

LA IMPORTANCIA DEL USO DE JUEGOS Y VIDEOS COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS. LA PERCEPCIÓN DE LOS ALUMNOS DEL COLEGIO FRAY CAMILO HENRÍQUEZ EN SAN JOAQUÍN, SANTIAGO DE CHILE

Tulio Barrios Bulling & Cecilia Hernández Orvenes // Universidad SEK, Chile - Colegio Fray Camilo Henríquez. Chile.

Resumen

El presente trabajo entrega los resultados de una investigación educacional realizada en un colegio vulnerable respecto a la importancia que los alumnos le otorgan al uso de videos y juegos en el proceso de aprendizaje del idioma inglés. Tras aplicar una metodología de indagación mixta, se pudo concluir que los participantes consideraron que aprenden mejor cuando sus profesores utilizan metodologías basadas en juegos, videos y otros elementos lúdicos. Adicionalmente, la utilización de dichos recursos también tendría un impacto positivo en los ámbitos motivacionales y actitudinales de los alumnos.

Palabras clave

Aprendizaje, motivación, recursos lúdicos.

Abstract

This paper provides the results of an educational research conducted at a vulnerable school regarding the importance that students attach to the use of videos and games in the English language learning process. After applying a mixed inquiry methodology, it was concluded that the participants considered that they learn best when their teachers use methodologies based on games, videos and other ludic elements. Additionally, the use of these resources would also have a positive impact on students' motivational and attitudinal spheres.

Keywords

Learning, ludic resources, motivation.

Introducción

Los constantes y profundos cambios que ha venido experimentando la sociedad contemporánea parecieran haber impactado también el perfil de los alumnos y sus estilos de aprendizaje. Si bien los profesores y los establecimientos educacionales reconocen la necesidad cada vez más urgente de realizar innovaciones metodológicas y didácticas, estas aún lo logran permear las aulas de manera profunda y significativa.

En la actualidad, es de vital relevancia que los profesores tengan claridad respecto a los procesos de aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera y de los procedimientos y nuevos recursos con los que se cuenta para dicho fin.

La enseñanza ya no debe ser considerada como un proceso centrado en el profesor, sino que debe ser construida desde los intereses y necesidades de los propios alumnos. Las experiencias educacionales deben ser enriquecedoras y gratificantes para los alumnos, a fin de concitar y mantener su interés, lograr su motivación y el éxito a lo largo de su vida escolar. Es así como se sugiere ampliar y complementar los métodos y materiales tradicionales de enseñanza con recursos de orden lúdico, interactivos y visuales que respondan de mejor manera a las necesidades e intereses reales de los alumnos del siglo XXI.

El presente artículo indaga en la valoración que los alumnos otorgan al uso de este tipo de recursos y el impacto que ellos tienen tanto en el aprendizaje del idioma inglés como en su motivación y disposición hacia este idioma.

Contexto

La presente investigación se realizó en la escuela Fray Camilo Henríquez de la comuna de San Joaquín, Santiago de Chile. Este establecimiento educacional atiende a alumnos y familias de un contexto vulnerable. El referido colegio se caracteriza por entregar una educación inclusiva con el objetivo de formar alumnos autónomos y con conciencia social, a través de la promoción del aprendizaje continuo y el cultivo del respeto.

El curso elegido para la investigación fue el séptimo año B que cuenta con 32 alumnos, 18 hombres y 14 mujeres. La razón de su elección se fundamenta en

los informes previos de sus profesores, quienes caracterizan a sus alumnos como comprometidos y participativos. Adicionalmente, se les reconoce por tener una actitud positiva hacia el aprendizaje.

Objetivos

Los resultados de la investigación que se reporta estuvieron guiados por los siguientes objetivos:

1. Conocer la percepción de los alumnos respecto a la valoración que le otorgan al uso de videos y juegos en su proceso de aprendizaje del idioma inglés.
2. Determinar su impacto en los niveles de participación en las actividades de aprendizaje y en su grado de motivación.
3. Sugerir una serie de metodologías, estrategias o recursos de aprendizaje basadas en juegos y elementos audiovisuales.

Fundamentos teóricos

A fin de dar un sustento teórico a la investigación, los autores consideraron necesario realizar una revisión de la literatura atinente al contexto y al objeto en estudio. Es así que se abordarán temas de vulnerabilidad, aprendizaje del idioma inglés y el uso de estrategias y recursos metodológicos, fundamentalmente los basados en uso de juegos y videos.

La vulnerabilidad

Uno puede entender la vulnerabilidad como la situación de grupos, hogares e individuos respecto a su acceso a activos materiales e inmateriales, que están expuestos a sufrir cambios significativos en sus niveles de vida cuando se enfrentan a situaciones como la cesantía o los recortes en sus niveles de ingresos.

Subbarao & Coury (2004) definieron a los niños vulnerables como "aquellos cuya seguridad, bienestar y desarrollo están amenazados, con grandes peligros que incluyen falta de cuidado y afecto, refugio adecuado, educación, nutrición y apoyo psicológico" (p. 1), mientras que Bialobrzaska et al. (2012) consideraron un alumno vulnerable como:

Alguien que no tiene acceso o acceso limitado a las necesidades básicas, tales como alimentos suficientes y nutritivos, refugio, ropa adecuada, un hogar seguro y un entorno comunitario libre de abuso y explotación, cuidado y apoyo familiar, buena atención médica y la capacidad de tomar todo ventaja de las oportunidades educativas disponibles (p. 4).

Como se puede apreciar, la vulnerabilidad no solo se refiere a una acumulación de desventajas materiales, sino también a una serie de factores emocionales y afectivos, cruzados por factores sociales y características personales y culturales.

En términos prácticos, uno puede considerar la vulnerabilidad como una condición social de riesgo que impide que los grupos afectados logren el bienestar en contextos socioculturales específicos. Los alumnos en tal situación requerirán maestros que los acompañen a lo largo de su proceso educativo, proporcionándoles la información y las herramientas necesarias para completar sus estudios y acceder al mundo laboral.

Uno de los principales riesgos para los alumnos vulnerables es la deserción del sistema educativo. Esto implica el peligro de debilitar el desarrollo de sus competencias psicosociales y procesos de aprendizaje significativos, lo que llevaría a comprometer su inserción en el mundo laboral.

El papel de los maestros en contextos vulnerables debe ser de mediadores de aprendizaje, en el entendimiento de que el aprendizaje efectivo y duradero ocurre cuando expone a sus estudiantes a conceptos y experiencias de una manera altamente interactiva y participativa. La interacción dentro de un entorno cultural dado es esencial, ya que los alumnos aprenden de la interacción social con otros (Vygotsky, 1993).

Los maestros deben basar su práctica en la cercanía, la confianza y la reciprocidad. Su acción debe ser flexible, ejecutada en diferentes espacios y de manera diversificada, ayudando a sus alumnos no solo a identificar sus habilidades faltantes, sino también guiándolos a superar sus debilidades.

El aprendizaje del idioma inglés

Los procesos de globalización a nivel mundial, el desarrollo económico de los países, la posibilidad de

comunicarse con ciudadanos de otros países hacen que el dominio del idioma inglés se haya vuelto cada vez más necesario e importante. En consecuencia, el inglés es uno de los idiomas más hablados en todo el mundo y su utilización se relaciona con una serie de funciones comunicativas. Es así que prácticamente todos los países que no cuentan con el inglés como primer o segundo idioma, han desarrollado políticas públicas que buscan potenciar y orientar su aprendizaje.

En nuestro país, es el Ministerio de Educación (MINEDUC) quien entrega los lineamientos propuestos por el Currículo Nacional Chileno. En él se establece que el principal objetivo de la asignatura de inglés es lograr que los estudiantes desarrollen las competencias comunicativas (MINEDUC, 2016). Con esto se refiere a que los alumnos deben desarrollar las cuatro habilidades lingüísticas; es decir, la comprensión auditiva, la comprensión de lectura, la producción oral y la producción escrita.

Este proceso de enseñanza - aprendizaje se potencia y fortalece si el profesor construye un procedimiento educativo al servicio de las necesidades e intereses de los alumnos. Es así como González (2009) pone de manifiesto la enorme importancia de la organización de la clase, tarea fundamental del maestro, a fin de que pueda atender de buena manera los intereses y necesidades de los alumnos.

Para que los alumnos se comuniquen de manera efectiva y significativa en diferentes situaciones y para diversos fines comunicativos, el mensaje y el uso del lenguaje deben ser relevantes y significativos para los aprendices. Los contenidos deben contextualizarse de acuerdo con sus intereses y necesidades. Los elementos del lenguaje deben permitir desarrollar la capacidad de comunicación, con esto se refiere a las estructuras gramaticales, las funciones del lenguaje y el uso de estrategias. Por lo tanto, en este proceso de enseñanza - aprendizaje de la lengua extranjera se debe diseñar y seleccionar cuidadosamente las estrategias de aprendizaje y los recursos metodológicos y didácticos que se van a utilizar. Estos deben motivar y ayudar a los alumnos adquirir el aprendizaje de manera significativa. Al respecto González (2009) declara:

... hay que destacar la proliferación de estos últimos junto a las tele clases, video clases y juegos didácticos, como apoyo o complemento en las clases de lenguas extranjeras, todo lo cual

contribuye sensiblemente a la elevación de su eficiencia y, por ende, al desarrollo de la competencia comunicativa de los alumnos (p. 219).

Los componentes emocionales tampoco se pueden desconocer, es así como Willis (1996) propone promover relaciones afectivas y significativas en el aula. Esto significa que el maestro debe crear un ambiente adecuado, confiable y seguro para los niños para que puedan participar espontáneamente. De igual forma, Hastings, Utendale & Sullivan (2007) sugieren que los alumnos en este estado emocional propicio se motivan a participar más activamente en clases.

A nivel comparativo internacional, el completo informe de Cronquist & Fiszbein (2017) da cuenta que Chile se encuentra en un mejor nivel de avance que la mayoría de los otros países de América Latina; no obstante, los exámenes nacionales e internacionales siguen indicando que los niveles de aprendizaje siguen siendo bajos e insuficientes. A modo de explicación, las autoras reportan que:

Las escuelas con frecuencia son incapaces de impartir las clases de inglés necesarias, y aquellas que lo hacen suelen impartir clases de baja calidad. Las oportunidades de aprendizaje fuera del sistema educativo, aunque cada vez están más disponibles, no logran compensar las deficiencias (p.3).

Dentro de los marcos de políticas nacionales, Chile es el único de los diez países estudiados que ha demostrado algún grado de avance en todos los indicadores de progreso. Ellos son fundamento legal con sus respectivas leyes de obligatoriedad y plan nacional; estándares de aprendizaje con sus objetivos, currículo y programas de estudio; el rendimiento de los estudiantes que incluye estándares de medición, metas de dominio y evaluación de las mismas; y, calificaciones de los profesores con sus propios estándares educativos, metas y sistemas de evaluación.

Cronquist & Fiszbein (2017) entregan tres factores claves que los programas de enseñanza del inglés deben incluir para que puedan ser exitosos: asegurar su continuidad, una estructura de seguimiento y evaluación y hacer frente a la carencia de profesores de calidad.

Si no existe continuidad cualquier programa educativo se diluye y termina siendo inoficioso, la falta de seguimiento del proceso no permite medir avances e implementar los remediales necesarios antes de las evaluaciones de producto final, el éxito de las políticas educativas al respecto va a ser determinado, en gran medida, por el nivel de preparación de los profesores, tanto en términos de su propio nivel de inglés, como de su conocimiento pedagógico y didáctico.

Dentro de esta misma línea pero en un ámbito más acotado que el de las políticas públicas de enseñanza del idioma inglés a nivel del continente y de cada país, Baeche & Jewkes (2014) reconocen que la instituciones de educación superior han ido tomando consciencia de que sus egresados deberán ser capaces de enfrentar las necesidades de los alumnos de inglés dentro del aula, especialmente de los más pequeños. Por esta razón, se está llevando a cabo un rediseño de los estándares para la formación profesores de esta especialidad que permita la adecuada atención de dichas necesidades. Seis serían las áreas fundamentales que se debieran considerar en este proceso formativo: (i) la comprensión del aprendizaje de un idioma, (ii) el conocimiento de la relación lenguaje y cultura, (iii) el uso efectivo de destrezas y habilidades de enseñanza, (iv) la utilización de evaluación significativa de maneras diversas, (v) el desarrollo de un sentido de profesionalismo para la mejor práctica y (vi) el establecimiento de una sólida comunicación. casa-colegio.

A esto habría que considerar la esperada contribución de los maestros a que los niños y alumnos tengan una experiencia de alta calidad que aporte a su motivación y promueva el desarrollo y el aprendizaje de manera exitosa. En palabras de las autoras “una base temprana sólida, junto con experiencias positivas de escolarización temprana, son cruciales para el interés, la motivación y el éxito continuos de los niños a medida que progresan en la escuela, especialmente para los niños que ingresan a la educación formal como aprendices de inglés.” (2014: 40) En su estudio de observación de videos de clases de profesores de inglés noveles, Baeche & Jewkes (2014) descubrieron que los alumnos aprendían mejor cuando se comprometían con sus clases y la disfrutaban. Para lograr aquello, los profesores les permitían aprender mientras se entretenían. El uso de todos los sentidos de los niños también demostró ser exitoso. Ellos

parecían aprender y entretenerse más cuando incluso llegaban a tocar y palpar elementos relacionados con la temática de la lección.

En el caso de las instrucciones, estas lograban mejor nivel de comprensión y de cumplimiento cuando se entregaban paso a paso. El trabajo entre pares, los debates colaborativos y la negociación de significados también aportaron al aprendizaje del inglés y el desarrollo cognitivo de los alumnos.

El uso de los juegos y videos como recursos didácticos

Los cambios sociales y su impacto en los procesos de aprendizaje de los alumnos, han puesto de manifiesto la necesidad de utilizar recursos efectivos en los procedimientos de enseñanza del idioma inglés.

El desarrollo de la tecnología ha permitido introducir innovaciones significativas en la enseñanza de idiomas que permite implementar variados recursos en las clases con la finalidad de cubrir el currículo que se pretende enseñar ayudando, de forma muy positiva, a que el aprendizaje sea más efectivo y agradable para los alumnos.

Cada vez son más los investigadores que sostienen que el uso de juegos, videos y apoyos visuales tienen muchos beneficios y podrían mejorar significativamente los niveles de aprendizaje y participación de los alumnos en las clases de inglés. Estos autores conceptualizan estos nuevos recursos como herramientas que nos ayudan a reforzar y organizar la información que se enseñará y hacen que una lección sea más clara o más fácil de entender. De acuerdo a Shabiralyani et al. (2015) "Las ayudas visuales son aquellas ayudas instruccionales que se utilizan en el aula para fomentar el proceso de aprendizaje de los alumnos" (p. 226). Son herramientas que apoyan al maestro en su proceso de enseñanza y ayudan al alumno a comprender mejor lo que está aprendiendo.

Mediante este tipo de apoyo, el aprendizaje se vuelve más real, activo, motivador y significativo para aquellos que quieren aprender. Sin embargo, estos recursos deben seleccionarse cuidadosamente de acuerdo con las características e intereses de los alumnos. El uso adecuado de las ayudas visuales y

recursos de corte lúdico, ayuda a retener más conceptos de forma permanente. Los alumnos logran estudiar mejor cuando son utilizados adecuadamente. Además, proporcionan ejemplos completos de pensamiento conceptual y crean un ambiente de interés para los alumnos. Además de esto, los materiales visuales y los juegos ayudan a aumentar el vocabulario de los alumnos, al tiempo que proporcionan una experiencia directa y estimulante para ellos.

Autores como Asokhia (2009), proponen subdividir este tipo de recursos en tres categorías: audio, visual y multisensorial. La primera se refiere a todos los recursos y técnicas que le permiten grabar, transmitir y reproducir sonidos, tales como música, video, baterías, radio, grabadora, proyectores, DVD y cualquier efecto de sonido que pueda escucharse. La segunda se asocia con cosas que se pueden ver como, por ejemplo, carteles, cuadros, pizarra, gráficos, tarjetas, rompecabezas, objetos (reales), proyectores, dibujos animados, televisión, CD de computadora, internet, etc.

La tercera categoría referida a lo multisensorial, es aquella donde los alumnos aprenden a través de los cinco sentidos: ver, oír, oler, saborear y tocar. Esto puede tomar la forma de juegos de roles, demostraciones, modelos, simulaciones, visitas a terreno, experimentos, excursiones, etc.

El aprendizaje es un proceso complejo y, como tal, requiere de refuerzo a través de diferentes recursos que permitan estimular, motivar y enfocar la atención de los alumnos durante el tiempo necesario para su proceso de aprendizaje. El uso adecuado de dichos recursos facilita despertar el interés de los alumnos y ayuda a los maestros a explicar conceptos complejos con mayor facilidad.

En esta misma línea, González & Pinzón (2011) informan los resultados de un estudio acerca de estrategias didácticas para la enseñanza y el aprendizaje del inglés donde concluyen que los juegos son una de las herramientas más influyentes en la motivación de los alumnos y en su disposición hacia este idioma. Además, sostienen que:

Para lograr experiencias de aprendizaje significativas en los alumnos, es de gran ayuda la utilización de objetos reales en el aula y conocidos por los niños. El inglés es una de las

disciplinas que contribuyen de manera significativa al desarrollo de competencias comunicativas, en cuanto a la escucha y a la pronunciación (p.46).

Los resultados de esta investigación revelan implicancias sugerentes respecto del uso de juegos y la lúdica en general sobre la motivación y el aprendizaje del idioma inglés por parte de los alumnos.

De igual forma, Gozcu & Caganaga (2016) reafirman la importancia del uso de juegos en el aula de enseñanza del inglés como lengua extranjera. Tras realizar un estudio de corte cualitativo, los autores encontraron que la utilización de juegos ofrecía una serie de ventajas para los alumnos. Entre ellas se pueden mencionar (i) factores motivacionales como sensación de diversión y satisfacción; (ii) reducción de la ansiedad y el estrés; (iii) disminución de la memorización y (iv) reducción de los factores de desmotivación. Gozcu & Caganaga (2016) concluyen que:

...obviamente, se puede entender que los juegos son instrumentos muy importantes en las aulas de enseñanza de idiomas en términos de proporcionar un ambiente relajado para los alumnos; los juegos son muy útiles, tanto para los maestros como para los alumnos, si tienen un propósito educativo y no sólo de diversión (p.134)

Como se puede apreciar, existe bastante sustento investigativo respecto de las bondades del uso de juegos y la lúdica dentro del marco de los procesos de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés.

Metodología

La investigación utilizó un enfoque investigativo mixto consistente en una encuesta anónima y un grupo focal con participación voluntaria. Por tratarse de alumnos menores de edad, se contó con la aprobación oficial de la directora del establecimiento. La encuesta se aplicó simultáneamente a los 32 alumnos que accedieron a ser parte del estudio y los datos recopilados fueron procesados estadísticamente. El grupo focal se realizó con siete alumnos siendo sus respuestas transcritas, codificadas y analizadas bajo un enfoque cualitativo paradigmático.

La encuesta

La aplicación de la encuesta buscó obtener datos amplios y más masivos acerca del tema en estudios y aspectos atinentes relacionados.

Entusiasmo por la clase de inglés

El porcentaje de alumnos que demostró entusiasmo por la clase de inglés llegó al 59%. Un 41% declaró no sentirse entusiasmado por la misma. Esta situación se puede apreciar en la Figura 1.

Entusiasmo por la clases de inglés

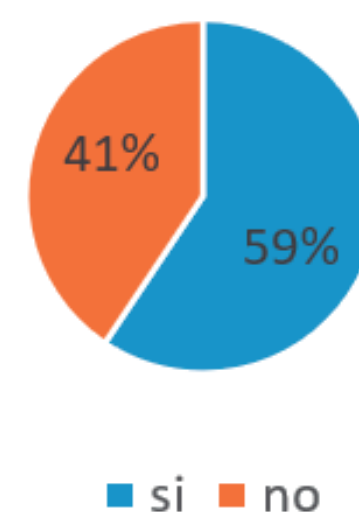


Fig. 01. Gráfico entusiasmo por la clase de inglés

Temas y recursos

Al preguntarse si los temas cubiertos y los recursos utilizados era aburridos, el 69% de los encuestados respondió que no, mientras que el 31% restante consideró que sí. La Figura 2 ilustra esta situación.

Aburrido por temas y recursos

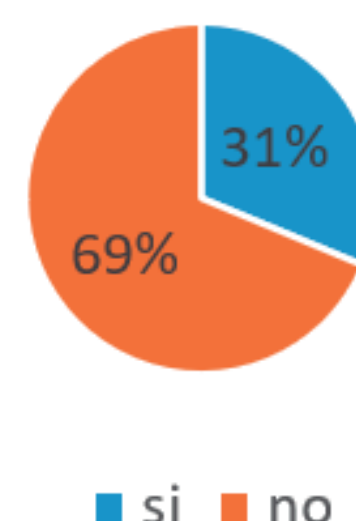
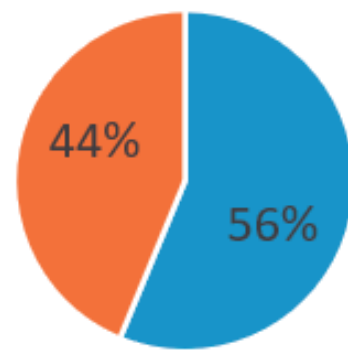


Fig. 02. Gráfico temas y recursos

Dificultad al expresarse en inglés

Este ámbito del aprendizaje del idioma inglés mostró que un 56% de los informantes informó dificultades de expresión; al tiempo que el 44% restante manifestó no tenerlas.

Dificultad al expresarse



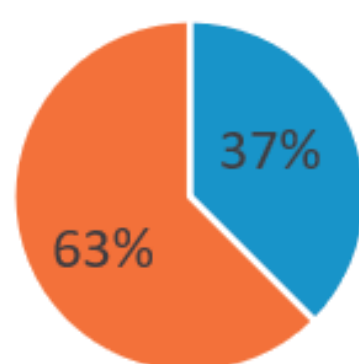
■ si ■ no

Fig. 03. Gráfico dificultades de expresión

Miedo al expresarse

Relacionado con el tema inmediatamente anterior, aparece el miedo o temor a expresarse en inglés. La Figura 4 muestra que el 37% de los encuestados consideró tener algún temor a la hora de hablar en esta lengua extranjera. El 63% reportó no tener esta dificultad.

Miedo al expresarse



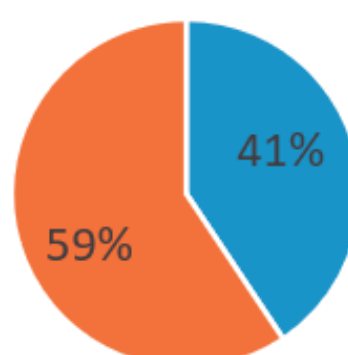
■ si ■ no

Fig. 04. Gráfico miedo al expresarse

Frustración en clases

La encuesta también buscó indagar acerca de la percepción que tenían los alumnos de su grado de frustración en clases del referido idioma. La Figura 5 da cuenta de esta situación donde el 59% de los alumnos informó no sentir frustración pero un 41% de ellos sí.

Frustrado en clases



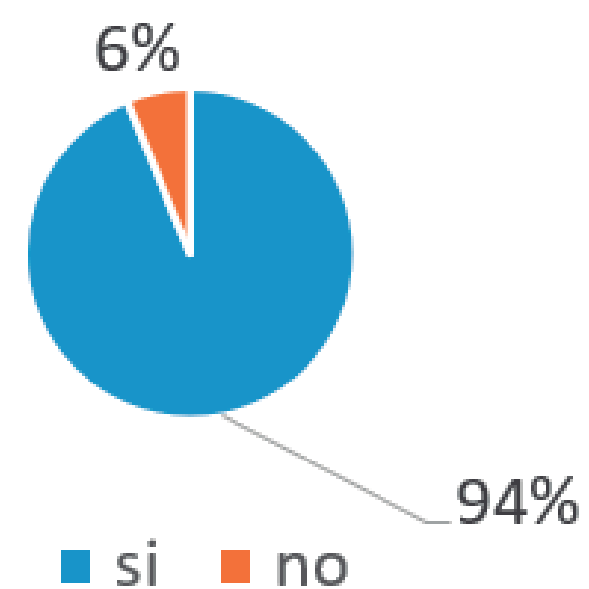
■ si ■ no

Fig. 05. Gráfico grado de frustración en clases

Contribución de la profesora al aprendizaje y la confianza

Al ser consultados los alumnos por su percepción acerca del aporte de su profesora al aprendizaje del idioma Inglés y la generación de confianza en este proceso, un mayoritario 94% consideró que sí, mientras que sólo un 6% no lo creyó así.

Contribuye profesora al aprendizaje y confianza



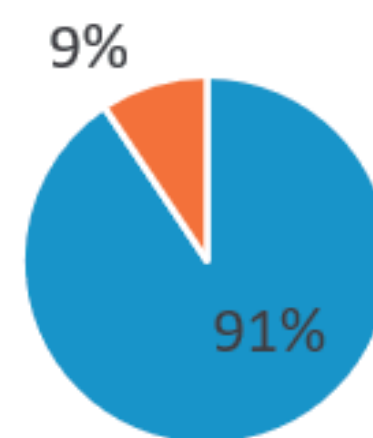
■ si ■ no

Fig. 06. Gráfico contribución de la profesora al aprendizaje y la confianza

Actividades creativas

La Figura 7 demuestra que la valoración que los alumnos le otorgan a las actividades creativas a su proceso de aprendizaje es altísima. Un 91% consideró que si aportan, al tiempo que un 9% no lo percibió así.

Actividades creativas



■ si ■ no

Fig. 07. Gráfico actividades creativas

Aprendizaje a través de juegos y videos

La última pregunta intentaba conocer la opinión de los alumnos respecto al aporte de la utilización de juegos y videos a su proceso de aprendizaje. Como

se puede apreciar en la Figura 8, un significativo 84% consideró que sí; el 16% restante no los percibió como elementos trascendentes o influyentes.

Aprendizaje a través de juegos y videos

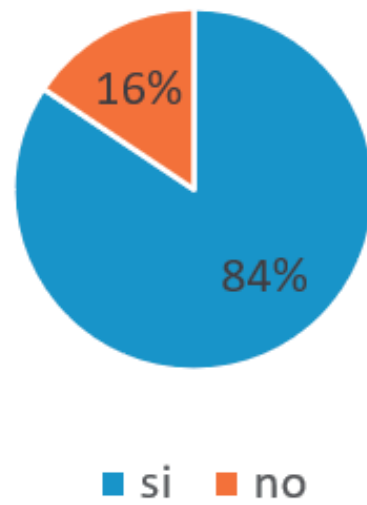


Fig. 08. Gráfico aprendizaje a través de juegos y videos

El grupo focal

La investigación también contempló un grupo focal a fin de poder complementar la información cuantitativa obtenida mediante la aplicación del cuestionario, con datos de corte cualitativo que permitieran profundizar el estudio y también obtener información relevante de parte de los informantes no considerada necesariamente a priori.

Los resultados serán presentados a través de una serie de organizadores gráficos (figuras) que faciliten su ordenamiento, análisis y comprensión.

Interés por las clases de inglés

Con el fin de contextualizar de forma más amplia la interacción del grupo focal, se procuró, en primer término, indagar acerca del interés por las clases de inglés en su sentido más amplio. La Figura 9 nos permite visualizar las respuestas.

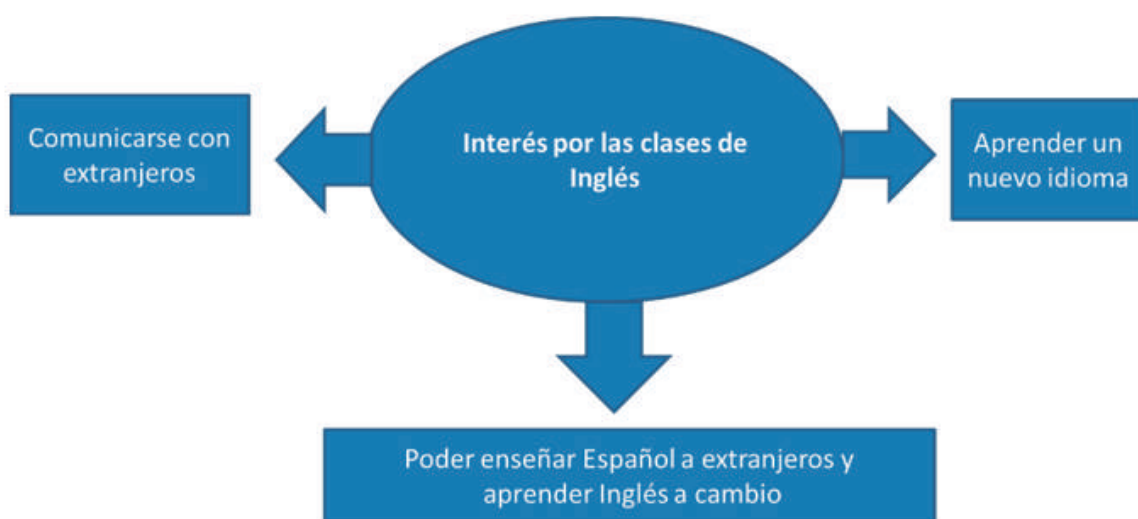


Fig. 09. Interés por las clases de inglés

La función comunicacional fue la principal razón que los alumnos esgrimieron para aprender inglés, lo que es bastante lógico debido a que el comunicarse es la razón misma de la existencia de cualquier idioma. Además, los alumnos justifican su interés en poder conocerse y darse a entender con extranjeros e incluso poder intercambiar con ellos procesos de enseñanza aprendizaje tanto del inglés como del español.

La motivación

Qué motiva a los alumnos fue otro de los temas tratados dentro del grupo focal. La Figura 10 ilustra y sintetiza sus puntos de vista y percepciones.

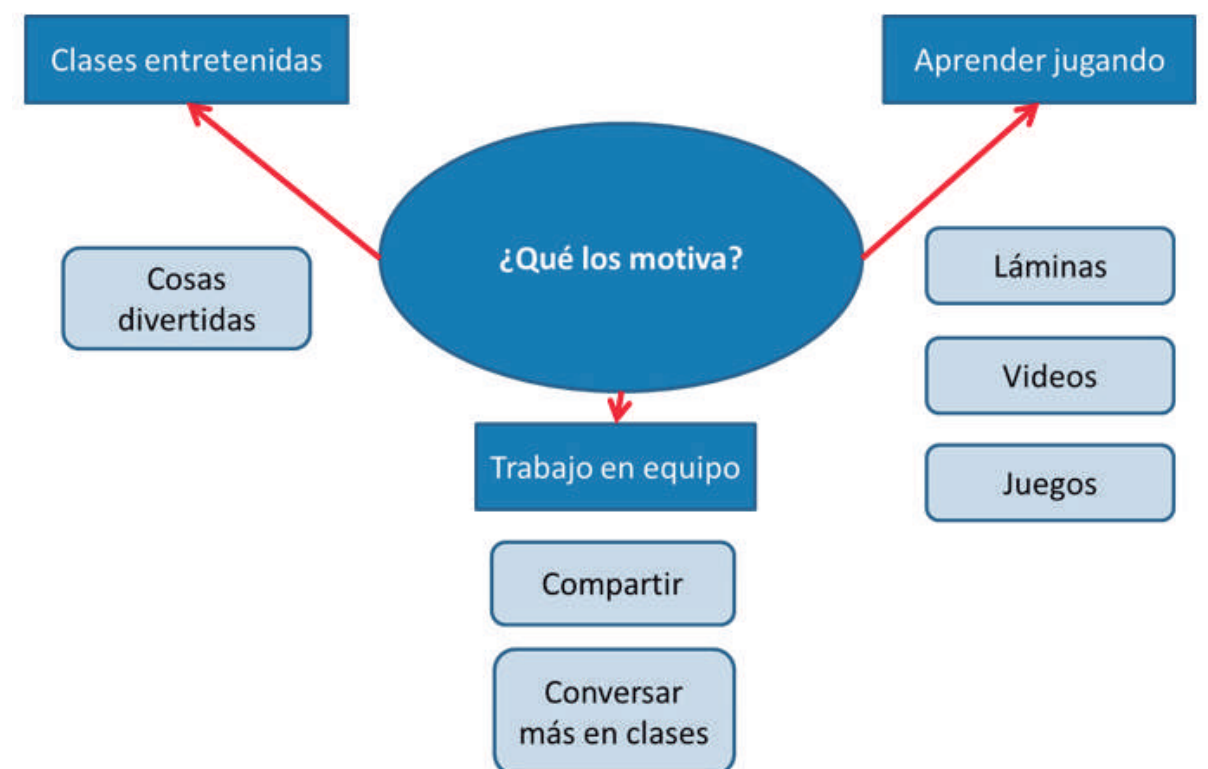


Fig. 10. Motivación

Los aspectos motivacionales que mueven a los alumnos a desear aprender inglés, tienen mucho que ver con lo lúdico y lo colaborativo. Asociaron las clases entretenidas a realizar o conocer cosas divertidas. Sin dudas, los juegos permiten potenciar este componente de diversión. Esto queda aún más de manifiesto cuando declararon que les motivaba aprender jugando a través de láminas, videos y juegos.

El trabajo en equipo, asociable al aprendizaje colaborativo, también fue un elemento de motivación para los alumnos, quienes los relacionan con el compartir y el conversar más en clases.

Dificultades

Tal como en la encuesta, el grupo focal también consideró indagar acerca de las dificultades que los alumnos debían enfrentar en su proceso de aprendizaje del idioma inglés. La Figura 11 nos ilustra al respecto.

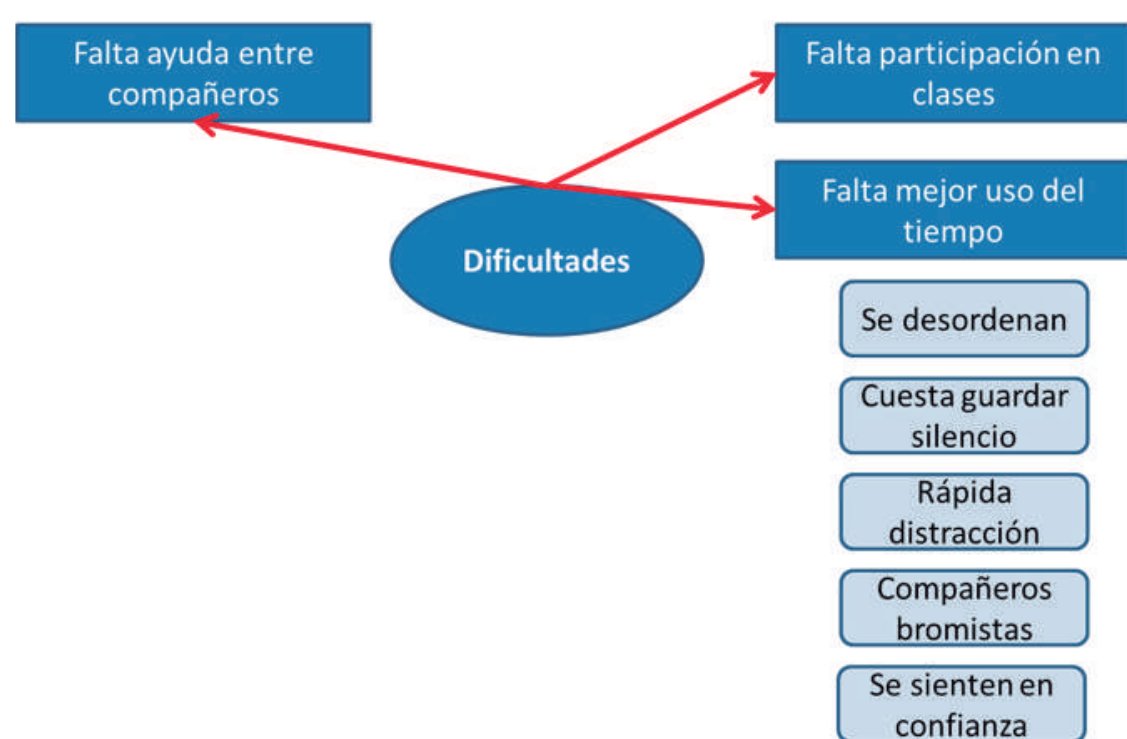


Fig. 11. Dificultades

A pesar de tratarse de alumnos en etapa de pre adolescencia, demostraron bastante claridad de las dificultades que deben enfrentar a la hora de aprender este idioma. Reconocieron que les falta ayudarse entre ellos, lo cual se asocia con este deseo de aprendizaje colaborativo expresado en el punto anterior. De igual forma existió conciencia de la necesidad de una mayor participación en clases. El buen uso del tiempo apareció también como una respuesta recurrente, el cual se vería afectado por factores tales como desorden, ruido al interior del aula, elementos distractores, alumnos excesivamente bromistas y exceso de confianza por parte de algunos de los integrantes del curso.

Recursos valorados

La Figura 12 posibilita conocer los recursos metodológicos mejor valorados por los alumnos y las razones para ello.

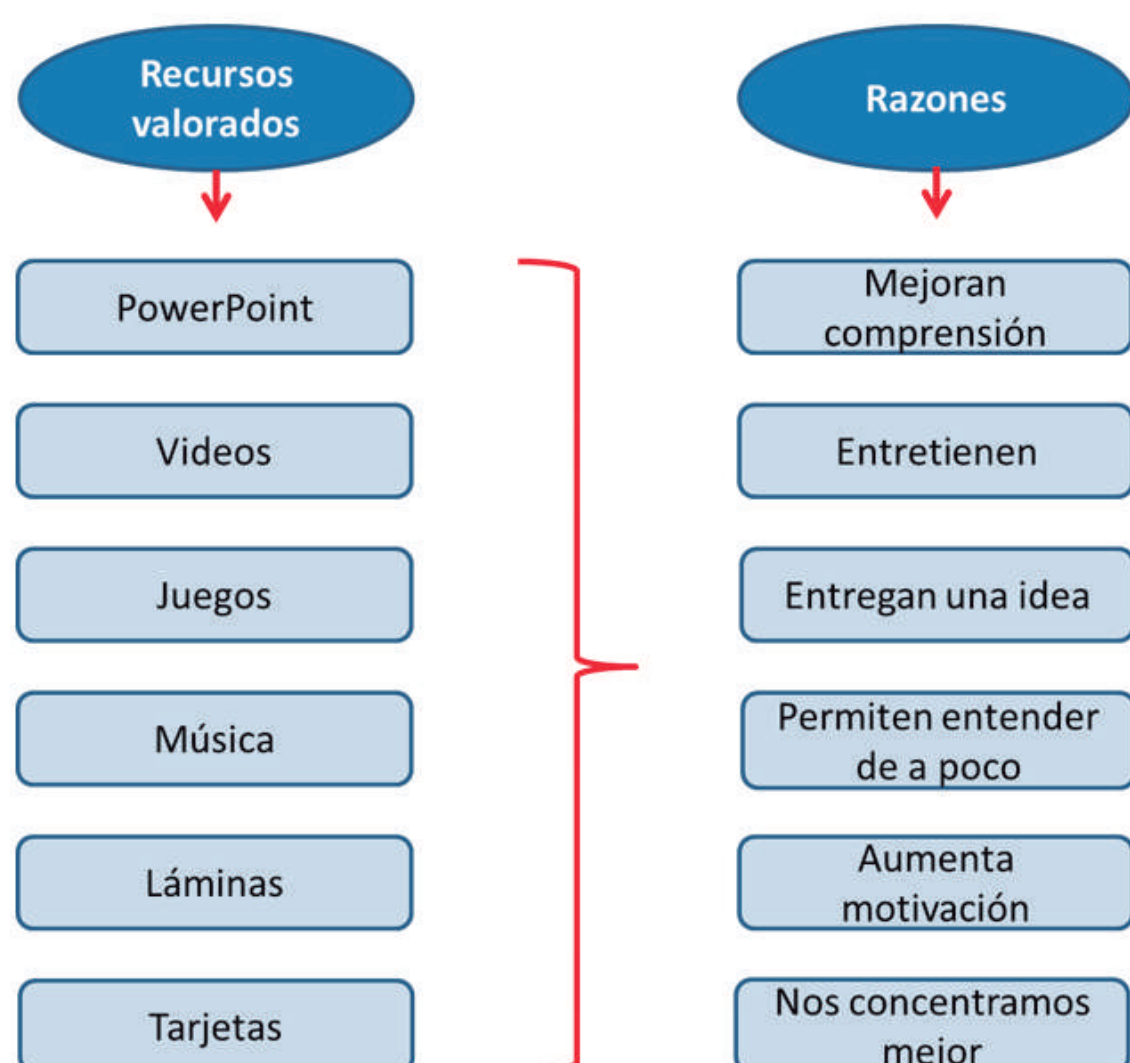


Fig. 12. Recursos

Como se puede apreciar, todos los recursos mejor valorados, salvo quizás la utilización del programa PowerPoint que, en principio, es algo más tecnológico, son fácilmente asociables al aprendizaje lúdico. Las razones que los alumnos entregaron para fundamentar sus preferencias son altamente interesantes, ya que reúnen componentes cognitivos con elementos motivacionales y actitudinales. Desde lo cognitivo, una comprensión mejor basada en un proceso gradual de entendimiento; desde lo actitudinal, una aumento de la motivación, un mejor rango de concentración y un mayor grado de entretenimiento.

Conclusiones y proposiciones

La información recopilada y estudiada cuantitativamente permite sugerir que la percepción de los alumnos respecto a los aspectos de sus clases de inglés es, en términos generales, positiva. No obstante, aún queda un margen importante de crecimiento, en especial, si se tiende al ideal de llegar a todos los alumnos involucrados. Desde un punto de vista pedagógico y formativo, no dejar alumnos atrás o rezagados es de enorme importancia, más aún en contextos vulnerables.

Es positivo el reconocimiento del 94% de los alumnos al rol de su profesora como agente generador de confianza y de ayuda. Algo similar ocurre con la importancia que los alumnos mayoritariamente le atribuyen a las actividades creativas y al uso de juegos y videos a su proceso de aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera. Aspectos de corte más motivacional y emocional como el entusiasmo por la clase de inglés, las dificultades y temor por expresarse en esta lengua y la frustración que pueden llegar a sentir deberán seguir siendo atendidos.

Facetas técnicas asociadas a las temáticas, contenidos y el uso de recursos también requerirán de un trabajo posterior, si se desea cubrir a la totalidad de alumnos en su proceso de aprendizaje. De sus respuestas uno puede sugerir la inclusión de sus propios intereses en los temas de aula y la aplicación de una metodología más lúdica que incluya los altamente valorados componentes de juegos y la utilización de videos pedagógicamente pertinentes.

El análisis cualitativo de la información obtenida del grupo focal, no sólo parece mostrar una alta consistencia con los datos de la encuesta, sino

también permite una mayor profundización y comprensión de los mismos.

Todos los alumnos participantes reconocieron la importancia del idioma inglés como una herramienta de comunicación e interacción con personas angloparlantes. Asimismo, pusieron de manifiesto su valoración del trabajo colaborativo y del aprendizaje mediante diversas formas juegos y videos, a las cuales le agregan un componente importante de motivación al aprendizaje como es la entretención.

Pese a tratarse de alumnos en etapa adolescente, demostraron la madurez suficiente para reconocer sus dificultades y la responsabilidad que en ellos recae. Ahora faltaría aprovechar esta circunstancia para generar compromisos de mejora, tanto colectivos como individuales con ellos.

Como ya se comentó en la sección anterior, los alumnos identificaron claramente los recursos que, en su percepción, mejor favorecen su aprendizaje y motivación. La gran mayoría de ellos, se asocian a elementos lúdicos y audio visuales como son los videos. Utilizándolos como punto de partida, los autores presentarán, a modo de contribución una serie de proposiciones que se podrían aplicar a nivel de aula.

Existe suficiente evidencia en la literatura para sugerir que los juegos computacionales entregan un mundo simulado rico en lenguaje interactivo y en entretenimiento. Con una sistemática y adecuada planificación de actividades asociadas a su utilización, se pueden estimular los aprendizajes de forma muy diferente a la tradicional y más cercana a los intereses y estilos de aprendizaje de las nuevas generaciones. En consecuencia, su uso en directa relación con los objetivos de aprendizaje del programa de inglés de cada institución es altamente recomendable.

Los juegos electrónicos también han demostrado tener un impacto positivo en la adquisición e incremento de vocabulario y en la expresión oral, especialmente en alumnos menores. A través de estos juegos, los profesores pueden crear contextos comunicativos variados, donde los alumnos logran usar el idioma inglés, intercambiar información y expresar su opinión. De esa forma, no sólo amplían su caudal léxico, sino que también fortalecen el desarrollo de la oralidad en esta lengua extranjera.

Junto con mejorar las competencias lingüísticas de los aprendices, los juegos electrónicos aplicados a los procesos de enseñanza y aprendizaje favorecen aspectos tan trascendentes como la motivación, la autoestima y el ambiente propicio de aula.

Los juegos en línea pueden ser otro recurso didáctico muy aconsejable. Ellos permiten empoderar al alumno, hacerlo responsable de su propio aprendizaje y ritmo de avance. Adicionalmente, potencias procesos cognitivos tan importantes para el aprendizaje como son la resolución de problemas y la comprensión.

Muchos de estos juegos ofrecen ventajas educativas como que los profesores y alumnos sean codiseñadores del recurso; que lo pueda adecuar a las necesidades, niveles de competencia lingüística e intereses de cada aprendiz de inglés; que puedan desarrollar un sentido de identidad mediante la identificación con algunos personajes; que puedan desarrollar la habilidades comunicativas a través de la interacción entre el alumno y el juego; que el alumno se sienta en dominio de la actividad gracias al control que ejerce sobre el entorno del juego; y que el aprendizaje y el conocimiento se logré de manera distribuida dentro de un grupo curso.

Al finalizar algunas últimas consideraciones. Los juegos de cualquier tipo deben ser considerados como actividades complementarias. Si bien importantes, no se puede basar todo el syllabus de enseñanza del idioma inglés en juegos.

Los juegos deben ser elegidos muy cuidadosamente a fin de que respondan a objetivos concretos de aprendizaje y aporten así al dominio de esta lengua.

Buenas instrucciones son vitales para que los alumnos tengan claridad de qué se espera de ellos, el rol del juego en su aprendizaje y la forma correcta de jugarlo.

Declaración de los autores

En la presente investigación se utilizaron de manera inclusiva los términos “alumnos”, “niños” y “profesores” que refieren a hombres y mujeres. De acuerdo a la norma de la Real Academia Española, el uso del masculino se basa en su condición de término genérico, no marcado en la oposición masculino/femenino; por ello se emplea el masculino para aludir conjuntamente a ambos sexos.

Tulio Barrios Bulling, Doctor en Educación, Warnborough College Dublin, es un pedagogo, consultor y administrador educacional. Actualmente mantiene el puesto de investigador académico en la Facultad de Educación y Cultura de la Universidad SEK en Santiago de Chile. Sus intereses incluyen liderazgo docente, evaluación de desempeño, desarrollo de habilidades cognitivas y competencias, estándares de calidad, estrategias didácticas y gestión de instituciones educativas.

<https://orcid.org/0000-0002-6167-5592>

E-mail tulio.barrios@usek.cl

Cecilia Hernández Orvenes, es una profesora de inglés graduada en la Universidad SEK, Chile. Especializada en la enseñanza de este idioma en contextos educacionales vulnerables, se interesa por construir un proceso al servicio de las necesidades e intereses de los estudiantes y contribuir a la formación integral de ellos. Se desempeña como profesora jornada completa en el Colegio Fray Camilo Henríquez.

E-mail c.orvenes@gmail.com

Referencias

Asokhia, M. O. (2009). Improvisation/Teaching Aids: Aid to Effective Teaching of English Language, *International Journal of Education Science*, 1(2): 79-85

Baeche, L. & Jewkes, A. (2014). TESOL and Early Childhood Collaborative Inquiry: Joining Forces and Crossing Boundaries, *Journal of Early Childhood Teacher Education*, 35(1): 39-53

Bialobrzaska, M., Randell, C., Hellmann, L. & Winkler, G. (2012). *Creating a caring school. Identifying vulnerable learners in your school*, South African Institute for Distance Education.

Cronquist, K. & Fiszbein, A. (2017). *El aprendizaje del inglés en América Latina*, El Diálogo, Pearson

González, R. (2009). *La clase de Lengua Extranjera. Teoría y Práctica*, Cuba, Editorial Pueblo y Educación.

González, R. (2009). *La clase de Lengua Extranjera. Teoría y Práctica*, Cuba, Editorial Pueblo y Educación.

González, G. & Pinzón, M.J., (2011). Nuevas estrategias didácticas para el aprendizaje del inglés en el preescolar (Tesis de Licenciatura), Universidad de la Amazonía, Florencia, Colombia.

Gozcu, E. & Caganaga, C. K. (2016). The importance of using games in EFL classrooms, *Cypriot Journal of Educational Science*, 3(11), 126-135.

Hastings, P., Utendale, W. & Sullivan C. (2007). *The socialization of prosocial development, Handbook of Socialization: Theory & Research*, New York, Guilford, 638-664

Ministerio de Educación (2016). *Estándares de Aprendizaje*. Primera Edición, Santiago de Chile, RR Donnelley Chile Ltda.

Shabiralyani, G., Shahzad, K., Hamad, N., Iqbal, N., (2015). Impact of Visual Aids in Enhancing the Learning Process Case Research: District Dera Ghazi Khan, *Journal of Education and Practice*, 6(19): 226-233.

Subborao, K. & Coury, D. (2004). *Reaching Out to Africa's Orphans: A Framework for Public Action*, Washington, D.C., The World Bank.

Vygotsky, L. S. (1993). *The Collected Works of L.S. Vygotsky*, 1 & 2. New York: Plenum Press.

Willis, J. (1996). *A framework for task-based learning*. Harlow, England, Longman.

Referencias citas en su idioma original y su traducción en orden de aparición. Todas las traducciones fueron realizadas por los autores.

Subbarao y Coury (2004)

"those whose safety, well-being and development are threatened, with major dangers including lack of care and affection, adequate shelter, education, nutrition, and psychological support" (p. 1)

"aquellos cuya seguridad, bienestar y desarrollo están amenazados, con grandes peligros que incluyen falta de cuidado y afecto, refugio adecuado, educación, nutrición y apoyo psicológico" (p. 1)

Bialobrzeska et al. (2012)

“someone who has no access or limited access to basic needs such as sufficient and nutritious food, shelter, adequate clothing, a safe home and community environment free from abuse and exploitation, family care and support, good health care, and the ability to take full advantage of available education opportunities” (p. 4)

“alguien que no tiene acceso o acceso limitado a las necesidades básicas, tales como alimentos suficientes y nutritivos, refugio, ropa adecuada, un hogar seguro y un entorno comunitario libre de abuso y explotación, cuidado y apoyo familiar, buena atención médica y la capacidad de tomar todo ventaja de las oportunidades educativas disponibles (p. 4).

“...obviamente, se puede entender que los juegos son instrumentos muy importantes en las aulas de enseñanza de idiomas en términos de proporcionar un ambiente relajado para los alumnos; los juegos son muy útiles, tanto para los maestros como para los alumnos, si tienen un propósito educativo y no sólo de diversión ” (p.134).

Baeche y Jewkes (2014)

“A strong early foundation, along with positive early schooling experiences, are crucial to children’s continued interest, motivation, and success as they progress through school, especially for children entering formal schooling as English learners.” (p.40)

“Una base temprana sólida, junto con experiencias positivas de escolarización temprana, son cruciales para el interés, la motivación y el éxito continuos de los niños a medida que progresan en la escuela, especialmente para los niños que ingresan a la educación formal como aprendices de inglés.” (p.40)

Shabiralyani et al. (2015)

“Visual aids are those instructional aids which are used in the classroom to encourage students learning process” (p.226).

“Las ayudas visuales son aquellas ayudas instruccionales que se utilizan en el aula para fomentar el proceso de aprendizaje de los alumnos” (p. 226).

Gozcu & Caganaga (2016)

“...it can be obviously understood that games are very important instruments in language teaching classrooms in terms of providing a relaxed environment for learners and for both teachers and learners games are very useful if they have an educational purpose rather than being fun” (p. 134).