

## **Efectividad de los juegos lingüísticos sobre la motivación y el desarrollo de habilidades** **Effectiveness of language games on motivation and skill development**

Adalberto J. López González (1), Carlos Leonart Cruz (2), Maribel Linares Hernández(1).

### **Resumen**

El propósito de esta investigación fue determinar la efectividad de los juegos lingüísticos sobre la motivación. Se utilizó la observación sistemática, así como la aplicación de una encuesta a los estudiantes. La encuesta demostró que los juegos lingüísticos influyen sobre la motivación y eliminan el estrés comunicativo. Se obtuvieron datos muy significativos con relación a la valoración de los juegos en la clasificación de interesantes y divertidos, así como opiniones favorables en relación a su futuro seguimiento, generalización y efectividad sobre la motivación. Las observaciones, de igual manera arrojaron resultados muy favorables sobre el efecto de los juegos en la motivación. Los resultados de los tests aplicados para valorar las habilidades en los grupos pilotos son superiores a los grupos de control.

**Palabras Clave:** Motivación, estrés comunicativo, fluidez, habilidad lingüística, integración de habilidades.

(1) Instructor. Facultad de Ciencias Médicas.

(2) Asistente. Facultad de Ciencias Médicas.

### **INTRODUCCION**

En nuestro departamento en años recientes se desarrolló una investigación para conocer el estado motivacional de los alumnos por la asignatura lo cual demostró que existía la necesidad de desarrollar actividades que incentivaran a los alumnos durante el desarrollo de las clases, y que al mismo tiempo constituyeran vías efectivas para la ejercitación de las funciones comunicativas y la integración de las habilidades. Para dar cumplimiento a dicha recomendación se desarrolló posteriormente una investigación sobre el uso de las canciones con un enfoque comunicativo cuyos resultados fueron muy satisfactorios. Con el objetivo de continuar con este proceso de seguimiento en la búsqueda de nuevas vías nos propusimos desarrollar una investigación sobre la efectividad de los juegos lingüísticos. Esta fue la principal razón que nos motivó a llevar a cabo dicha investigación. "Una de las principales características del enfoque comunicativo es su sensibilidad por las necesidades individuales de los alumnos", (1).

### **METODO**

Para la realización de este trabajo se utilizó la observación sistemática a clases donde se desarrolló el experimento siguiendo una guía de observación con los indicadores de MB, B, R.

El experimento se puso en práctica tomando como muestra a los estudiantes de primero y segundo año de Medicina y Licenciatura en Enfermería lo que representó un universo de 280 alumnos quedando formado de esta manera el grupo piloto. El grupo de control estaba integrado por 104 alumnos, estos fueron seleccionados teniendo en cuenta los números impares del registro de asistencia y evaluación. Se aplicó una encuesta a un total de 88 alumnos lo que representó un 31.4% del universo. El proceso de recolección de datos así como su procesamiento estadístico se efectuó de forma manual.

### **RESULTADOS**

Los tests aplicados en los grupos de control y pilotos para medir el desarrollo de habilidades indicaron resultados superiores en los grupos pilotos (Tabla No.1)

En las observaciones realizadas, al valorar el grado de motivación y participación durante el desarrollo de la actividad, los resultados fueron muy significativos lo que se puede observar en la tabla No.2

En la encuesta aplicada a los alumnos para evaluar los juegos lingüísticos como motivantes o monótonos, los resultados son significativos, lo que se puede demostrar con la tabla No.3.

Un 96% de los alumnos encuestados consideran que los juegos lingüísticos propician una forma libre de comunicación lo que constituye uno de los principios básicos de la enseñanza-aprendizaje del enfoque comunicativo. "La verdadera creatividad es favorecida y propiciada por un clima permanente de libertad mental, una atmósfera general, integral y global que estimula, promueve y valora el pensamiento divergente y autónomo, la discrepancia razonada, la oposición lógica, la crítica fundada." (2).

## **DISCUSION**

El presente estudio demostró que los juegos lingüísticos influyen sobre el desarrollo de habilidades si tenemos en cuenta los resultados de los tests aplicados a los grupos de control y piloto. Esto es posible ya que los alumnos a través de estas actividades son capaces de integrar las cuatro habilidades. "Los juegos lingüísticos, no sólo constituyen un medio de diversión, sino también un medio de perfeccionamiento del lenguaje, a través de su uso durante el curso del juego" (3). Además, también se evidenció que estas actividades son capaces de incidir de forma favorable sobre la motivación, lo que se comprobó en las encuestas y observaciones sistemáticas, esto se debe a que durante la actividad los alumnos se encuentran libres de estrés comunicativo, piensan más en que expresar o comunicar que en los elementos formales del lenguaje hablado tales como: pronunciación, corrección gramatical, entonación léxico apropiado. Además, no se encuentran bajo la constante supervisión del profesor. "Los juegos desvían la atención del alumno de las formas o patrones lingüísticos. Ellos no piensan acerca del lenguaje, y en su lugar, lo usan de una forma receptiva o productiva." (4).

## **CONCLUSIONES**

Los juegos lingüísticos constituyen variantes metodológicas muy efectivas para motivar a los alumnos y contribuyen al desarrollo de habilidades y al uso del lenguaje creativo, pues los alumnos se expresan de forma libre, en una transposición de un contexto situacional de la vida real llevado al aula, libre de restricciones, lo que propicia la fluidez. Estas actividades se pueden aplicar en cualquier momento de la clase y son muy aconsejables en que los alumnos comienzan a experimentar un descenso en la curva de atención lo que se manifiesta con más frecuencia a partir de la segunda mitad de los últimos turnos de clase. "Si usted observa que se le acaba el tiempo y no va a vencer todas las actividades planificadas, deténgase en la siguiente pausa y desarrolle un juego lingüístico u otra actividad que contenga diversión para los alumnos," (5). Para que los juegos lingüísticos sean mucho más efectivos se hace necesario un trabajo preliminar por parte del profesor donde se debe tener en cuenta la edad, potencialidades comunicativas, preferencias, selección, medios, momento, nivel de asimilación, etc.

## **REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS**

- 1-Finocchiaro M, Brumfit C. The Functional-Notional Approach from Theory to Practice. La Habana: Edición Revolucionaria, 1989: 9.
- 2-Albertina M. Creatividad, Personalidad y Educación. La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 1995: 137.
- 3-Byrne D. Teaching Oral English. La Habana: Edición Revolucionaria, 1989: 100-101.
- 4-Language Teaching Games. La Habana: Edición Revolucionaria, 1989: 2-3.
- 5-Abbot G, Greenwood J, Mckeating D, Wringud P. The Teaching of English as an International Language: A Practical Guide. La Habana: Edición Revolucionaria, 1989: 268-269, 274.
- 6-Mc Donough SH. Psychology in Foreign Language Teaching. La Habana: Edición Revolucionaria, 1989: 142, 149.
- 7-Brown G, Yule G. Teaching the Spoken Language: An Approach Based on the Analysis of Conversational English. La Habana: Edición Revolucionaria, 1989: 25-26-27

## Anexos

TABLA NO.1

Indicadores									
Grupos	Universo	R	%	B	%	E	%	B y E	%
Piloto	280	43	15	130	47	105	38	235	83
Control	100	25	25	47	47	22	22	69	69

TABLA No.2

Indicadores	Motivación			Participación		
	Total Obs	Total	%	Total Obs	Total	%
Bien	75	72	96	75	72	96
Regular	75	3	4	75	3	4
Mal	75	0	0	75	0	0

TABLA No.3

	Total encuestados	total respuestas	%
Motivantes	88	84	96
Monótonos	88	3	3.4