego, a menudo, es relegado a actividades a las cuales se pueden optar después de haber concluido un trabajo o tarea. Es importante mencionar que a través de conocer las diferentes teorías e investigaciones alrededor del juego, los profesores puedan desarrollar el concepto con un valor didáctico y no como una actividad a desarrollarse en los últimos minutos de una clase o para levantar el ánimo del grupo.

Por ello, es necesario examinar con más detalle el valor de éste en el niño y en las escuelas.

1.2.1 El valor del juego en el niño.

El juego infantil puede llamarnos la atención como una característica innata del niño (es decir propio a la naturaleza del individuo) cuando lo consideramos plenamente, y por lo tanto podemos distinguir en él la regularidad con la que se presenta en el niño. El juego se produce con mayor frecuencia en las etapas evolutivas del infante las cuales se van ampliando dramáticamente en el niño.

Por lo tanto, es necesario hacerse las siguientes preguntas: ¿Existe algún rasgo exclusivo del juego? ¿Existe alguna correspondencia entre el juego del adulto y del niño? ¿Se halla en relación con el juego de los animales jóvenes?

Diversos estudiosos han fijado su atención en uno o dos de los aspectos característicos del juego y han presentado multitud de teorías

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

para explicar sus orígenes, cualidades y funciones en la vida del individuo.

Karl Gross, en 1915, publicó su libro *El Juego de los Animales*, el cual se podría considerar como el primer estudio serio acerca de esa materia. Afirmó que el juego proporcionaba tanto a niños como animales un adiestramiento temprano para la vida adulta. Estos mismos estudios fueron retomados por Claparède (1973) el cual enfocó al juego dentro de la teoría que llamó del preejercicio, y se definía como un tipo de ejercicio de tendencias instintivas que preparaban para la vida adulta.

También el psicólogo G. Stanley Hall (1925) observó las mismas características, así como el hecho de que el comportamiento lúdico varía con la edad. Propuso la teoría de la recapitulación, la cual afirmaba que el juego reflejaba el curso de la evolución de los homínidos prehistóricos hasta el presente. Ambas teorías se crearon a principios de siglo. Se dice que estaban influenciadas por el concepto darwiniano de selección natural.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Por su parte, Herbert Spencer (1927) estableció la hipótesis de que existe una energía excesiva en el ser humano, la cual se acumula como producto normal que debe descargarse; por lo tanto, la abundancia de energía se invierte en ejercicios que utilizan pautas normales de comportamiento. Spencer intentó describir un proceso psicológico que pudiese aclarar este aspecto del juego y que explicase, no sólo su presencia en la forma de vida, sino también manifestaciones en las especies individuales.

Estas explicaciones -preparación para la vida, la recapitulación y la energía excedente- han sido desde entonces descartadas o revisadas, adaptándolas desde puntos de vista más teóricos y más actuales, pero en sí los fenómenos que se intentaban aclarar constituyen importantes aspectos del juego. Sin embargo, Piaget (1968) retoma la idea de la energía excedente, la cual es considerada bajo el aspecto físico, factor importante de una actividad lúdica (ver pág. 22). La variedad de formas de juego, así como los diferentes enfoques de estudio, han dado lugar a una proliferación de ideas relativas a sus causas y a las funciones a cuyo servicio puede estar.

Se dice que el juego provee ejercicio físico, ejercicio mental, alegría, sociabilización y válvula de escape.

Una de las primeras obras que tratan específicamente el juego en forma sistemática es *Homo Ludens* de Johan Huizinga, en Leyden, Holanda en 1938. Dicho autor logra sistematizar algunos conceptos que sirven como base para investigaciones posteriores de los diversos estudiosos del tema. Define al juego como:

"Es una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijos de tiempo y lugar, según una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí, acompañada de una sensación de tensión y de júbilo, y de la conciencia de ser otro modo que en la vida real."

(Huizinga:1938:69)

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Otra obra que resulta necesaria incluir como pionera en el tratamiento sistemático del juego, es la *Teoría de los Juegos* (1958) de Roger Callois, considerada como un desprendimiento de la obra de

Huizinga. Callois adopta la definición de juego de éste y crea una clasificación de juego basada en el tipo de canalización que elige el impulso lúdico. Estos dos autores, presentaron esquemas conceptuales del juego, los cuales son retomados más tarde por otros autores.

Jean Chateau en su libro Psicología de los Juegos Infantiles señalaba:

"No se debería decir de un niño que solamente crece, habría que decir que se desarrolla por el juego. Mediante el juego hace actuar las posibilidades que fluyen en su estructura particular; realiza las potencias virtuales que afloran sucesivamente a la superficie de su ser, las asimila y las desarrolla, las une y las complica, coordina su ser y le da vigor."
(Chateau:1958:113)

El juego permite al niño construir un mundo aparte, evadirse de la realidad para entenderla mejor; para Chateau la desvinculación del medio ambiente es la característica principal del juego en el niño. También afirma que el mundo del juego es una anticipación del mundo de las ocupaciones serias. Como muchos autores lo han señalado, el juego desempeña en la infancia el rol que el trabajo desempeña en el adulto. De ahí la importancia del juego infantil:

"Un niño que ha jugado adecuadamente será un adulto que se entregue constructiva y creativamente a su realidad. Por medio del juego, el niño se prueba física y mentalmente, y esto le permite ganar autonomía y afirmar su yo."
(Zapata:1990:35)

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Henri Wallon (1972), un científico quien trabajó sobre la evolución psicológica del niño e hizo varios estudios en el área, consideraba que el juego se confundía bastante bien con la actividad entera del niño, mientras ésta siguiera siendo espontánea y no recibiera

sus objetivos de las disciplinas educativas. Sin embargo, desde otro punto de vista Wallon marca la limitación que muchas veces se impone a la actividad espontánea del niño cuando tratamos de enfocar el juego dentro de los parámetros pedagógicos.

Wallon realizó la clasificación de los juegos relacionándolos con las etapas evolutivas: juegos funcionales, juegos de ficción, juegos de adquisición y juegos de fabricación. Para él, existe una progresión funcional que determina la sucesión de las etapas de los juegos en el proceso evolutivo:

LOS JUEGOS FUNCIONALES son aquéllos que comprenden toda actividad que se rige por la ley del efecto; y que además son elementos muy básicos y muy simples, por ejemplo, jugar con las manos, tocarse un dedo, etc. Estos juegos permiten al niño experimentar con su propio cuerpo y con los objetos externos.

LOS JUEGOS DE FICCIÓN son aquéllos en los cuales el niño imagina situaciones tales como ser la mamá o hacer la comida.

LOS JUEGOS DE ADQUISICIÓN le permiten al niño percibir y comprender a los seres humanos y las cosas que lo rodean por medio de sus sentidos y la razón. El niño absorberá todo, no se cansará de oír relatos y cuentos de aprender canciones e involucrarse en el medio que lo rodea.

LOS JUEGOS DE FABRICACIÓN producen la síntesis integradora de las otras etapas. Por medio de estos juegos el niño opera con los objetos.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

los combina, reúne y en la medida que los va ejercitando aprende a transformar, modificar y construir nuevos objetos y juguetes.

Por medio de un riguroso análisis Wallon llega a la siguiente premisa: "El juego es la consecuencia del contraste de una actividad liberada y las actividades en las que normalmente se integra. El juego evoluciona en medio de oposiciones y se realiza superándolas." (op.cit.:p.88)

Se dice que el juego del niño vive estrechamente relacionado con la ficción y la realidad. La función de la imitación juega un papel relevante, el niño observa e imita mientras no puede superar su modelo a seguir; casi siempre trata de imitar a personas que están muy ligadas a su vida o son la admiración del pequeño.

Celestine Freinet (1967) afirmó que el proceso de adquisición del conocimiento no se da simplemente por la razón sino a través de la acción, la experiencia y el ejercicio. A dicha acción la denominó trabajo escolar. Dicho trabajo deberá estar adaptado y responder a las necesidades esenciales del niño, por lo que deberá estar conectado como trabajo-juego. Este trabajo-juego consiste en una actividad que integra los dos procesos y responde a las exigencias que el niño necesita. Asimismo, Freinet entiende que la alegría del trabajo es esencialmente vital, y más vital que el juego, considera que si se le ofrece al niño actividades que de verdad le motiven, ese será el camino para llegar a la educación.

Jean Piaget (1968), dividió al juego en tres diferentes etapas en su libro Psicología Infantil:

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

EL JUEGO SENSOMOTOR: aparece desde el primer periodo de la infancia hasta el segundo año de vida; es decir, cuando el niño empieza a coordinar sus movimientos.

EL JUEGO SIMBÓLICO O REPRESENTATIVO: aparece desde la edad de dos años hasta los seis. En este periodo, el niño tiene la capacidad para codificar sus experiencias en símbolos.

EL JUEGO SUJETO A REGLAS: Este tipo de juegos se inicia a la edad de los años escolares. El niño comienza a socializar y esto se refleja en el juego, el cual se encuentra sujeto a reglas y generalmente se realiza a nivel de todo el grupo o en equipo.

Durante mucho tiempo se tuvo la idea de que el juego no tenía relación alguna con el proceso de aprendizaje; sin embargo, con el paso del tiempo, tras infinitos estudios y experiencias, se ha considerado que el juego tiene incidencia en el aprendizaje; considerándolo bajo tres aspectos: el físico, el intelectual y el moral.

Bajo el aspecto físico, el juego resulta de gran importancia, puesto que hace trabajar al cuerpo en general. El juego responde a la necesidad de toda persona para dar rienda suelta al vigor que guarda en su cuerpo.

En cuanto al aspecto intelectual, el juego en sí requiere de un esfuerzo intelectual, provee un considerable desarrollo de las facultades intelectuales de las personas; tales como el coraje, la resistencia, la memoria, la atención, la velocidad de toma de decisiones, la astucia etc. El juego prueba la rapidez de todas las facultades que posee el jugador.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Bajo el aspecto moral, el juego ayuda a desarrollar el dinamismo, el compañerismo, la solidaridad, la justicia, la sujeción a reglas, etc.

Recapitulando, el valor del juego en el niño es primordial para el desarrollo de éste, ya que el juego:

- a) es una preparación para la vida adulta.
- b) es una característica innata(es decir, nace con ella)
- c) sirve para descargar la abundancia de energía.
- d) es una desvinculación de la realidad.
- e) es parte del proceso de enseñanza- aprendizaje.
- f) ayuda al niño a socializar con los demás.

1.3 Juego, trabajo y aprendizaje.

El tema del trabajo y el juego se ha ido complicando con el paso del tiempo, a pesar de que el concepto es bastante simple. La falta de precisión en el alcance y uso de estos conceptos hace que continuamente se produzcan confusiones o desviaciones.

Lo que ha producido tal situación, ha sido que por efecto de las exigencias de la producción, el hombre perdió sus espacios y tiempos de juegos. La preferencia por el trabajo hizo de éste el tema central y en consecuencia la actividad lúdica se consideró principalmente desde el punto de vista productivo. El juego pasó a ser fundamentalmente considerado desde el trabajo, maximizándose a éste y minimizándose a aquél.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Existen indudables diferencias entre el trabajo y el juego, pero consideramos que en el ámbito de la educación van unidos cuando tienen un propósito específico. Hilda Cañeque (1991) define el significado de las palabras trabajo y juego.

" Trabajo:

- Esfuerzo del hombre aplicado a la producción de riqueza.
- Ocuparse de algún ejercicio, obra, cargo u oficio.
- Poner algún esfuerzo, disponerse a realizar alguna cosa con método y orden
- Aplicarse física o mentalmente en la ejecución de alguna cosa o por conseguir algo.

Juego:

- Ejercicio sometido a reglas.
- Alguna actividad con la única finalidad de divertirse o entretenerse.
- Combinar, convenir, comprometerse, arriesgarse." (1991:32)

Hilda Cañeque afirma que se han llegado a conceptualizar los dos campos y de hecho, existen diferencias entre ellos. Sin embargo, las confusiones que se han suscitado se encuentran en todos los grupos que componen la estructura social, donde se han sobrevalorado las actividades del trabajar y desvalorizado consecuentemente las de jugar. Ella menciona que frecuentemente tendemos a observar los procesos vitales desde el punto de vista de trabajar, por eso nos cuestionamos si el juego es útil o inútil; cuya respuesta es inútil porque no produce resultados tangibles, ni bienes, ni servicios.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Hilda Cañeque, hace una comparación de ambos campos en el sentido y significado que comúnmente se reconocen. Analicemos la siguiente tabla:

Tabla 1.1 Comparación entre trabajo y juego.

TRABAJO	JUEGO (EN SU MODELO ORIGINAL)
1. En gran medida impuesto socialmente.	1. Libre en el sentido de que no es impuesto desde afuera.
2. Se expresa en el campo de la realidad	2. Ficticio en el sentido en que se articula en una situación irreal, con límites propios de espacio y tiempo.
3. Prevé desarrollo y desenlace.	3. Incierto, ya que no prevé desarrollo y desenlace.
4. Produce bienes y servicios.	4. Improductivo, pues no produce bienes ni servicios.
5. Valora resultados. Tiene patrón de rendimiento explícito o implícito.	5. Valora proceso. No resiste patrón de rendimiento explícito o implícito.
6. Se reglamenta de acuerdo con objetivos previos, fijados de antemano, que exigen plan, dirección y método.	6. Reglamentado en el sentido de que establece libremente una convención deliberada, postulada y rigurosamente aceptada.
7. Puede o no puede producir placer.	7. Produce placer, hay desafío permanente a la diversión.

(op.cit.1991:33)

Sería interesante saber cuánto juego y cuánto trabajo puede mantener una actividad en su desarrollo, según las características establecidas para el juego o el trabajo. Se dice que el ser humano se traslada del juego al trabajo y del trabajo al juego, sin tener una clara percepción de los alcances y las limitaciones de ambos campos. Por ello, será conveniente analizar las distorsiones frecuentemente observadas en el trabajo y el juego:

- a) El juego se ha usado de manera 'engañosa' para introducir al niño o al adulto en una actividad dirigida hacia un rendimiento esperado

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

similar al trabajo, aunque muchas veces dicho engaño no funciona en su totalidad.

- b) Por lo general, el aprendizaje sistemático se realiza con esfuerzo y la mayoría de las veces, es poco placentero, habilitándose un campo muy alejado del juego. Cuando ocurre lo contrario, es decir el aprendizaje sistemático se acerca a algunas de las características del juego, los alumnos se confunden y creen que, directamente, están jugando.
- c) Existe una creencia generalizada de que el juego es aprendizaje de trabajo. Hilda Cañeque indica que el juego no prepara específicamente para ninguna actividad, sólo aporta mecanismos generales de operación para salvar obstáculos, hacer frente a las dificultades, inventar diferentes tácticas y estrategias.
- d) El juego se ha empleado para aumentar la producción. En realidad al no practicar el verdadero juego sino sólo el que está al servicio de producir más y mejor, la persona cree que esa es la verdadera diversión y que esa actividad es la que posibilita el mayor margen de libertad en lo creativo.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Cañeque indica que el juego y trabajo pueden ir juntos, el hecho de jugar no significa que no trabajemos. Para ella el juego es vida.

Algunos defensores del juego como tal, afirman que éste tiene lugar sin un propósito real y no posee un objetivo a perseguir. No pueden concebir la posible relación entre la actividad lúdica y trabajo. Por otro

lado, algunos investigadores opinan que existe una relación inevitable, por lo cual han desarrollado un encuadre del trabajo con respecto al juego:

1. Todo juego es conducta:

El cuerpo, la mente y el mundo externo intervienen dentro del juego. De acuerdo con los trabajos de Pichón Rivière (1972), la conducta implica manifestaciones coexistentes entre las tres áreas; por lo que si alguna de ellas falla producirá una modificación en las otras dos. Todo juego implica una conducta y como tal, la expresión de la personalidad del jugador.

2. Todo juego es aprendizaje:

Por medio de la acción del juego, el niño conoce y descubre los objetos externos, y toma conciencia de sí mismo, conoce y acepta a los demás. Esto conlleva a un aprendizaje que involucra todos los aspectos de su personalidad por lo que le permite modificar su conducta anterior y así transferir su conocimiento a nuevas situaciones reales.

3. El juego es un proceso de comunicación del niño con diferentes situaciones objetales:

A través del juego, el niño establece comunicación con diferentes personas y objetos; así, esta relación permite que las vaya integrando a sus vínculos y a la conducta del juego.

4. El juego es la actividad esencial que posibilita al niño su socialización:

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Por medio del juego, el niño establece vínculos de socialización, incorporación de roles, normas, costumbres, creencias de la estructura social a la que pertenece. El lenguaje es el medio principal de esa asimilación e incorporación, y permite al infante generar sentimientos de ayuda, integración y solidaridad.

5. El juego permite al niño estructurar su esquema corporal y desarrolla e integra las nociones espacio- temporales.

Mauro Rodríguez en su libro *Creatividad en los Juegos y Juguetes* (1992), dice que el trabajo y el juego son:

- actividades del sujeto.
- despliegue de energías.
- expresión proyectiva del sujeto.
- superación y transformación de la realidad que nos rodea.
- ejercicio de creatividad.

El niño conoce su cuerpo y el de los demás a través del juego, por lo cual constituye su esquema corporal. Ahora bien, Oscar Zapata (1990) menciona que existen dos tipos de juegos: El juego libre y el dirigido:

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

JUEGO LIBRE:

Este tipo de juego es fundamental para el desarrollo del niño, ya que permite que éste se manifieste de acuerdo con su propia naturaleza. En estos juegos, los niños deben jugar en relativa libertad, además participar tal como son. Por ello, el trabajo de los educadores

consiste en proporcionar todos los medios necesarios para que éste se efectúe. El acceso al juego libre, puede convertirse en una actividad lúdica más retadora, ya que da la oportunidad al niño de explorar e investigar situaciones por sí mismos.

JUEGO DIRIGIDO:

Consiste en el trabajo del educador, en dirigir la actividad con algún propósito específico. Por ello, la calidad de cualquier juego dependerá en parte de la cantidad y variedad controladas del material que se proporcione.

Muchos adultos que colaboran en la asistencia y educación de los niños se muestran suspicaces al aplicar un juego con propósitos educativos. Esto se debe en gran medida a que con mucha frecuencia el término juego se ha utilizado para referirse a algo más bien trivial y carente de seriedad, el extremo opuesto al trabajo, en vez de ser la esencia misma del niño.

Dentro de una noción del profesor como facilitador e iniciador del aprendizaje, el juego libre o dirigido ofrece características esenciales de la interacción profesor-alumno, ya que el profesor proporciona los recursos necesarios y apropiados.

De acuerdo a J.R Moyles (1990) podemos decir que el juego:

1. debe aceptarse como un proceso.
2. es necesario para niños y adultos.
3. no es la antítesis del trabajo: ambos son parte de la totalidad de nuestras vidas.
4. siempre está estructurado por el entorno, los materiales o contextos en los que se produce.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

5. adecuadamente dirigido asegurará al alumno un aprendizaje a partir de su estado actual de conocimientos y destrezas.

6. es potencialmente un excelente medio de aprendizaje.

(Moyle:1990:31)

Como modo y como proceso, el juego proporciona un 'Ethos del aprendizaje' en el que se pueden atender las necesidades básicas de éste.

Entre tales necesidades figuran la oportunidad de:

- Practicar, imitar, dominar, elegir, perseverar, imaginar y obtener competencia y confianza.
- Adquirir un nuevo conocimiento, destrezas, un pensamiento coherente y lógico, además de la comprensión.
- Alcanzar la oportunidad de crear, observar, experimentar, moverse, cooperar, sentir, pensar, aprender de memoria y recordar.
- Comunicarse, interrogar, interactuar con otros, y ser parte de una experiencia social más amplia.
- Conocer y valorarse a si mismos y comprender las limitaciones personales."

(op.cit.1990:31)

Resumiendo, los conceptos trabajo- juego- aprendizaje van relacionados en el proceso enseñanza- aprendizaje y no se encuentran en oposición. El alumno en el ámbito educativo puede jugar, trabajar y aprender al mismo tiempo.

1.4 El juego en el adulto.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

La actividad lúdica en el adulto reúne ciertas características que marcan la diferencia y a la vez la semejanza con el juego del niño. Muchos adultos se muestran predispuestos a entender el juego y su potencial de aprendizaje en el salón de clases. Esto es el resultado de la idea errónea de que dicha actividad pertenece al hogar y al infante, por lo que no se le ha dado el valor pedagógico ni el enfoque adecuado.

Por mucho tiempo, la actividad lúdica ha sido designada al niño, por lo que es difícil que el adulto consiga el permiso para realizar la experiencia o lo que es más, comprenderla.

Henri Wallon(1972), descubrió en el comportamiento adulto ciertas características lúdicas:"La característica principal del juego del adulto parece residir en el *permiso*." (1972:16)

En cuanto al concepto de permiso, es importante recordar que en sociedades como la nuestra donde el juego del niño, del adolescente y del adulto es desvalorizado, es necesario que el concepto de 'permiso' quede explícito. Esto es permiso de jugar se refiere al hecho de que "un adulto o un grupo pueden jugar aquí y ahora a lo que necesiten, a lo que tengan ganas y posibilidades de jugar." (Cañeque: 1991: 12)

El criterio del juego del adulto es totalmente subjetivo y radica en el auto permiso. El adulto juega desde el momento en que se permite a si mismo no jugar. Se dice que el adulto utiliza un juego como distracción, reposo de una actividad, descanso o despreocupación. Por eso un adulto puede contestar que se entretiene o que se divierte con los juegos.

Existen pocos adultos, por libres que sean para disponer de su tiempo o de su persona, quienes no hayan sido descubiertos por otros adultos, alguna vez jugando, (en el trabajo, con una ficha, una pelota etc). Hay sin duda, aquéllos en quienes el juego provoca 'remordimiento' e 'inhibición'. Pero en la mayoría, el sentimiento de permiso acaba por prevalecer sobre la prohibición de jugar. Permitirse jugar ¿no sería acaso reconocerse merecedor de una tregua durante la cual pueden quedar suspendidas las inhibiciones y las dificultades?

Por otro lado cuando el adulto se permite jugar, lucha también con la pena de hacerlo, por temor a la crítica. No obstante, una vez que el alumno adulto entra en la dinámica lúdica, ésta ayuda al alumno a desinhibirse ante los demás y permite entablar comunicación muchas veces sin darse cuenta.

Sin embargo, existen normas muy rigurosas para saber quién puede intervenir, cómo y cuándo debe hacerse. Se ha dicho que los aspectos que se manejan en la niñez del juego pueden presentarse en el del adulto después de esta etapa. Por ello, se ha especificado que el juego en el adulto como en el del niño, requiere de reglas preestablecidas, las cuales tienen que ser cumplidas y algunas veces hasta violadas.

Hilda Cañeque (1991), menciona que los adultos al jugar sufren un efecto de 'reaprendizaje' en el sentido de que vuelven a aprender determinado contenido, pero desde otro punto de vista. Es decir, los adultos al jugar descubren una nueva manera de esconderse, otras maneras de desafiar y competir. Así van modificando una serie de conductas ya adquiridas con gran habilidad en comparación con la conducta del juego infantil. Cañeque afirma que esto sucede debido a la auto-defensa del adulto, que combinado con el clima divertido y el mismo juego sufre saludables transformaciones.

Se dice también que el juego del adulto es totalmente consciente, mientras que en el niño es muchas veces inconsciente ya que es parte de su propia naturaleza.

"Jugando en forma predominantemente libre, el adulto se conecta con sus imágenes, sensaciones, movimientos, en último término con sus recuerdos aparentemente olvidados

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

en su vida cotidiana. Dichas escenas toman fuerza en cada jugador, las reconoce, las revive con el clima de libertad propio del juego, que mágicamente *todo lo puede*."

(IBID:68)

Faltaría interrogarse acerca del placer que experimenta el jugador adulto. Josef Leif (1978:102) en su libro *La Naturaleza del Juego* menciona: "No se trata de alegría ni de felicidad, sino de regocijo."

En cuanto a la enseñanza de lenguas extranjeras, el juego ha sido aceptado por algunos adultos como una actividad que ayuda a reforzar el conocimiento adquirido. El alumno también se divierte con él. Andrew Wright (1984) nos dice:

"Enjoyment of games is not restricted by age. Some individuals regardless of age, may be less fond of games than others. But so much depends on the appropriateness of the games and the role of the players. It's generally accepted that young learners and adults are very willing to play games."

(Wright:1984:89)

No obstante, a muchos adultos les resulta difícil entender que el juego posee dirección y resultados visibles dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Asimismo, les resulta complicado aceptar el 'desorden' a través del juego, es decir, el no contar con unidades precisas de trabajo. Por ejemplo, dentro de la enseñanza de idiomas, el anhelo principal del adulto consiste en progresar rápidamente al aprender el idioma dentro de un esquema de trabajo en donde el "orden" se halle integrado a la estructura.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Por otro lado, existen algunos adultos quienes opinan que la actividad lúdica ayuda a reforzar los conocimientos adquiridos, además de brindar un ambiente cordial y activo en clase.

Lo que resulta claro es que el juego jamás debe ser brindado como premio por el trabajo, ya que eso devalúa el papel del juego en la actividad escolar.

Finalmente, tanto adultos como niños juegan, y siempre que sea posible, resultaría benéfico para ambos que el papel del profesor consista en dar a conocer el verdadero propósito de una actividad y esforzarse por aplicarse en el momento adecuado para que la relación trabajo-juego-aprendizaje sea significativa.

1.5 Investigaciones realizadas en el campo lúdico dentro de la enseñanza y aprendizaje de idiomas.

El estudio de los juegos tiene conexión con diferentes áreas tales como la histórica, antropológica, recreativa, educacional, terapéutica y social. Por ello, existen diferentes perspectivas en cada una de estas áreas, las cuales difieren en definiciones, análisis, interpretación y valores acerca del juego. En la enseñanza de idiomas se ha tratado de buscar la mejor manera de dar un valor pedagógico y funcional a la actividad lúdica. Parece ser que existe una opinión general entre los profesores aficionados al juego, de que existe una estrecha relación entre juegos, educación y los valores culturales de una sociedad en la que los juegos se desarrollan y se juegan.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

En 1883, Parker diseñó y vendió un juego llamado *Banking*, en el cual los jugadores pedían prestado al banco bajo un interés del 10%, especulando quien podía tener la mayor cantidad de dinero. Se le denominó *MONOPOLY*, el cual se ha utilizado para las clases de lenguas. Dicho juego ha sido considerado como el mejor ejemplo de un *Simulation game*.

Por su parte Horn y Cleaves enumeraron una lista de *simulation games* (1000), la cual fue diseñada para diversos propósitos educacionales.

Dentro de la enseñanza de lenguas existe la controversia con respecto a si la enseñanza a través de los juegos conlleva necesariamente a la diversión. Los expertos en juegos, así como los pedagogos han enfocado la actividad lúdica en el salón de clases como una alternativa al trabajo, enfatizándolo con carácter funcional y motivacional que va ligado con la diversión. Dorry G.N. (1966), indica: "One of my strongest beliefs about second language teaching is that the whole process of teaching and learning should be fun. This self-developing instruction can be enhanced by the use of games in language teaching." (1966:124)

Por su parte, Lee W.R (1979), afirma: "It is now generally accepted that language teaching not merely can be , but should be enjoyable... Games are enjoyable." (1979:1)

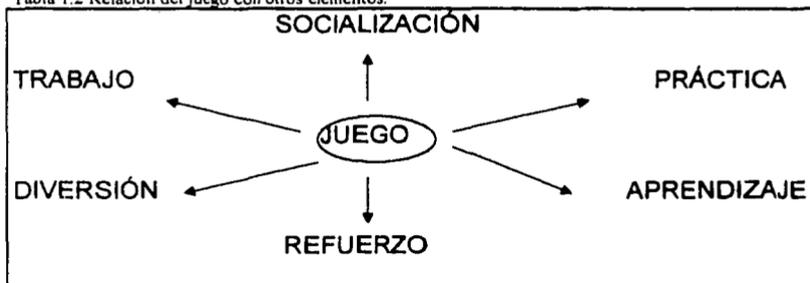
Sin embargo, es necesario cuestionarse el significado de la palabra diversión. Dorry G.N la considera como el producto de la competencia. Por mucho tiempo se ha concebido al juego como sinónimo de diversión y no como una actividad que contribuya al aprendizaje en el salón de



clases. Por ello, el valor del juego no ha tenido el impulso necesario y se considera como una actividad que puede darse en los últimos minutos de una clase para divertirse. "Games, should not be regarded as a marginal activity, filling in odd moments when the teacher and class have nothing to do."
(op.cit. 1979:3)

Si consideramos que un juego va acompañado de una serie de elementos como trabajo, práctica, diversión, socialización, aprendizaje y reforzamiento, es claro su valor didáctico y por consiguiente elimina la idea de mera diversión. Podríamos esquematizar estos elementos de la siguiente manera:

Tabla 1.2 Relación del juego con otros elementos.



Los juegos pueden ser categorizados de acuerdo con el tipo de programas y metodología. Byrne y Ryxon en 1979 crearon una escala comunicativa para usarse en clase de idiomas:

"1. IMITATION - (oral) instructional focus on accurate student imitation of modeled utterances.
IMITATION - (written) instructional focus on accurate spelling.

2. WORD MEANING MEMORISATION. instructional focus on remembering and matching names to people, word pairs or word meanings

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

3. DEFINITION AND EXPLANATION-instructional focus on defining words or concepts or defining relationships between words or concepts.
4. MECHANICAL PRACTICE- instructional focus on grammatical production or reproduction and manipulation of syntactic patterns and substitution of appropriate words items in syntactic slots. Appropriateness and accuracy irrelevant.
5. MEANINGFUL PRACTICE-instructional focus on specified utterance and exchange patterns in which language is grammatical, appropriate, and accurate. Information exchange and personalization irrelevant.
6. COMMUNICATIONAL PRACTICE- instructional focus on guided utterance and exchange patterns in which language is grammatical, appropriate, accurate, and informative. Personalization irrelevant.
7. INTERPERSONAL PRACTICE- instructional focus on self-expression and interpersonal exchange. Topic and interaction are structured but language forms are unspecified. Language intended to be grammatical, appropriate, accurate, informative and personal.
8. CONTROLLED COMMUNICATION- instructional restrictions only as to time, topic and classroom constraints. No particular utterance structuring or interaction patterning." (1979:77)

Estos autores sostienen que el lenguaje que se utiliza en los juegos no es controlado ni formulado, y afirman que la cooperación debe prevalecer más que la competencia. Además indican que los juegos deben funcionar en pequeños grupos y no en grupos grandes. Dichos autores, nos indican su definición de juego en enseñanza de idiomas:

" They are pair or small group co-operative activities with well defined tasks but undefined language in which there exists between players an information gap or built in disagreement." (Byrne, Ryxon: 1979:23)

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Por su parte, Palmer y Rodgers en 1985 implementaron un modelo de seis características con el objeto de analizar el valor comunicativo de la actividad lúdica. De acuerdo con este modelo, los juegos en la enseñanza pueden considerarse comunicativos dependiendo del grado en que el juego caiga dentro de las siguientes categorías:

- "1. Interactive
 - a. Physically interactive
 - b. Interactive in turn-taking
 - c. Using shared personal knowledge
 - d. Interaction from utterance to utterance: information sequence.
2. Semantically unpredictable
 - a. With respect to propositional content
 - b. With respect to illocutionary force.
3. Purposive
 - a. With respect to the speech event as a whole (rhetorical purpose)
 - b. With respect to each turn in the interchange.
4. Contextualised
 - a. Physically
 - b. Socially
 - c. Temporally
5. Performance-based
 - a. In encoding
 - b. In decoding
6. Relationship-defining." (Palmer & Rodgers 1985:123)



1.6 Estudios realizados en enseñanza de idiomas.

Palmer y Rodgers (1985), afirman que la efectividad del uso de los juegos en la enseñanza de idiomas es difícil de evaluar. Por ello encontraron que sólo tres estudios han comparado directamente metodologías de enseñanza de lenguas utilizando juegos en otras áreas,

en general, y de estos tres estudios únicamente encontraron información detallada de dos.

Manifestaban que estos dos estudios no eran suficientes para poder generalizar y sacar conclusiones del uso de juegos. Por lo tanto, revisaron la efectividad de los juegos en otras áreas: el uso de juegos para enseñar ciencias sociales y matemáticas así como para evaluar por medio de actividades lúdicas.

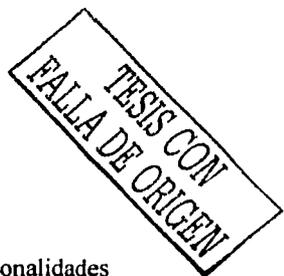
Al analizar los estudios realizados, encontraron que no podían comparar los resultados ya que cada uno de ellos estaba enfocado a diferentes aspectos, por lo cual se avocaron a desarrollar un marco de trabajo para la clasificación de los resultados de dichos estudios que dividieron en cuatro áreas:

- 1) Los efectos de la actividad lúdica con respecto a las diferencias individuales de los alumnos.
- 2) Las diversas actividades aplicadas.
- 3) Los efectos de las variaciones de los juegos.
- 4) Los efectos que provocaba el juego en los alumnos.

1.6.1 Estudios en relación con las diferencias individuales.

En estos estudios se demostró que las diferentes personalidades de los alumnos causaban diversas reacciones ante una actividad lúdica.

Edward Devries y Zinder (1983) quienes emplearon el juego 'Ecuaciones' con equipos, encontraron que el logro obtenido mediante



combinaciones matemáticas a través del juego era mejor que enseñar dichas combinaciones en una clase tradicional. El efecto se presentó mejor en habilidades específicas más que en habilidades generales. Al investigar el nivel de los alumnos, encontraron que en promedio, los alumnos que tenían más habilidad de crear combinaciones matemáticas llegaban a mejores soluciones después de haber aprendido la materia, y por ende, los resultados posteriores al juego eran mejores. Mientras que los alumnos con poca habilidad al hacer combinaciones matemáticas requerían de más práctica en la materia y el juego les ayudaba a mejorar sus habilidades. Por consiguiente, esto quiere decir que los juegos son más útiles para aquellos alumnos con pocas habilidades para desarrollar la solución de un problema.

En otro estudio que desarrollaron Pratt, Uhl, Little (1980), la personalidad parece ser un factor que influencia la reacción hacia los juegos, pero aparentemente no es determinante.

" Individuals with different personality characteristics do react differently to simulation games. Specifically in this study, students classified as feeling types consistently rated the quality and value of their personal involvement higher than did the thinking types." (Pratt,Uhl, Little:1980:344)

El aspecto de la personalidad fue retomado por Hoffmeister y Dimarco en 1977 quienes indicaron que para que un juego tenga validez es importante que el aprovechamiento de éste no tenga nada que ver con las características personales de los alumnos. Por lo tanto, no encontraron relación alguna entre los juegos y las diferencias individuales de los estudiantes.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

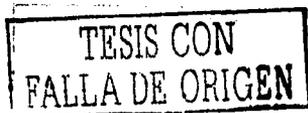
Es claro que existen opiniones encontradas al respecto; sin embargo, pareciera que las diferencias individuales así como los estilos de aprendizaje del alumnado pueden afectar la actividad lúdica. De ahí reside que es necesario que el docente se encuentre preparado para afrontar dichas diferencias. Por ello, la ficha pedagógica, puede ayudar al profesor a preparar y aplicar el juego en el salón de clases.

1.6.2 Estudios en relación con las diversas actividades aplicadas.

Existe un número de investigaciones las cuales estuvieron basadas en estudios comparativos de diferentes métodos de realizar un juego, Bredemier y Greenblat (1981) revisaron estudios en relación con la efectividad de un juego la cual dependía de cómo y quién aplicara un juego para que funcionase adecuadamente.

Kidder y Guthrie (1972) utilizaron el juego creado *modyfing*, el cual tenía como propósito proveer al profesor de algunas habilidades para aplicar técnicas mediante la enseñanza de metas específicas. Los autores compararon cuatro métodos de aplicación para presentar nuevo material educativo:

1. de control
2. de lectura
3. de juegos con discusión
4. con juegos-discusión-juegos



Los resultados fueron interesantes. No se encontró diferencia alguna entre el método de lectura con el método del juego en general. Sin embargo, el método del juego-discusión-juego resultó mejor que el método del juego seguido por una discusión. Los autores concluyeron: "One effective way to improve the training effects of a simulation game is to use it twice with a discussion between plays."

(Kidder and Guthrie :1972 en Palmer y Rodgers:1983:129)

Por su parte, Devries y Slavin (en Palmer y Rodgers: 1983:120) revisaron estudios en los cuales emplearon juegos comunes en equipos, los cuales estaban formados por cuatro alumnos quienes se asesoraban entre ellos en un área específica. Los miembros del equipo reforzaban sus conocimientos jugando. Después competían entre equipos. Los resultados fueron significativos, ya que se descubrió que cuando los alumnos tenían este tipo de juegos en competencias, los estudiantes reportaban efectos positivos con relación a actitudes ante la lengua. Asimismo, no se reportó ningún efecto negativo.

Con este estudio es posible avalar que los juegos son útiles cuando se emplean en el sistema de enseñanza como reforzador del aprendizaje a través de competencias entre los mismos estudiantes.

De estos estudios se puede concluir que la actividad lúdica puede ser usada junto con otros tipos de actividades didácticas, con el propósito de obtener mejores resultados en el aprendizaje y al mismo tiempo atender la gran variedad de tipos de alumnos.

1.6.3 Estudios en relación con los efectos de las variaciones de los juegos.

Uno de los estudios se enfocó a la gran variedad de juegos, los cuales pueden diferir en muchos sentidos. Belch (1972), hace la distinción entre juegos, juegos de simulación *simulation games* y dramatizaciones *role plays*.

"Simulations games... involve simulation both in the structure of the play and of the environment in which the play operates. Players act out roles in making decisions appropriate to the game rules and goals.

Games are contests having competing players, rules and rewards assigned to the goal outcomes.

Role plays contain many of the elements of simulation but they are usually more structured, involving the player in the problem as an individual rather than solely as a competing participant in the decision making process."

(Belch:1972:4-6)

En relación con las variables de las estructuras de los juegos Kidder (1972) encontró que éstas y la identificación de roles contribuían a la efectividad de los juegos con respecto a las actitudes de los alumnos.

Otros estudios se enfocaron en los efectos que causaba la elección de roles cuando se jugaba un juego de simulación. Duke y Seinder (1983) encontraron una gran desigualdad entre los juegos en los que a alumnos se les asigna un papel y los que escogen su papel en el juego. Los autores encontraron como resultado que los juegos se tomaban menos efectivos que los juegos de simulación.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Nos indican: "Playing with an incongruent role may interfere with an individual's ability to develop an effective strategy."

(Duke & Seinder en Palmer y Rodgers: 1983:123)

1.6.4 Estudios en relación con los efectos de los juegos educativos.

Se consideraron dos tipos de efectos: a) las habilidades de los alumnos b) las actitudes de los mismos.

Bredeimer y Greenablat (1981), señalaron que los juegos resultan tan efectivos como los métodos educativos que pretenden lograr un aprendizaje significativo.

En cuanto a las actitudes de los alumnos, encontraron que en comparación con los diversos métodos de enseñanza, los juegos permitían obtener mejores resultados en el aprendizaje, ya que los alumnos presentaban actitudes positivas hacia la lengua meta. Se encontró que al tener una actitud más positiva, el profesor podría obtener una retroalimentación satisfactoria. Sin embargo, notaron que aquellos alumnos quienes no se integraban a la actividad lúdica adecuadamente reportaban efectos negativos en cuanto al juego.

Además de estos estudios se realizaron otros en los cuales se compararon métodos de enseñanza utilizando juegos y métodos convencionales. Dos de los estudios se llevaron a cabo en Tailandia, y ambos arrojaron los mismos resultados; los sujetos en el primer estudio fueron sometidos como grupo de control en el cual se les administró un curso de producción oral en el que había comunicación informal en el salón de clases. En el grupo experimental, se les proporcionó el mismo

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

material por medio de juegos comunicativos en los cuales las estructuras a enfatizar fueron extraídas de diálogos que requerían del intercambio de información. Asimismo, dichos juegos fueron aplicados en un ambiente de competencia y cooperación. Al final del curso se les administró exámenes para medir la precisión y habilidad comunicativa además de un cuestionario. No se presentaron diferencias significativas en ninguno de los exámenes, excepto en uno de pronunciación, el cual favoreció al grupo de control. Se reportaron grandes diferencias en el grupo experimental con respecto a la puntuación de los exámenes de precisión y habilidad comunicativa.

Además en dicho grupo, el cuestionario reportó que los alumnos se habían divertido más que en el grupo de control.

En sí, no se reportaron diferencias en aprendizaje cognoscitivo, pero sí se notó que el grupo experimental adquirió mejor las habilidades comunicativas, se divirtieron aprendiendo y los efectos de los juegos repercutieron en una actitud más positiva hacia la lengua meta.

Muchos de los juegos con valor didáctico propuestos para adultos han sido utilizados en las escuelas de educación preescolar y básica. Dickson y Patterson (1981) notaron en sus investigaciones que los juegos comunicativos utilizados en clase hacían éstas más interesantes y motivantes que las que ofrecían los juegos comerciales, por ejemplo, *Monopoly* o loterías. Ellos mismos afirman que los juegos deben:

- a) enfatizar la comunicación entre los alumnos en pequeños grupos y pares.
- b) alentar la cooperación entre los participantes.



- c) requerir de la supervisión del profesor.
- d) producir la competencia comunicativa.
- e) estar basados en una evaluación sistemática.
- f) estimular los aspectos de la habilidad comunicativa.
- g) ejercitar la habilidad comunicativa sin tener que depender del conocimiento de otras habilidades.
- h) estar directamente relacionados con los objetivos de aprendizaje.

(1981:75)

En resumen, podemos decir que las investigaciones hechas en el campo de enseñanza de lenguas, sostienen que los juegos:

- 1.- promueven una actitud más positiva hacia la lengua meta.
2. se integran con otras estrategias de aprendizaje.
3. al ser aplicados, se necesita tener en cuenta las diferentes personalidades de los alumnos.
4. requieren ser aceptados por los alumnos y los maestros.
5. fomentan las habilidades comunicativas de los estudiantes.
6. facilitan la adquisición inconsciente de las estructuras a reforzar.
7. ayudan al profesor a obtener una mejor retroalimentación.
8. divierten a los alumnos.
9. pueden ser combinados con diferentes métodos de enseñanza.
10. desinhiben al alumno para poder entablar una comunicación con los demás.

En este capítulo se ha hablado de los aspectos teóricos que enmarcan al juego, sus orígenes y las diferentes investigaciones hechas tanto en el desarrollo natural del infante así como en el adulto.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

El juego en el niño es una característica innata y se encuentra ligado a su propio ser, a diferencia del adulto que también juega otorgándose el 'auto-permiso' para hacerlo.

El juego en el salón de clases se emplea como reforzador, socializador, motivador, diversión, ayuda para resolver ciertos problemas del idioma entre otros aspectos. Por otro lado, el uso de los juegos en el aula implica cierta responsabilidad por parte del docente, ya que la aplicación de estos radica en tener un objetivo a seguir, número de participantes, una estructura o habilidad a reforzar dentro de un tiempo límite.

Los diferentes estudios hechos en el área, indican que el empleo de juegos facilita tener una actitud positiva hacia la lengua meta, lo cual permite dimensionar al juego dentro de la enseñanza de una lengua extranjera como una herramienta útil de trabajo, además de favorecer la adquisición inconsciente de las estructuras a reforzar.

CAPÍTULO II

JUEGOS COMUNICATIVOS: CONSIDERACIONES PRÁCTICAS

En este capítulo se hablará del papel de los juegos comunicativos en las clases de inglés como lengua extranjera y sus características principales. Asimismo, se expondrán los fundamentos teóricos y las consideraciones prácticas tales como: las características y el tamaño del grupo, el nivel, la disciplina, la actitud, y la competencia contra la cooperación, que deben tomarse en cuenta para así entender la ficha pedagógica, objeto de este trabajo de investigación. De igual manera se citará el papel del maestro y del alumno en la aplicación de juegos, así como el rol de las reglas, las instrucciones y el material didáctico.

2.1 La teoría comunicativa.

La enseñanza del idioma inglés se ha visto influenciada en los últimos años por la teoría comunicativa, la cual enfatiza que la meta del aprendizaje de lenguas es la competencia comunicativa; es decir, no sólo la capacidad para aplicar las reglas gramaticales de un idioma con el fin de construir oraciones correctas, sino también el saber cuándo, dónde y con quién usarlas.

La teoría comunicativa se ha desarrollado gracias al trabajo de especialistas en lingüística aplicada como una reacción a teorías basadas meramente en gramática pura.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Dicha teoría contempla que el material de enseñanza pueda basarse en diferentes tipos de funciones del lenguaje tales como: requerir, pedir instrucciones, describir, expresar gusto o disgusto etc. Además toma aspectos de diversos métodos, enfoques y técnicas de enseñanza, las cuales ayudan al alumno a manejarse en diferentes situaciones en el proceso de comunicación, utilizando el idioma a través de distintas tareas a realizar y que de esta manera el alumno pueda interactuar en contextos sociales con otras personas.

Hoy en día la teoría comunicativa es considerada dentro de los cursos de idiomas como enfoque (*communicative approach*) para enseñar una lengua extranjera. La presencia de dicha teoría dentro de los cursos de inglés ha tomado tal importancia que la mayoría de los libros de texto la señalan como la base primordial de los programas de un curso. Por lo tanto, para este trabajo de investigación es necesario mencionar algunos aspectos básicos de dicha teoría, antes de comenzar a definir el juego comunicativo.

Dentro del enfoque comunicativo, el idioma es enseñado a través de distintas habilidades del lenguaje más que de oraciones aisladas que se unen para formar un discurso coherente. Si se está interesado en aprender un idioma, es necesario desarrollar dichas habilidades para comunicarse. La meta de un curso de inglés está generalmente enfocada en las cuatro habilidades de la lengua (escuchar, hablar, leer y escribir). Debemos considerar que la enseñanza de la lengua no se basa únicamente en la 'forma' si no también en el 'significado' de lo que queremos decir. Para entender la teoría comunicativa, es necesario mencionar los términos

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

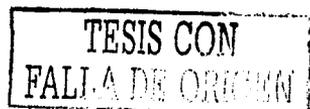
competencia lingüística (*linguistic competence*) y actuación/desempeño lingüístico (*linguistic performance*) de Noam Chomsky.

"Linguistic competence is understood as concerned with the tacit knowledge of language structure, that is, knowledge that is commonly not conscious or available for spontaneous report, but necessarily implicit in what the ideal speaker-listener can say." (Chomsky: 1965:35)

"Linguistic performance is most explicitly understood as concerned with the processes often termed encoding and decoding. It is the actual use of language in concrete situations." (Ibid: 36)

Para Chomsky la competencia lingüística significa el conocimiento de la lengua a través de reglas gramaticales, y el desempeño *performance* involucra el conocimiento lingüístico y la habilidad para comunicarse de una manera correcta y aceptable, el cual integra diversas variables como actitud, motivación y factores socioculturales.

De acuerdo con la posición innatista de Chomsky, todos los seres humanos tenemos una predisposición para la adquisición del lenguaje; esta dotación innata constituye un conocimiento universal inconsciente que orienta y auxilia al niño en la tarea de aprender su lengua materna. En contacto con una lengua determinada esta gramática universal se convierte en una gramática inconsciente de una lengua que es lo que este autor llama competencia lingüística. La competencia lingüística de una persona es su conocimiento implícito del sistema lingüístico como tal. Es el conjunto de reglas que él construye en su mente para poder ser capaz de aplicar los datos



lingüísticos que recibe del medio ambiente que le rodea en la niñez; los cuales les permitirán producir el conjunto de oraciones que constituye su lengua. Esta competencia lingüística le permitirá distinguir oraciones gramaticalmente correctas de las incorrectas.

Por otro lado, la actuación lingüística *performance* es el comportamiento lingüístico; dicha actuación está determinada por la competencia lingüística y por una variedad de factores no lingüísticos tales como los mecanismos psicológicos y fisiológicos involucrados en la producción de los enunciados así como las actitudes de las personas con quien se habla.

La propuesta Chomskiana de la competencia lingüística provocó diversas reacciones entre los teóricos del lenguaje. En la lingüística teórica, la gramática generativa suscitó controversia la cual sigue hoy en día. .

Por su parte Dell Hymes (1972) inspirado por las ideas de Roman Jakobson (1960) sobre las funciones del lenguaje, acuñó el concepto de competencia comunicativa tratando de integrar el conocimiento y el uso real de la lengua. Hymes señaló que la gran falla del concepto Chomskiano consistía en que Chomsky no tomó en consideración que el enunciado no fuera solamente correcto desde el punto de vista gramatical pero que fuera además apropiado al contexto en el que sea utilizado. En este sentido Hymes señaló que el niño al adquirir su lengua materna, adquiere la competencia para formar oraciones gramaticales, para saber qué decir, cuándo, cómo y en

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

qué contexto social. Hymes pensaba que la competencia comunicativa habilitaba al infante para realizar una serie de actos de habla como parte de diferentes situaciones comunicativas.

Hymes señalaba que el término *performance* o actuación se refiere al uso real del idioma, mientras que la competencia presupone del conocimiento y habilidad del hablante para manejar diferentes situaciones, en un determinado contexto. Menciona cuatro factores esenciales:

- a) Posibilidad. Una estructura tiene que ser gramaticalmente posible.
- b) Factible. Una oración puede ser posible gramaticalmente, pero puede carecer de sentido.
- c) Apropiaada al contexto. Una oración necesita ser apropiada al contexto. Se necesita el sentido requerido para características contextuales.
- d) Uso aceptado. Se necesita que el uso del idioma sea aceptado por la comunidad.

Se dice que un niño adquiere el conocimiento de oraciones, No solamente gramaticalmente posibles, sino también apropiadas. Adquiere competencia cuando habla o solamente escucha. Ésta competencia se relaciona también con actitudes, valores y motivaciones concnientes al idioma, sus características y su uso.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

La adquisición de la competencia se nutre de la experiencia social y las necesidades. El concepto de *performance* está asociado con el concepto de aceptabilidad.

Tomando como base los postulados de Chomsky y Hymes considero que es imposible separar el conocimiento de la gramática y el uso de la lengua, ya que dentro de una comunicación natural la corrección gramatical está relacionada con la propiedad para comunicarse. En el caso específico del aprendizaje de una segunda lengua este tipo de problema ha sido una queja tradicional. Un hablante no nativo puede conocer la gramática de la L2, pero al momento de usarla, se da cuenta que carece de otros conocimientos y habilidades para poder comunicarse con propiedad y naturalidad. Por lo tanto se requiere de un conocimiento que coadyuve a comunicarse mejor. De acuerdo con Hymes, este conocimiento o competencia comunicativa es a la vez:

- a) Lingüístico: indica si el enunciado es formalmente posible de acuerdo con la gramática.
- b) Sociolingüístico: indica si el enunciado es apropiado al evento comunicativo en su conjunto.
- c) Psicolingüístico: indica si el enunciado tiene las características que facilitan su procesamiento y comprensión, tales como su extensión, la organización interna entre la información ya conocida y la nueva.
- d) Probabilístico: indica si el enunciado probablemente sería usado por un nativo en un contexto dado.

(Hymes: 1972:78)

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Otros teóricos como Savignon (1972), Widdowson (1978), Hatch(1978); Canale y Swain (1980), proponen otros componentes importantes de la competencia comunicativa:

- a) Componente estratégico: indica cómo usar los recursos lingüísticos y no lingüísticos disponibles para lograr una comunicación eficiente, es decir el uso de estrategias comunicativas.
- b) Componente discursivo: indica cómo utilizar los recursos necesarios para que los enunciados tengan cohesión y coherencia.
- c) Componente interactivo-conversacional: indica cómo usar los recursos interactivos para mantener eficientemente la comunicación en una interacción verbal, para evitar y reparar problemas de comunicación.

El juego le permite al alumno desarrollar la competencia lingüística y comunicativa, ya que ayuda a emplear recursos lingüísticos así como las estructuras necesarias para poder entablar una comunicación efectiva con los demás. A su vez involucra el desempeño *performance*, puesto que coadyuva a que el alumno haga uso de factores psicológicos, sociales y fisiológicos útiles para la producción de oraciones dentro de un contexto social determinado.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

2.2 El juego comunicativo y sus características.

El juego comunicativo ha sido objeto de discusión y su concepto ha sido difundido ampliamente. Existen diferentes opiniones entre los lingüistas y profesores con respecto al juego en la enseñanza del inglés para adultos. Algunos de ellos consideran que los juegos son simplemente actividades con reglas que tienen un principio y un fin. Otros lo conceptualizan como ejercicios, o actividades que comúnmente han sido denominadas como *game - like activities* (actividades que no cuentan con la formalidad de un juego con reglas). Para efectos de este trabajo se entenderá al juego comunicativo como toda actividad con reglas, que cuenta con un objetivo didáctico a seguir y tiene un principio y un fin.

Los juegos comunicativos no deben ser necesariamente largos o complejos, pero sí contemplan un inicio y un fin. Estos se rigen por reglas determinadas, las cuales deben especificarse al comenzar el juego. Un juego comunicativo ayuda a establecer la comunicación entre los participantes. Por ello, es necesario que el profesor se enfoque a las necesidades individuales y comunicativas del alumno y conjugarlas con el mismo juego a realizar. W.R. Lee nos indica la definición del juego comunicativo:

"They are not necessarily lengthy or complex. There is something to be communicated to others or to be found out from others, and the learners want to keep the game going because they are interested in it. Moreover, unless they succeed in communicating the game falls flat and comes to an end."

(Lee W.R: 1979:2)

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Este tipo de juegos trata de desarrollar habilidades comunicativas, particularmente la habilidad oral y auditiva más que cualquier estructura gramatical o ejercicios de pronunciación. Por esta razón, resulta difícil controlar el tipo de lenguaje que puede ser utilizado en cualquier juego. Sin embargo, es recomendable anticipar qué clase de lenguaje el juego puede contener, y de ahí también decidir el tipo de materiales que se adapten a las necesidades de los alumnos y de la clase.

Ya que en estos juegos los alumnos trabajan juntos en la resolución de una tarea, no debemos dejar de lado la existencia del factor competencia, la cual puede presentarse durante el desarrollo de la actividad lúdica. Por lo tanto, existen muchos juegos que por su misma dinámica hacen resaltar dicha competencia de un equipo contra el otro más que la cooperación entre los mismos.

Muchas de las actividades lúdicas se juegan en grupos pequeños los cuales dan lugar a la comunicación entre ellos mismos. La interacción entre los integrantes del grupo es la esencia del juego comunicativo. También existen juegos considerados como de auto -acceso *self-access*, en los cuales el alumno puede trabajar independientemente con las respectivas instrucciones adjuntas.

En los juegos comunicativos, la lengua meta utilizada por los participantes no siempre es perfecta, pero si el mensaje es entendido por los demás, se puede alcanzar el objetivo. Los alumnos pueden medir su propio

avance de acuerdo con la velocidad y eficiencia con la que se logre alcanzar la meta u objetivo del juego.

En muchos juegos comunicativos existe un *gap* (hueco) en la información, que los participantes comparten al principio del juego. Los alumnos trabajan en pares con un ejercicio A y B en donde éstos necesitan utilizar la lengua meta para completar este vacío y conseguir la información faltante. Comúnmente se caracterizan por cuadros, gráficas o tablas para complementar. Dicha información se transmite de manera oral o escrita, lo que se conoce como *information gap*. Este término se entiende como:

"In communication between two or more people, a situation where information is known by only some of those present. In communicative language teaching it is said that in order to promote real communication between students, there must be an information gap between them, or between them and their teacher. Without such a gap the classroom activities and exercises will be mechanical and artificial."

(Richards, Platt:1992:179)

En esta actividad el uso del idioma para complementar la información, el tipo de estructura y vocabulario son comúnmente predecibles, los participantes continúan elaborando preguntas hasta conseguir la información requerida. El cambio de turnos *turn - taking* al hablar se negocia por los mismos alumnos y no son controlados por el profesor. Asimismo, las interrupciones tienen lugar en la interacción y de esta manera los alumnos logran desarrollar habilidades comunicativas- comprensión auditiva y producción oral-, requeridas para la integración de información. Se dice que el *gap* es la lengua meta, la cual sirve de puente para llevar a cabo esta tarea.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

En el capítulo anterior se mencionó la diferencia entre el juego del niño y del adulto. Para el niño, el juego se considera como un proceso natural e inconsciente que ayuda a su desarrollo, para el adulto el juego es una auto liberación y necesita del 'auto permiso' para poder jugar.

En el infante se marcan dos tipos de juegos, el juego libre y el juego dirigido: el primero permite a éste se manifieste de acuerdo con su propia naturaleza, el segundo es dirigido por los educadores con el objeto de obtener algún propósito específico.

Al igual que en el juego infantil, en la enseñanza de lenguas existen dos tipos de actividades lúdicas comunicativas, similares: los juegos controlados y los juegos libres. Los juegos controlados son aquéllos en el que el docente selecciona y proporciona a los alumnos las palabras o estructuras claves *cue words* antes de iniciar la actividad lúdica, dando como resultado que el alumno utilice las estructuras requeridas para el objetivo que se persigue. Los juegos libres, son aquéllos en los que el alumno emplea todo el conocimiento de la lengua con el que cuenta y de esta manera su producción no se ve limitada a ciertos patrones predeterminados. En este tipo de juegos, el énfasis no está en el uso correcto del idioma, *correctness*, sino en lo que realmente se dice. Dichos juegos no enfatizan el uso correcto, porque de acuerdo con la postura comunicativa si el mensaje es transmitido con éxito, no existe razón en enfocarnos en los errores cometidos.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Sin embargo, en los juegos controlados los jugadores deben producir el idioma correctamente y/o demostrar que han negociado el significado, lo que equivaldría a haber comprendido una parte del idioma. La longitud de cada oración es limitada a una o dos oraciones y por ende, la repetición de estas oraciones cortas es correcta; ésta es una característica de este tipo de juegos. Un ejemplo de juego controlado es el conocido como *Hangman*, (ahorcado), en donde los alumnos tienen que adivinar la palabra requerida por el profesor basado en conocimiento de vocabulario y deletreo. Se dice también que los juegos controlados son similares a los *drills*, los cuales son totalmente dirigidos por el profesor.

A diferencia de los juegos controlados, en los juegos libres, el énfasis está en el resultado de lo que se dijo y no en cómo se dijo. Un ejemplo de juego libre (tipo *game-like*) sería *Describe and Draw*, (describe y dibuja) en el cual el alumno A tiene que describir un dibujo, el alumno B tiene que escuchar y por medio de preguntas interactuar con el alumno A y dibujar el mismo objeto de su compañero. Al final del juego los dos dibujos se comparan para ver si son similares.

La metodología utilizada en los juegos controlados tiene características especiales, es decir, la manera más segura de tener éxito en este tipo de juegos consiste en seguir una meta que va desde la explicación del objetivo, las reglas, el tiempo para jugar hasta la terminación del propio juego. De esta forma se puede llegar al juego libre, aunque no se descarta la idea de efectuarlo a la inversa, es decir, de lo libre a lo controlado. Los dos tipos de

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

juegos no están en oposición. Se considera que cada uno tiene su lugar en los programas de enseñanza. Idealmente, los alumnos deberían de ser capaces de utilizar el idioma correctamente tanto en los juegos controlados como en los libres.

Por consiguiente, el profesor puede hacer uso de ambos tipos de juegos y no polarizarlos, ya que al hacerlo podría obtener únicamente prácticas mecánicas o totalmente abiertas. Posiblemente, las primeras deberían ser empleadas en los niveles básicos o pre- intermedios.

La mayoría de las actividades lúdicas en la enseñanza de lenguas extranjeras son prácticas controladas y por consiguiente esa podría ser una limitación para la producción oral del alumno.

En resumen, el juego comunicativo (libre o controlado) permite:

1. utilizar al alumno el idioma en situaciones comunicativas a través de habilidades receptoras (comprensión auditiva y de lectura) y productivas (producción oral y escrita).
2. emitir un mensaje y reaccionar apropiadamente con una respuesta adecuada.
3. dar a los alumnos resultados prácticos del uso del idioma, para que éstos evalúen su propio avance.
4. entablar la comunicación mediante una meta práctica creando la confianza en el alumno, y de esta manera mejorar su fluidez, precisión

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

y el uso apropiado del idioma en un contexto social; así como acercar al alumno al uso real de éste.

Aunque existen muchas razones para recomendar el uso de juegos comunicativos con un objetivo didáctico en la enseñanza de lenguas, es necesario mencionar algunos inconvenientes que podrían encontrarse (cuando se abusa de ellos) al implementarlos, tales como:

1. fomentar el error al no haber respuestas esperadas y controladas.
2. hacer que el alumno sea menos consciente del uso de la lengua, pues éste se concentra más en la tarea a seguir que en la lengua misma.
3. hacer perder al docente el control de la clase.
4. desarrollar más competencia que cooperación en la clase.

2.3 Fundamentos teóricos y prácticos para el uso de juegos comunicativos.

Para entender mejor la ficha pedagógica para el uso de juegos comunicativos, este apartado explicita cada uno de los elementos que conforman la ficha pedagógica, así como la teoría en que se fundamenta. Existen varios factores a considerar antes de optar por el uso de juegos en el salón de clases. ¿Cuántas veces como profesores hemos utilizado un juego en una clase y no funciona adecuadamente?

Las consideraciones más generales en una primera instancia son el grupo y sus características, las cuales son elementos que forman parte de la ficha pedagógica.

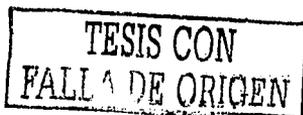
2.3.1 El grupo.

Como es sabido, para que muchos de los juegos puedan aplicarse, se necesita un grupo para poder interactuar comunicativamente entre sí. El grupo, es definido por Newcomb, J. en 1961 como: "Aquél que consiste en dos o más personas que comparten normas con respecto a ciertas cosas y cuyos roles sociales están estrechamente intervinculados."

(Newcomb: 1961, en Conteras J: 1997:15)

Los grupos se conforman desde el primer momento que se integra cada uno de los miembros al salón desde el inicio de un curso. Por lo tanto, como grupo, requiere la atención prestada por parte del profesor para poderle ofrecer una clase única y exclusiva a ese grupo. Es preponderante que dentro de éste exista un interés común, que se de una interacción entre las personas y además que los miembros posean conciencia de esa relación en común.

Un grupo, conformado por distintos elementos tiene que ser considerado por el profesor como único e irrepetible, con determinadas características y personalidad. Por lo tanto, aunque tengamos dos grupos del mismo nivel, las actividades lúdicas pueden o no funcionar en cada uno de ellos, razón por la cual para obtener óptimos resultados, es importante que la selección de la misma se haga en función de las características del grupo.



Algunas de ellas son: el número de alumnos que lo conforman, el nivel académico, la actitud frente a la lengua meta, así como la conducta que priva en él.

2.3.1.1 Características del grupo.

Hablar de aprendizaje grupal indica ubicar al docente y al estudiante como seres sociales, integrantes de grupos, valorar el conocimiento desde una perspectiva de grupo, apreciar la importancia de aprender e interactuar con los demás.

Este entendimiento del aprendizaje supone un cambio tanto en el alumno como en el docente, así como una formación de éste para trabajar en equipo, como de aquél para la coordinación de grupos.

Las características del grupo, tal como las define Knowles (1962), son las siguientes:

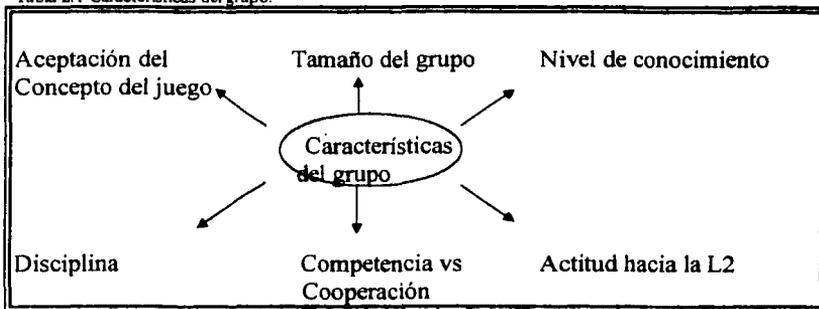
1. Una asociación definible: una colección de dos o más personas identificables por nombre o tipo.
2. Conciencia de grupo: los miembros se consideran como grupo, tienen una 'percepción colectiva de unidad', una identificación consciente de unos con otros.
3. Un sentido de participación con los mismos propósitos. Los miembros tienen el mismo objeto modelo, o metas e ideales.
4. Dependencia recíproca en la satisfacción de necesidades, los miembros necesitan ayudarse mutuamente para lograr los propósitos para cuyo cumplimiento se reunieron en grupo.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

5. Acción recíproca; los miembros se comunican unos con otros.
6. Habilidad para actuar en forma unitaria: el grupo puede comportarse como un organismo unitario. (Knowles:1962:357)

Asimismo, para poder conceptualizar mejor al grupo dentro de la actividad lúdica, es necesario mencionar los siguientes aspectos.

Tabla 2.1 Características del grupo.



El aprendizaje grupal se propicia de manera efectiva cuando estudiantes y profesores se integran para llevar a cabo juntos la experiencia de aprender. Según Bauleo (1979), el grupo pasa por tres momentos evolutivos, el primero surge cuando éste parece rehuir a la tarea y busca pretextos para no enfrentarse a ella; el segundo cuando empieza a organizarse para hacer la tarea; y el tercero cuando en pleno funcionamiento, integra sus experiencias para lograr su labor.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

La realidad educativa nacional, principalmente, a nivel medio superior y superior enfrenta la problemática de los grupos numerosos. El docente se pregunta diariamente cómo propiciar en grupos tan numerosos un aprendizaje significativo, un compromiso con cada estudiante y cómo dar esa atención personalizada. La búsqueda de respuestas a estas preguntas nos lleva a considerar que propiciar el aprendizaje global en el aula, significa promover que los estudiantes deben asumir la responsabilidad del proceso de aprendizaje, además de interactuar con los demás y aprender a relacionarse con los otros.

Una de las consideraciones más importantes en la elección de un juego es el tamaño del grupo.

2.3.1.2 Tamaño del grupo: Grupos muy grandes y ruido.

Muchos de los problemas frecuentes a los que se enfrenta el profesor empiezan por el número de alumnos que tiene que controlar en una clase. El número de alumnos varía considerablemente dependiendo del nivel, tipo de curso e institución. Frecuentemente, los profesores trabajan con 45 ó 50 alumnos en un salón. Por ello, muchos docentes temen aplicar juegos en clase por el miedo a perder el control del grupo.

Una de las alternativas que podrían facilitar la aplicación de la actividad lúdica en grupos numerosos consiste en obtener respuestas de los alumnos en equipos y no individualmente. Estos juegos no son

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

necesariamente ruidosos ya que los alumnos pueden participar levantando la mano, o por escrito ya sea en el pizarrón o en sus cuadernos. Aunque todos los alumnos tienen una respuesta o la solución a la meta asignada, en el mismo momento, no existe el intercambio de ideas u opiniones, lo cual podría afectar la disciplina de la clase y molestar al salón contiguo. De esta forma el profesor sólo responde si la meta designada es correcta o no.

Otra manera de asegurar la participación de todos los alumnos en un grupo numeroso, consiste en emplear juegos de mesa como bingos o loterías. Si recordamos la versión del bingo, éste podría ser un juego de oportunidad y suerte, en donde los participantes reaccionan rápidamente al estímulo de una palabra. El adaptar este juego a cualquier estructura o vocabulario, permite al profesor incrementar la dificultad del juego sin eliminar los elementos suerte e interés.

Una forma diferente de jugar con esta clase de grupos, es aquella en la que los estudiantes participan en un concurso donde trabajan la mayor parte del tiempo en silencio o en pequeños equipos antes de comparar los resultados con el grupo en general. Por ejemplo: ¿Cuántas palabras puedes formar de una misma palabra?

Es necesario mencionar que para evitar el ruido en las clases al jugar, se debe entrenar a los alumnos desde la primera vez que se aplica un juego a no levantar tanto la voz; lo cual, en muchas ocasiones, puede estar fuera del

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

alcance del profesor, pero si desde un inicio se marca dentro de las reglas del juego, ese inconveniente de 'gritar' no debería existir en el aula.

Para los coordinadores o directivos de una institución, hacer mucho ruido en clase podría significar que el maestro permite la indisciplina en su salón. Para ello, existe la opción de preguntar de antemano si la institución concibe al juego como una actividad natural dentro de clases. En caso de que exista una negativa, el docente puede aplicar juegos como los ya descritos anteriormente.

2.3.1.3 Competencia contra cooperación y el papel del conflicto.

La competencia entre los individuos es tema de esta investigación ya que está muy relacionada con el concepto de grupo y con el aspecto lúdico. Existen muchos profesores que conscientemente expresan su deseo de aplicar juegos 'no competitivos' en el salón de clase. Sin embargo, pensar que la competencia debe ser excluida de los juegos no es un factor determinante para dejar de jugar. Considero que lo que tenemos que tener en mente es la capacidad para diferenciar los diversos tipos de competencia. Es decir, no importa si los alumnos ganan o pierden sino cómo juegan y qué aprenden. Craig Pearson y Joe Marfuggi (1974:220) indican que la competencia va muy ligada a la motivación, y por lo tanto la acción de ganar por parte de un jugador es generalmente una expresión de poder que ayuda a elevar la autoestima. "Competition is regarded as an expression of achievement motivation."

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

El doctor David McClelland (1953) de Harvard, uno de los autores que más han hablado de motivación, distingue cuatro tipos de conducta competitiva que se manifiesta en el ser humano como una gran necesidad de logro:

1. Competencia hacia otras personas.- Es decir, sobresalir por encima de otros, ya sea en forma individual o a nivel equipo.
2. Competencia hacia uno mismo.- Sobrepasar los límites de un logro anterior.
3. El logro único.- Lograr hacer lo que nadie más ha hecho en clase, en un equipo o en una comunidad.
4. Involucramiento a largo plazo.- Hacer el compromiso de desarrollar y mejorar habilidades particulares en un cierto período de tiempo.

(McClelland:1953:485)

Para muchos alumnos la palabra juego implica conexión con la palabra competencia hacia los demás equipos. Para otros, la palabra cooperación es la parte más importante de jugar, mientras que para otros alumnos se traduce en ambas: competencia y cooperación.

Es importante señalar que el tipo de lenguaje que el profesor use en clase al momento de explicar el juego puede dar la pauta para que la cooperación se vuelva competencia como la base central del mismo juego.

En el siguiente cuadro se explica la diferencia entre cooperación y competencia.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Tabla 2.2 Diferencia entre cooperación y competencia.

	Cooperación:	Competencia
Grupos e Interacción	<ul style="list-style-type: none"> - Todos los alumnos juntos. - Dentro de un equipo y después con los demás equipos. - Con un equipo con el resto de los equipos. - Con un compañero contra el resto. 	<ul style="list-style-type: none"> - Una persona contra el Resto del grupo. - Cada alumno individualmente.
Meta	<ul style="list-style-type: none"> - Completar algo. - Poner tarjetas en orden. - Agrupar oraciones. - Encontrar el par o la información del compañero. - Resolver un dilema. 	<ul style="list-style-type: none"> - Terminar primero, por ejemplo un juego de tablero. - Conseguir el mayor puntaje. - Sobrevivir a ser eliminado.
Funciones de lenguaje requeridas.	<ul style="list-style-type: none"> - Intercambiar información. - Dar y seguir instrucciones. 	<ul style="list-style-type: none"> - Sacar conclusiones más rápido. - Producir lenguaje más apropiado. - Responder correctamente.

(Ryxon: 1981:7)

En sí el papel del profesor es relevante cuando la cooperación se vuelve competencia en un juego, ya que puede dar lugar a que el profesor pierda el control de la clase y si eso sucede el docente puede hacer lo siguiente:

- 1.- Hacer que los alumnos lean las reglas otra vez.
- 2.- Tratar de guiar al grupo hacia sus propias soluciones más que imponer la propia.
- 3.- Disolver el problema o la discusión recordándoles que no importa tanto ganar sino aprender.

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

4.- Requerir al alumno 'problema' que justifique su decisión.

5.- Evitar que los alumnos hablen y discutan en su lengua materna.

Ahora bien, es necesario reconocer que algunas veces la competencia puede llevar al CONFLICTO en el aula. Como docentes hay que descartar la idea de que un conflicto es algo negativo; (lo es si no sabemos reconducirlo) puesto que es otra forma de aprendizaje, valorando lo que funciona o no y aprendiendo de ello.

El conflicto ha representado un fenómeno continuo y constante en la interacción humana. A niveles e intensidades diferentes, todos estamos incluidos en algún tipo de conflicto. Desafortunadamente, el conflicto suele concebirse en términos negativos.

El conflicto es "un proceso natural que se da entre las interacciones grupales. Supone la pugna entre personas o grupos independientes que tienen percepciones u objetivos incompatibles." (Contreras: 1997: 120). Resolver un conflicto, es muy a menudo clarificar las percepciones y hacerlas comprensibles para ambas partes. En un conflicto, los implicados han de colaborar para entenderse.

Todo grupo está tomando constantemente decisiones y resolviendo problemas. Los tres problemas más frecuentes que pueden generar el conflicto son: el desacuerdo, la apatía y la indecisión.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Juan Manuel Contreras (1997) en su libro *Cómo Trabajar en Equipo*, nos indica seis pasos que deben seguirse para la resolución del conflicto:

- 1.- Formular el problema.
- 2.- Clarificar la dimensión del conflicto.
- 3.- Dar posibles soluciones.
- 4.- Identificar consecuencias.
- 5.- Escoger una solución adecuada.
- 6.- Preparar la acción.

La resolución de un conflicto al momento de jugar, es parte muchas veces de la dinámica de la misma actividad. Y por ello, el profesor debe estar preparado para saber manejar adecuadamente la situación. Es decir, el docente conoce qué clase de alumnos tiene y qué problemas podrían surgir al aplicar cierto juego.

2.3.1.4 Aceptación del concepto del juego.

Como ya se ha mencionado en el primer capítulo, el valor del juego dentro de la escuela ha sido devaluado por los mismos maestros y alumnos como una actividad que no puede entrar en los programas de estudio, ya que permite la indisciplina, la pérdida de tiempo y que no exista aprendizaje alguno. De ahí que es necesario saber si al grupo le agradan los juegos o no.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Por ello, como primera instancia al iniciar un curso, el profesor podría saber si a los alumnos les gusta ser participes de actividades lúdicas. Si se encuentra que los alumnos no son receptores a este tipo de actividades, no es aconsejable incluirlas como parte del programa.

Como docente, he observado que el uso de juegos depende mucho de los objetivos del curso, la edad e intereses de los alumnos. Por ejemplo, en las clases de ejecutivos difícilmente les agradan los juegos. No podemos generalizar y alguna actividad lúdica podría adaptarse y tornarse atractiva para estos alumnos. Si los alumnos ven un juego como una pérdida de tiempo e insisten que no sirven para aprender, lo mejor será no jugar, y dar al alumno otras opciones que se adapten a su estilo de aprendizaje.

2.3.1.5 Disciplina.

Basueto habla de la disciplina:

" El alumno es un ser en pleno período evolutivo, por lo cual las normas de conducta que se establezcan tienen importancia capital. El conjunto de esas normas de comportamiento, los estímulos y recursos que se ponen en juego para conseguirlos, constituyen lo que en la actualidad se conoce por disciplina escolar. Esta es un proceso de transformación gradual y progresiva de la conducta deseable, voluntaria, y racional. "

(Basueto: 1970:123.en Contreras, J :1997)

El problema de la indisciplina es una preocupación constante de la escuela y el profesor. Hay profesores que se despreocupan del problema y no parece interesarles si sus alumnos aprenden o no bajo ciertas reglas

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

preestablecidas por ellos mismos, por otro lado, existen otros para quienes la disciplina se torna la parte central de su clase.

Nerici (1973: 95) dice: "Hay realmente disciplina cuando los alumnos se sienten realmente trabajando, como si el profesor no estuviese en el aula."

Se dice que este problema no está confinado a una edad determinada. Los adultos también pueden ser indisciplinados y no cooperativos, pueden también estar en desacuerdo con el profesor o crear ambientes desagradables.

Una manera de evitar indisciplinación es asegurarse que todos los alumnos sepan en qué contexto se están desarrollando, sin importar la edad, y de alguna manera acordar entre los alumnos el tipo de conducta a seguir, sobre todo con los grupos de adolescentes y niños. Por lo tanto, cuando algo no entre dentro del código de conducta establecido de antemano, los alumnos y el docente deben reconocer que se ha roto ese código.

Algunas sugerencias que podrían servir al llevar a cabo un juego en clase y evitar problemas de disciplina serían:

- a) mantener a los estudiantes ocupados en actividades interesantes y de reto.
- b) cambiar de lugar a los alumnos 'problema'.
- c) no levantar la voz e impacientarse ante los alumnos indisciplinados.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

- d) amenazar al grupo con dar por terminada la actividad lúdica, así los otros compañeros presionan a los alumnos problema a guardar silencio.
- e) utilizar la técnica de *happy dollars*. Dicha técnica consiste en proporcionar a los alumnos dólares como refuerzos positivos a cada una de las acciones que el profesor considere pertinente (tarea, participación, ayudar en clase, ganar un juego etc.), si el alumno por el contrario, manifiesta una actitud negativa esos mismos *happy dollars* son retirados por el profesor. De manera que al terminar la clase, el alumno que tenga más es merecedor al premio que el maestro decida. (Turtledove:1993:4)

2.3.1.6 Nivel de conocimiento.

En la enseñanza de idiomas, existen diversos niveles de conocimiento, los cuales han sido objeto de discusión en el área. Mucho se ha hablado de niveles, y cada escuela, instituto de idiomas e inclusive universidades, ha delimitado sus parámetros para definir la existencia de un nivel de aprendizaje del idioma.

Se cree que un idioma puede dividirse por porcentajes y de ahí delimitar qué nivel se tiene. Por ello, no es aceptable el hecho de que algunos institutos de lenguas aseguren a sus alumnos que poseen los conocimientos necesarios de un nivel intermedio o avanzado, midiendo el conocimiento por medio de porcentajes.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Al establecer las habilidades que se deben poseer en los diferentes niveles, dentro de nuestro campo, se ha logrado delimitar dentro de los parámetros de las universidades inglesas los siguientes niveles:

Básico, intermedio bajo, intermedio, intermedio alto o avanzado bajo, y avanzado alto.

Es necesario mencionar, en que consiste cada nivel de acuerdo con la asociación ALTE (*Association of Language Testers in Europe*), la cual es usada en diversas lenguas europeas así como en México por distintas instituciones que se dedican a certificar el nivel de conocimiento de un alumno. (Exámenes de la Universidad de Cambridge: *Pet, Ket, First Certificate, Certificate in Advanced English CAE y Proficiency.*)

Tabla 2.3 Niveles de conocimiento de un idioma.

Level 5 Upper Advanced	Fully operational command of the language at a high level in most situations, for example: can argue a case confidently, justifying and making points persuasively.
Level 4 Lower Advanced	Good operational command of the language in a wide range of real world situations, for example: can participate effectively in discussions and meetings.
Level 3 Upper Intermediate	General effective command of the language in a range of situations, for example: can make a contribution to discussions on practical matters.
Level 2 Lower Intermediate	Limited but effective command of the language in familiar situations, for example: can take part in a routine meeting on familiar topics, particularly in an exchange of simple factual information.
Level 1 Elementary	Basic command of the language needed in a range of familiar situations, for example: can understand and pass on simple messages.

(Nunan: 1988:58)

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Al hablar de niveles en la aplicación de un juego necesitamos determinar qué nivel de habilidades o destrezas *proficiency* posee nuestro alumno y de esa manera, incorporar el juego a nuestro salón de clases. Es necesario considerar el tipo de estructura, vocabulario, dificultad etc; para que de esa manera, la actividad lúdica cumpla con su cometido.

2.3.1.7 Actitud hacia la lengua meta.

El término actitud ,*attitude*, ha sido considerado como:

"Learners possess sets of beliefs such as factors as the target language culture, their own culture, and in the case of classroom learning, of their teacher and the learning tasks they are given. These beliefs are referred to as 'attitudes'. They influence language learning in a number of ways."

(Ellis:1985: 238)

Rod Ellis (1985) en su libro *Understanding Second Language Acquisition* menciona que la conducta de una persona se rige por ciertas necesidades e intereses los cuales influyen en la forma de cómo un individuo actúa. Sin embargo, la actitud no puede ser directamente observada, y por lo tanto tiene que inferirse mediante la conducta del alumno.

Entre las investigaciones de la adquisición de una segunda lengua, no se ha distinguido claramente la diferencia entre actitud y motivación.

Schumann (1975) define la actitud : "as a social factor on a par with variables such as size of learning group."

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Gardener and Lambert (1972) como: " the persistence shown by the learner in striving for a goal."

Estos mismos autores indican que no existe un acuerdo preciso entre lo que es motivación y actitud, ni la relación entre los dos conceptos. Stern (1983) menciona que existe un número diferente de actitudes las cuales son relevantes al aprendizaje de la L2:

- 1.- actitud hacia la comunidad y la gente que habla la lengua meta.
- 2.- actitud hacia el aprendizaje de la lengua.
- 3.- actitud hacia el aprendizaje de lenguas en general.

Esta clase de actitudes es influenciada por el tipo de personalidad del alumno y por el contexto social en el que se está desarrollando. Por esta razón, el resultado de la investigación de Gardner y Lambert (1972) arroja que:

- a) la actitud es un factor importante que ayuda a determinar el nivel de habilidad o destreza (*proficiency*) alcanzado por los diferentes estilos de aprendizaje de los alumnos.
- b) la aptitud es diferente a la actitud. Los alumnos más exitosos son aquellos que tienen talento y un alto nivel de motivación para aprender una lengua extranjera.

La actitud que el alumno tenga hacia la lengua extranjera es determi-

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

nante para aprenderla. Si un alumno considera que es difícil, aburrida o 'no se le da', el aprender esa L2 será de gran dificultad.

La actitud que un alumno pueda tener al jugar un juego es determinante para la aplicación de éste. Si un alumno posee una actitud negativa al momento de jugar, podría afectar el desarrollo del juego y contaminar la atmósfera de un equipo participante. Si el profesor observa ese comportamiento en el grupo, es mejor no forzar al estudiante a tomar parte en la actividad lúdica. Podría proporcionarse a ese estudiante específicamente otra actividad para que de esta forma no rompa la sinergia del grupo.

Estos elementos que conforman parte de la ficha pedagógica de esta investigación son incluidos en forma de pregunta, los resultados se evalúan de forma cualitativa y no cuantitativa.

2.4 ¿Cuándo y cómo usar los juegos?

Para muchos profesores resulta difícil saber con qué propósito se puede utilizar un juego, ya que depende del estilo de enseñanza y personalidad de cada profesor. Por ello, es conveniente señalar las diversas funciones que un juego puede tener como:

- a) **diagnóstico** para revisar una estructura o una habilidad con el propósito de saber qué tanto se conoce del tema y de esta manera seguir enfatizando en dicha estructura o tópico.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

- b) **presentación** de un conocimiento nuevo (en la fase de presentación).
- c) **reforzador** del material ya presentado, después de la introducción del tema. (En la fase de práctica controlada o comunicativa y *wrap up*)
- d) **revisión** de una estructura gramatical o una combinación de dos o más habilidades.
- e) **relajación** después de una clase densa.
- f) **premio** para enfatizar la cooperación de una clase.
- g) **desinhibidor** en una clase de inglés.
- h) un medio para **incrementar la atención** de la clase y **reavivarla**.
- i) una **técnica para rectificar los errores**.
- j) una manera de **restringir** la posible **rebeldía** en un grupo.
- k) **socializador e integrador** de un grupo.

Existen principalmente tres fases de una clase, en cuanto al proceso de guiar a los alumnos desde que el conocimiento de idioma es completamente desconocido, hasta desarrollar la habilidad de usar ese nuevo conocimiento. De acuerdo con Sheilagh Ryxon (1981), las fases de una clase son conocidas como:

- a) presentación de un conocimiento nuevo.
- b) práctica controlada (*drills* y ejercicios).
- c) práctica comunicativa.

Es importante asegurar la manera en la que un juego toma parte en una clase, así como los participantes y el papel que el profesor desempeña durante el desarrollo de ésta. Durante la fase de presentación del nuevo

conocimiento, es común que la atención de los alumnos este centrada en tratar de asimilar tanto el significado como la estructura y su uso previamente presentados. En esta etapa de presentación la inserción del juego podría resultar para muchos docentes un tanto caótica, pues los alumnos todavía no asimilan el conocimiento del tema. Sin embargo se recomienda trabajar a nivel grupal mediante una actividad controlada. Un ejemplo de juego en esta fase sería el juego *Simon says*. El cual consiste en proveer a los alumnos de una serie de órdenes que deben seguir. De esta manera se presenta el uso de los imperativos. Por otro lado, en la segunda fase, un juego en el que el profesor funja como el 'maestro de ceremonias' o como juez controlando al grupo en la fase de práctica controlada se torna una mejor opción para la clase. Por último, una alternativa más flexible y libre tanto para el docente como para los alumnos en la fase de la práctica comunicativa en donde los estudiantes están listos para usar el conocimiento previamente presentado y practicado.

Sheilagh Ryxon, presenta el siguiente cuadro para los tipos de juegos que se pueden usar dentro de las tres fases de una clase:

Esta tabla, maneja los tipos de juegos que pueden incluirse dentro de las partes principales de una clase, así como el papel que desempeña tanto el alumno como el maestro, además da ejemplos de los tipos de juegos. La cual resulta relevante, pues ayuda al profesor a ubicar de forma sistemática el uso de juegos en clase.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Tabla 2.4 Tipos de juegos durante las tres fases de una clase.

Stage in teaching	Teacher's aim	Teacher's and student's roles	Types of games
Presentation	Provide a good model of the new language. Make its meaning clear. Check students' understanding.	Teacher is the center of attention. Students respond to teacher's cues to show their understanding.	Played by whole class under teacher's direction. Teacher is judge of responses and scorer. Responses are simple actions (yes/no answers). Players do not yet produce new language themselves.
Controlled Practice (Drills and exercises)	Elicit a good imitation of the model from students. Elicit new language as an appropriate response to a situation or context. Help students perform grammatical transformations on the new language.	Teacher cues and directs the class does, but the interactions are more varied. Eg teacher-class, teacher-student, student-student, group-group. Teacher corrects as necessary.	Played by whole class under teacher's direction. Competitive. Teacher is judge of responses and scorer. Players must produce the language correctly and appropriately and/ or do correct transformations on it.
Communicative Practice	Give opportunities to use the language to affect other people's actions. Eg. Give instructions.	Teacher steps out of the limelight. Students interact directly as, eg pairs, small groups, or as individual and small group. Teacher monitors groups and advises players when needed.	Individual, pair or small - group games not under direct control of teacher. Players must use language to achieve practical aim. Cooperative or competitive. Students can judge their own success. Eg. A board game.

(Ryxon : 1981: 70)

TESIS CON
 FALLA DE ORIGEN

Tanto en la teoría como en la práctica, los juegos pueden tener lugar dentro de un programa educacional. Lo importante es colocarlos apropiadamente dentro del ritmo y las fases de la clase. Existen prioridades que pueden variar de acuerdo con las habilidades de los alumnos, con los objetivos del profesor y del mismo programa de estudios.

Como primer punto, el docente debe contar con el suficiente tiempo para que los alumnos se den cuenta del propósito de la actividad y conozcan la importancia del juego en el programa de estudios. Es conveniente que antes de comenzar la actividad lúdica el profesor explique la razón de la experiencia del mismo juego.

Por lo general, los programas de estudios de lenguas no contemplan al juego como parte de las actividades académicas a desarrollar, siendo una práctica común que el profesor utilice los juegos en los últimos minutos de una clase. El resultado ha sido que el juego ha adquirido una connotación negativa o se considere de poco valor en el aprendizaje. Por lo tanto, el alumno también puede asignar los siguientes valores:

- 1.- El maestro no tiene nada que hacer.
- 2.- Se juega para rellenar el tiempo que sobra de clase.
- 3.- Son una pérdida de tiempo.
- 4.-Un juego es para niños y pretenden tratarnos como tales.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Con el objeto de que el juego no sea considerado como diversión o relleno para la inclusión de éste en el programa, se deben tomar en cuenta los objetivos del curso así como los recursos al alcance del profesor.

Existen muchos juegos a la disposición del docente, por lo cual tiene que elaborar su plan de clase y considerar el tiempo que le llevará la actividad lúdica. Asimismo, es importante saber en qué momento de la clase el juego puede tomar lugar, dándole el objetivo adecuado. Steinberg (1981) indica que un juego:

- a) puede utilizarse **al principio** de una clase como:
 - 1. *warm-up*.
 - 2. revisión de la clase anterior.
 - 3. presentación de una nueva estructura.
 - 4. motivador.

- b) puede emplearse **a la mitad** de una clase como:
 - 1. práctica controlada y libre.
 - 2. reforzador.
 - 3. incentivo.
 - 4. reanimador de una clase.
 - 5. relajador para disminuir la tensión.

- c) puede aplicarse **al final** de una clase como:
 - 1. *build up*.
 - 2. práctica comunicativa.
 - 3. una actividad para producir una retroalimentación (feedback).

(Steinberg: 1981: 22)

Jerry Steinberg opina que las actividades lúdicas pueden ser aplicadas en cualquier momento de una clase, siempre y cuando beneficien a los alumnos. "I don't wait for the closing minutes of the period or day to play a game with my students **at any time of the day**.- Yes, even at the very start of the day's lessons." (op.cit: 1981:23)

También nos indica que ocasionalmente es conveniente interrumpir la lección para aplicar un juego cuando disminuye la atención del grupo, y después regresar a la clase. De igual manera, al finalizar la clase, la presencia del juego animaría a los alumnos a cooperar para la siguiente lección. "By ending on a 'high note' it may entice them to return for the next session." (op, cit: 1981:34)

Por su parte Mario Rinvolucrí (1984) indica: "I don't use a grammar game as a Friday afternoon reward activity. I use it as a central part of the students learning process." (Rinvolucrí:1984:3)

Recapitulando, el juego cuenta con diversas funciones. Por consiguiente, el uso de juegos puede darse en cualquier momento de la clase y del curso siempre y cuando cubran con los objetivos programados. Resulta importante reconocer que el juego dentro de los programas debe ser utilizado de una manera responsable y con principios didácticos y no como relleno de una clase.

2.5 Roles.

El estudio de los roles nos introduce en vivencias y hábitos cotidianos dentro de cualquier grupo social. Dichos roles cuentan con valores y características propias. De esta forma podemos decir que el rol:

- ♦ "marca lo que la sociedad o grupo social acuerda, lo que debe hacer el sujeto que ocupe en ella un determinado posicionamiento.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

- ♦ y sus normas están en función de los que ocupan los roles.
- ♦ es un concepto que existe dentro de un sistema más o menos coherente y unificado de relaciones interpersonales." (Contreras:1997:39)

Todos los roles son de alguna manera aprendidos en el marco de un contexto social en el que se desarrollan y actúan los miembros de un grupo determinado. Por ejemplo, se nace siendo hombre o mujer, pero lo 'propio' del hombre y la mujer se aprende en la cultura o subcultura a la que se pertenece.

El concepto del rol tiene dos características específicas: la primera está marcada por las expectativas determinadas de comportamientos y la segunda en función de la posición ocupada por el individuo en cierto contexto social.

Los roles pueden clasificarse como formales o informales. Los primeros pueden ser reglamentos o códigos establecidos; los segundos carecen de esta validación. Además pueden variar según su obligatoriedad, importancia que puede quedar reflejada en la sanción que ocasiona su quebrantamiento.

Mucho se ha hablado del papel del profesor y del alumno en el aprendizaje de un idioma. Se entiende por rol en enseñanza de lenguas como: "The part taken by a participant in any act of communication."

(Richards:1992:317)

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

En el siguiente segmento se señalará cómo se lleva a la práctica el rol en la actividad lúdica.

2.5.1 El papel del profesor.

El sentido real, auténtico, funcional de la educación lúdica estará garantizado si el educador está efectivamente preparado para realizarlo. No se podrían alcanzar los objetivos si no se tiene un adecuado conocimiento de los fundamentos esenciales de la educación lúdica, condiciones suficientes para socializar el conocimiento y disposición para llevarlo adelante.

Es importante replantear la formación del profesor, con el ánimo de que reflexione cada vez más sobre su función y se haga cada vez más competente, no sólo en cuanto al conocimiento teórico, sino en lo relativo a una práctica que se alimentará del deseo de aprender cada día más para poder transformar.

La mayoría de los profesores tienen una gran tendencia a controlar lo que está pasando en el salón de clases. Durante el desarrollo del juego, se sienten frecuentemente frustrados por un aparente 'no hacer nada' mientras los alumnos están trabajando independientemente o en equipos.

David Crookall(1990), señala que los siguientes puntos enfatizan el papel que el profesor puede adoptar en la actividad lúdica:

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

a) **OBSERVADOR.**- Durante el desarrollo del juego, el profesor se da a la tarea de observar a sus alumnos y recopilar información para después usarla en la retroalimentación *feedback*. La forma más simple de observar es tomar notas y al mismo tiempo auxiliar a los alumnos en problemas que puedan presentarse, corrigiendo los errores o como posible alternativa, llenar una hoja donde registre los errores de los alumnos:

Tabla 2.5 La hoja para corregir los errores.

Error sheet		NAME: _____	
Function	Structure	Vocabulary	Pronunciation

(Crookall: 1990:42)

Asimismo, el profesor cuenta con el recurso de grabar a los alumnos, lo cual trae la ventaja de capturar el idioma naturalmente, y de esta forma el contexto ayuda al aprendiente a reconstruir lo que realmente quería decir. Sin embargo, esto podría traer desventajas ya que afectaría la espontaneidad.

b) **ORGANIZADOR.**- Aunque muchas veces el profesor se mantiene como observador, también toma el papel de facilitador del juego y asegura su continuidad. Únicamente debe intervenir cuando se pierda de vista el objetivo o surjan dudas durante el desarrollo de la actividad. El papel de organizador tiene que ver con el factor tiempo, el cual puede convertirse en

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

restricción al jugar. Por ello, debe considerarse el tiempo indicado y designado para ello.

Es decepcionante tanto para el alumno como para el docente terminar la actividad antes del tiempo requerido; muchas veces algunos equipos terminan antes y a otros les toma más tiempo. Por lo tanto, el papel del profesor consiste en mantener ocupados a aquellos alumnos que terminaron la actividad antes de la hora indicada.

El papel de organizador cobra gran importancia en lo lúdico, ya que si el profesor confía a su memoria las instrucciones o el desarrollo del juego, podría confundir al alumno y no organizar al equipo correctamente.

- c) **ORIENTADOR.**- Si surge cualquier problema el docente debe funcionar como guía del desarrollo de la actividad.
- d) **ESTIMULADOR.**- Cuando el ánimo de la actividad decaiga, el docente contribuye con nueva información o puede cambiar la idea del juego.
- e) **ÁRBITRO O REFEREE.**- Cuando algunos juegos son competitivos y existen diferencias entre los participantes.

Para la aplicación adecuada y correcta de lo lúdico, se sugieren, algunos pasos y consejos capaces de enriquecer la puesta en práctica de la actividad lúdica en el salón de clases.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

A. Preparación y formación del profesor:

Es sumamente importante que el docente no se enfrente a la práctica con inseguridad o desconocimiento. Es necesario que mejore su propia formación, mediante la lectura, la investigación, la recreación de su bagaje y propia experiencia. Cuanto mayor sea el conocimiento que tenga sobre su quehacer docente, tanta mayor seguridad tendrá en la aplicación y ejecución del trabajo.

Pablo Nunes de Almeida (1994) nos dice en su libro Educación Lúdica, que existen tres conceptos básicos con respecto a la preparación y formación del docente:

- "1. Conocer la naturaleza de lo lúdico, para no dejarse engañar por el juego falso o por el afán de estar a la moda. Conocer los objetivos más envolventes (la educación como un todo), las finalidades más específicas (concretizar el aprendizaje) y los medios que lo hagan posible y viable.
2. Conocer con profundidad causas y efectos para eventuales respuestas u orientaciones.
3. Conocer las formas apropiadas para la implementación, teniendo en cuenta: la adaptación en la escuela, la organización, la planeación, la ejecución y el análisis cualitativo."

(1994:51)

B. Organización y planeación de la clase:

Antes de poner en práctica cualquier actividad lúdica, el profesor deberá organizarse y trazarse un plan de trabajo, teniendo para ello en cuenta:

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

- a) Las características de los alumnos y del ambiente: es decir su edad, sexo, número de participantes, recursos materiales tales como: salón, espacio, y material didáctico.

- b) La adecuación de los objetivos: Se deben definir las metas con respecto a la persona que se quiere formar, el tipo de conocimiento que se pretende transmitir y los medios que son necesarios para su realización. Esto se logra mediante los objetivos generales (metas que han de cumplirse a largo plazo) y los objetivos específicos (metas que se han de lograr a corto plazo).

C. Preparación y formación de los participantes:

Al inicio de cualquier actividad lúdica los alumnos deben estar conscientes y preparados para ello. Preparados en el sentido de que conozcan bien las reglas del juego y hagan un buen uso de ellas. Es ahí en donde radica el papel del profesor. Durante esta investigación, se retomará más ampliamente el tema de las reglas en el apartado 2.6 de este capítulo.

Para finalizar, será conveniente señalar algunos roles y actitudes recomendables para el profesor en la práctica de los juegos:

- i. Ser un guía (dinamizador), sabiéndose orientador de las actividades y árbitro del juego.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

- ii. En el transcurso del juego, colocarse durante el desarrollo de éste en una posición tal que no interfiera con el movimiento de los jugadores.
- iii. Tener cuidado con la actitud, y la voz, recordando que con los gritos no se soluciona nada, pero en cambio sí cansan tanto al profesor como a los alumnos.
- iv. Ser animador y estimulador, alguien que propone al grupo todo un desafío.
- v. Dirigir el juego teniendo el objetivo que se busca.
- vi. Observar y registrar el desempeño de cada participante en la medida de lo posible.
- vii. Discutir y analizar con el grupo el resultado del juego.
- viii. Tener conciencia de lo que hace y saber lo que hace.
- ix. Trabajar con los alumnos, mostrarse siempre seguro y firme, transmitiéndoles la confianza necesaria.
- x. Disponer de un repertorio amplio, y variado de juegos, descubrirlos y reinventarlos.
- xi. Acomodarse al tiempo previsto de la clase, y saber en qué momento incluir su juego.
- xii. Dar oportunidad a los alumnos de asumir el liderazgo del juego. Dándoles la oportunidad de dirigir la actividad.
- xiii. Mantener una actitud imparcial.
- xiv. Preparar con anticipación la actividad. Utilizar una ficha pedagógica que le sirva para saber si el juego que decidió utilizar funcionará en un determinado grupo.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

En resumen, Nunes de Almeida nos dice: "El buen éxito de toda actividad lúdico-pedagógica depende exclusivamente de la buena preparación y del liderazgo del profesor."
(op.cit. 60)

2.5.2 El papel del alumno.

El papel del alumno dentro del concepto grupal está determinado por las relaciones interpersonales que determinan su comportamiento con las personas que lo rodean. Por ejemplo, cuando un alumno se incorpora a un grupo ya formado, no sólo se le plantearán las reglas del curso, sino que también tendrá que adaptarse a un tipo de ambiente social hasta entonces desconocido para él. Encontrará compañeros con los que se llevará bien o no se adaptará; de aquí se deduce que el alumno cuenta con características propias de sus relaciones interpersonales.

Según Juan Manuel Contreras(1997), la disposición a asumir un papel o rol responde a las siguientes motivaciones:

"Respuesta ascendente: La persona defiende sus derechos, se muestra segura de sí misma y tiende a colocarse en primera fila a destacar. Lo contrario sería una persona tímida sin ninguna disposición a sobresalir.

Respuesta dominante: El alumno tiene confianza en sí mismo, busca el poder, tiene una personalidad y le gusta ser líder, por lo tanto, da órdenes. Lo contrario sería una respuesta dominada.

Respuesta de iniciativa social: persona a la que le gusta organizar grupos, participar en las conversaciones y dar sugerencias: la típica persona sociable. Lo contrario sería una persona antisociable.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Respuesta independiente: alumno que prefiere actuar por sí mismo, hacer las cosas a su manera, no buscar apoyo ni consejo ni mucho menos compartir expectativas; desde el punto de vista emocional es independiente. Lo contrario sería una respuesta dependiente." (Contreras: 1997:67)

Dentro de estos parámetros existe una clasificación de roles de acuerdo con Juan Manuel Contreras, que frecuentemente el alumno toma dentro de una actividad lúdica:

- 1.- **El alumno competitivo:** es aquél que considera a los demás como rivales y tiene como objetivo ser el vencedor. No entiende lo que es cooperación y siempre intenta estar por encima de los demás. El caso contrario es el alumno no competitivo.
- 2.- **El alumno agresivo:** ataca a los demás directa o indirectamente, no admite ningún tipo de autoridad y es negativo por lo general.
- 3.- **El alumno inhibido:** teme actuar en público, le molesta que le observen y rechaza ser diferente a los demás. Trata de pasar desapercibido.
- 4.- **El alumno exhibicionista:** le gusta llamar la atención, es exagerado en su forma de hablar, es comparativo, intenta sobresalir y poner en ridículo a los compañeros de su equipo o grupo. Tiene mucho que ver con el bufón de la clase.
- 5.- **El alumno negociador:** ayuda a disminuir la tensión en un equipo y funge como negociador reconciliando a las personas en conflicto.
- 6.- **El alumno apático:** no se involucra con la tarea señalada y no participa o interviene parcialmente en el juego, ya que para él, la

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

idea de jugar no tiene ningún propósito específico.

7.- *El alumno cooperativo*: gusta de aprender jugando y participa en la actividad de una manera animosa. Cooperar con el grupo y con el docente de una manera tranquila y sin exaltarse.

Cada persona es distinta y tiene diferentes estilos de aprendizaje; por ende el profesor deberá respetar a sus alumnos y animar cuando alguno de éstos adopte los roles arriba mencionados. La importancia de jugar reside en 'aprender jugando'.

2.6 Reglas y el papel de las instrucciones.

Una regla se define como: "Un estatuto, constitución o modo de ejecutar una cosa."
(op cit.62)

Todas las reglas son aquéllas que nos indican el, cómo, cuando y qué obtienen los jugadores al momento de jugar. Ningún juego puede funcionar si el participante no entiende como jugar. Se dice que los juegos son sinónimo de reglas. Por lo tanto todas las reglas que el profesor de al iniciar deben ser claras, concisas y precisas.

Muchas veces la actividad lúdica puede ser un fracaso si no se tiene una buena explicación paso por paso de las reglas del juego. Antes de comenzar, el profesor deberá seguir, lo que he denominado, las 'reglas de oro' para explicar una actividad. Todo esto conlleva un proceso:

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

- 1.- Dividir la secuencia de las instrucciones en pasos.
- 2.- Enumerar cada paso a seguir.
- 3.- Mencionar las instrucciones de una manera breve.
- 4.- Hacer referencia a los jugadores como alumno A, B y no como 'el primer jugador', etc.
- 5.- Poner en claro lo que el alumno debe hacer para ganar.
- 6.- Proporcionar, si es posible, las reglas por escrito a los jugadores.
- 7.- Contar con medios visuales como el proyector de acetatos (si se cuenta con éste) para mostrar las reglas por escrito.
- 8.- Proponer al alumno dé ejemplos de cómo se juega.
- 9.- No olvidar mencionar las reglas de comportamiento previamente acordadas y recordarlas antes de comenzar el juego.
- 10.- Utilizar estructuras claves como recordatorio para que los alumnos sepan qué patrones lingüísticos emplearán.

Antes de empezar cualquier actividad, es necesario que los alumnos estén conscientes y preparados con las reglas para hacer un buen uso de ellas. En las actividades en las que no se ponen a discusión las reglas puede correrse el riesgo de instigar la competición, convirtiendo la actividad en una especie de 'anti-juego', en el que prevalece la violencia, la apatía o la confusión. Algunas veces los mismos alumnos proponen las reglas del juego, pero generalmente esa tarea es para el profesor.

A continuación se proporcionan reglas que podrían implementarse para el correcto funcionamiento de un juego, cualquiera que éste sea:

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

- a) Todos tienen igual derecho de participar y de opinar.
- b) Saber perder y saber ganar.
- c) El entusiasmo es bueno, pero ponerse a gritar puede traer complicaciones.
- d) Considerar al profesor como técnico y árbitro de las competencias.
- e) Animar a los compañeros para que también participen.
- f) No echar la culpa a los demás de los fracasos del equipo.
- g) No interrumpir al compañero cuando esté exponiendo sus ideas.
- h) No hacer demasiado ruido al mover las bancas.
- i) Dejar al final el aula en orden, tal como estaba al principio.

Corresponde al profesor estimular y vivenciar las reglas sin crear ningún clima de hostilidad.

2.7 Puntuaciones (*scoring*).

Ganar un punto por contestar una respuesta correcta es un motivador muy poderoso en el desarrollo del juego, lo que indica que el profesor debe ser el encargado de dar la puntuación. Algunos alumnos les atrae la idea de asignar puntos ellos mismos a su equipo.

Tradicionalmente una manera de poner los puntos en el pizarrón consiste en poner palomitas o taches, dejando así marcado el record de los puntos ganados. Existen muchas maneras creativas, atractivas y diferentes de

marcar la puntuación a los alumnos. El profesor deberá contar con una gran variedad y utilizar diferentes formas de un juego a otro. W.R. Lee (1979) proporciona estos ejemplos:

- Una manera atractiva es utilizar el muñeco del ahorcado (*hangman*), en el cual cada respuesta equivocada permita al equipo contrario poner otra línea al muñeco para ahorcarlo.
- Poner el dibujo de una araña o insecto y agregarle patas.
- Dibujar una escalera en el pizarrón a cada equipo y dibujar un muñeco subiendo cada escalón o peldaño por cada punto ganado.
- Conseguir imanes con figuras para así colocarlos en el pizarrón. Estas figuras pueden tener que ver con el nombre de los equipos. Por ejemplo, los patos, los peces etc.
- Usar una bolsa de plástico no transparente e incluir objetos de los participantes de cada equipo, al final se cuentan los objetos recolectados.

(Lee: 1979: 7-9)

Existen muchas formas de poner los puntos a los equipos, todo dependerá de la imaginación e ingenio del profesor para hacer aun más atractivo el concepto de jugar en clase.

2.8 Materiales didácticos para los juegos.

En su mayoría los juegos requieren de material didáctico, el cual es importante para la correcta aplicación de una actividad. Se considera como

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

material didáctico a todo el conjunto de herramientas necesarias para el desempeño de un servicio. Por ende, si el juego consta de material didáctico y no se cuenta con éste, difícilmente el juego podrá tener éxito. Se considera material para los juegos:

Tabla 2.6 El material didáctico.

BÁSICO	DE LUJO
Tarjetas, juegos de tablero, hojas de trabajo (<i>worksheets</i>), dados, fichas, pizarrón, gis, marcadores, <i>flashcards</i> , <i>wallcharts</i> , revistas, periódicos, cartulinas, colores, tijeras, pegamento, navaja, folders, sobres, grabadora, cinta adhesiva etc.	Retropoyector, cañón, guillotina, computadora, proyector de cuerpos opacos, cámara de video, etc.

En sí el material que se emplee en las actividades lúdicas no tiene que ser muy costoso, lo único que se requiere es tener todo el material disponible para que al momento de jugar, la actividad no falle. Muchos de los juegos requieren de tarjetas, tableros, hojas para completar la información faltante, dados, fichas etc.

Muchas veces el profesor intenta aplicar un juego pero no cuenta con un simple dado, por lo tanto la actividad no podría funcionar; sin embargo, el profesor puede improvisar algún recurso para sustituir la carencia de ese material. Esto quiere decir que al seleccionar un juego necesitamos contar

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

con todo lo necesario. Es por eso que en la ficha pedagógica aparecerá este rubro concerniente al material didáctico.

En este capítulo, se ha hablado del concepto de la teoría comunicativa la cual enfatiza que la meta del aprendizaje de lenguas se basa en diferentes métodos y enfoques y técnicas de aprendizaje, a través de habilidades lingüísticas. Los juegos comunicativos, ayudan, entre otros aspectos, a entablar la comunicación entre los participantes.

Se han mencionado también las consideraciones prácticas y fundamentos teóricos para el uso de juegos en el aula y sus características tomando como referencia diferentes factores a enfatizar, tales como: el grupo, el número de alumnos, la aceptación del concepto de juego, la competencia contra la cooperación, el nivel, las fases de una clase y la inserción del juegos en estas, etc. El citar todos estos elementos, nos ayudará a entender las preguntas que se incluyeron en la ficha pedagógica, la cual se abordará en el siguiente capítulo.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

CAPÍTULO III LA FICHA PEDAGÓGICA

Se han mencionado en el capítulo II los aspectos teóricos en los que está basada esta propuesta. En este último capítulo se hablará de la ficha pedagógica: su presentación, validación, resultado, modificación y versión final. Cabe resaltar que esta ficha pedagógica tiene un carácter cualitativo y no cuantitativo.

El lector puede referirse a la sección de apéndice en dónde se manejarán ejemplos de la aplicación de la ficha, para que de esta manera pueda ver claramente algunas muestras de la aplicación de esta propuesta del presente trabajo de investigación.

3.1 La ficha pedagógica.

La ficha pedagógica es el instrumento que sirve para visualizar los elementos a considerar en un juego, hecho que permite que el profesor analice si una actividad lúdica previamente seleccionada funciona o no en un determinado grupo.

El Diccionario de las Ciencias de la Educación, (1983:645) define a la ficha como: "aquella en la que se registran, con carácter reservado, cuantos datos y observaciones se han obtenido de cada alumno o grupo referidas a su nivel mental, aptitudes, aficiones, rasgos de personalidad, ambiente, familia y otras circunstancias que se consideran pertinentes para su educación y orientación."

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

Asimismo, dicho diccionario afirma que la ficha sirve de base para el tratamiento pedagógico adecuado a las condiciones del educando. También incluye las indicaciones útiles para facilitar el trabajo del maestro, es decir, debe incluir los datos generales del alumno, los datos concernientes a las aptitudes y actitudes, datos correspondientes al carácter y la conducta, así como los datos sobre la personalidad del educando.

Para esta investigación, la ficha pedagógica está dirigida hacia la utilización de los juegos con propósitos didácticos en el salón de clases. Contiene una serie de elementos propios de la actividad lúdica, la cual tiene la función de medir si un juego cumple con los requerimientos necesarios para implementarse en un salón de clases.

Existen muchos aspectos a considerar en la elección de una actividad lúdica; sin embargo, se escogió aquellos de carácter práctico que tienen gran presencia en el quehacer docente.

La ficha pedagógica se piloteo en el centro de lenguas de la Universidad Panamericana por lo tanto, las preguntas de la ficha únicamente se centraron en el material complementario de los libros Move Up (1997). Los juegos que los docentes utilizaron incluían diferentes estructuras gramaticales así como las cuatro habilidades de la lengua. Con esto, es claro que las preguntas de la ficha fueron contestadas de acuerdo con los juegos que el Centro de Lenguas les proporciona y no sobre otros juegos que los profesores elaboran.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

El empleo de juegos comunicativos es parte del programa que se utiliza en la misma universidad, ya que todo maestro debe recurrir al uso del material adicional además del libro de texto que la misma coordinación proporciona al inicio de un curso. Este material es el *Resource Pack*, el cual constituye un elemento adicional al manejo de los libros *Move up*, que se emplean en los cursos de inglés. Por lo tanto, cada unidad del libro de texto cuenta con un material adicional para el tema a enseñar o reforzar. Por ende, dichas actividades lúdicas deben ser empleadas de una manera constante dentro de las clases.

Cabe mencionar que los maestros piden el material al departamento de material didáctico, el cual cuenta con una amplia variedad de juegos del mismo *Resource Pack* del libro *Move Up*. Estos se encuentran ya elaborados es decir fotocopiados, pegados y enmicados listos para su utilización en clase. Los profesores cuentan con los libros de texto, así como el *Resource Pack*, con el propósito de que los docentes pueden revisar los juegos antes de su aplicación.

3.2 Presentación.

La ficha consta de seis partes. En la primera parte, se incluyen datos del juego los cuales son fundamentales: el nombre del juego, el nivel al que está dirigido, la duración, el número de alumnos, el material y las estructuras y/o habilidades. La importancia de estos datos radica en que el profesor siempre pueda recordar la ficha, para saber si un mismo juego aplicado le servirá en el futuro para otro grupo. Por otro lado, si se cuenta con un

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

archivo de juegos al cual el profesor tenga acceso directo a estos, el haber llenado una ficha previamente, le hace más fácil el manejo de los mismos.

La segunda parte de la ficha permite el análisis del juego. Esta sección toma en cuenta las consideraciones discutidas en el capítulo anterior. Para ello, se propusieron aspectos relacionados con el objetivo del juego, si funciona como reforzador, en qué momento de la clase se utiliza, el nivel, la indisciplina, el control de la clase, la competitividad, la actitud y las instrucciones.

La tercera parte de la ficha está centrada en el alumno en relación con su actitud hacia el juego y los roles que el alumno pueda asumir. En este rubro el conocimiento que el docente tenga de sus alumnos se pone de relevancia, puesto que una actitud negativa llevaría al profesor a la no utilización del juego, o de una u otra forma a saber manejar la situación para saber motivar a sus alumnos y que participen en actividades de esta índole.

La cuarta parte se refiere al uso de los materiales didácticos, es decir, si son fáciles de conseguir y de elaborar así como su reutilización. Esta sección impacta en la resolución de usar un determinado juego, porque en la práctica, los profesores de idiomas atienden a un gran número de grupos, dejando poco tiempo para la creación de material didáctico, o en su defecto, la adquisición de éste que en muchos casos significa una inversión económica. Si la institución cuenta con esos materiales, la decisión se torna mucho más fácil.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

La quinta parte se centra en el profesor; es decir, si éste ha empleado previamente el juego, si cuenta con espacio físico y tiempo suficiente, si el docente utilizaría la actividad en su clase.(ver pregunta número 17). Esta sección le sirve de reflexión al profesor sobre las fallas que haya podido notar si ya utilizó el juego, y la oportunidad de hacer modificaciones si decide implementar la actividad lúdica otra vez. Entre estas posibles modificaciones está el espacio y tiempo necesarios.

La sexta parte contempla una sección de observaciones, en la cual se le pide al profesor que aporte alguna anotación, que pueda preverse al aplicar su juego después de haber llenado la ficha. Esta sección permite conocer sugerencias o propuestas para que el material funcione para los objetivos planteados, diferentes grados de dificultad, calidad del material, presentación, etc. Es un espacio abierto, en donde el profesor puede verter aquello que no está reflejado en las secciones anteriores y es de su interés argumentar.

Dicha ficha pedagógica se considera como una evaluación, la cual se debe analizar apropiada y sistemáticamente para asegurar que las interpretaciones sean fundamentadas. De esta manera, esta ficha contempla información cualitativa, la cual consiste en hechos e interpretaciones de forma narrativa, más que numérica, utilizando como instrumento un cuestionario."El análisis cualitativo es el proceso de recopilación, análisis e interpretación cualitativa de la información de un objeto, que responderá a las preguntas particulares sobre ese objeto."
(Vega :1988:143)

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

El resultado es, por lo tanto, la presentación de la ficha pedagógica, su validación, aplicación y propuesta final, en la cual los valores numéricos no son asignados a la información. Se decidió hacerlo de una forma cualitativa ya que de la forma cuantitativa los resultados no nos dan la profundidad y perspectiva que se requiere. Además el análisis cualitativo abarca un proceso interactivo y reiterativo, en el cual se puede tener una mayor retroalimentación con los profesores que utilizarán la ficha pedagógica. Para este fin, se propone una ficha pedagógica similar a la que se aplicará posteriormente, con el propósito de que el docente al terminar su actividad lúdica reporte los resultados por escrito, para que de esta forma se evalúen los resultados de lo que el profesor pensaba y lo que finalmente obtuvo de su actividad al término del juego.

Los datos presentados en la ficha se estudiaron intuitivamente, y por ende se incluyeron para su comprobación. Dichos datos se analizaron apropiadamente, ya que se derivaron de un conjunto de categorías consideradas necesarias para la información que se aportará en este trabajo. Esto es, las preguntas aquí incluidas se tomaron principalmente de las fuentes bibliográficas ya presentadas en el segundo capítulo de esta investigación. Se utilizó una escala binominal, (a excepción de la pregunta 9) es decir sólo se elaboraron preguntas directas en dónde el profesor contestaba sí o no o en su caso las opciones a, b, c, o d.

A continuación, veremos la ficha pedagógica y después mencionaremos muy brevemente el porqué de cada pregunta:

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Ficha 1. Antes de la aplicación del juego.

FICHA PEDAGÓGICA DE UN JUEGO	
Nombre del juego:	_____
Nivel:	Duración: _____ N° de alumnos: _____
Materia:	_____
Estructura y/o habilidad:	_____
I. El juego:	
1.- puede ser del gusto de sus alumnos	SI NO
2.- tiene un objetivo didáctico a seguir	SI NO
3.- refuerza un punto particular de la lengua meta	SI NO
4.- puede utilizarse en cualquier momento de la clase	SI NO
5.- es adecuado al nivel de los alumnos	SI NO
6.- puede propiciar indisciplina en clase	SI NO
7.- puede hacer al profesor perder el control de la clase	SI NO
8.- es competitivo	SI NO
9.- se presta para jugarse:	
a) a nivel grupal b) en equipos c) parejas d) individualmente	
10.- posee instrucciones simples y fáciles de entender	SI NO
II. El alumno puede:	
11.- tener una actitud hacia el juego a) positiva b) negativa	
12.- asumir diversos roles	SI NO
III. Los materiales son:	
13.- a) fáciles de conseguir	SI NO
b) fáciles de elaborar	SI NO
c) reutilizables	SI NO
IV. Usted:	
14.- ha utilizado este juego previamente	SI NO
15.- cuenta con suficiente espacio en el salón para aplicar este juego	SI NO
16.- cuenta con suficiente tiempo para aplicar el juego	SI NO
17.- ¿De acuerdo con sus respuestas utilizaría este juego en clase?	SI NO
OBSERVACIONES:	

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

1. El juego puede ser del gusto de sus alumnos:

En esta pregunta el gusto por el juego por parte del alumno es primordial, ya que es un motivador poderoso que hace que los alumnos se involucren en la actividad.

2. El juego tiene un objetivo didáctico a seguir:

Un juego debe tener un objetivo a seguir. Si no se cuenta con una meta, el juego no tendría razón de ser.

3. El juego refuerza un punto particular de la lengua meta:

En esta pregunta se considera al juego como un reforzador del conocimiento adquirido, por lo tanto, es necesario saber si los alumnos poseen un conocimiento previo de una estructura o habilidad a reforzar.

4. El juego puede utilizarse en cualquier momento de la clase:

Muchos de los juegos que utilizamos pueden incluirse en cualquier etapa de la clase; es decir al inicio, en medio o al final. Es necesario saber si lo podemos aplicar en cualquiera de estos tres momentos de nuestra labor.

5. El juego es adecuado al nivel de los alumnos:

El nivel de conocimiento de los alumnos es vital para la aplicación de un juego en clase, puesto que si no estamos seguros de ese nivel, el juego no podría funcionar; es decir, no cualquier juego puede ser adecuado para cualquier alumno, dado que éste puede o no tener el conocimiento requerido.

6. El juego puede propiciar indisciplina en clase:

Un juego, por su propia naturaleza, puede causar indisciplina en clase. El docente debe considerarlo para que de esta manera logre

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

resolver los conflictos que puedan llegar a presentarse. Sin embargo, la indisciplina muchas veces depende de la sinergia del grupo y el profesor necesita del conocimiento de sus alumnos para discernir si dicha actividad puede o no propiciar indisciplina en el aula.

7. El juego puede hacer perder al profesor el control de la clase:

Esta pregunta está muy relacionada con la pregunta anterior, la indisciplina que se llegue a generar en un grupo puede llevar al profesor a perder el control de la clase; por ejemplo demasiado ruido, el uso de la lengua materna, discusiones o peleas entre los alumnos que finalmente pueden terminar en frustración y enojo, lo cual puede ser causa de suspensión de la actividad lúdica, con lo que no se cumplirá el objetivo que se tenía planeado.

8. El juego puede ser competitivo:

Al hablar de competitividad nos referimos al concepto ya explicado en el capítulo II, la cual podría ayudar o empeorar la actividad grupal. No obstante, esto no quiere decir que si la respuesta del profesor es negativa el juego no funcione. Dicha competitividad es parte de la misma actividad y el docente debe saber canalizar esta competitividad de una manera positiva.

9. El juego se presta para jugarse:

a) a nivel grupal b) en equipos c) parejas d) individualmente

Una misma actividad lúdica puede aplicarse de distintas maneras y no solamente a nivel grupal, por esto, en esta pregunta el docente puede contestar más de dos opciones. Esta pregunta nos hace hincapié en el tipo de actividad grupal, la cual es importante para establecer

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

muchas de las reglas del juego. Sin embargo, una gran parte de los juegos pueden adaptarse a las necesidades de nuestros grupos.

10. El juego posee instrucciones simples y fáciles de entender:

Las instrucciones de un juego son de vital importancia para determinar el buen funcionamiento de la actividad. Si éstas son confusas para el mismo profesor, lo serán también para el alumno. El preparar un juego antes de aplicarlo, indica que se debieron haber leído las instrucciones, las cuales deben ser claras y precisas. Si en el formato que se les da a los alumnos, no lo son, el papel del profesor, es hacerlas más accesibles al alumno.

**11. El alumno puede tener una actitud hacia el juego: a) positiva
b) negativa.**

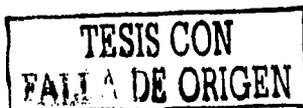
Una actitud positiva o negativa varía mucho en el papel del alumno para el desarrollo del juego, por ello se torna necesario hacer consciente a los alumnos y explicarles el objetivo de la actividad. A pesar de ello, los estudiantes podrían tener cierto rechazo al juego y por ende una actitud negativa.

12. El alumno puede asumir diversos roles:

El tipo de rol que el alumno adopte puede variar debido a las relaciones interpersonales y personalidades propias del individuo. Ya que el juego desinhibe la personalidad, el alumno adopta diversos papeles dentro de un mismo grupo y ello naturalmente flota en las actividades lúdicas.

13. Los materiales son :

- a) factibles de conseguir
- b) fáciles de elaborar



c) reutilizables

El material didáctico es una herramienta con la que el profesor cuenta para aplicar un determinado juego. Es necesario saber si el material con el que se cuenta hace la labor del profesor más fácil. Muchas veces el no tener el material del juego o el ser difícil de elaborar imposibilita la aplicación de éste. Muchos de los juegos por simples que sean, requieren de material de apoyo. En muchas ocasiones, por descuido u olvido no nos percatamos que el juego solicita material, como por ejemplo, dados, fichas, tarjetas u hojas adicionales (*worksheets*); y cuando llegamos al aula y ponemos el juego nos damos cuenta que nos faltaba material. Es antipedagógico entusiasmar al alumno con la idea de jugar y al final no hacerlo porque el material no está completo.

14. Usted ha utilizado este juego previamente:

Es de suma importancia saber si el docente ya ha aplicado un juego anteriormente, porque muchas veces el hecho de que el profesor tenga experiencia en su aplicación, ayuda al buen desarrollo de la actividad. Un profesor que sabe lo que va a hacer en clase y tiene un objetivo en mente, ayuda en gran manera a resolver muchos problemas que pudieran surgir.

15. Usted cuenta con suficiente espacio físico en el salón de clase para aplicar este juego:

El espacio físico en donde se imparte una clase, es de vital importancia, desafortunadamente muchos de los salones en donde se imparten clases, la movilidad de las bancas es imposible o el salón es muy pequeño. Por ello, el profesor deberá tener en cuenta el espacio

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

que tiene para aplicar un juego; ya que muchas veces un juego necesita de la movilidad de las bancas y/o un espacio razonable. Por ejemplo, en los juegos de tableros los alumnos necesitan hacer equipos y formar círculos para jugar; el hecho de tener bancas pegadas al piso o pupitres para dos resulta incómodo para la actividad. Sólo la creatividad y adaptación del docente ayudará al buen desarrollo del juego.

16. Usted cuenta con suficiente tiempo para aplicar el juego:

El tiempo de una clase es limitado, si la inserción del juego es bien planeada (y no en los últimos 10 minutos de una clase), el objetivo del juego cumplirá con su cometido. Un juego debe tener un principio y un fin. Por ello, el profesor debe considerar el tiempo con el que cuenta para planear sus actividades dentro de ese límite de tiempo.

17. ¿De acuerdo con sus respuestas utilizaría este juego en clase?

Esta última pregunta tiene un carácter decisivo, puesto que determina si el juego va a ser implementado por el profesor. Una respuesta negativa indicará que el profesor consideró las características del juego y de los alumnos.

3.3 Validación y piloteo.

Con el fin de proponer una ficha pedagógica con carácter confiable, se realizó una validación con 15 profesores de la asignatura de inglés. Se decidió aplicar la ficha pedagógica en el Centro de Idiomas de la Universidad Panamericana. Dichos profesores cuentan con estudios de enseñanza del idioma inglés como lengua extranjera; el 5 % posee estudios

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

de licenciatura en el área, el otro 90% tiene estudios de entrenamiento de profesores (curso de formación de profesores, *Teacher's Course* de diversos institutos y/o el curso de formación de profesores del CELE/ UNAM) y el otro 5% son egresados de otras licenciaturas, además de poseer conocimientos en la enseñanza del idioma.

Los profesores cuentan con experiencia en el área de enseñanza del idioma inglés y argumentan que el uso de juegos en clase ha sido siempre una herramienta muy útil la cual han empleado en sus diferentes niveles de enseñanza durante su trayectoria.

3.3.1 Metodología.

En primera instancia se encuestó verbalmente a 15 profesores, durante varias sesiones, para determinar si iban a utilizar una actividad lúdica en clase, de esta manera si su respuesta era positiva, se les proporcionó las fichas pedagógicas previa y posterior a la aplicación del juego.

Los profesores aplicaron 15 diferentes juegos en diversos niveles, en distintas clases de inglés, estos tenían que contestar las seis secciones de las fichas de acuerdo con la actividad lúdica de su clase. Se les entregaban las dos fichas argumentando la razón de este estudio y, en primera instancia, regresaban la ficha pedagógica previa.

La segunda ficha se presentó posteriormente al docente después de la aplicación de la actividad lúdica. Esta ficha es similar a la anterior pero la formulación de las preguntas es en tiempo pasado. Cuenta también con las mismas seis secciones e igual formato. Así también, se propone una sección

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

para que el profesor exprese sus observaciones con respecto al juego. En esta sección se espera obtener opiniones en cuanto al formato de la ficha. El objetivo de esta segunda ficha es validar la primera, para que de esta manera se obtengan datos más certeros. Al finalizar el juego se obtuvieron las dos fichas pedagógicas, (antes y después del juego)

Durante el piloteo, no se observaron preguntas con referencia a la encuesta y los profesores se mostraron atentos al contestarla. De ninguna manera hubo mala aceptación por parte de estos para contestar el formato.

Los profesores:

- ◆ Contestaron la ficha pedagógica antes de su actividad en menos de 5 minutos.
- ◆ Llenaron la ficha y generalmente pedían poner observaciones antes de utilizar el juego que iban a aplicar.
- ◆ No hicieron preguntas en relación con el material facilitado.
- ◆ Aún cuando el Centro de Lenguas de la Universidad Panamericana proporciona a los docentes de los libros de texto y del material adicional *Resource Pack*, se presupone que los profesores saben que juego pueden usar, sin embargo algunos no habían empleado el juego seleccionado. Un 60% de los docentes no tenían experiencia en el uso del juego, y por lo tanto tenían dudas en algunas preguntas de la ficha. No por las preguntas en sí mismas, sino en sus respuestas conforme al juego seleccionado, puesto que no sabían cómo emplear el juego solicitado.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

3.4. Resultados.

Los resultados de este primer análisis consisten en la aplicación de la ficha ANTES de haber aplicado la actividad lúdica. Posteriormente analizaremos los datos obtenidos después de haber utilizado el juego. Cabe mencionar que en la respuesta 9, los profesores contestaron más de dos opciones, ya que dicha respuesta se prestaba para ello. En relación con las respuestas, analicemos la siguiente tabla, en dónde veremos los resultados que se obtuvo de la muestra:

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Tabla 3.1. Los resultados del piloto.

PREGUNTA Nº	SI	NO	A)	B)	C)	D)
1. El juego puede ser del gusto de sus alumnos.	100%					
2. El juego tiene un objetivo didáctico a seguir	100%					
3. El juego refuerza un punto particular de la lengua meta.	100%					
4. El juego puede utilizarse en cualquier momento de la clase.	73.3%	26.7%				
5. El juego es adecuado al nivel de sus alumnos	93.3%	6.7%				
6. El juego puede propiciar indisciplina en clase.	60%	40%				
7. El juego puede hacer al profesor perder el control de la clase	20%	80%				
8. El juego es competitivo.	66.6%	33.7%				
9. Se presta para jugarse: a) nivel grupal, b) en equipos, c) parejas, d) individualmente			20%	46.6%	66%	0%
10. El juego posee instrucciones simples y fáciles de entender	100%					
11. El alumno puede tener una actitud hacia el juego a) positiva b) negativa.			93.3%	6.7%		
12. El alumno puede asumir diversos roles.	53.3%	46.6%				

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

13. Los materiales son: a) fáciles de conseguir b) fáciles de elaborar c) reutilizables.	a) SI	a) NO	b) SI	b) NO	c) SI	c) NO
		86.6 %	3.3%	80%	20%	93.3%
14. Usted ha utilizado este juego previamente	20%		80%			
15. Usted cuenta con suficiente espacio en el salón para aplicar este juego.	93.3%		6.7%			
16. Usted cuenta con suficiente tiempo para aplicar el juego.	93.3%		6.7%			
17. ¿De acuerdo con sus respuestas utilizaría este juego en clase?	100%		0%			

Con base en los resultados que arrojó la muestra, se obtuvieron datos importantes que nos hacen reflexionar en muchos de los aspectos que se habían mencionado en los primeros capítulos:

1. En esta primera pregunta todos los profesores consideraron que el juego seleccionado puede ser del gusto de sus alumnos. Esta primera respuesta nos hace pensar que los profesores conocen a sus alumnos y consideran al juego como parte del proceso de enseñanza – aprendizaje de una segunda lengua.

2. En la segunda pregunta, se considera que todos los profesores encuestados coincidieron en la idea de que un juego puede tener un objetivo didáctico a seguir. Esto confirma, que existen profesores que si toman en cuenta este punto, ya que como se había mencionado antes, existen muchos otros docentes que no consideran al juego con un objetivo didáctico a

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

seguir, ya que afirman que el juego sólo sirve para 'gastar los últimos momentos de la clase'.

3. En la tercera pregunta, el resultado asevera que un juego puede funcionar como reforzador de un punto principal de la lengua meta. Esto indica que los maestros buscaron esta actividad lúdica para reforzar lo que se estaba abordando en clase. Esta respuesta se torna interesante puesto que los docentes querían un juego específico para el punto gramatical a reforzar. Esto coincide con lo que en los primeros capítulos se había mencionado: un juego sirve como reforzador del material aprendido.

4. Como ya se había comentado anteriormente, la inserción del juego dentro de una clase de lenguas puede ser al inicio, en medio y al final de ésta. Las respuestas variaron en un 73.3% en donde los maestros afirmaron que sí y un 26.7 % contestaron que no. Este último porcentaje muestra que los docentes todavía consideran que la inserción de un juego tal vez deba ser al final de una clase.

5. En este rubro, el 93.3 % de los encuestados afirmaron que el juego era adecuado al nivel de los alumnos, el otro 6.7% decidió que no. Es aquí donde se cuestiona lo siguiente: Si un profesor considera que un juego no es el adecuado para el nivel de sus alumnos, ¿entonces por qué aplicarlo? El hacer uso de un juego que no es apropiado al nivel de los alumnos podría tomarse en una situación difícil para el profesor, ya que podría llevar a que el alumno crea que el profesor no tenía nada que hacer, además esto podría conllevar a sentimientos de frustración para el alumno, puesto que su

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

nivel no le ayuda a poder utilizar el punto gramatical a reforzar, o a hacer uso de la lengua materna. Es por ello, que es esencial reconsiderar el punto del nivel para la adecuada aplicación, utilización y resultados de una actividad lúdica.

6. En este apartado, el 60% de los profesores consideraron que el juego puede propiciar indisciplina en clase, y el 40% restante consideró que no. Este resultado se dio antes de que los profesores aplicaran su actividad, será interesante conocer los resultados posteriores después de la aplicación de su juego. Este podría variar ya que muchas veces como docente consideramos que un juego puede controlarse perfectamente dadas las características del grupo y su comportamiento en clase, pero muchas veces la misma esencia y naturaleza del juego, puede llevar a perder el control de la clase. Lo importante es saber como profesor, como controlar esta situación de indisciplina.

7. En esta respuesta, el 20% de los profesores consideraron que el juego sí podría hacer al profesor perder el control de la clase, en tanto que el 80% considero que no. Este apartado, indica que la mayoría de los profesores manifestaron que dada la naturaleza del juego seleccionado no le haría perder el control de la clase, sin embargo se torna importante saber si al término de su actividad, el juego sí les hizo perder el control.

8. En este rubro, el juego es competitivo, el 66.6% indicó que sí lo consideraba competitivo y el porcentaje restante del 33.7 confirmó que no. Esto muestra que la competitividad del juego es un elemento a considerar

dentro de la utilización de éste. Lo importante es diferenciar cuando la cooperación se torna en competencia.

9. En este apartado, las respuestas fueron variadas, ya que los docentes consideraron tres de las cuatro opciones; no obstante, el porcentaje más alto se centro en la respuesta c) en parejas, la cual obtuvo el 66%. Esto pudo deberse a las características de los grupos a los que se les aplicó la actividad lúdica o a que los profesores así decidieron jugarla. Así también la opción b) en equipos tuvo el 46.6 % de los resultados. Ningún profesor escogió la respuesta d) individualmente.

10. En esta pregunta el 100% de los docentes coincidieron que el juego tenía instrucciones simples y fáciles de entender.

11. La actitud de un alumno hacia una actividad lúdica es determinante para la aplicación de un juego. Si un alumno tiende a minimizar el valor pedagógico de un juego y muestra una actitud negativa hacia éste, el objeto de jugar, sea el propósito que sea, no tendría objeto. En este caso, el 93.3% de los encuestados manifestaron una actitud positiva del alumno hacia el juego.

12. En este rubro, el alumno puede asumir diversos roles, los profesores contestaron de una manera diferente, ya que un 53.3% afirmaron que si, y un 46.6% que no. Esto nos permite ver que las opiniones se dividieron notablemente ya que las respuestas permiten decidir que durante un juego el

alumno si pudo asumir distintos papeles dentro de una actividad lúdica. Será interesante saber cuáles.

13. En relación con los materiales didácticos, en el apartado a) factibles de conseguir, la muestra indica que si, esto pudo deberse a las características de los cursos que se manejan en la universidad en donde se llevó a cabo la encuesta, los profesores tienen acceso directo a todo el material necesario para los cursos. El inciso b) fáciles de elaborar, un 80% manifestó que sí y un 20% que no. Cabe mencionar que la elaboración de éste no es fácil, ya que conlleva mucho tiempo dedicado al manejo del material. Es por ello, que muchas veces el profesor no aplica un juego puesto que es mucho el tiempo que se dedica a elaborar material. Aquí se le dio el material ya hecho, listo para usarse. El inciso c) reutilizable, el 93.3% consideró que un mismo material pudo ser utilizado para muchas otras actividades con diferentes propósitos.

14. Esta respuesta es de suma importancia, ya que el 80% de los encuestados contestaron que nunca habían hecho uso del juego. Cabe mencionar que de ese 80% que contestó negativamente el 60% solicitó su material 10 minutos antes de entrar a clase; esto quiere decir que el profesor no preparó su actividad con anterioridad. Por ello, al terminar de llenar la encuesta me hicieron algunas preguntas del uso del juego y sus variantes. Es aquí en donde se hace hincapié en que el uso de una actividad lúdica, la preparación de esta, así como una correcta aplicación son elementos esenciales para asegurar el éxito y el buen funcionamiento de un juego.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

15. En esta pregunta, el 93.3% consideró que sí contaba con suficiente espacio en el aula para la aplicación de su juego. Esto se debe a que los salones donde se aplicaron los juegos cuentan con mobiliario movable y aulas grandes.

16. En este inciso, el 93.3% de los encuestados manifestó que sí dispuso de tiempo suficiente para aplicar su actividad. El tiempo requerido para jugar es necesario ya que si no contamos con él, será mejor no jugar.

17. Esta respuesta es quizás la más importante de la encuesta, donde el 100% de los encuestados decidieron que de acuerdo con sus respuestas sí utilizarían este juego en clase. En este apartado damos por hecho que el profesor es consciente de qué va a hacer con su actividad, qué tipo de alumnos tiene, los objetivos, el nivel, la disciplina, el material etc.

En la última sección de la ficha, los docentes no incluyeron ninguna observación a la encuesta.

Habiendo analizado los datos de la ficha previa a la utilización del juego, pasemos ahora a revisar los datos y los resultados de la ficha después de la utilización del mismo juego aplicado por los docentes.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Ficha 2. Posterior a la presentación del juego.

FICHA PERAGÓGICA DE UN JUEGO	
Nombre del juego: _____	
Nivel: _____	Duración real: _____ N° de alumnos: _____
Materia: _____	
Estructura y/o habilidad: _____	
I. El juego:	
1.- fue del gusto de sus alumnos	SI NO
2.- cumplió con el objetivo didáctico a seguir	SI NO
3.- reforzó un punto particular de la lengua meta	SI NO
4.- pudo utilizarse en cualquier momento de la clase	SI NO
5.- fue adecuado al nivel de los alumnos	SI NO
6.- propició indisciplina en clase	SI NO
7.- hizo al profesor perder el control de la clase	SI NO
8.- fue competitivo	SI NO
9.- se presta para jugarse:	
a) a nivel grupal b) en equipos c) parejas d) individualmente	
10.- y las instrucciones fueron simples y fáciles de entender	SI NO
II. El alumno:	
11.- tuvo una actitud hacia el juego	a) positiva b) negativa
12.- asumió diversas roles	SI NO
III. Los materiales fueron:	
13.- a) fáciles de conseguir	SI NO
b) fáciles de elaborar	SI NO
c) reutilizables	SI NO
IV. Usted:	
14.- ha utilizado este juego de otra manera	SI NO
15.- contó con suficiente espacio en el salón para aplicar este juego	SI NO
16.- tuvo suficiente tiempo para aplicar el juego	SI NO
17.- ¿De acuerdo con sus respuestas utilizaría este juego nuevamente en esta clase?	SI NO
OBSERVACIONES:	

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Tabla 3.2 Los resultados de la validación.

PREGUNTA N°	SI	NO	A)	B)	C)	D)
1.El juego fue del gusto de sus alumnos.	93.3%	6.7%				
2. El juego cumplió con el objetivo didáctico a seguir	100%					
3. El juego reforzó un punto particular de la lengua meta.	100%					
4. El juego pudo utilizarse en cualquier momento de la clase.	66.6%	33.4%				
5. El juego fue adecuado al nivel de sus alumnos	93.3%	6.7%				
6. El juego propició indisciplina en clase.	26.6%	73.4%				
7. El juego hizo al profesor perder el control de la clase	26.6%	73.3%				
8.El juego fue competitivo.	60%	40%				
9. Se prestó para jugarse: a) nivel grupal, b) en equipos, c) parejas, d) individualmente			20%	33.3%	33.3%	13.4%
10. El juego y las instrucciones fueron simples y fáciles de entender.	93.3%	6.6%				
11. El alumno tuvo una actitud hacia el juego a) positiva b) negativa.			86.6%	13.4%		
12. El alumno asumió diversos roles.	40%	60%				

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

13. Los materiales fueron: a) factibles de conseguir b) fáciles de elaborar c) reutilizables.	a) SI	a) NO	b) SI	b) NO	c) SI	c) NO
	93.3 %	6.7%	80%	20%	100%	0%
14. Usted ha utilizado este juego de otra manera	26.6%		73.3%			
15. Usted contó con suficiente espacio en el salón para aplicar este juego.	100%		0%			
16. Usted tuvo suficiente tiempo para aplicar el juego.	86.6%		13.4%			
17. ¿De acuerdo con sus respuestas utilizaría este juego nuevamente en clase en clase?	93.3%		6.7%			

De acuerdo con los datos obtenidos de la segunda ficha pedagógica, se pudo observar cambios con respecto a algunas de las respuestas que los docentes proporcionaron en su primera ficha. Esto es:

1. En la respuesta número uno hubo una ligera variación ya que todos los docentes afirmaron en primera instancia que el juego iba a ser del gusto de sus alumnos y un 6.7% aclara que no fue así.

2. No hubo variación alguna.

3. No hubo variación alguna.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

4. En esta respuesta, los profesores opinaron que el juego sí podía utilizarse en cualquier momento de la clase en un 73.3% a diferencia de un 66.6%. Esto quiere decir que la inserción del juego en clase tiene que ser planeada previamente en el plan de clase y acomodado de acuerdo a los momentos de una clase, es decir: calentamiento *warm up*, presentación, práctica controlada *control practice*, práctica libre *free-practice* y *wrap up*.

5. No hubo variación.

6. En esta opción, el juego puede propiciar indisciplina en clase, los profesores habían considerado en un 60% que sí. Sin embargo, después de aplicar el juego el resultado arrojó sólo un 26.6%. Esta variación fue significativa ya que el porcentaje varió en un 33.4 %. Resulta interesante observar que los docentes sí consideran al juego como elemento que propicia indisciplina en clase. No obstante, los resultados arrojados indican que no necesariamente puede generar dicha indisciplina. Todo depende de cómo el profesor controle su grupo, de los alumnos y en muchas ocasiones hasta del mismo juego. Es importante mencionar que el hecho de que el juego provoque indisciplina no es un obstáculo para volver a jugar.

7. Esta opción se encuentra muy ligada a la pregunta anterior, el control de una clase no solamente puede perderse debido a un juego. Pueden existir muchos otros factores que la puedan generar: el mismo maestro, la sinergia del grupo, la personalidad de los alumnos entre otros. En este rubro hubo una ligera variación con un sí del 20% al 26.6%.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

8. Esta respuesta nos indica una vez más una ligera variación con un sí del 66.6% y en un 60% en la ficha posterior. La competitividad no es excluyente de un juego, como ya se había mencionado en el capítulo anterior. Como docente se debe tener en mente la capacidad para diferenciar los diversos tipos de competencia. Esto es, para el profesor no debe importarle si los alumnos ganan o pierden, sino cómo aprenden.

9. En este rubro si hubo discrepancias. En la opción a) a nivel grupal no hubo variación. Sin embargo, la respuesta b) en equipos cambió de un 46.6% a un 33.3% así como el inciso c) parejas varió de un 6.6% a un 33.3%. En la última opción d) individualmente se mostró un cambio de un 0% a un 13.4%. Como podemos observar según los datos de la muestra, el porcentaje más alto se presentó en la opción b) en equipos. Cabe señalar que los docentes en su ficha previa a la presentación del juego, indicaron que el juego podría tornarse de una forma. Sin embargo, en su ficha posterior esto cambió. Esto quiere decir que ciertos factores pudieron influir en la forma de jugar. Pudo deberse al número de asistentes a la clase, la interacción de los alumnos o que el mismo profesor no haya entendido las reglas del juego.

10. En este apartado hubo un ligero cambio, ya que el resultado fue de un 100% a un 93.3% con un sí. Las instrucciones de un juego deben ser leídas previamente y entendidas claramente, ya que un mal manejo de estas pueden variar la calidad del juego y puede traer factores como indisciplina y preguntas por parte de los alumnos.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

11. La actitud hacia el juego por parte del alumno puede ser un factor importante al momento de jugar. Un 93.3% de la muestra consideró que era positiva en su ficha previa, y en la posterior en un 86.6%. Esto es, muchas veces pensamos que todos los alumnos están dispuestos a jugar con una actitud positiva y al aplicar el juego la respuesta por parte de los alumnos es negativa, encontramos que no les interesa. La falta de interés por parte del alumno podría llevar a que los demás integrantes del grupo también cambien su actitud y el juego fracase.

12. El rol del alumno dentro de una actividad lúdica es importante para determinar la interacción de la misma. En este apartado, la muestra indica que sí se consideró con un 53.3% y después de la aplicación un 40%. Esto es, una variación de 13.3%. El asumir distintos roles dentro de un juego, sí puede llegar a variar dependiendo del grupo, personalidad de los alumnos etc. Será interesante saber cuáles.

13. Con respecto al material didáctico no hubo mucha variación, excepto en el inciso a) factibles de conseguir (SI) en la ficha previa fue de un 86.6% y en la posterior en un 93.3%.

14. En relación con la utilización de este juego de otra manera, es interesante apreciar que un 73.3% indicó que no. Esto confirma que la mayoría de los profesores no preparó previamente su actividad.

TESIS CON
FALTA DE ORIGEN

15. El espacio con el que se cuenta en un salón de clases es necesario para la inserción de una actividad lúdica. No hubo mucho cambio, un 93.3% indicó que sí en su ficha previa y un 100% coincidió que si existía espacio.

16. En el tiempo considerado para jugar un 93.3% contestó que sí, a diferencia de un 86.6% en la ficha posterior. Esto pudo deberse a la mala administración del tiempo debido a la mala preparación de la clase, o a la eficacia de los mismos alumnos para desarrollar tareas específicas dentro de la clase, (grupos lentos en el desarrollo de actividades) etc.

17. Este apartado en la ficha previa el 100% consideró que sí utilizaría este juego en clase. El resultado posterior arrojó que sí en un 93.3%. Hubo una ligera variación. Será interesante saber el por qué.

En la sección de las observaciones, los profesores indicaron que no había utilizado el juego en la forma indicada, lo modificaron, lo probaron y cumplieron con un objetivo. Sus demás observaciones fueron con relación al juego.

3.5 Propuesta y Modificaciones.

Una vez analizados los resultados, los cambios conducentes para esta propuesta son:

- a) Se decidió incluir instrucciones dirigidas al profesor para el llenado de la ficha.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

- b) En la pregunta 5) el juego es adecuado al nivel de sus alumnos, se omite, ya que si la decisión del profesor es negativa, la inserción del juego en el salón de clases se torna inútil.
- c) En la pregunta 9) se elimina la opción d) individualmente, ya que la mayoría de las actividades lúdicas se juegan a nivel grupal, en equipos o parejas.
- d) En la pregunta 12) (El alumno puede asumir diversos roles) se incluye una pregunta más ¿cuáles? Es interesante saber qué tipo de papel los alumnos pueden asumir durante el juego y así poder analizar que hacer para mejorar la interacción de los grupos, y la misma atmósfera de la clase.
- e) En la pregunta 13 la opción, Los materiales a) (son factibles de conseguir) se omite, ya que la mayoría de los juegos consideran un material al alcance de todos.
- f) Se omite la pregunta 15, (¿usted cuenta con suficiente espacio en el salón para aplicar el juego?), ya que la mayor parte de los salones son suficientemente grandes para poder aplicar un juego, son raras las ocasiones hoy en día donde encontremos instituciones con sillas pegadas al suelo.
- g) Se le agregó a la última pregunta un por qué. Será interesante conocer las razones para usar este juego en clase, una vez analizado todos los datos anteriores.

A continuación presentamos así la propuesta de la ficha pedagógica ya finalmente validada, piloteada y analizada, motivo de estudio de este trabajo:

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Con la propuesta de esta ficha pedagógica se pretende proveer al profesor de un instrumento que le ayude a visualizar si un juego puede servirle para un determinado grupo. Es necesario recalcar la importancia del uso de actividades lúdicas en el aula, además de una buena aplicación y selección de éstas.

Con el uso de esta ficha pedagógica, se espera que los profesores empiecen por tomar una actitud más positiva hacia la utilidad de los juegos didácticos en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera.

Su uso forzará al profesor planear mejor su tiempo de clase para incluir al juego, y dará a la actividad la seriedad que merece como herramienta útil que sirva a todos aquellos involucrados en el proceso de enseñanza- aprendizaje de un idioma.

Los juegos dentro del salón de clases deben ser aplicados de forma sistemática y de manera profesional. Dependerá del profesor, los alumnos, y de todas las personas relacionadas en el área de enseñanza de idiomas que el juego tome la importancia que debe tener en una clase de lenguas. Jugar ayuda a los individuos a aprender o, en otras palabras, 'se puede aprender jugando'.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

CONCLUSIONES

El uso del juego a través del tiempo ha ido evolucionando desde diferentes puntos de vista, según diversos autores. Se dice que el juego durante la infancia es un proceso inherente al desarrollo intelectual, emocional y social del mismo infante.

El término juego se define como una actividad que se lleva a cabo a través de la cooperación de los jugadores con el propósito de alcanzar un objetivo mediante la guía de reglas establecidas, tiempo límite y compromiso por parte de los participantes. Durante muchos años el uso de juegos se ha visto asociado únicamente al desarrollo del infante; es por ello que el carácter del juego en el salón de clases ha sido minimizado por los mismos alumnos y el profesor, el cual en muchas ocasiones utiliza el juego para matar los últimos minutos de una clase, y no lo utiliza verdaderamente para alcanzar un objetivo didáctico a seguir.

El juego dentro de los ámbitos laborales y sociales ha sido considerado únicamente como una actividad de esparcimiento. Tradicionalmente se ha hecho hincapié sobre el trabajo formal por encima del juego y consecuentemente desvalorizado el potencial del juego como método de aprendizaje. Frecuentemente tendemos a observar los procesos vitales desde el punto de vista del trabajo y por ende se cuestiona el valor del juego llegando a la conclusión que el juego es inútil ya que no produce resultados tangibles ni bienes ni servicios. Con este punto de vista, no

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

estamos de acuerdo. Es por eso que en este trabajo de investigación, se ha enfatizado en el concepto del juego como una actividad productiva con resultados tangibles que ayuda al docente a alcanzar ciertos objetivos didácticos para lograr un aprendizaje significativo.

Los diferentes estudios hechos en el área indican que el empleo de actividades lúdicas facilita a los alumnos a tener una mejor actitud hacia la lengua meta, fomenta las actividades comunicativas de los estudiantes, agiliza la adquisición inconsciente de las estructuras a reforzar, lo cual permite considerar al juego como una herramienta útil de trabajo.

El juego comunicativo se rige por reglas, con un tiempo límite con el propósito de establecer la comunicación entre los participantes. Así también, el juego comunicativo desarrolla la habilidad oral y auditiva.

Con el propósito de obtener mejores resultados durante el desarrollo de una actividad lúdica debemos considerar varios aspectos: el grupo y sus características, el tamaño de éste, la competencia contra la cooperación, el manejo del conflicto, la aceptación del juego por parte del alumno y el profesor, la disciplina, el nivel de conocimiento, la actitud hacia la lengua meta, el momento de una clase para usarlos, los roles tanto del profesor como de el alumno así como su función. También, se consideran las reglas y las instrucciones, la puntuación y los materiales didácticos.

Dichos aspectos son primordiales para el buen desarrollo de una actividad lúdica. El no considerarlas como profesores, podría afectar la naturaleza del juego como instrumento de trabajo en una clase de lenguas.

El uso de juegos en una clase de idiomas necesita de una buena preparación por parte del profesor, y no considerarlo como una pérdida de tiempo, esto es sólo para los últimos minutos de una clase o cuando no se tiene nada que hacer. El juego, por el contrario debe emplearse como una actividad con un propósito específico que tenga que ver con lo que se esta estudiando en clase.

Durante la aplicación, piloteo y validación de la ficha pedagógica, objeto de estudio de este trabajo, pudimos concluir que sirve para visualizar los elementos a considerar en un juego, con la finalidad de que el profesor analice si una actividad lúdica previamente seleccionada funciona o no en un determinado grupo. Dicha ficha pedagógica se considera como un instrumento que debe ser analizado apropiadamente con el fin de asegurar una buena interpretación por parte del docente.

Los datos que arrojó la muestra indicaron que un alto porcentaje de profesores consideró un posible resultado, el cual se tornó diferente después de la aplicación de la actividad lúdica. Existen discrepancias en las variantes de las respuestas, esto pudo deberse a que las reacciones de los alumnos son impredecibles o a una mala apreciación del grupo por parte del docente, el conocimiento del juego, el número de alumnos, el mal manejo del tiempo en la clase, el momento de la clase donde se aplicó el juego, entre otros.

Se pudo observar que la mayoría de los docentes no habían aplicado el juego anteriormente y no sabían las instrucciones. Por ende, no hubo una previa preparación para éste.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Con esta propuesta, se espera que los docentes avocados al área de enseñanza de lenguas puedan usar la ficha propuesta, como un instrumento que les ayude a considerar la verdadera función de un juego y valorizarlo como un elemento didáctico que debe tener un principio y un fin, con propósitos dirigidos y no meramente como diversión.

El sentido real, auténtico y funcional de la educación lúdica estará garantizado si el educador está efectivamente preparado para realizarlo. No se logrará nada si no se tiene: un profundo conocimiento de los fundamentos esenciales de su materia, su grupo y de la educación lúdica.

El uso del juego comunicativo debe considerarse como una actividad seria dentro del salón de clases, para que tanto los profesores como los alumnos lo utilicen como una manera efectiva de alcanzar los objetivos previamente planteados.

Por último podemos añadir que se 'puede aprender jugando'.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

APÉNDICE
EJEMPLOS DE LA APLICACIÓN
DE LA FICHA

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

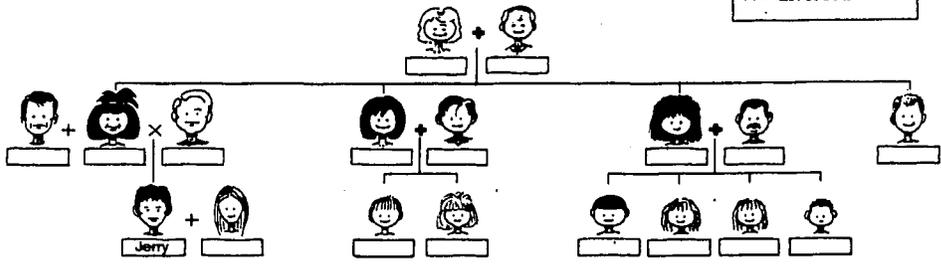
9

Who's Who?

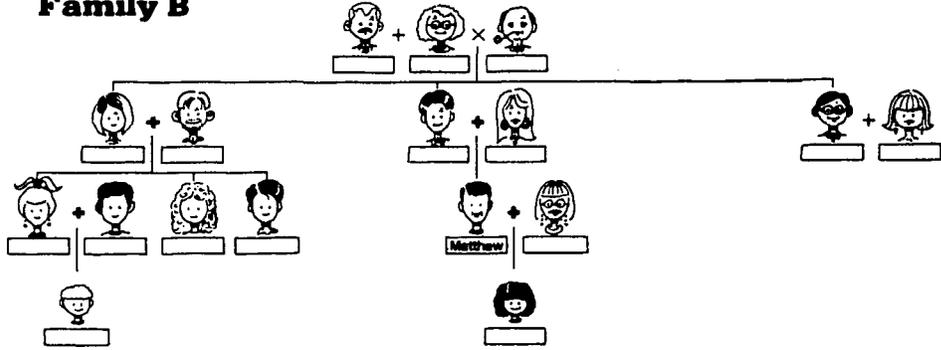
Move Up Pre-intermediate Resource Pack

key
 ◆ = married
 + = boy/girlfriend
 X = divorced

Family A



Family B



Who's Who? Student A

Jerry doesn't have any brothers and sisters.
 Justine is Jerry's girlfriend.
 Jerry's uncle Tyler is single.
 Michelle is Jerry's mother and Laurence is his father.
 Michelle and Laurence are divorced.
 Sergi is Michelle's boyfriend.
 Michelle, Vanessa, and Shania are Tyler's sisters.
 Shania has four children, two sons and two daughters.
 Shania's daughters, Sophie and Flo, are twins.
 Michael is Shania's husband.
 Freddy and Kinsey are Vanessa's children.
 Albert is Vanessa's husband.

Who's Who? Student B

Alex is Matthew's father.
 John is Alex's brother.
 John isn't married.
 Janet is John's girlfriend.
 Carmel and Lisa are John's nieces.
 Robin is John's nephew.
 James is Carmel's husband.
 Paul is James and Carmel's son.
 Steve is Paul's grandfather.
 Rebecca is Matthew's aunt.
 Rachel is Matthew's wife.
 Emily is Paul's cousin.
 Jane is Emily's grandmother.
 Jean and Dick are Matthew's grandparents.

TESIS CON FALLA DE ORIGEN

Who's Who? Worksheet 9

ACTIVITY

Pairwork: speaking

AIM

To exchange information about two families.

GRAMMAR AND FUNCTIONS

Possessive 's
Possessive adjectives

VOCABULARY

Family relationships

PREPARATION

Make one copy of the complete worksheet and cut it in half as indicated. Make one copy of the "Family A and Family B" section for each student in the class. Make one copy of the "Who's Who?" section for every pair of students in the class and cut it in half as indicated.

TIME

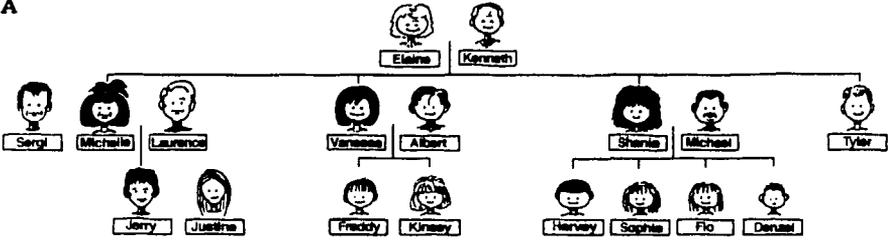
40 minutes

PROCEDURE

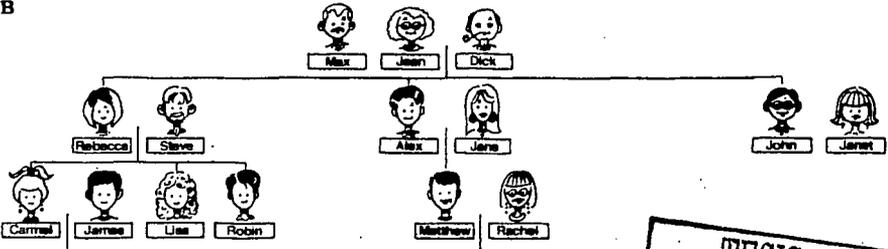
1. Make sure the students understand the concept of a family tree.
2. Divide the class into two groups, A and B, and ask the students to work with a partner from the same group. Give a copy of "Family A and Family B" to each student in the class. Give a copy of "Who's Who? A" to each student in group A and a copy of "Who's Who? B" to each student in group B.
3. Ask the students to read the information on their "Who's Who?" and fill in the names on the corresponding family tree.
4. When all the students have filled in the names on their family tree, collect the "Who's Who?" sections.
5. The students now work in pairs of Student A and Student B. Ask the students to take turns describing the relationships between the people on their completed family tree (without showing their completed version to their partner) so that their partner can fill in the blank one on their worksheet.

ANSWERS

A



B



TESIS CON FALLA DE ORIGEN

FICHA PEDAGOGICA DE UN JUEGO

Nombre del juego: Who's who
 Nivel: B1 Duración: 40 m N° de alumnos: 16
 Material: _____
 Estructura y/o habilidad: Possessive nouns

I. El juego:

- 1.-puede ser del gusto de sus alumnos SI NO
- 2.-tiene un objetivo didáctico a seguir SI NO
- 3.-refuerza un punto particular de la lengua meta SI NO
- 4.-puede utilizarse en cualquier momento de la clase SI NO
- 5.-es adecuado al nivel de los alumnos SI NO
- 6.-puede propiciar indisciplina en clase SI NO
- 7.-puede hacer al profesor perder el control de la clase SI NO
- 8.-es competitivo SI NO
- 9.-se presta para jugarse:
 a) a nivel grupal b) en equipos parejas d) individualmente
- 10.- posee instrucciones simples y fáciles de entender SI NO

II. El alumno puede:

- 11.-tener una actitud hacia el juego a) positiva b) negativa
- 12.-asumir diversos roles SI NO

III. Los materiales son:

- 13.- a) factibles de conseguir SI NO
- b) fáciles de elaborar SI NO
- c) reutilizables SI NO

IV Usted:

- 14.- ha utilizado este juego previamente SI NO
- 15.- cuenta con suficiente espacio en el salón para aplicar este juego SI NO
- 16.- cuenta con suficiente tiempo para aplicar el juego SI NO
- 17.- ¿De acuerdo con sus respuestas utilizaría este juego en clase? SI NO

OBSERVACIONES:

tal vez el tiempo sea insuficiente.

TESIS CON FALTA DE ORIGEN

FICHA PEDAGOGICA DE UN JUEGO

Nombre del juego: Whots Who
Nivel: B1 Duración real: 10 m N° de alumnos: 16
Material:
Estructura y/o habilidad: Possessive nouns

I. El juego:

- 1.-fue del gusto de sus alumnos
2.-cumplió con el objetivo didáctico a seguir
3.-reforzó un punto particular de la lengua meta
4.-pudo utilizarse en cualquier momento de la clase
5.-fue adecuado al nivel de los alumnos
6.-propició indisciplina en clase
7.-hizo al profesor perder el control de la clase
8.-fue competitivo
9.-se presto para jugarse:
a) a nivel grupal b) en equipos c) parejas d) individualmente
10.- y las instrucciones fueron simples y fáciles de entender

II. El alumno:

- 11.-tuvo una actitud hacia el juego
12.-asumió diversos roles

III. Los materiales fueron:

- 13.- a) factibles de conseguir
b) fáciles de elaborar
c) reutilizables

IV Usted:

- 14.- ha utilizado este juego de otra manera
15.-contó con suficiente espacio en el salón para aplicar este juego
16.- tuvo suficiente tiempo para aplicar el juego
17.- ¿De acuerdo con sus respuestas utilizaría este juego nuevamente en esta clase?

OBSERVACIONES:

No utilizo el juego en la forma indicada, lo modifiqué para cumplir un objetivo pero hubiera sido más productivo en otra forma.

TESIS CON FALLA DE ORIGEN

Things to Do, Places to Visit

Move Up Advanced
Resource Pack

fold

fold

art exhibit



ice-skating



a meal in
a restaurant



movies



theater



meet friends
for a drink



a walk in the
country



shopping



night club



rock concert



watch a
football game



play tennis



watch a video
at home



a party



swimming



museum



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

ACTIVITY

Whole class speaking

Mixer (For detailed instructions and advice on using mixers, see the notes for teachers at the beginning of the Resource Pack.)

AIM

To speak to as many partners as possible, asking and answering questions about plans.

GRAMMAR AND FUNCTIONS

Talking about the future: *going to* for an intention and a definite arrangement, present continuous for a definite arrangement, *will* for a decision taken at the moment of speaking

Making suggestions and responding to them

VOCABULARY

Places of interest in a town
Leisure activities

PREPARATION

Make one copy of the worksheet for each group of up to eight students. Cut the worksheet up into cards, being careful to cut and fold as indicated. You will need to keep one card for yourself to demonstrate this activity.

TIME

15 minutes

PROCEDURE

1. If there are more than eight students in the class, divide them into groups. Give one folded picture card to each student in the class. Keep one for yourself.
2. Make sure each student knows how to say the leisure activities shown in the pictures on their card.
3. Tell the students that they are going to ask and answer questions using the pictures on their cards as cues. Write an example dialogue on the board, indicating the part of the dialogue to be supplied by the pictures on the card. For example:
 Student A: *We're going to an art exhibit this afternoon. Will you join us?*
 Student B: *I'd love to, but I'm going ice-skating.*
 or
 Student A: *Let's go to an art exhibit this afternoon.*
 Student B: *Sorry, I'm going ice-skating.*

4. Demonstrate the activity with individual students using the folded card you kept for yourself. Tell the students to hold their folded cards so that one picture is facing them and the other is facing their partner. Ask several pairs of students to demonstrate the activity to the whole class, using their pictures as cues.
5. Now ask the students to go around the class or group and repeat the dialogue with as many different partners as possible, using their pictures as cues.
6. When the students have finished, ask them to exchange cards and repeat the activity.

OPTIONS

1. Cut the cards in half along the fold lines and ask the students to use them as single-sided mixer cards. Give each student one picture card and ask them to follow the instructions for a mixer, repeating the following dialogue:
 Student A: *How about going to an art exhibit this afternoon?*
 Student B: *That's a great idea!*
2. Extend the activity by asking half the students to put a check on the back of their card and the other half to put an x. Now ask them to follow the instructions for a mixer repeating the following dialogue:
 Student A: *Why don't we go to an art exhibit this afternoon?*
 Student B: (if there is a check on the back of Student A's card) *Yes, that would be great!*
 (if there is an x on the back of Student A's card) *Sorry, I'm busy this afternoon.*
3. The activity can be extended further by asking the students to write an excuse on the back of their mixer card. For example: *going to the dentist, doing my homework, babysitting*, etc. Then ask the students to follow the instructions for a mixer, repeating the following dialogue:
 Student A: *We could go to an art exhibit this afternoon.*
 Student B: *Sorry, I'm going to the dentist!*



Antes

FICHA PEDAGOGICA DE UN JUEGO

Nombre del juego: Adv. 3 Unit 7 Future will going to
 Nivel: A2, A2 Duración: 1 hr Nº de alumnos: menor de 12
 Material: cards
 Estructura y/o habilidad: gramatical, vocabulario

I. El juego:

- 1.- puede ser del gusto de sus alumnos SI NO
- 2.- tiene un objetivo didáctico a seguir SI NO
- 3.- refuerza un punto particular de la lengua meta SI NO
- 4.- puede utilizarse en cualquier momento de la clase SI NO
- 5.- es adecuado al nivel de los alumnos SI NO
- 6.- puede propiciar indisciplina en clase SI NO
- 7.- puede hacer al profesor perder el control de la clase SI NO
- 8.- es competitivo SI NO
- 9.- se presta para jugarse:
 - a) a nivel grupal
 - b) en equipos
 - c) parejas
 - d) individualmente
- 10.- posee instrucciones simples y fáciles de entender SI NO

II. El alumno puede:

- 11.- tener una actitud hacia el juego a) positiva b) negativa
- 12.- asumir diversos roles SI NO

III. Los materiales son:

- 13.- a) factibles de conseguir SI NO
- b) fáciles de elaborar SI NO
- c) reutilizables SI NO

IV Usted:

- 14.- ha utilizado este juego previamente SI NO
- 15.- cuenta con suficiente espacio en el salón para aplicar este juego SI NO
- 16.- cuenta con suficiente tiempo para aplicar el juego SI NO
- 17.- ¿De acuerdo con sus respuestas utilizaría este juego en clase? SI NO

OBSERVACIONES:

Le aumentare más opciones al juego como:
 1) "I prefer going to () because ---"
 2) Write a story about each picture for example:
I "think" he is going to --- because ---"
 *amgg/2000 3) write 2 story including all the characters
(related them in some way)

TESIS CON
 FALTA DE ORIGEN

después

3

FICHA PEDAGOGICA DE UN JUEGO

Nombre del juego: Adv 2 unit 7 Future will going to --
Nivel: A1/A2 Duración real: 1/2 hora N° de alumnos: menos de 12
Material: cards
Estructura y/o habilidad: gramatical / vocabulario

I. El juego:

- 1.- fue del gusto de sus alumnos
2.- cumplió con el objetivo didáctico a seguir
3.- reforzó un punto particular de la lengua meta
4.- pudo utilizarse en cualquier momento de la clase
5.- fue adecuado al nivel de los alumnos
6.- propició indisciplina en clase
7.- hizo al profesor perder el control de la clase
8.- fue competitivo
9.- se presto para jugarse:
a) a nivel grupal b) en equipos x parejas d) individualmente
10.- y las instrucciones fueron simples y fáciles de entender

II. El alumno:

- 11.- tuvo una actitud hacia el juego a) positiva b) negativa
12.- asumió diversos roles x (NO)

III. Los materiales fueron:

- 13.- a) factibles de conseguir
b) fáciles de elaborar
c) reutilizables

IV Usted:

- 14.- ha utilizado este juego de otra manera
15.- contó con suficiente espacio en el salón para aplicar este juego
16.- tuvo suficiente tiempo para aplicar el juego
17.- ¿De acuerdo con sus respuestas utilizaría este juego nuevamente en esta clase?

OBSERVACIONES:

Creo que funciona muy bien por las variaciones que le hice, de otro modo sería un poco aburrido

TESIS CON FALLA DE ORIGEN

1500

Shopping Spree

Game board

Move Up Intermediate
Resource Park

The game board is a rectangular grid with the following elements:

- Top Edge:** From left to right: a clock (labeled 'clock'), a sculpture (labeled 'sculpture'), a scarf (labeled 'scarf'), a 'SWAP' label, an armchair (labeled 'armchair'), an umbrella (labeled 'umbrella'), a 'FINISH' label, and a 'START' label.
- Right Edge:** From top to bottom: a bicycle (labeled 'bicycle'), a coffee pot (labeled 'coffee pot'), a 'SWAP' label, a purse (labeled 'purse'), a necklace (labeled 'necklace'), and a 'GIVE YOURSELF A PRESENT' label.
- Bottom Edge:** From left to right: a 'GIVE YOURSELF A PRESENT' label, a car (labeled 'car'), a ring (labeled 'ring'), a 'SWAP' label, a vase (labeled 'vase'), a lamp (labeled 'lamp'), a fountain pen (labeled 'fountain pen'), and a 'GIVE YOURSELF A PRESENT' label.
- Left Edge:** From top to bottom: an ashtray (labeled 'ashtray'), a 'MS' label, a wristwatch (labeled 'wristwatch'), and a 'GIVE YOURSELF A PRESENT' label.
- Center:** A square area labeled 'CARDS' with four dots in the corners.
- Other Elements:** A thesis titled 'TESIS CON FALLA DE ORIGEN' is shown in the middle-left area. A person is depicted walking along the top edge of the board.

15/10

Shopping Spree

Cards



active	nice	pretty	beautiful	sharp	comfortable
large	big	small	old	new	nineteenth century
white	red	yellow	white	brown	black
French	Japanese	Chinese	Swiss	Italian	Mexican
silver	gold	leather	woolen	china	glass
with my diamonds on it	with flowers on it	with gold buttons	with a silver strap	with diamonds	with Mickey Mouse on it

¡ESIS CON FALLA DE ORIGEN

Move Up Intermediate Resource Pack

Shopping Spree Worksheets 15a and 15b

NOTE. Use Worksheets 15a and 15b for this activity.

ACTIVITY

Groupwork: speaking

AIM

To play a board game by using adjectives in the correct order when describing objects.

GRAMMAR AND FUNCTIONS

Order of adjectives

VOCABULARY

Adjectives for describing opinion, size, age, shape, color, origin, material, and purpose

PREPARATION

Make one copy of Worksheet 15a (game board) for every three to four students in the class. Enlarge this if possible. Make two copies of Worksheet 15b (cards) for every three to four students in the class and cut them into cards as indicated. Provide markers and dice for each group.

TIME

30 minutes

PROCEDURE

1. Ask the students to work in groups of three or four.
2. Give one game board, two sets of cards (mixed up), markers and one dice to each group.
3. Before the students start playing the game, explain how to play using the instructions on the back of Worksheet 15b. If you wish, you can photocopy these instructions and distribute a copy to each group, or display a copy on an overhead projector.
4. Demonstrate using an example from the game. For example, if they land on *sweater* and they have the following words in their hand: *pretty, nice, white, leather, Italian* and *with flowers on it*, they can put down *pretty, white, Italian* and *with flowers on it*, or *nice, white, Italian* and *with flowers on it*. They can't use *leather* because a sweater is made of wool, and they can't use *pretty* and *nice* together.
5. The students are ready to play the game. While they are playing, go around to each group and make sure that they are playing correctly. Answer questions and offer help.
6. When the first student reaches the end of the game or the first group has used up all their cards, ask all the groups to stop playing.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

FICHA PEDAGOGICA DE UN JUEGO

Nombre del juego: Shopping Spree
 Nivel: Inter I Duración: 30' N° de alumnos: 5
 Material: _____
 Estructura y/o habilidad: Adjetivos (orden)

I. El juego:

- 1.-puede ser del gusto de sus alumnos SI NO
- 2.-tiene un objetivo didáctico a seguir SI NO
- 3.-refuerza un punto particular de la lengua meta SI NO
- 4.-puede utilizarse en cualquier momento de la clase SI NO
- 5.-es adecuado al nivel de los alumnos SI NO
- 6.-puede propiciar indisciplina en clase SI NO
- 7.-puede hacer al profesor perder el control de la clase SI NO
- 8.-es competitivo SI NO
- 9.-se presta para jugarse:
 - a) a nivel grupal
 - b) en equipos
 - c) parejas
 - d) individualmente
- 10.- posee instrucciones simples y fáciles de entender SI NO

II. El alumno puede:

- 11.-tener una actitud hacia el juego a) positiva b) negativa
- 12.-asumir diversos roles SI NO

III. Los materiales son:

- 13.- a) factibles de conseguir SI NO
- b) fáciles de elaborar SI NO
- c) reutilizables SI NO

IV Usted:

- 14.- ha utilizado este juego previamente SI NO
- 15.- cuenta con suficiente espacio en el salón para aplicar este juego SI NO
- 16.- cuenta con suficiente tiempo para aplicar el juego SI NO
- 17.- ¿De acuerdo con sus respuestas utilizaría este juego en clase? SI NO

OBSERVACIONES:

TESIS CON
 FALLA DE ORIGEN

FICHA PEDAGOGICA DE UN JUEGO

Nombre del juego: Shopping Spree
 Nivel: Inter 1 Duración real: 20' N° de alumnos: 5
 Material: _____
 Estructura y/o habilidad: Adjetivos (orden)

I. El juego:

- 1.-fue del gusto de sus alumnos SI NO
- 2.-cumplió con el objetivo didáctico a seguir SI NO
- 3.-reforzó un punto particular de la lengua meta SI NO
- 4.-pudo utilizarse en cualquier momento de la clase SI NO
- 5.-fue adecuado al nivel de los alumnos SI NO
- 6.-propició indisciplina en clase SI NO
- 7.-hizo al profesor perder el control de la clase SI NO
- 8.-fue competitivo SI NO
- 9.-se presto para jugarse:
 a) a nivel grupal b) en equipos c) parejas d) individualmente
- 10.- y las instrucciones fueron simples y fáciles de entender SI NO

II. El alumno:

- 11.-tuvo una actitud hacia el juego a) positiva b) negativa SI NO
- 12.-asumió diversos roles SI NO

III. Los materiales fueron:

- 13.- a) factibles de conseguir SI NO
- b) fáciles de elaborar SI NO
- c) reutilizables SI NO

IV Usted:

- 14.- ha utilizado este juego de otra manera SI NO
- 15.- contó con suficiente espacio en el salón para aplicar este juego SI NO
- 16.- tuvo suficiente tiempo para aplicar el juego SI NO
- 17.-¿De acuerdo con sus respuestas utilizaría este juego nuevamente en esta clase? SI NO

OBSERVACIONES:

TESIS CON FALLA DE ORIGEN

When We Were Ten

 Move Up Advanced
Resource Pack


How many people were allowed to watch anything they liked on television?

FIND OUT.



How many people had to go to bed at a certain time?

FIND OUT.



How many people had to wear a uniform to school?

FIND OUT.



How many people were allowed to eat candy?

FIND OUT.



How many people had to help with the housework at home?

FIND OUT.



How many people were allowed to go out with friends in the evening?

FIND OUT.



How many people were allowed to take a friend on family vacations?

FIND OUT.



How many people were allowed to choose their own clothes?

FIND OUT.



How many people were allowed to read comic books?

FIND OUT.



How many people sometimes had to look after a younger brother or sister?

FIND OUT.



How many people think their parents should have been stricter?



How many people will allow their children to do some of the things they weren't allowed



FICHA PEDAGOGICA DE UN JUEGO

Nombre del juego: Whele we were ten
Nivel: A1 Duración: 20 min N° de alumnos: 4
Material: tarjetas
Estructura y/o habilidad: Modala

I. El juego:

- 1.-puede ser del gusto de sus alumnos SI NO
- 2.-tiene un objetivo didáctico a seguir SI NO
- 3.-refuerza un punto particular de la lengua meta SI NO
- 4.-puede utilizarse en cualquier momento de la clase SI NO
- 5.-es adecuado al nivel de los alumnos SI NO
- 6.-puede propiciar indisciplina en clase SI NO
- 7.-puede hacer al profesor perder el control de la clase SI NO
- 8.-es competitivo SI NO
- 9.-se presta para jugarse:
a) a nivel grupal b) en equipos c) parejas d) individualmente
- 10.- posee instrucciones simples y fáciles de entender SI NO

II. El alumno puede:

- 11.-tener una actitud hacia el juego a) positiva b) negativa
- 12.-asumir diversos roles SI NO

III. Los materiales son:

- 13.- a) factibles de conseguir SI NO
- b) fáciles de elaborar SI NO
- c) reutilizables SI NO

IV Usted:

- 14.- ha utilizado este juego previamente SI NO
- 15.- cuenta con suficiente espacio en el salón para aplicar este juego SI NO
- 16.- cuenta con suficiente tiempo para aplicar el juego SI NO
- 17.- ¿De acuerdo con sus respuestas utilizaría este juego en clase? SI NO

OBSERVACIONES:

* amgg/2000

TESIS CON FALLA DE ORIGEN

FICHA PEDAGÓGICA DE UN JUEGO

Nombre del juego: Handball
Nivel: Primaria
Materia: Ed. Física
Estructura y habilidades: manejo de balón

- I. El jugador
 - 1.- fue del gusto de sus alumnos SI NO
 - 2.- cumplió con el objetivo diseñado a seguir SI NO
 - 3.- reforzó un punto particular de la lengua materna SI NO
 - 4.- pudo utilizarse en cualquier momento de la clase SI NO
 - 5.- fue adecuado al nivel de los alumnos SI NO
 - 6.- propició indisciplina en clase SI NO
 - 7.- hizo al profesor perder el control de la clase SI NO
 - 8.- fue competitivo SI NO
 - 9.- se presta para jugarse:
 - a) a nivel grupal
 - b) en equipos
 - c) por parejas
 - d) individualmente
 - 10.- y las instrucciones fueron simples y fáciles de entender SI NO
- II. El alumno:
 - 11.- tuvo una actitud hacia el juego positiva negativa
 - 12.- asumió diversas roles SI NO
- III. Los materiales fueron:
 - 13.- a) fáciles de conseguir SI NO
 - b) fáciles de elaborar SI NO
 - c) reciclables SI NO
- IV. Usted:
 - 14.- ha utilizado este juego de otra manera SI NO
 - 15.- creyó ser suficiente experto en el saber para aplicar este juego SI NO
 - 16.- tuvo suficiente tiempo para aplicar el juego SI NO
 - 17.- ¿De acuerdo con sus resultados utilizaría este juego nuevamente en sus clases? SI NO

OBSERVACIONES:
Add other fundamental. Add comment to teachers stating the fact they can use other methods

*amgg/2000

TESIS CON FALLA DE ORIGEN

BIBLIOGRAFÍA

- Acevedo, Alejandro. *Aprender Jugando*. México: Tomo 2. 3. Limusa. w 1991.
- Basueto, R. (1970) En Contreras, J. *Cómo Trabajar en Grupo*. México: Daber. 1997.
- Bauleo, R. En González J, De Velasco, Monroy. *Dinámicas de Grupos. Técnicas y Tácticas*. México: Concepto. 1979.
- Belch, J. *Contemporary Games*. Detroit: Gale Research Co. 1972.
- Besombes, Marie & Delhumeau, Annick. *Los Pequeños Juguetes de tus Hijos*. Barcelona: Daimon. 1981.
- Bowen, James. Hobson, Peter. *Teorías de la Educación*. México: Limusa. 1986.
- Bredeimer, Mary & Greenblat, Cathy. *The Educational Effectiveness of Simulation Games: A synthesis of findings. Simulation of Games*. Cambridge: Cambridge University Press. 1981.
- Brumfit, C & Johnson K. *The Communicative Approach to Language Teaching*. Oxford: Oxford University Press. 1979.
- Bruner, Jolly. *Play: Its Role in Development and Evolution*. Harmondsworth: Penguin. 1979.
- Byrne, D & Ryon, S. *Communication Games*. Windsor: NFER. 1979.
- *Communicative Games*. London: Nelson. 1979.
- Callois, Roger. *Teoría de los Juegos*. Barcelona: Seix Barral. 1958.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

- Canale & Swain M. *Theoretical Bases of Communicative Approaches to Second Language Teaching and Testing, Applied Linguistics*. vol.1,n.1. 1980.
- Cañeque, Hilda. *Juego y Vida la Conducta Lúdica en el Niño y el Adulto*. Buenos Aires: El Ateneo. 1991.
- Chateau, Jean. *Psicología de los Juegos Infantiles*. Buenos Aires: Kapeluz. 1958.
- Chomsky, Noam. *Language and Mind*. New York: Harcourt. 1972.
- *Aspectos de la Teoría de la Sintaxis*. Madrid: Aguilar. 1965.
- Claparède, Edouard. *La Escuela Sobre Medidas*. Rio de Janeiro: FCE. 1973.
- Contreras, Juan Manuel. *Cómo Trabajar en Grupo*. México: Dabar. 1997.
- Cratty, Bryan. *Juegos Didácticos Activos*. México: Pax. 1974.
- Crookall, David. Oxford, Rebecca. *Simulation, Gaming and Language Learning*. New York: Newbury House. 1990.
- Da Silva, Helena & Signoret, Aline. *Manual de Curso de Formación de Profesores*. México: CELE:UNAM. 1994.
- Devries & Slavin. En Palmers y Rodgers. *Games in Language Teaching. Cambridge Language Teaching Surveys 3*. Cambridge: Cambridge University Press. 1983.
- Devries & Zinder. En Palmers y Rodgers. *Games in Language Teaching. Cambridge Language Teaching Surveys 3*. Cambridge: Cambridge University Press. 1983.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

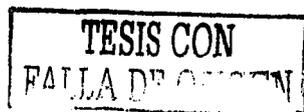
- Díaz ,Frida. Rojas, Gerardo. *Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo*. New York: McGraw Hill. 1998.
- Diccionario de las Ciencias de la Educación. A-H. Madrid: Santillana. 1983.
- Diccionario de Pedagogía Labor: Tomo I. Barcelona:Labor.1974.
- Dickson,W.P & Patterson,T.H.*Evaluating Referential Communication Games for Teaching Speaking and Literary Skills*. New York:Academic Press.1981.
- Dorry, G.N. *Games for Second Language Learning*. New York: McGraw Hill. 1966.
- Dowling, M. *Understanding Under Five*. Perspective: The Journal for Advisers and Inspectors.October .London. 1987.
- Duke & Seinder.(1983) En Palmers y Rodgers. *Games in Language Teaching. Cambridge Language Teaching Surveys 3*. Cambridge: Cambridge University Press. 1983.
- Dulay ,Heidi. Burt, Marina. Krashen, Stephen. *Language Two*. Oxford: Oxford University Press. 1982.
- Ellis, Rod. *Understanding Second Language Acquisition*.Oxford:Oxford University Press.1985.
- Freinet, Celestine. *La Educación por el Trabajo*. México: Fondo de Cultura Económica.1967.
- Fröebel, Federico. *The Education of Man*. New York: Appleton. 1826.
- Gardener & Lambert, W. *Attitudes and Motivation in Second Language Learning*. Rowley, Mass: Newbury House.1972.
- Garvey, Catherine. *El Juego Infantil*. Madrid: Morata. 1977.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

- Gibbs, G. I. *Handbook of Games and Simulation Exercises*. London: Spon. 1974.
- González, de Jesús, De Velasco, Monroy. *Dinámicas de Grupos. Técnicas y Tácticas*. México: Concepto. 1979.
- Gross, Karl. *El Juego de los Animales*. New York: Appleton. 1915.
- Hatch, E. *Second Language Acquisition: A Book of Readings*. Rowley, Mass: Newbury House. 1978.
- Hoffmeister y Dimarco. En Palmer, Adrián & Rodgers, Theodore. *Games in Language Teaching Cambridge Language Teaching Surveys 3*. Cambridge: Cambridge University Press. 1985.
- Holden, Susan. *Visual Aids for Classroom Interaction*. Modern English Publications. 1978.
- Horn y Cleaves. En Dorry, G.N. *Games for Second Language Learning*. New York: McGraw Hill. 1966.
- Huizinga, Johan. *Homo Ludens*. México: Fondo de Cultura Económica. 1938.
- Hymes, Dell. *On Communicative Competence*. En Pride y Holmes (eds) *Sociolinguistics*. Harmondsworth: Penguin Books. 1972.
- Jakobson, Roman. *Functions of language*. En Corder, Pit. *Readings for Applied Linguistics*. Oxford: Oxford University Press. Style and Language. 1960.
- Kay, Susan. *Move Up. Pre- Intermediate Resource Pack*. Oxford: Heinemann. 1997.
- Move Up. Intermediate Resource Pack*. Oxford: Heinemann. 1997.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

- Move Up*. Advanced Resource Pack. Oxford: Heinemann. 1997.
- Kidder y Guthrie. (1972) En Palmers & Rodgers. *Games in Language Teaching*. *Cambridge Language Teaching Surveys 3*. Cambridge: Cambridge University Press. 1983.
- Knowles, Malcom. *Introducción a la Dinámica de Juegos*. México: Letras. 1962.
- Illich I. *La Convivencialidad*. Madrid: Barral. 1975.
- Lee, W.R. *Language Teaching Games and Contests*. Oxford: Oxford University Press. 1979.
- Leif, Joseph. *El Juego por el Juego*. Rio de Janeiro: Zahar. 1978.
- . *La Naturaleza del Juego*. Rio de Janeiro: Zahar. 1978.
- MacClelland, David. *The Achievement Motive*. New York : Appleton. 1953.
- Manning & Sharp. *A Structuring Play in the Early Years at School*. Londres: Word Luck Educational/School Council. 1977.
- Marrou, Henrie. *Historia de la Educación en la Antigüedad*. Sao Paulo: E.P.U. 1975.
- Montessori, Maria. *El Niño, el Secreto de la Infancia*. Barcelona: Araluce. 1937.
- Moskowitz, Gertrude. *Foreign Language Annals*. London: Longman. 1978.
- Moyles, Janet. *El Juego en la Educación Infantil y Primaria*. Madrid: Morata. 1990.
- Neill, A. *Hijos en Libertad*. Argentina: Granica. 1971.



- Nerici, Giuseppe Imedeo. *Hacia una Didáctica General*: Buenos Aires: Kapeluz. 1973.
- Newcomb, T. (1961) en Contreras Juan Manuel. *Como Trabajar en Grupos*. Sao Paulo: Dabar. 1997.
- *The Acquaintance Process*. New York: Henry Holt. 1977.
- Newman, Ruth. *Groups in School*. New York: Simon and Schuster. 1974.
- Nunan, P. *The Learner – Centred Curriculum*. Cambridge: Cambridge University Press. 1988.
- Nunes de Almeida, Pablo. *Educación Lúdica*. Colombia: San Pablo. 1994.
- Palmer, Adrián & Rodgers, Theodore. *Games in Language Teaching Cambridge Language Teaching Surveys 3*. Cambridge: Cambridge University Press. 1985.
- Parker. En Dorry, G.N. *Games for Second Language Learning*. New York: McGraw Hill. 1966.
- Pearson, Craig & Marfuggi. *Creating and Using Learning Games*. California: Educational Today Company. 1975.
- Peters, R.S. (1972). En Bowen, James. Hobson, Peter. *Teorías de la Educación*. México: Limusa. 1986.
- Piaget, Jean. *Psicología Infantil*. Sao Paulo: Difusión Europea del Libro. 1968.
- Pichion Rivière. *El Proceso Creador*. Buenos Aires: Nueva Visión. 1972.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

- Platón. *Las Leyes*. Tomo XI y XII. Colección de las Universidades de Francia. Paris: Les Belles Letras. 1951.
- Pratt, Linda K. Norman, P & Little, Elizabeth R. *Evaluation of Games as a Function of Personality Type. Simulation and Games*. London: Spon. 1974.
- Pratt, L., Uhl, & Little, E. *Simulation and Games. An International Journal of Theory. Design and Research*. California: Sage. 1980.
- Richards, Jack. Platt, John. Platt, Heidi. *Dictionary of Language Teaching & Applied Linguistics*. UK: Longman. 1992.
- Rinvolucrí, Mario. *Grammar Games*. Oxford: Oxford University Press. 1984.
- Rodríguez, Mauro. Ketchum, Martha. *Creatividad en los Juegos y Juguetes*. México: Pax. 1992.
- Rodgers, T. S. *English Language Teaching Games for Adult Students*. Cambridge: Cambridge University Press. 1974.
- Rousseau, Jean Jacques. *Emilio o Sobre la Educación*. Sao Paulo: Difusión Europea del Libro. 1968.
- Ryxon, S. *Games for Practising English*. London: Macmillan. 1981.
- , *How to Use Games in Language Teaching*. London: Macmillan. 1981.
- Savignon, Sandra. *Communicative Competence. An Experiment in Foreign Language Teaching*. Philadelphia: Center for Curriculum Development. 1972.
- Schuman, J. *Second Language Acquisition and Foreign Language Teaching*. Arlington: Center for Applied Linguistics. 1975.

TRIS CON

- Smith, P.K. . *Play in Animals and Humans*. Oxford: Basil Blackwell. 1984.
- Spencer, Herbert. (1927) en Garvey, Catherine. *El Juego Infantil*. Madrid: Morata. 1977.
- Stanley, Hall. (1925) en Garvey, Catherine. *El Juego Infantil*. Madrid: Morata.1977.
- Steinberg, J. *Games Language People Play*. Ontario: Domine Press.1981.
- Stern, H. *Fundamental Concepts of Language Teaching*. Oxford: Oxford University Press. 1983.
- Titone, Renzo. *Metodología Didáctica*. Madrid: Rialp.1974.
- Turtledove, Cindy. *Action Games*. México: Delti. 1993.
- Vega, Juan. *Mediciones del Aprendizaje*. Buenos Aires: Kapeluz. 1988.
- Verdejo, C. *Juegos para Todos*. Barcelona: Sopena. 1983.
- Wallon, Henri. *La Evolución Psicológica del Niño*.Buenos Aires: Psique. 1972.
- Widdowson,H. G. *Teaching Language as Communication*. Oxford: Oxford University Press. 1978.
- Wright, Andrew. Buckby, M. Betteridge, D. *Games for Language Learning*. Cambridge: Cambridge University Press. 1984.
- Zapata, Oscar. *El Aprendizaje por el Juego*. México: Pax. 1990.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN