

Motivación, juegos, y competencia comunicativa en el idioma inglés

Motivation, games and the communicative competence in English

Autores: MSc. René Peña Deulofeo; Dr. C. Luís Mijares Nuñez

Centros de procedencia: Escuela Vocacional de Arte "Pedro Raúl Sánchez", de Pinar del Río; Universidad de Ciencias Pedagógicas "Rafael María de Mendive

E-mail: oliva@princesa.pri.sld.cu; lmijares@uscp.pr.rimed.cu

Resumen:

Las tareas comunicativas son esenciales para el aprendizaje de lenguas extranjeras. Convertirlas en juegos lingüísticos puede significar un incremento de la motivación por el aprendizaje de la lengua inglesa. Se muestran algunos ejemplos de los juegos elaborados y aplicados con éxito en la enseñanza de lenguas en la Escuela Vocacional de Arte "Pedro Raúl Sánchez", los cuales forman parte del resultado científico presentado para alcanzar el grado científico de Master de su autor principal. Se incluyen, además, recomendaciones metodológicas para su uso apropiado.

Palabras claves: tareas comunicativas, juegos lingüísticos, lengua inglesa

Abstract:

Communicative tasks are a key factor to learn a foreign language. To transform them into linguistic games can mean an increase in the motivation for the learning of English as a foreign language. Some of the games elaborated and applied successfully in the context of the Arts school "Pedro Raúl Sánchez" are explained here. They are part of the scientific result of one of its author in trying to become a Master. There appear some methodological recommendations for its appropriate use too.

Keywords: communicative tasks, language games, language English

A modo de introducción

La necesidad de comunicación en uno o más idiomas extranjeros, es especialmente significativa en la sociedad cubana actual, debido a la ampliación de las relaciones internacionales y al desarrollo de la ciencia y la técnica, sin embargo los estudiantes de secundaria básica no han concientizado esa necesidad y se muestran desinteresados y con poca disposición. Especialmente complejo se muestra la dirección del proceso de enseñanza aprendizaje del inglés en el 7mo grado de la Escuela Vocacional de Arte "Pedro Raúl Sánchez", donde los estudiantes centran la atención hacia el estudio de la música y el ballet, pues ya tienen la vocación definida.

Es objetivo de este artículo referir algunos de las tareas comunicativas, que transformadas en juegos lingüísticos han sido elaboradas y aplicadas con éxito en el contexto referido.

Los juegos lingüísticos. Su esencia y rol en el aprendizaje del inglés

La motivación, según González, D. 1995:2, "Determina y regula la dirección del objeto-meta y el grado de activación o intensidad del comportamiento (...) En la adolescencia se desarrolla la motivación adaptativa - autónoma, la cual regula la personalidad sobre la base de fines y proyectos aceptados y acatados por el sujeto, estos proyectos son elaborados por el medio social externo y apoyados por premios, por recompensas, y hasta por sanciones, en este caso el individuo asume una meta, no por que él en sí mismo se la proponga, sino porque constituye una vía, un medio para satisfacer sus necesidades, algo impuesto por las exigencias y posibilidades externas y requerimientos."

"Los juegos lingüísticos constituyen el espíritu animador, a través del cual el profesor hace que los estudiantes aprendan el contenido lingüístico de forma relajada y consiente, disfrutando la

actividad. Es aquella tarea, que permite desarrollar en los estudiantes habilidades lingüístico-comunicativas, al mismo tiempo que refuerza sentimientos de amor por la asignatura, de amistad y cooperación, de patriotismo, de responsabilidad, en un ambiente, agradable.” (Peña, R. 2011: 10). Según (Dobson, Julia M. 1981: 107),... “muchas veces los juegos son considerados como un vía para llenar un espacio dentro de la clase, es cierto que existen estos tipos de juegos que refrescan a los estudiantes del cansancio y rompen la rutina, pero hay otros que se utilizan para la práctica de determinadas habilidades lingüísticas haciendo que los estudiantes aprendan mientras disfrutan, a veces causando la risa y la motivación hacia el aprendizaje del inglés. Para lograr la motivación y el desarrollo de las habilidades lingüísticas, los profesores deben seleccionar los juegos dentro de un grupo de cientos”.

Fueron estos criterios, junto al principio bien fundamentado en una didáctica histórico cultural de la unidad cognitivo-afectivo-motivacional lo que permitió a los autores decidir el uso de los juegos lingüísticos como la solución posible a los bajos niveles de motivación hacia el aprendizaje de los estudiantes en dicho centro educativo.

Los juegos lingüísticos-comunicativos constituyen tareas de aprendizaje que facilitan la creación de una interacción significativa e intencionada mediante la lengua y permiten establecer una relación ágil y dinámica entre objetivos, contenidos, metodología y evaluación, a la vez que facilitan el establecimiento de puentes con otras áreas del conocimiento (interdisciplinaridad).

De acuerdo con diferentes especialistas, autores del Seminario Nacional de idiomas y que trataron el tema (1988: 1), estos juegos fortalecen hábitos de colectivismo, elevan los niveles de motivación hacia el aprendizaje del idioma inglés y contribuyen al desarrollo de habilidades lingüístico comunicativas; es decir que elevan los niveles de desarrollo de la competencia comunicativa. Llamemos competencia comunicativa a la “capacidad que tiene el individuo de interpretar y utilizar la lengua con corrección y propiedad en el proceso interactivo de relaciones sociales con los demás”. (Acosta, R. 2001: 15).

Algunos juegos que han probado ser efectivos para elevar la motivación hacia el aprendizaje del inglés

Peña. R. 2007, en su tesis de maestría, propone juegos de roles, dramatizaciones, transposiciones, cuentos, canciones, anécdotas, adivinanzas, chistes y halagos en forma de competencia. Algunas de estas tareas de aprendizaje convertidas en juegos se refieren a continuación:

1. Título: A. B. C.

Objetivo: Reproducir oralmente las funciones comunicativas, preguntar y responder nombres de personas y deletrear los mismos, utilizando los patrones interrogativos con el verbo auxiliar be.

Jugadores: Pequeños grupos.

Descripción: La actividad consiste en tratar de aprender las letras del alfabeto agrupándolas en pequeños grupos que comparten el mismo sonido y posteriormente preguntar como se deletrean y deletrear nombres de personas.

Por ejemplo:

/i/	9 letras	B C D E G P T V Z	/ /	6 letras	F I M N S X
/e/	4 letras	A H J K	/ ju /	3 letras	Q U W
/a/	2 letras	I Y	/ o /	1 letra	O
/r/	1 letra	R			

2. Título: Eye

Objetivo: Reproducir oralmente las funciones comunicativa, describir un pueblo, expresar existencia y ubicar lugares utilizando la estructura gramatical, There is a/an... There are...y las preposiciones, across, next to, between, past, near, around the corner from, behind, reside, on the corner of y far y el vocabulario relacionado con los lugares de un pueblo.

Jugadores: En pequeños grupos o en parejas.

Descripción: Los estudiantes deben referirse de forma descriptiva a un pueblo a través de la búsqueda de diferencias entre dos ilustraciones.

3. Título: I went shopping.

Objetivo: Reproducir oralmente el nombre de muebles y objetos utilizando el pasado simple del verbo buy en la expresión: I went shopping and I bought...

Jugadores: En equipos (8 estudiantes por equipos). Árbitro o conductor por equipo.

Descripción: Los estudiantes harán más larga la expresión: I went Shopping and I_bought... utilizando cada vez el nombre de un objeto o mueble.

4. Título: What´s different?

Objetivo: Reproducir oralmente la función comunicativa, describir el vestuario y personas, física y emocionalmente utilizando el patrón interrogativo: what +be+ subject + v + ing? en la pregunta, What am I looking? y el vocabulario relacionado con los adjetivos descriptivos para los rasgos físicos y la personalidad, más los sustantivos para nombrar las partes del cuerpo humano.

Jugadores: En parejas.

Descripción: Los estudiantes se dirán unos a otros lo que es diferente en cuanto al rostro, estatura, constitución física y el vestuario.

5. Título: Jobs

Objetivo: Reproducir oralmente de forma oral la función comunicativa, pedir y ofrecer información personal, relacionada principalmente con la ocupación de una tercera persona, utilizando el patrón interrogativo con el verbo to be en preguntas de si o no Is he / she a/an...? y en la pregunta de información What is his/her job ?, el patrón What does+he/she do (for a living)?y las respuestas respondientes.

Descripción: Los estudiantes deben adivinar la ocupación del personaje del cual se ofrecen otros datos presentes en una tarjeta.

6. Título: What´s the parsonality?

Objetivo: Reproducir oralmente la función comunicativa, pedir y ofrecer información personal utilizando los patrones interrogativos para preguntar y decir el nombre, apellidos, dirección particular, idioma, nacionalidad, lugar de origen, estado civil, ocupación, número de teléfono, apariencia física y rasgos de la personalidad y el vestuario que lleva puesto una tercera persona, en oraciones declarativas e interrogativas y respuestas cortas afirmativas y negativas y el presente simple y presente progresivo.

Descripción: Los estudiantes deben hacer preguntas acerca de personalidades para posteriormente ofrecer la información a una tercera persona.

7. Título: The best singer

Objetivo: Cantar el himno de la alfabetización con entonación y ritmo aceptable y demostrando comprensión del vocabulario utilizado en la versión que se propone.

Descripción: Los estudiantes cantarán el Himno de la Alfabetización en español y en inglés. Versión inglesa de María Juana Cazabón.

Himno de la Alfabetización

En español

¡Cuba, Cuba!
¡Estudio, trabajo, fusil!
¡Lápiz, cartilla, manual! (Hablado)
¡Alfabetizar, alfabetizar! ¡Venceremos!

Somos la Brigada "Conrado Benítez,

Somos la vanguardia de la Revolución,
con el libro en alto cumplimos una meta

llevar a toda Cuba: la alfabetización.

Por llanos y montañas el Brigadista va,
cumpliendo con la Patria, luchando por
la paz.
¡Abajo imperialismo, arriba libertad!
Llevamos con las letras la luz de la verdad.

¡ Cuba, Cuba!
¡ Estudio, trabajo, Fusil!
¡Lápiz, cartilla, manual! (Hablado)
¡Alfabetizar, alfabetizar! ¡Venceremos!

Se repite

Versión inglesa por María Juana Cazabón

Cuba, Cuba,
to study, to work and to fight!
Pencils and manuals and book,(SP)

Holding out the truth, holding out the
thuth- Venceremos !
Proud under the name of "Conrado
Benítez"

we´ve set out to conquer a sacred
human right, choosing for our
weapons

pencils, books and lanterns
that everyone in Cuba may learn to
read and write.

The mountains and the valleys,
The rivers and the plains,
The hearts of our people shall wake to
this refrain:

Let no one remain iddle
with darkness standing by
that truth may live for ever
and ignorance may die!

Cuba, Cuba,

Somos la vanguardia...

to study, to work and to fight!
Pencils and manuals and books, (SP)
Holding out the truth, holding out the
truth- Venceremos !
(Se repite)
Proud under the name of "Conrado
Benítez"

8. Título: Good for...

Objetivo: Reproducir oralmente las funciones comunicativas, describir el estado del tiempo y expresar gustos y preferencias relacionadas con las actividades diarias, utilizando los adjetivos descriptivos del estado del tiempo y las conjugaciones verbales del presente simple en oraciones declarativas e interrogativas y repuestas correspondientes.

9. Título: Jokes.

Objetivo: Reproducir la función comunicativa, hacer reír a otros a través de anécdotas, chistes y/o piropos utilizando las habilidades lingüístico-comunicativas según el contenido que se sugiera en el contexto de las situaciones dadas.

Descripción: Los estudiantes harán reír a sus compañeros a través de una anécdota, un chiste y/o un halago.

1. An american and a Cuban were travelling and talking on a train.

The American said, "In Texas you can get on a train, travel for hours and still be in Texas". And the Cuban said, "We have trains like that in Cuba too."

2. An elephant and a mouse ran into and they began to talk.

"You are very small", said the elephant.

"Yes", replied the mouse. "I've been ill."

2. Two men were sitting on the banks of a river. The sun was shining and it was very hot. One of the men put his feet into the water.

Suddenly, he said, "oh!" The other man said, "What's the matter?"

The first man said, "A crocodile ate my foot".

The second man said, "Which one?"

And the first man said, "All crocodile looks the same to me".

Recomendaciones metodológicas

1. Planificar la explotación al máximo de las situaciones comunicativas, que más se acerquen al contexto real del estudiante y del grupo.
2. Organizar los equipos de forma tal que estén en correspondencia unos con otros en cuanto al desarrollo de habilidades y nivel cultural de los miembros.
3. Hacer que los miembros elijan nombres en inglés para los equipos, tratando de mantener el nombre durante el curso, factor tiempo, pero sí debemos rotar el líder del equipo.
4. Dar las orientaciones y reglas de forma simple, para el juego y para el anotador. Como norma general no es bueno rebajar puntos.
5. Rotar los anotadores, para hacer que participen en el juego y los demás podrán entonces practicar frases propias de las anotaciones, tales como es su turno, un punto más para el rojo, esa es la respuesta, el próximo, obtiene otro punto.
6. Facilitar la participación de todos a través de niveles de ayuda. Por ejemplo, al comenzar, se debe escribir en la pizarra palabras y frases útiles esenciales para conducir el juego haciendo que no se dilate innecesariamente la actividad. Por ejemplo el comienzo de preguntas Cuándo = When does...? When do...? Individualmente, susurre sugerencias a aquellos estudiantes que no participan o entrégueles algo escrito para que participen, colóquese cerca de aquellos que necesiten más ayuda y sonríales, pídale que reproduzca lo que otros han dicho y estimúlalo por haberlo hecho. Permita algunos minutos para meditar, pensar, prepararse en silencio, tomar algunas notas, lo cual ayudaría al desarrollo de la expresión oral en el juego, ejemplo, los juegos de adivinanzas se desarrollarían más rápidamente.
7. Garantizar que uno de los estudiantes o varios, alternándose conduzcan la actividad.
8. Distribuir la participación, atendiendo a los menos aventajados de forma diferenciada y facilitando el trabajo en grupos y parejas siempre que sea posible.
9. Para evitar que los estudiantes que molestan interrumpen el aprendizaje de otros:
 - Ignora las conductas negativas y refuerza las positivas.
 - Utiliza gestos y señales no verbales para el interruptor mientras continúa la clase. Dile en voz pausada y suave: "Cálmate, yo te escucho, ahora te atendemos".
 - Pídele que se siente cerca de ti. Si insiste con las interrupciones, detén la clase y con mucha gentileza, dile abiertamente que espere, que lo vas a atender después porque están

haciendo algo importante.

- Si insiste y vuelves a detener la clase, pídele al grupo que explique qué ha sucedido. No dé sermones, no apliques castigos y no amenazas. Puedes pedirle que se quede al final de la clase y hablar con él, trata de lograr un compromiso.

10. Realizar una evaluación permanente, que transcurra a lo largo del proceso de enseñanza-aprendizaje, donde el profesor obtenga toda la información necesaria acerca del desarrollo de las habilidades, específicamente de la expresión oral, de forma que se puedan adoptar, en el momento oportuno, las medidas que correspondan para resolver las dificultades detectadas y estimular el aprendizaje, de ahí su carácter formativo.

Finalmente es válido destacar que, se ha comprobado científicamente que la utilización de los juegos lingüísticos, favorecen la unidad entre lo cognitivo y lo afectivo, entre la instrucción y la educación y la socialización y cooperación como métodos para lograr el desarrollo integral que se exige de los graduados de las escuelas secundaria básicas.

Bibliografía:

- Acosta, R. (1996). *Communicative Language Teaching*. Pinar del Río: UCP "Rafael María de Mendive.
- Cerezal, Sierra, F. (S/F). *Las Tareas como elemento central del aprendizaje*. (Material fotocopiado). Universidad de Alcalá de Henares, España.
- Colectivo de autores (1988). *Seminario Nacional de Idiomas. Los Juegos Lingüísticos*. La Habana
- González, D J. (1995). *Teoría de la motivación y la práctica profesional. Communicative Approaches to Evaluation in Foreign Languages Training*. Ciudad de la Habana. Editorial Pueblo y Educación.
- Gibb, W. (1989). *Languag Teaching* ames. Oxford. Oxford University Press.
- Louro, H. (1996). *Readings in Methodogogy II*. La Habana. Editorial Félix Varela.
- Peña. R. (2011). *Tesis de Maestría en opción al Título Académico de Máster en Ciencias de la Educación*
- Richards, J. C & D. NUNAN. Eds. (1990). *Second language Teacher Education*. Cambridge: Cambridge University Press.509.