

1-1-2016

Concepciones de juego de los docentes de la Universidad de La Salle y su incidencia en procesos de formación de licenciados en Lengua Castellana, Inglés y Francés

Luz Alejandra Torrijos Villanueva
Universidad de La Salle, Bogotá

Follow this and additional works at: https://ciencia.lasalle.edu.co/lic_lenguas

Citación recomendada

Torrijos Villanueva, L. A. (2016). Concepciones de juego de los docentes de la Universidad de La Salle y su incidencia en procesos de formación de licenciados en Lengua Castellana, Inglés y Francés. Retrieved from https://ciencia.lasalle.edu.co/lic_lenguas/188

This Trabajo de grado - Pregrado is brought to you for free and open access by the Facultad de Ciencias de la Educación at Ciencia Unisalle. It has been accepted for inclusion in Licenciatura en Español y Lenguas Extranjeras by an authorized administrator of Ciencia Unisalle. For more information, please contact ciencia@lasalle.edu.co.

CONCEPCIONES DE JUEGO DE LOS DOCENTES DE LA UNIVERSIDAD DE LA
SALLE Y SU INCIDENCIA EN PROCESOS DE FORMACIÓN DE LICENCIADOS EN
LENGUA CASTELLANA, INGLÉS Y FRANCÉS

LUZ ALEJANDRA TORRIJOS VILLANUEVA

UNIVERSIDAD DE LA SALLE
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN LENGUA CASTELLANA, INGLÉS Y FRANCÉS

BOGOTÁ D.C. Noviembre de 2016

CONCEPCIONES DE JUEGO DE LOS DOCENTES DE LA UNIVERSIDAD DE LA
SALLE Y SU INCIDENCIA EN PROCESOS DE FORMACIÓN DE LICENCIADOS EN
LENGUA CASTELLANA, INGLÉS Y FRANCÉS

LUZ ALEJANDRA TORRIJOS VILLANUEVA

Trabajo de grado presentado como requisito para optar el título de
LICENCIADA EN LENGUA CASTELLANA, INGLÉS Y FRANCÉS

DIRECTORA:

DAYSÍ VELÁSQUEZ APONTE

UNIVERSIDAD DE LA SALLE
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN LENGUA CASTELLANA, INGLÉS Y FRANCÉS
BOGOTÁ D.C. Noviembre de 2016

UNIVERSIDAD DE LA SALLE

**RECTOR:
ALBERTO PRADA SANMIGUEL FSC.**

**VICERRECTOR ACADÉMICO:
CARLOS CARVAJAL. FSC.**

**DECANO FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DANIEL LOZANO FLÓREZ**

**DIRECTOR DEL PROGRAMA
DANIEL LOZANO FLÓREZ (e)**

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:
SABER EDUCATIVO, PEDAGÓGICO Y DIDÁCTICO**

**TEMA DE INVESTIGACIÓN:
FORMACIÓN DOCENTE**

**DIRECTORA DE TRABAJO DE GRADO:
DAYSÍ VELÁSQUEZ APONTE**

CONCEPCIONES DE JUEGO DE LOS DOCENTES DE LA UNIVERSIDAD DE LA SALLE Y SU INCIDENCIA EN PROCESOS DE FORMACIÓN DE LICENCIADOS EN LENGUA CASTELLANA, INGLÉS Y FRANCÉS

Luz Alejandra Torrijos Villanueva

Correo: Ltorrijos69@unisalle.edu.co

Filiación institucional

Resumen

A continuación se presentan los resultados de una investigación que se adelantó con docentes de la carrera Licenciatura en Lengua Castellana Inglés y Francés de la Universidad de la Salle desde el segundo semestre del año 2015 hasta final del primer semestre del año 2016. La investigación tuvo como objetivos describir las concepciones de juego que poseen los docentes de la Universidad de la Salle y su incidencia en los procesos de formación de los estudiantes de licenciatura en lenguas, identificar las concepciones de juego que poseen los docentes de educación superior, caracterizar los tipos de juego que implementa la educación superior para la enseñanza de idiomas, reconocer la incidencia de las concepciones de juego en los procesos de formación de licenciados en lenguas con el fin de realizar un aporte pedagógico para el uso del juego como herramienta de enseñanza. En esta investigación se implementó un enfoque cualitativo de tipo descriptivo sustentado desde Hernández, R., & Fernández, C, & Baptista, (2010). En los resultados obtenidos fueron hallados factores que hacen posible a los estudiantes de segunda lengua reconocer que el juego es una de las actividades culturales que permite socializar, crear identidad, comunidad y que la aplicación del juego desde diferentes contextos sociales favorece la estimulación de la memoria.

Abstract

The following are the results of a research led with teachers from the English, Spanish and French languages major from La Salle University from the second term of 2015 until the end of the first term of 2016. The research goals were to describe the conceptions of game teachers from La Salle University have and its incidence in the major languages students'

academic training processes. To identify the game conceptions higher education teachers have, Characterize the types of game implemented in language teaching higher education, To recognize the incidence of game conceptions in the processes of academic training in languages major students in order to make a pedagogical contribution to the usage of games as a teaching tool. In this research, a qualitative approach of descriptive type was implemented, based on Sampieri, R., & Collado, C. (2010).

In the obtained results, factors that allow students recognize that game is one of the cultural activities that let them socialize, to create identity and community were found, and that the usage of games from different social contexts boosts memory's stimulation.

Palabras clave: Juego, enseñanza de lenguas, educación superior

Introducción

Por años se ha entendido que el juego es una herramienta facilitadora de experiencias que aportan en el desarrollo cognitivo desde la primera infancia hasta la adultez. El interés del aprendiz es la fuerza que dirige su proceso de aprendizaje y la experiencia y los descubrimientos son el motor de su progreso, entonces, el docente es generador de situaciones estimuladoras y eficaces mediante actividades didácticas y lúdicas como el juego.

En su estudio, Antunes (2006) afirmó que:

“El juego gana espacio como instrumento ideal del aprendizaje, en la medida en que propone un estímulo al interés del alumno”. (p. 31,32)

El juego construye descubrimientos y aporta en el desarrollo de la personalidad enriqueciéndola. Por lo anterior, se decidió realizar este proceso investigativo con docentes de Licenciatura en lengua Castellana Inglés y francés de la Universidad de La Salle, ya que esta propone una enseñanza reflexiva la cual tiene en cuenta que el proceso de aprendizaje posee unas características individuales.

Este trabajo de grado aporta a la consolidación del juego como una herramienta trascendental para la enseñanza de un segundo idioma, dado que propicia ambientes de aprendizaje

enriquecedores aportando al desarrollo cognoscitivo de los estudiantes; apoya de una manera didáctica, fortalece el trabajo tanto individual como colectivo, favorece la autonomía, la independencia y así mismo el desenvolvimiento en el dominio de otro idioma. La viabilidad de esta investigación se consideró por cuanto destaca las concepciones y uso de este recurso didáctico con alta prioridad en las clases de segundo idioma en las cuales tanto docentes como estudiantes tendrán la libertad de implementar, aprender, enseñar y vivir situaciones cotidianas de una manera lúdica en las que el docente actuará como facilitador y el licenciado puede desarrollar competencias para enseñar el idioma con menores dificultades.

Descripción del problema

En los primeros semestres de la Licenciatura en Lengua castellana, inglés y francés hasta sexto semestre, se propone trabajar siguiendo determinado material de aprendizaje como es el libro *Total English* tanto en el aula como en fuera de ella. Los recursos lúdicos son escasos, lo cual conlleva a determinar que se está presentando un método instruccional de enseñanza. Cuando se presentan actividades en las que se debe representar, competir, participar, expresar propias ideas o jugar, el cambio en la disposición de los estudiantes varía a favor de las actividades propuestas por el docente. Estas actitudes muestran que de esta manera los estudiantes gozan de las actividades mientras están aprendiendo. Factor que debe tenerse en cuenta para la formación de licenciados en idiomas que puedan enseñar de diversas maneras y no solo con los métodos tradicionales.

Por lo tanto, surge entonces la siguiente pregunta de investigación: ¿Cuáles son las concepciones de juego que poseen los docentes de la Universidad de La Salle y cómo inciden en sus procesos de formación de la Licenciatura en lengua castellana, inglés y francés?

Para desarrollar esta investigación orientada de este modo, se proponen los siguientes objetivos:

Objetivo General: identificar las concepciones de juego que poseen los docentes de la Universidad de la Salle y su incidencia en los procesos de formación de los estudiantes de Licenciatura en lengua castellana, Inglés y francés.

Objetivos Específicos

1. Describir las concepciones de juego que poseen los docentes de la Licenciatura en Lengua castellana, inglés y francés de la Universidad de la Salle
2. Caracterizar los tipos de juego que implementa la educación superior para la enseñanza en lengua castellana, inglés y francés.

3. Reconocer las incidencias del juego en los procesos de formación de licenciados en lengua castellana, inglés y francés.

Revisión de la literatura

Antecedentes

En el siguiente trabajo de campo se muestra que en general los investigadores buscan como apoyo de estrategias de enseñanza, actividades lúdicas que sirvan como base para fomentar el desarrollo de habilidades comunicativas en los estudiantes. A través de este proceso se evidenció que el juego sí constituye un complemento pedagógico fundamental en el proceso de aprendizaje académico, pues éste se concatena perfectamente con el desarrollo de competencias, potenciando la capacidad de aprehensión temática por parte de los estudiantes. Es decir, que los procesos lúdicos mejoran no solo la capacidad de abstracción de los estudiantes si no su disposición para la captación de nuevos saberes. De este modo, el docente encuentra un respaldo metodológico que no solo garantiza la transmisión del conocimiento, sino que éste se entrega al estudiante de modo significativo.

La investigación “propuesta curricular para la enseñanza aprendizaje del inglés como lengua extranjera en el contexto juvenil de la institución alianza social educativa A.S.E.” presentada por (Acosta Sáenz, Beltrán Escobar, Hernández Salamanca, & Rodríguez Cabezas, 2007) propone como objetivos desarrollar la competencia comunicativa integrando las cuatro habilidades de comunicación como hablar, leer, escribir, escuchar para que los estudiantes desarrollen las mismas a través de su interacción con los demás utilizando el idioma inglés en actividades relacionadas con la realidad, en esta investigación se utilizó como instrumentos la observación, la encuesta y la entrevista.

En el desarrollo de esta investigación se encontraron varios aspectos que influyen negativamente en el proceso de aprendizaje de una segunda lengua. Por ejemplo; A.S.E no contaba con un currículo, las clases son desarrolladas con un enfoque tradicional, no cuenta con materiales de apoyo y los docentes presentan bajo nivel de inglés.

Se realizó una propuesta curricular con niveles básicos direccionados al enfoque comunicativo por tareas enmarcado en el modelo pedagógico de aprendizaje significativo.

“Estilos y Estrategias de Aprendizaje en el rendimiento académico de los alumnos del área de Inglés de la Licenciatura en Lenguas Modernas de la Universidad de La Salle, presentada por (Hernández Perdomo & Cardona Serrano, 2008):

Los anteriores investigadores identificaron los estilos de aprendizaje dominante en los estudiantes de inglés de primer semestre para así mismo establecer estrategias que complementen los mismos, por medio de actividades didácticas.

El método utilizado para la investigación fue: Metodología de investigación experimental, los instrumentos aplicados en esta investigación fueron: Prueba pre test, post test, test.

En los estudiantes de inglés de la Universidad de La Salle se encontró que la participación activa permite obtener mejor rendimiento académico. Enseñar a los estudiantes con métodos que complementan su estilo incrementa su desempeño académico, y la estrategia más acertada fue mediante actividades lúdicas.

La Investigación “Biomédicos cuba” Edumecentro, ¿Cómo estimular el desarrollo de la competencia comunicativa en idioma inglés? (Concepción Pacheco, 2010), se dividió en varias etapas, la primera buscaba la determinación de necesidades de aprendizaje de los estudiantes de las Ciencias Biomédicas en idioma inglés, la cual se llevó a cabo a través de la evaluación de programas para su enseñanza.

En la segunda etapa se evaluó la competencia comunicativa en idioma inglés, a través de análisis de los resultados de la actividad de los estudiantes, en la que se comprobaron índices cualitativos y cuantitativos obtenidos en la evaluación.

La tercera etapa presentó la indagación de posibilidades de perfeccionamiento de la enseñanza aprendizaje del idioma inglés, desde la perspectiva de los estudiantes. Esta etapa incluyó encuesta sobre preferencias de aprendizaje, y elaboración de los juegos didácticos, situaciones educativas y de la estrategia didáctica.

La cuarta etapa fue la validación de la estrategia basada en juegos didácticos para estimular el desarrollo de la competencia comunicativa en idioma inglés.

Uno de los principales intereses es que los estudiantes logren el desarrollo apropiado de competencias comunicativas las cuales integren las cuatro habilidades del lenguaje utilizando como estrategia la didáctica, lúdica la cuales incluyen los juegos didácticos.

Los métodos e instrumentos utilizados en esta investigación fueron: Examen pre test y post test, análisis cualitativo. Observación participante, entrevistas grupales.

En la elaboración de la estrategia didáctica lúdica se crearon juegos didácticos que respondieron a los contenidos biomédicos graduados garantizando los medios a docentes y estudiantes. La estrategia aplicada apporto a la formación del pensamiento teórico y práctico, incidió favorablemente en la toma de decisiones individuales y colectivas, óptima participación de los estudiantes, dinamismo y entretenimiento. Los estudiantes interpretan roles, se retroalimentan, compiten y obtienen resultados en su competencia comunicativa en el idioma inglés.

Los hallazgos encontrados fueron: En función de las características de los juegos incluidos en la estrategia se seleccionaron juegos que atendían las intenciones educativas para que en el desarrollo del juego los estudiantes se pongan en contacto con ellas en función de su desarrollo profesional , esto les permite relacionar las cuatro habilidades del lenguaje, hablar, escribir, leer, escuchar.

Todas las decisiones emanadas de los resultados obtenidos en la determinación de necesidades de aprendizaje se complementan con la práctica educativa a través del desarrollo de los juegos didácticos. Cuando se realizan en el aula, (práctica docente), con propósitos definidos, se logra que los alumnos aprendan de manera sólida y significativa diferentes contenidos curriculares.

La evaluación del aprendizaje es fundamental en esta propuesta didáctica y lúdica. El juego incluye estímulos, sanciones y reconocimientos de logros, así como aceptación de las dificultades. Para el éxito de estas categorías los propios estudiantes, guiados por el profesor, atribuyen unos u otros a sus compañeros o a sí mismos, atendiendo a los criterios del juego y a sus indicadores de calidad como reflejo del desempeño competitivo de la comunicación en inglés. Entonces, esta investigación propone que la estrategia didáctica lúdica estimula el

desarrollo de la competencia comunicativa en el idioma inglés lo cual favorece la propuesta que se está presentando en la presente investigación.

En la Investigación Componentes didácticos presentes en los estilos de enseñanza de los profesores de inglés del centro de lenguas de la fundación universitaria san mateo, (Aldana Alonso & Lucero, 2009) se encontró que en relación con la propuesta de esta investigación los componentes didácticos con mayor presencia son: El aula que es vista como un lugar de transmisión de conocimiento y de dialogo colectivo que construye conocimiento. La teoría didáctica con la que se equilibra el ejercicio docente y la auto reflexión para juzgar su propia práctica. Allí se utiliza la dimensión teleológica docente-alumno, alumno –alumno la cual posibilita las decisiones y el consenso fomentando respeto y convivencia en el salón de clase. El método utilizado para la investigación fue Investigación tipo descriptivo, registro, análisis e interpretación de la naturaleza actual. Cuestionario, utilizando como instrumento el informe acerca de sí mismo.

Como conclusiones se encontraron que los docentes priorizan un ambiente innovador, creador y transformador mediado por el diálogo, esto favorece el aprendizaje autónomo en el estudiante para que asuma como constructor activo de su propio conocimiento. También se evidencia el uso de actividades y prácticas centradas en la memorización y la comprensión de la realidad al interior de las clases. Los profesores promueven la interacción docente-alumno y alumno-alumno para generar espacios de interpretación, comprensión y deliberación de situaciones propuestas.

Las necesidades que presenta la sociedad actual conllevan a la utilización de métodos más participativos los cuales dan mayor relevancia al desarrollo de habilidades orales por encima de las escritas. En respuesta a estas habilidades, uno de los pensadores más destacados de nuestra época como Roger Caillois (1986), demostró su interés por la lúdica y por el lugar de los juegos en el fenómeno humano y la concepción del mundo. Propone que el juego es una actividad que descifra enigmas de la vida y que construye momentos de entusiasmo y alegría en la aridez del recorrido humano, afirma, que el juego es el camino de iniciación al placer estético, al descubrimiento de la individualidad y su meditación. Pero no se debe hacer utilidad de los juegos pedagógicos sin una adecuada y rigurosa planificación la cual

acompañe el progreso de los alumnos, tampoco es efectiva la cantidad si no la calidad de los juegos que el docente investigó.

Referentes conceptuales

Para realizar esta investigación se tuvieron en cuenta los principios teóricos que proponen los siguientes autores iniciando por aquellos que basaron sus investigaciones en la niñez y luego por los que basaron sus propuestas en adolescentes y adultos.

Cuando se habla de procesos de enseñanza de segundas lenguas se puede afirmar que existe multitud de métodos de aprendizaje. Y cuando se habla de los métodos de enseñanza que utilizan como herramienta la lúdica y el juego encontramos: El Método Decroly, El Método Montessori, El Aprendizaje Activo, El Método Directo, El Enfoque Comunicativo, estos concuerdan en que la lúdica y el juego son una estrategia de desarrollo de aptitudes tanto sociales, como individuales en los estudiantes.

En su estudio titulado, *La didáctica de lenguas extranjeras, un campo interdisciplinar, multidisciplinar y multidimensional* Kostina & Arboleda (2003) de la Universidad del Valle afirmaron:

Del Método Decroly, Las características básicas son: “El principio de "Escuela para la vida, por la vida", partiendo de las concepciones pedagógicas de respeto por el niño y por su personalidad. 1) El principio de la libertad. 2) El educando como centro del proceso educativo. 3) La oposición a la disciplina rígida. 4) La organización del ambiente escolar según las características individuales del niño. 5) La formación de grupos homogéneos de 20 / 25 alumnos. 6) La naturaleza activa de la escuela, con la introducción del juego en el programa escolar; con talleres como metodología principal de clases. 7) La observación de la naturaleza como base para despertar el interés y la intuición del niño y 8) La integración de áreas. (p.4)

En el contexto de este trabajo de grado es importante entonces asumir la propuesta de Decroly en cuanto propone que el desarrollo educativo de los niños debe ser fomentado por la libertad, por su personalidad; tiene en cuenta que la naturaleza hace parte activa de su conocimiento, se debe realizar la integración de áreas, estos factores incrementan su interés y se deben evitar

las clases con grupos grandes. Todos estos factores los deben tener en cuenta los futuros docentes para el trabajo de enseñanza de lenguas con los niños.

Los investigadores Kostina & Arboleda además sintetizan del Método Montessori que es, “empírico y experimental, conocido también como el Método de la Pedagogía Científica, ofrece al niño un ambiente de salud y libertad. El mundo del niño no puede ser la clásica disciplina de quietud escolar. Montessori dice que hay que dar libertad como disciplina de la actividad del trabajo. El ambiente de estímulos y actividades es esencial para una sólida libertad de trabajo interior dada por la disciplina exterior”.

(p.5)

Montessori propone un aprendizaje en el cual se fortalezca la libertad en las actividades de trabajo; los estímulos son primordiales y el docente participa como guía facilitador pero pasando a un segundo plano de actuación ya que el primer plano debe ser ocupado por los niños. Se reitera entonces la necesidad de formar a los licenciados con conocimientos sobre el juego desde estas perspectivas.

Las características más relevantes del Aprendizaje Activo están relacionadas con el aprendizaje en colaboración, con la organización, con el trabajo grupal, con el desarrollo del debate, de la crítica, con el aprendizaje a través del juego, el desarrollo de la confianza, la autonomía. Esta metodología de aprendizaje propone la autonomía e independencia sin la presencia física del docente el cual asesora y brinda tutoría mediante guías de trabajo, aclaración de dudas.

La autonomía en la enseñanza requiere que los estudiantes asuman algunas responsabilidades por su propio aprendizaje, planteando iniciativas en algunas propuestas de tareas.(Kostina & Arboleda, 2003: p.5)

Del Método Directo se puede afirmar que surgió como producto de la insatisfacción de los educadores con los bajos resultados que se obtuvieron con el método de gramática y traducción en el siglo XIX, Charles Berlitz (El Método Berlitz), Emile de Sauzé (The Cleveland Plan) y O. Jespersen; para ellos el aprendizaje de una lengua debe desarrollar las habilidades orales al tener las suficientes oportunidades para escucharla y hablarla, ya que el aprendizaje de una segunda lengua se da de igual manera que una primera lengua, cuyo

objetivo es la comunicación real. La participación del estudiante es activa, ya que asocia palabras y frases con los objetos correspondientes utilizando la segunda lengua de manera automática. La orientación de este método es comunicativa ya que busca que se involucre en actividades individuales y de grupo al igual que en el método Montessori y el método Decroly.

En el Enfoque Comunicativo se postuló una visión del lenguaje más comunicativa y funcional. Este enfoque se basa en que el objeto del aprendizaje de una lengua debe ser la comunicación real, en contextos reales para que se desarrollen las cuatro habilidades lingüísticas en el estudiante para que tenga la capacidad de interactuar con hablantes nativos o con personas que aunque no sean nativas tienen buen dominio del idioma. El docente es visto como un guía orientador, las clases deben ser variadas, los materiales auténticos y atractivos para los estudiantes, también se utilizan recursos tecnológicos. El estudiante debe participar activamente en las propuestas del docente y puede proponer actividades, sugerir o realizar modificaciones a las ya existentes.

Estos modelos presentan similitudes en algunas de las propuestas las cuales apuntan a la característica que se presenta en esta investigación.

María Montessori, desarrolló un método pedagógico, basado en la organización, el trabajo y la libertad en el cual puso en práctica su filosofía. Cuando Montessori se refiere a la libertad, se direcciona a que la escuela permita las manifestaciones libres y naturales del niño y que esta libertad sea sinónimo de actividad. Otra idea básica es la independencia, propone que no se puede ser libre si no se es independiente, el niño debe tratar de bastarse así mismo buscando lo menos posible el auxilio de los demás, pero al mismo tiempo ayudando a los otros en sus trabajos y necesidades.

Montessori, insistió en que la libertad debe ser entendida como una condición que aporta al desarrollo de la personalidad y que cada sujeto se construye así mismo mediante su movimiento en el medio que lo rodea. En la educación de un niño se debe crear un entorno y ponerle a su alcance materiales con los que pueda trabajar de una manera concentrada y focalizar su atención. De igual manera, los ejercicios de la vida cotidiana son los que reintroducen al niño en la normalidad y esta se logra también con el apoyo del material didáctico. Una característica del método Montessori que está muy de acuerdo con el de

Decroly es que el material didáctico debe responder a actividades de la vida cotidiana, sensoriales, académicas culturales y artísticas. El uso autónomo de los materiales permite que los niños sigan su propio ritmo de trabajo y desarrollar su propia velocidad respecto al aprendizaje.

Por otro lado, varias propuestas de Decroly explican por qué el juego es indispensable en la educación y en el desarrollo del conocimiento desde etapas tempranas en la niñez hasta la adultez. Inicialmente, Decroly hace una comparación entre el juego y el trabajo, en la cual define que existen unos juegos que no implican un fin consciente, que este no se practica para lograr un fin exclusivamente, mientras que el trabajo implica un fin consciente y este se efectúa para lograr este fin, también afirma que existen juegos en los que hay un fin consciente y la consecución de este fin es causa de placer. De igual manera, existen trabajos que implican gozo en su realización y en los que el fin no es el único estimulante.

Es preferible explotar la eficacia que poseen los niños en el juego para favorecer la conciencia de un fin cada vez más remoto e ir aumentando las dificultades de una manera gradual. Estas características ocurren cuando un niño encuentra condiciones de medio ambiente favorables, cuando posee los materiales y estímulos necesarios, por ejemplo en la actividad de los adultos siempre y cuando sean accesibles a su entendimiento. Gracias a la imitación y materiales de los que dispone el niño y pasadas las fases de juegos funcionales, inician los juegos experimentales los cuales se llevan a cabo con objetos y juegos de fantasía con los que asocia experiencias ya adquiridas y empieza a combinar con juegos más inteligentes que se asocian a las actividades de los mayores, como jugar a las muñecas, a las compras al carro, al tren, y así gradualmente se deben ir colocando obstáculos con los cuales el niño tiene fines cada vez más conscientes y remotos que exigen esfuerzos más perseverantes como construir cabañas, aviones, barcos, confeccionar vestidos.

El juego manifiesta libertad y posibilidad de creación. Por otra parte, existe también la influencia de los compañeros con los que aprende a trabajar en colaboración para lograr un fin común. Los juegos educativos responden a la capacidad de retención, atención y comprensión del niño.

Decroly (1986) declaró que “los juegos educativos varían con arreglo a su destino, y principalmente: 1. Por las funciones y conocimientos con los que se relacionan. 2. Por la edad

de los niños. 3. Por su destino a ocupaciones individuales, de pequeños grupos o de grandes grupos. 4. Por la técnica de ejecución y de corrección. (p.33)

Algunos de los juegos que propone Decroly, son los juegos relacionados con el desarrollo de las percepciones sensoriales y de la aptitud motriz, como por ejemplo los juegos visuales motores, los cuales fijan la atención y la mantienen, desarrollan la lógica elemental constatando los errores cometidos. Otro ejemplo de este tipo de juegos son los visuales, los cuales ayudan al niño a discriminar las cualidades de los objetos lo cual les permite formar su propio juicio y obrar según las conclusiones del mismo. Otro ejemplo de juegos son los de ideas generales o de asociaciones inductivas y deductivas en los cuales intervienen factores como el tiempo, el fin, el medio, la causa, el instrumento, el origen.

Por otro lado, algunas características que proponen Gómez, J., (s.f.). Respecto al juego son:

“El juego infantil se define como una actividad placentera, libre y espontánea, sin un fin determinado, pero de gran utilidad para el desarrollo del niño. Las connotaciones de placentera, libre y espontánea del juego son fundamentales y por tal razón debemos garantizarlas con nuestro acompañamiento inteligente. Los expertos han señalado las características del juego: 1) Se hace simplemente por placer, 2) Es elegido libremente, 3) Exige una participación activa del niño, lo cual lo va a conectar con vertientes de la cultura. 4) Favorece el desarrollo social y la creatividad 5) Se halla en la misma base de la cultura”. (p.5)

Esto quiere decir que el juego es una actividad libre y espontánea que le proporciona al niño posibilidades para que su creatividad se desarrolle lo cual es favorable para la vida como los aprestamientos sociales y la solución de conflictos.

Huizinga (citado en Gómez, J., (s.f.). afirmó:

“El juego se halla en la base de la cultura”.(p. 6). Con esta frase se puede decir que se puede estudiar la especie humana tomando como punto de partida la forma en que ha jugado el hombre y como lo ha hecho hoy en día teniendo en cuenta la era de la información como los computadores y video juegos lo cual no es el mejor espacio lúdico para el desarrollo.

El juego es una herramienta para la creación del yo, permite que el niño conozca el mundo que lo rodea y así mismo pueda adaptarse, también enriquece la imaginación y permite el desarrollo de la observación, la atención la concentración y la memoria.

Iniciando desde preescolar, los niños tienden a conocer y a relacionar todo lo que encuentran a su alrededor, lo cual influye en el desarrollo de habilidades.

Según Gómez, J., (s.f.). “Lanzar y recibir objetos, pintar, rasgar, cortar y pegar. Los niños están sintonizados con la vida y ejerciendo su capacidad de asombro con todo lo que encuentran a su alrededor”.(p.8)

Cuando se habla del juego en la etapa adolescente Gómez, J., (s.f.).Afirmó que “Aparece mayor dedicación a los deportes se ha dicho, y con razón, que el deporte no es más que la proyección de la adultez, se presentan los paseos, la música, la guitarra, la televisión”.(p.8)

Por otro lado, el papel de los educadores y padres para Gómez, J., (s.f.).es la siguiente: “El educador debe ser un ejemplo o estímulo para el niño y que la concepción del discurso de crianza que se tiene en la familia se tenga también en la escuela, para que permita ser asertivo en lo que se les exige a los niños y así ese proceso tenga un influjo definitivo en el funcionamiento posterior del niño como ser social”. (p. 9)

Otro investigador como Huizinga (1854), presenta el juego como un fenómeno cultural y no como función biológica. Afirma que ningún análisis biológico explica la intensidad que posee el juego y que en esa capacidad de hacer perder la cabeza es donde justamente radica su esencia. El juego abarca el mundo animal y el mundo humano, por lo tanto, no puede estar ligado a ninguna conexión de tipo racional, si así fuese estaría ligado solo al mundo de los humanos.

Además, en el mito y en el culto se encuentran los orígenes de la vida cultural ya que existe un derecho y un orden, ganancia, artesanía, arte, poesía, ciencia, lo cual tiene sus raíces en la actividad lúdica. Por esto, en la comunidad, el juego completa la vida, por su sentido, por su significación, por el valor expresivo que posee y por las conexiones sociales y espirituales que crea.

El juego comienza y así mismo en determinado momento termina, se presentan movimientos, cambios enlaces y desenlaces lo cual hace que el juego se presente como forma cultural, ya que luego de haber jugado permanece en el recuerdo y se transmite por tradición, puede ser repetido en cualquier momento.

Ciertas similitudes son presentadas por (Caillois, 1986) al confirmar “El juego y la vida corriente son de manera constante y donde quiera campos antagónicos y simultáneos” (p. 116).

“El juego es consustancial a la cultura, cuyas manifestaciones más sorprendentes y más complejas aparecen ligadas estrechamente a estructuras de juego, si no es que como estructuras de juegos tomadas en serio, erigidas en instituciones y en legislaciones, constituidas en legislaciones imperiosas, apremiantes e irremplazables, promovidas en una palabra a reglas del juego social y a normas de un juego que es más que un juego”. (p. 117).

El juego contribuye a la civilización por las manifestaciones psicológicas que ayuda a desarrollar.

Existen tipos de juegos los cuales son más difundidos que ayudan a expresar preferencias, usos, gustos, creencias, también maneras de razonar comunes en una determinada cultura. El juego es una actividad libre y voluntaria que admite el dominio de sí mismos con toda la autoridad y libertad de retirarse cuando a la persona le antoje. Ofrece la posibilidad de inventar, también atrae la voluntad de ganar y la aceptación ante el fracaso. El juego también es reglamentado y ficticio ya que posee unas reglas donde un tramposo no destruye el juego si no el que niega las reglas. Crea momentos de irrealidad al compararlo con la vida corriente.

Caillois (1986) clasifica los juegos en cuatro categorías generales:

La competencia impone el deseo de que se reconozca la excelencia alcanzada, esta exige entrenamiento, disciplina, perseverancia y ambición de ser triunfador. Esta realza el interés individual. **El azar**, este se basa en decisiones que no dependen del jugador, se espera que el destino sea quien ofrezca la victoria, no tiene entrenamiento. **El simulacro** consiste en el gusto por tomar personalidades ajenas, la máscara disimula a personaje social y lo libera de la personalidad verdadera. El simulacro amplía las capacidades de imaginación e interpretación.

El vértigo busca la posibilidad de crear aturdimiento, pánico con el fin de evadir por momentos la realidad.

El concepto de PADIA revoca a la fantasía desbocada, exuberancia espontánea, agitación, risa loca e improvisación, por otro lado el LUDUS remite a la necesidad de adquisición de habilidades determinadas. En sí los juegos desarrollan aptitudes, lo cual hace que encajen en las costumbres cotidianas

Existe también un tipo de corrupción en los juegos, formas institucionales que se integran a la vida social. Mientras en la competencia se definen los deportes o la competencia comercial, exámenes o concursos, la manera de corrupción del juego se presenta con la violencia, con el deseo de poder. En el azar aparecen las loterías o los casinos y como forma de corrupción del juego aparece la superstición y la astrología. Como ejemplo de simulacro existen los carnavales, teatro, cine, y como forma de corrupción de los juegos aparece la enajenación o el desdoblamiento de la personalidad.

Finalmente, como ejemplos de juegos de vértigo aparece el alpinismo, el esquí, cuerda floja, o profesiones que impliquen dominio del vértigo y como corrupción de este tipo de juego aparece el alcoholismo y la drogadicción. La sociedad posee en todas las áreas el uso de máscaras cuya función es esconder y proteger la identidad. Caillois considera que el problema que se debe resolver es la salida del mundo encantatorio, del mundo ficticio y sin gravedad para poder entrar al mundo racional, al mundo no protegido de la existencia social.

Otra consideración acerca del juego la propone Erick H. Erickson, y es que cada niño tiene la posibilidad de utilizar aproximadamente 20 minutos para hacer que algún factor de su vida, o alguna tarea de la vida se transforme en una actuación caracterizada por un estilo de representación lo cual muestra una continuidad de temas.

En estas tendencias se podrían comparar temas de los juegos de la niñez con los temas dominantes de la vida subsiguiente y en muchas de las construcciones se puede ver la declaración de un tema dominante en el destino de una persona. El juego en los humanos debe orientarle dentro de las posibilidades y fronteras de lo imaginable y posible, y luego hacia lo efectivo y más permisible en un marco cultural.

Erick H. Erickson (1982) afirmó: “Aquí entramos tanto en el crepúsculo de lo que se denomina “realidad” como en la ambigüedad de la palabra juego; y no hay duda de que las dos cosas están relacionadas entre sí. Del mismo modo que el hombre protesta la verdad pura simplemente por el hecho de ser el animal capaz de mentir y de pretender ser natural, también lucha por sintonizar con la dura realidad por el mero hecho de enamorarse tan fácilmente de ilusiones y abstracciones. Y tanto la verdad como la realidad están en disputa cuando el hombre debe definir qué quiere decir cuando afirma que está jugando...o no jugando”. (p. 141)

El adulto, más allá de las actividades lúdicas de la niñez y las deportivas en su adolescencia debe continuar siendo lúdico en sus preocupaciones y ansiar oportunidades de renovar e incrementar sus actividades y las de sus semejantes. Cuando un adulto combina vocación y diversión, crea un margen para sí mismo y para quienes se encuentran a su alcance de mutualidad.

Por años se ha enseñado lenguas extranjeras con métodos tradicionales los cuales incluyen por ejemplo la memorización de vocabulario o el análisis de la gramática, lo cual nos preparó para entender autores y leer periódicos, pero que evitó el libre desenvolvimiento en el momento de enfrentarnos a situaciones reales en el extranjero. Poseer conciencia cultural es uno de los objetivos a llevar a cabo en el momento de enseñar una segunda lengua.

Esta conciencia cultural se refiere a hacer uso de contextos en el aula de clases, a realizar actividades lúdicas en el momento de enseñar una segunda lengua.

Jensen, M. & Hermer A (1998) propusieron un estilo de enseñanza en el cual afirmaron:

“La observación de niños nos ha enseñado el fundamento más importante de nuestro modelo de enseñanza: aprenden instintivamente del modo que es más adecuado para ellos. Están altamente especializados en procesar todo lo que es nuevo del modo más idóneo: imitan incansablemente; cantan y bailan; pintan; inventan y cuentan historias; investigan materias sin prejuicios y sin inhibiciones. Este tipo de actividades pueden ser aprovechadas en la enseñanza –incluso (y quizás especialmente) con adolescentes y adultos”. (p. 185)

De acuerdo con lo expuesto, se puede poseer conciencia cultural en el aula realizando actividades que requieran desarrollar la creatividad, la imaginación, la libertad, lo cual es

aplicable no solo para la educación con niños sino también para la educación con adolescentes y adultos.

Por otro lado, también se requiere conectar las mitades derecha e izquierda del cerebro, lo cual es indispensable para el aprendizaje ya que la mitad izquierda se relaciona con el pensamiento lineal, lógico y en serie y es la más utilizada en la educación tradicional. La derecha posee un modo creativo, simbólico, intuitivo, y permanece infrautilizada. El aprendizaje debe ser duradero y por esto se deben conectar los dos hemisferios. Al hacer este tipo de actividades en el aula y se practiquen los contextos se hace uso de los dos hemisferios.

El juego es una actividad que contribuye en el desarrollo de habilidades en los niños, este actúa como estímulo primordial para el incremento de la autonomía, la independencia y la confianza, también traspasan fronteras de lo imaginable y lo posible. Con el juego, los niños desarrollan aptitudes motrices, percepciones sensoriales y lógicas que van incrementando de acuerdo a su edad y madurez.

En la etapa adolescente, los intereses respecto a los juegos cambian, estos permiten al adolescente manejar situaciones propias de su misma dinámica juvenil, permiten autoafirmarse, distanciarse de sus padres; los juegos se vuelven más de carácter competitivo y aportan en la proyección hacia la adultez.

No de manera muy diferente sucede con los adultos, el juego tiene como propósito la búsqueda de un resultado satisfactorio para quienes lo practican; en él se ve reflejada la necesidad en algunos casos de ser ganador, se desarrolla el espíritu competitivo y se hace un seguimiento de ciertas reglas. Es una actividad libre y espontánea en la que se ejercitan capacidades y destrezas; se pone a prueba tanto habilidades físicas como mentales. El juego aporta en el desarrollo educativo y personal de cada individuo haciéndolo parte de una sociedad y de una cultura.

Actualmente, se halla una ruptura de fronteras entre los distintos campos de conocimiento como en la sociología, la antropología, la geografía, la historia, también en las ciencias exactas como la matemática, la física química, biología, medicina, en la computación, la comunicación y las tecnologías hasta en el comercio y la industria, en los cuales el juego emerge y se ha evidenciado que se torna como un acto social el cual hace parte de la vida

tanto de niños como de jóvenes y adultos impactando diversos contextos de educación formal e informal y como en la cotidianidad; el juego favorece la construcción de lazos de amistad también en las redes sociales en momentos de ocio y consumo motivando la participación por desafíos o ganancias que pueden obtener los jugadores.

En las nuevas tecnologías y medios de comunicación aparecen formas lúdicas las cuales son definidas bajo el término de gamificación, el cual consiste en usar el estado del espíritu y el mecanismo del juego en la resolución de problemas envolviendo a los participantes en la búsqueda de soluciones para el diseño o propuesta del juego, lo cual busca convertir al usuario en jugador.

Así mismo, crece el uso de los juegos en la enseñanza de la lengua, materna, secundaria o extranjera. Kishimoto (2015) propone:

A fines de los años 1970 y durante la década de 1980, la exploración del juego en las aulas de idiomas adquirió cierta legitimidad, al focalizar más al sujeto que aprende que a la gramática del idioma, y se expandió principalmente con el uso del computador. Algunos llegaron a ver el juego como el paradigma del futuro para la enseñanza de idiomas. (p. 15).

Por otro lado, en los tiempos actuales, el juego es visto como el motor que dirige el interés hacia el tratamiento del contenido, lo cual indica la gran renovación de los tiempos actuales, esto da espacio a los individuos para que exploren lo que les interesa, puedan formular hipótesis, sugerir, alterar, y crear nuevas situaciones en contextos similares al juego.

Gutiérrez (2015) afirmó: “El juego es la vida cotidiana, todo el tiempo se juega y no siempre se obtiene gozo o placer. Es importante reconocer los distintos juegos que nos juegan, pues allí hay una serie de tensiones provechosas”. (p. 34).

Entonces, como estrategia de enseñanza la lúdica invita a explotar y desarrollar todas las áreas de un estudiante, por este motivo es importante seleccionar adecuadamente los juegos de acuerdo con el área que se desee desarrollar.

DISEÑO METODOLÓGICO

La presente investigación se realizó con docentes de la Universidad de La Salle de la carrera Licenciatura en Lengua Castellana, Inglés y Francés, durante el segundo semestre del año

2015 hasta final del primer semestre del año 2016. Como instrumentos para la recolección de datos se utilizaron la entrevista y la encuesta las cuáles fueron aplicadas en horario académico a docentes de Inglés, Lengua Castellana y Francés.

Para el análisis de resultados se procede a organizar los datos de manera que puedan surgir interpretaciones direccionadas al planteamiento del problema. Se describe y se interpreta por categorías la información con el fin de reducir datos hasta llegar a los elementos centrales del análisis.

Para la elaboración de esta investigación se tienen en cuenta técnicas e instrumentos en relación con el enfoque cualitativo de tipo descriptivo el cual es referido como una investigación naturalista, fenomenológica, interpretativa o etnográfica la cual incluye variedad de concepciones. De tipo descriptivo por que busca especificar propiedades, características y rasgos importantes de cualquier fenómeno que se analice. El investigador plantea un problema pero no sigue un proceso claramente definido, se fundamentan en explorar y describir para luego generar perspectivas teóricas yendo de lo particular a lo general. No se efectúa una medición numérica. En el proceso de recolección de datos se obtienen perspectivas, puntos de vista, emociones, experiencias, significados y otros aspectos subjetivos.

Patton (1980, 1990) citado en Hernández (2006) define: “los datos cualitativos como descripciones detalladas de situaciones, eventos, personas, interacciones, conductas observadas y sus manifestaciones” (p.8).

Del mismo modo Hernández (2006) afirma: “Las preguntas abiertas no delimitan las alternativas de respuesta y estas pueden variar de población en población, proporcionan información más amplia, también profundizan una opinión o los motivos de un comportamiento, su desventaja es que son más difíciles de codificar, clasificar y preparar para el análisis” (p.69).

Para la recolección de información se utilizarán instrumentos como la encuesta y la entrevista. Inicialmente, se hará referencia a las encuestas, las cuáles poseen un grupo de preguntas respecto a una o más variables a medir, posee dos tipos de pregunta, cerrada o abierta, la pregunta cerrada presenta a los participantes las posibilidades de respuestas quienes deben acotarse a estas. Las posibilidades de respuestas son definidas por el investigador, el

encuestado debe elegir la respuesta que más describa adecuadamente su respuesta. Dentro de las preguntas cerradas también existen las que ofrecen la posibilidad de seleccionar más de una respuesta. Las preguntas cerradas son más fáciles de decodificar y preparar para su análisis. La desventaja de este tipo de preguntas es que limitan las respuestas de la muestra y a veces ninguna de las respuestas describe las opiniones de las personas. Es necesario anticipar las posibles alternativas de respuesta.

En cuanto a las entrevistas, se dividen en estructuradas, semi estructuradas o no estructuradas o abiertas. En las entrevistas estructuradas, el entrevistador se basa en una guía de preguntas específicas y se sujeta exclusivamente a esta. En Las entrevistas semiestructuradas, el entrevistador se basa en una guía de asuntos o preguntas, el entrevistador puede introducir preguntas adicionales para obtener mayor información sobre los temas deseados. Las entrevistas abiertas se fundamentan en una guía general de contenido y el entrevistador tiene la flexibilidad para manejarla. Las entrevistas cualitativas deben ser abiertas para que el participante exprese de una mejor manera sus opiniones o experiencias sin ser influidos por la perspectiva del investigador.

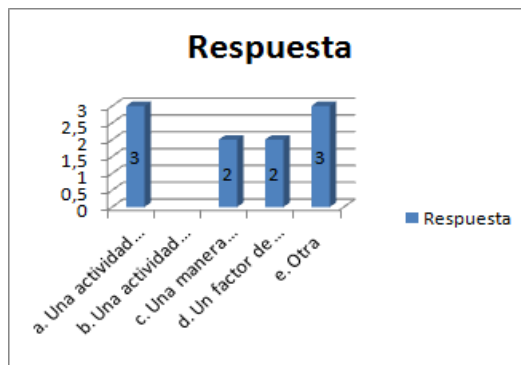
Análisis de la Información y Resultados

Para el análisis de resultados en la presente investigación, se procede a la organización de los datos utilizando las categorías teóricas y códigos referidos a los informantes, lo cual permitió dar un orden detallado de la información y reflexiones buscando que las interpretaciones que pudieran surgir se dirigieran al planteamiento del problema deduciendo similitudes y diferencias en la información recolectada.

Se describe y se interpreta por categorías la información, como afirma Hernández, (2010): “Descubrir temas implica localizar los patrones que aparecen de manera repetida entre las categorías”. “Los temas son la base de las conclusiones que emergerán del análisis”.

Teniendo en cuenta esta información, se redujeron datos hasta que se llegó a los elementos centrales del análisis, inicialmente se presentará el análisis de cada pregunta propuesta en las encuestas y posteriormente el de las entrevistas para vincularlos al problema de investigación.

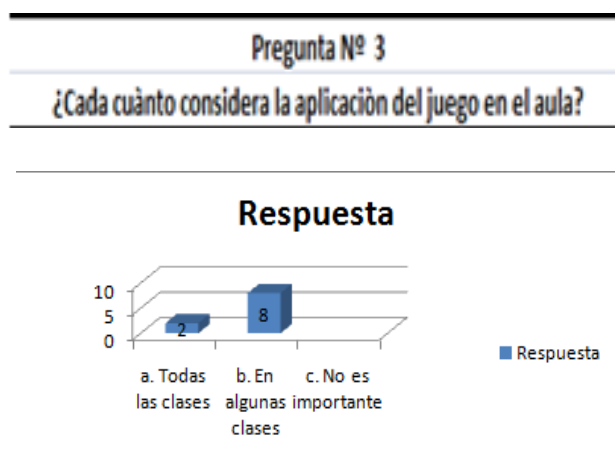
Pregunta Nº 1		
¿Que entiende por juego?		
Opciones de respuesta	Respuesta	Porcentaje
a. Una actividad cultural	3	30,0%
b. Una actividad solo para niños		
c. Una manera de divertirse	2	20,0%
d. Un factor de desarrollo en la sociedad	2	20,0%
e. Otra	3	30,0%
Total	10	100,0%



De acuerdo con los resultados de la primera pregunta referida a lo que se entiende por el concepto de juego se puede afirmar que los docentes definen el juego como una actividad cultural, que es una manera divertida de aprender y que aporta como factor de desarrollo en la sociedad, lo cual confirma las posturas que poseen estudiosos y pedagogos revisados para esta investigación, como por ejemplo Roger Callois (1986) quien concibe que los juegos crean hábitos y estos pueden contribuir a importantes factores de civilización.

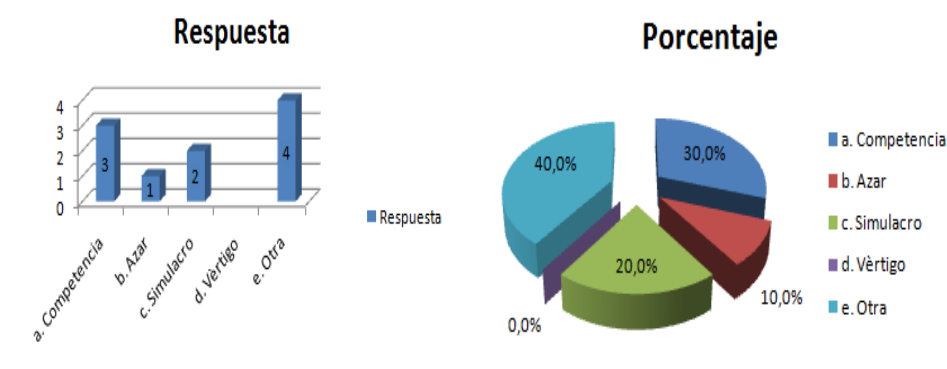
Pregunta Nº 2	
¿Considera la aplicación del juego en el aula como factor viable para el aprendizaje de un segundo idioma?	

En relación con esta pregunta, la respuesta unánime que es Sí, permite inferir que los docentes de la Universidad de La Salle se encuentran de acuerdo en que el juego es un método viable para el aprendizaje de un segundo idioma y que este debe ser aplicado en el aula.



El juego es un método de enseñanza el cual debe tomar parte activa en algunas clases, particularmente en prácticas pedagógicas docentes realizadas desde 6º semestre ya que está relacionado con procesos de convivencia, aporta en el desarrollo de competencias, crea diálogos al igual que la construcción de saberes lo cual es fundamental en el aula ya que en muchos casos es este el único espacio de participación en segunda lengua que poseen los estudiantes. Como se menciona **En la Investigación Componentes didácticos presentes en los estilos de enseñanza de los profesores de inglés del centro de lenguas de la fundación universitaria San Mateo**, (Aldana Alonso & Lucero,2009) El aula que es vista como un lugar de transmisión de conocimiento y de diálogo colectivo que construye conocimiento. La teoría didáctica con la que se equilibra el ejercicio docente y la auto reflexión para juzgar su propia práctica.

Pregunta N° 4. Cuáles de estos tipos de juego aplica en sus clases?



Según los resultados de la gráfica, teniendo en cuenta los juegos propuestos por Callois (1986), los más aplicados por los docentes de La Universidad de La Salle son La competencia y El simulacro. La competencia, “Lucha en que la igualdad de oportunidades se crea artificialmente para que los antagonistas se enfrenten en condiciones ideales con posibilidad de dar un valor preciso e indiscutible al triunfo del vencedor. Por tanto siempre se trata de una rivalidad en torno de una cualidad (rapidez, resistencia, vigor, memoria, habilidad, ingenio)

(p. 43). Entonces, con este tipo de juego se busca, disciplina, perseverancia, y ambición de triunfar.

El simulacro “manifestaciones que tienen como característica común apoyarse en el hecho de que el sujeto juega a creer, a hacerse creer, o hacer creer a los demás que es distinto de sí mismo” (Callois: 1986, p. 52). Es la aceptación de una ilusión, es el gusto por adoptar una personalidad ajena.

Estas características son parte esencial en la enseñanza de segunda lengua, ya que el estudiante incrementa el desarrollo de sus cuatro habilidades: hablar, escuchar, leer y escribir. Los tipos de juego que son implementados como “otros” son las historias cooperativas, completar blancos, juegos de memoria, transmitir emociones.

Pregunta N° 5 ¿Le gustaría ampliar el uso del juego en todas sus clases?	
Opciones de respuesta	Respuesta
a. Sí	6
b. No	4
Total	10

En la pregunta número 5, a la mayoría de los docentes les gustaría ampliar el uso del juego en todas sus clases, como afirma el encuestado A1 que señala que “cree en el poder de la lúdica ya que mantiene altos niveles de motivación”; el encuestado A3 expresa que “la educación por medio del juego es productiva y desarrolla el potencial humano”. El resto de docentes consideran relevante aplicar el juego en sus clases, como afirma el encuestado A4 quien sostiene que “el juego es una estrategia válida en el que hacer docente pero que no debe ser algo rutinario en la clase porque el estudiante puede mal acostumbrarse”.

Es importante considerar el uso del juego como herramienta de enseñanza, la mayoría de los docentes están de acuerdo con ampliar el juego como estrategia educativa para aplicar en el aula, esto implicaría un cambio en el currículo donde el juego tome un papel protagónico en los distintos niveles educativos; aportaría en la construcción de la interpretación y la

comprensión de los diferentes contextos sociales, como afirma el encuestado A2 “El juego es vida” A5 “El juego es una herramienta para la práctica de una segunda lengua”.

Resultados de las entrevistas

Teniendo en cuenta a Hernández (2010), se realiza la transcripción de las entrevistas y se organizan por temas que están vinculados con el marco teórico como “el juego en el desarrollo cultural de los seres humanos” “el uso del juego en el salón de clase”, “tipos de juego aplicados en el aula”, y se procedió a eliminar la información irrelevante. También se analizan similitudes y diferencias con el fin de revelar significados y desarrollar las ideas o conceptos.

Se logra identificar que el juego es definido por la mayoría de los docentes como actividades que los seres humanos realizan para distraerse, divertirse, recrearse, también como una actividad donde siempre se aprende algo y se desarrolla el aprendizaje.

En cuanto a las disciplinas, hay juegos que se han venido formalizando culturalmente, los cuales establecen reglas, que permiten socializar, y favorecen nuevos procesos de aprendizaje. Como afirma el entrevistado E1 “la escuela debe cumplir con una función que es la de ayudarle a los seres humanos a entenderse como seres sociales, ciudadanos en formación, con responsabilidades, con derechos, con deberes, y esas cosas, si el juego efectivamente las puede potenciar incluso trabajando con adultos que han pasado por procesos muy traumáticos en términos específicamente de lengua” .

El salón de clases es el espacio en cual se puede desarrollar las cuatro habilidades, hablar, escuchar, escribir y leer ya que permite el encuentro social como afirma el entrevistado E3 “yo tengo muy marcada la concepción de que el salón de clases debe tener esas características de un encuentro social, encuentro social quiere decir que todos estamos por igual, todos compartimos conocimientos experiencias vivencias anécdotas, nos reímos divertimos etc, con el juego se puede hacer todo eso”. “yo trato de incluir muchas de mis experiencias, anécdotas con dos objetivos, uno para hacerla clase como un poco mas interactiva y segundo para que el estudiante también diga yo también tengo cosas que compartir y diga profe a mi me paso una vez que tal cosa”... Con este tipo de actividades los estudiantes participan, brindan sus propias opiniones y experiencias que es lo que realmente sucede en contextos sociales.

Dentro de los juegos aplicados en las clases se encuentran los *board games*, juegos de identificación, y actividades en las que los estudiantes pueden compartir y demostrar sus propios conocimientos y opiniones, donde interactúan y comparten experiencias de sus actividades cotidianas, También son comunes las actividades de memoria, de identificación de signos, de interpretación de imágenes , rallyes y rompecabezas. Por otro lado, además de los juegos, existen actividades o estrategias que siendo didácticas también son lúdicas.

Tres de los docentes entrevistados afirmaron que ellos realizan actividades didácticas, pero no incluyen el juego como actividad principal en las clases, porque existen otras maneras de aprender, sin necesidad de estar utilizando el juego, especialmente en materias donde la temática es densa, en estas se aplica el desarrollo de talleres.

Conclusiones

Uno de los objetivos específicos de la presente investigación es describir las concepciones de juego en los docentes de La Universidad de La Salle, con quienes se encontró que el juego es una manera divertirse, de igual manera es un factor de desarrollo en la sociedad, es una actividad cultural lo cual permite ayudar a los seres humanos a socializarse ya que se aplican roles, situaciones y responsabilidades.

En cumplimiento al segundo objetivo específico, el cual pretende caracterizar los tipos de juego que implementa la educación superior se puede afirmar que los más aplicados por los docentes de La Universidad de La Salle y sustentándolos desde la propuesta de Roger Callois (1986) son: El simulacro y La competencia. Otros tipos de juego que implementan los docentes son; armar historias cooperativas, memoria, completar blancos; los cuáles tienen como características fundamentales la participación de estudiantes activos, son grupales, generan vínculos, son exigentes, también superan lo meramente lúdico, además crean ambientes distintos. Por otro lado, se pueden realizar fuera del aula y se pueden aplicar a diferentes tipos de población.

En respuesta al tercer objetivo específico el cual busca reconocer las incidencias del juego en los procesos de formación de licenciados en lengua castellana, inglés y francés, se encontró que el juego incide en la formación de seres humanos como seres sociales, que permite crear

comunidad, identidad y se debe tener un espacio para los docentes en formación en el que se enseñe a aplicar, implementar y aterrizar el juego como parte de las didácticas en la enseñanza de una segunda lengua.

El estudiante en formación debe buscar sus propias estrategias, crear su propio conocimiento, para así mismo entender y saber cómo puede llevar el juego al salón de clases.

Algunos docentes prefieren implementar el uso del juego en todas sus clases, porque reconocen que por medio de este se pueden tener resultados en el aprendizaje de un segundo idioma, este facilita el desarrollo de juegos que pueden ser aplicados desde los propios contextos sociales o cotidianidad de los estudiantes lo cual favorece la estimulación de la memoria.

El juego es un instrumento transformador que marca la vida de quienes lo experimentan.

La mayor dificultad presentada en esta investigación fue la realización de las entrevistas y las encuestas, ya que a varios docentes a causa del tiempo y horarios no se les pudo aplicar estas herramientas. Esta investigación aporta en la medida en que docentes y futuros docentes entiendan que el juego es parte de la vida social y aporta en el crecimiento y desarrollo a nivel cultural, que a través de este el aprendizaje de una segunda lengua se puede facilitar y que todas las instituciones académicas deberían implementar en una mayor medida las posibilidades de jugar sin caer en prácticas repetitivas, es darle un sentido y resignificación al juego como medio para pensar y crear.

Referencias

Acosta , O. L., Beltrán, M., Hernández , J., & Rodríguez, A. (2007). *Propuesta curricular para la enseñanza aprendizaje del inglés como lengua extranjera en el contexto juvenil de la institución Alianza Social educativa A.S.E De la base de datos Repositorio Institucional UNISALLE-RIUS* Bogotá, Colombia.

Aldana Alonso, N., & Lucero, H. (Octubre de 2009). *Componentes didácticos presentes en los estilos de enseñanza de los profesores de inglés del centro de lenguas de la fundación Universitaria San Mateo. De la base de datos Repositorio Institucional UNISALLE-RIUS* Bogotá, Colombia.

Antunes, C. (2006). *Juegos para estimular las inteligencias múltiples*. Madrid: Narcea, S.A. ediciones.

Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres, la máscara y el vértigo*. México: Fondo de cultura económica.

Concepción, J. A. (2010). *¿Cómo estimular el desarrollo de la competencia comunicativa en el idioma inglés?* Recuperado de:
<http://www.revedumecentro.sld.cu/index.php/edumc/article/view/91/186> Santa Clara, Cuba.

Decroly, O. & Monchamp, E. (1986). *El juego educativo, iniciación a la actividad intelectual y motriz*. Madrid: Ediciones Morata S.A.

Erickson, E & Murphy, L. (1982). *Juego y Desarrollo*. Barcelona: Editorial Critica.

Gómez, J., (s.f.). *El juego Infantil y su importancia en el desarrollo*.

Gutiérrez, M. & Pérez, P. (2015). *El juego en el escenario educativo actual. Discursos y prácticas de juego en la educación preescolar, primaria, secundaria, media y superior*. Bogotá: Editorial Kimpres S.A.S.

Hernández, A., & Cardona Serrano, A. (2008). *Estilos y Estrategias de Aprendizaje en el rendimiento académico de los alumnos del área de Inglés de la Licenciatura en Lenguas Modernas de la Universidad de la Salle (Tesis de Maestría) De la base de datos Repositorio Institucional UNISALLE-RIUS* Bogotá, Colombia.

Hernández, R., & Fernández, C, & Baptista, P. (2010). *Metodología de la Investigación*. México: Mc Graw Hill

Hernández, R., & Fernández, C, & Baptista, P. (2006). *Metodología de la Investigación*. México: Mc Graw Hill

Huizinga, J., (1854). *Homo ludens*. Buenos aires: Alianza, Emecé.

Jensen, M., & Hermer, A., (2001). *Perspectivas interculturales en el aprendizaje de idiomas*. España: Cambridge University Press.

Kostina, I., & Arboleda, A. (2003). *La didáctica de lenguas extranjeras, un campo interdisciplinar, multidisciplinar y multidimensional*. Valle.

Sanchidrián, C. (2013). *María Montessori. El método de la pedagogía científica Aplicado a la educación de la infancia*. Madrid: Biblioteca Nueva.

ANEXOS



Entrevista sobre las concepciones de juego que poseen docentes de Lengua Castellana, Inglés y Francés en la educación superior.

Fecha:

Lugar.....

Entrevistador(a): Entrevistado(a)

Introducción

Este proyecto pretende describir las concepciones de juego que poseen los docentes de la Universidad de la Salle y su incidencia en procesos de formación de licenciados en lengua castellana, inglés y francés.

La utilización de los datos será confidencial.

1. ¿Qué es el juego para usted?
2. ¿Qué tipo de juego aplica en sus clases?
3. ¿Considera que el juego aporta en el aprendizaje y desempeño de los estudiantes?
4. ¿Considera el juego como medio relevante para la formación de licenciados en lengua castellana, inglés y francés?
5. ¿Por qué utilizar juegos para la enseñanza de un segundo idioma?

Observaciones: Agradezco su cordial colaboración, será una entrevista totalmente confidencial y agradezco nuevamente la posibilidad de participaciones futuras.

**Encuesta sobre las concepciones de juego que poseen docentes de Lengua Castellana,
inglés y francés en la educación superior.**

Instrucciones

Emplee un lápiz o un bolígrafo de tinta negra para rellenar la encuesta. Al hacerlo, piense en lo que sucede la mayoría de las veces en su aula de clases. No hay respuestas correctas o incorrectas. Estas simplemente reflejan su opinión personal. Marque con claridad la opción elegida con una cruz X una paloma .

Sus respuestas serán anónimas y absolutamente confidenciales. Las encuestas serán procesadas por personas externas. Además, como usted puede ver, en ningún momento se le pide su nombre.

1.¿Qué entiende por juego?

- a. Una actividad cultural
- b. Una actividad solo para niños
- c. Una manera de divertirse
- d. Un factor de desarrollo en la sociedad

2.¿Considera la aplicación del juego en el aula como factor viable para el aprendizaje de un segundo idioma?

Si

No

3.¿Cada cuanto considera la aplicación del juego en el aula?

- a. Todas las clases
- b. En algunas clases
- c. No es importante.

4. Cuáles de estos tipos de juego aplica en sus clases

- a. Competencia
- b. Azar
- c. Simulacro
- d. Vértigo

6. ¿Le gustaría ampliar el uso del juego en todas las clases?

Sí _____ No _____

Justifique su respuesta: _____