



**Un espacio de conocimiento e  
información sobre el Adulto mayor**

**Número 5**

**Año 3, Agosto 2010**

Visite nuestra revista digital >>

## El juego: puente para aprender inglés en la adultez

*Fiorella Buffa*

*Margarita Mariana Falco*

*Universidad Nacional de Villa María,*

*Córdoba, Argentina*

### **Resumen**

Los pilares de la universidad son la docencia, la investigación y la extensión. Esta última intenta fortalecer el vínculo entre la universidad y la comunidad toda. El Programa de Extensión Universitaria para Adultos Mayores (PEUAM) de la Universidad Nacional de Villa María (Córdoba, Argentina) propone promover el aprendizaje continuo en la vida adulta y ayudar a establecer vínculos sociales. En el PEUAM pueden participar personas mayores de 50 años interesadas en los distintos talleres propuestos. En el marco de dicho programa, siendo docentes de los niveles de inglés, aplicamos juegos en nuestras clases de forma sistemática a lo largo de los ciclos lectivos. Y hoy podemos afirmar que los juegos en la enseñanza con adultos mayores son mucho más que un elemento lúdico. Tras encuestas realizadas a los alumnos, verdaderos protagonistas del proyecto, llegamos a la conclusión de que con la implementación de juegos en el aprendizaje, sin dejar de ser adulto, el adulto vuelve a sentirse niño y trabaja de manera activa en la resolución de actividades. Al aprender en un clima agradable, los adultos se atreven a utilizar el idioma extranjero con mayor espontaneidad, logran reforzar y aumentar su autoconfianza, compartir estilos de aprendizaje, favoreciendo el crecimiento personal.

**Palabras clave:** juegos – intercambio social – adultos mayores – EFL (Inglés como lengua extranjera) – aplicación de contenidos

### **Introducción**

Al comenzar un nuevo proyecto o investigación, uno se plantea objetivos con el afán de poder cumplirlos, ya sea a corto, mediano, o largo plazo. En esta aventura que compartimos con ustedes, nunca imaginamos que el trabajo y el esfuerzo realizados pudieran tomarse la libertad de seguir avanzando y dar frutos más allá de lo esperado. La inquietud en común de utilizar juegos

sistemáticamente en las clases de inglés para adultos, el trabajo en equipo y la labor cotidiana que nuestros adultos mayores realizan clase a clase dan muestra de la extraordinaria capacidad que tienen ellos para emplear contenidos de una lengua extranjera de forma comunicativa y para ayudarse mutuamente en la resolución de problemas.

El proyecto «El juego: puente para aprender inglés en la adultez» pretende que los alumnos de inglés del PEUAM apliquen en juegos contenidos aprendidos en situaciones ajenas al aula, propiciando el movimiento y la adquisición de una mayor autoconfianza; que adquieran seguridad para resolver actividades mediante el trabajo grupal, incentivando la cooperación y evitando el individualismo; que fomenten el apoyo mutuo para la resolución de juegos que demanden conocimiento específico de la lengua extranjera; que promuevan el intercambio social y la relación entre los alumnos de distintos niveles y motiven a los alumnos a realizar aportes significativos dejando de lado la timidez y el temor de cometer errores frente a sus compañeros.

### **Marco de referencia**

Es común encontrar docentes de inglés que, a lo largo de su experiencia en la enseñanza del idioma para adultos, perciben que sus alumnos no se sienten motivados o tienen la sensación de no estar progresando en el aprendizaje de la lengua. Una manera de lograr que dichos alumnos generen nuevas expectativas en clase e incrementen su motivación hacia el aprendizaje de la segunda lengua es a través del juego. Por lo tanto, la errónea preconcepción basada en que la utilización de juegos no es apropiada para adultos y que estos representan una pérdida de tiempo en la clase de inglés debe ser desterrada. Los juegos no deben ser considerados solo para entretener a los alumnos o para pasar los últimos minutos de una clase. El juego es entendido según Hadfield, autora de material didáctico, como «*una actividad que contiene reglas, un objetivo y diversión*» (Angkana: 2002).

Byrne sostiene que, si bien los juegos implican disfrutar y divertirse, es a través de estos que los alumnos pueden utilizar el lenguaje para comunicarse y resolver las actividades lúdicas (Angkana: 2002). Por lo tanto, son muchos los factores involucrados a la hora de utilizar juegos en una clase: reglas, destreza física, competición, relajación, diversión, revisión y práctica de contenidos. Según Vernon —dedicada a fomentar la incorporación de juegos en clase—, los adultos disfrutaban los juegos y, a través de estos, se puede estimular el aprendizaje del idioma (Vernon: 2007). Para ello, es imprescindible que los alumnos sean conscientes de los objetivos propuestos para cada juego y que

conozcan cuáles son los temas, vocabulario, destrezas comunicativas, o puntos gramaticales que el docente quiere practicar o revisar a través de dichas actividades. Muchas son las razones que incentivan a los docentes a poner en práctica diferentes juegos en sus clases, ya que los mismos permiten que los alumnos no se sientan presionados y que participen en los juegos de una manera relajada y distendida, que se enfrenten con actividades que se adapten a su propio estilo de aprendizaje, que disfruten y se compenetren con las actividades propuestas, evitando el cansancio y la falta de concentración para el trabajo en el aula, y que se diviertan, aprendan y practiquen determinados temas de manera simultánea.

En ocasiones, muchos adultos se sienten ansiosos cuando están aprendiendo un idioma extranjero o consideran que no se están expresando en forma precisa cuando realizan sus aportes en las clases de inglés. Ellos tienen la percepción de estar cometiendo errores, percepción que les provoca un cierto grado de incertidumbre. En este sentido, se podría considerar al juego como una herramienta que le da al adulto la libertad de expresarse creativamente y de convertir el intercambio con el otro en un intercambio placentero. Aprender creando y jugando es, en definitiva, introducirse en un mundo que permite expresarse sin estar pendiente de no cometer errores.

La situación de aprendizaje de un idioma en la etapa de la adultez se asocia generalmente con el displacer. Esto no ocurre cuando se utiliza juegos en el aprendizaje, debido a que la idea de ser evaluado se dispersa porque el objetivo de la actividad no es obtener un buen puntaje o rendir un examen sino aprender jugando. Los adultos, así, pueden aprender a través del juego de la misma manera que lo hacen los niños. Aprender implica poder vincularse y comunicarse con otros pares. El juego opera como la base de toda actitud exploratoria, como eje de la posibilidad de aprender. El desafío se encuentra en crear espacios donde el juego sea un medio por el cual no solo se goce sino también se adquiera nuevos conocimientos y se reafirmen los aprendidos con anterioridad.

Vigotsky, psicólogo ruso y estudioso de los procesos cognitivos, considera al juego como una fuente de desarrollo. La utilización de juegos en el aprendizaje conduce no solo al desarrollo social de la persona sino también al crecimiento individual. El juego crea una zona de desarrollo próximo, que es la distancia entre el nivel actual del desarrollo del individuo, determinada por la manera en que este resuelve problemas en forma individual, y el nivel de desarrollo potencial, determinado por lo que este puede hacer con la ayuda de un adulto o con la colaboración de sus pares (Richard-Amato: 1996).

Entonces cabe preguntarse: ¿Por qué es importante jugar en la vida adulta?

El juego genera experiencias de aprendizaje memorables: el hecho de que el alumno se comprometa en la actividad hace que lo que aprende quede registrado en su memoria a largo plazo.

Este crea la posibilidad de compartir conocimientos adquiridos. Cuando el estudiante tiene la posibilidad de formar parte de un grupo, emplea sus conocimientos previos y lo aprendido a lo largo de las clases para lograr resolver exitosamente el objetivo del juego.

Jugar le permite al estudiante conocer sus fortalezas y debilidades. El juego, utilizado como una herramienta de autoevaluación por parte de los alumnos, posibilita que sean conscientes de los conocimientos adquiridos y de los que deben reforzar.

El juego hace posible un ambiente de trabajo placentero, no genera ansiedad y da lugar a la comunicación. Siguiendo a Richard-Amato, los juegos son efectivos, puesto que motivan a los alumnos, producen bajo nivel de estrés y generan situaciones en las que se utiliza lo aprendido de manera no artificial (Richard-Amato: 1996).

Jugar fortalece la relación entre pares. El juego permite a los alumnos compartir estilos diferentes de aprendizaje y promueve la interacción, reforzando, así, vínculos afectivos.

Además, los juegos le permiten al alumno practicar las cuatro macrohabilidades: lectura, escritura, habla y escucha. Esto significa que el docente puede seguir el progreso de los alumnos en un clima agradable sin las tensiones propias de una instancia evaluativa.

La variedad de juegos que se pueden utilizar en las clases de inglés es amplia, pero la elección particular de cada docente dependerá de distintos factores que deben tenerse en cuenta. Carrier menciona, por ejemplo, que el nivel del juego debe ser acorde al nivel de los alumnos, que los objetivos del juego seleccionado deben ser apropiados para el contenido y el propósito de la clase y que las características de los alumnos —edad, grado de motivación, predisposición— tienen que considerarse en el momento de la selección de los juegos (Angkara: 1990). Entre los juegos implementados durante el año lectivo se encuentran: «Adivina indagando», «¿Es buena tu memoria?», «Lo dices y corres», «Cadena de palabras», «El bolso misterioso», «Letras más letras forman palabras», entre otros.

### **El rol de los juegos en la enseñanza de inglés a adultos mayores**

En el marco del Programa Educativo Universitario para Adultos Mayores (PEUAM) de la Universidad Nacional de Villa María (Córdoba, Argentina), siendo docentes de los niveles de inglés, aplicamos juegos en nuestras clases de forma sistemática durante el transcurso del ciclo lectivo. Una parte de la clase semanal de dos horas se destina a trabajar diferentes temas gramaticales (instrucciones y verbos de la rutina diaria entre otros), vocabulario (como, por ejemplo, las partes del cuerpo, profesiones y objetos personales) y destrezas comunicativas (como dar información personal y ordenar comida en un restaurante) con el objetivo de ofrecer a los alumnos el contenido y las herramientas necesarias para adquirir mayor autoconfianza y desarrollo interpersonal. En diferentes encuentros, los dos niveles participan de distintas actividades y juegos, poniendo en práctica los contenidos y habilidades desarrolladas a lo largo de su experiencia en el PEUAM y relacionándose no solo con sus compañeros de clase, sino también con alumnos del otro nivel. Cada uno de los juegos realizados ofrece a los participantes la oportunidad de utilizar los contenidos aprendidos e intercambiar opiniones para la resolución exitosa de los juegos. Los alumnos tienen la oportunidad de demostrar sus habilidades personales, ya que los juegos requieren diferentes destrezas.

Con los juegos trabajados, se busca que los adultos mayores tengan una participación activa en clase. Todos los juegos persiguen diferentes reglas y buscan que los alumnos trabajen en un ambiente placentero. Por ejemplo en «Dilo y corre», los participantes tienen que formar una fila entre integrantes de distintos equipos, la profesora les muestra una letra, y quien se encuentre al principio de la fila tiene que decir una palabra con dicha letra; luego se traslada hacia el final de la fila, y así sucesivamente. El mismo juego se ha utilizado también con categorías; es decir, si la profesora muestra la categoría «Partes del cuerpo», cada integrante tiene que mencionar una de ellas y correr hasta el final de la fila. Cuando un miembro ya no tiene opciones o no se acuerda de ninguna parte del cuerpo, se retira. Si el participante repite una palabra ya dicha por otro de la fila, automáticamente queda afuera y se continúa hasta que la fila quede solo con participantes del mismo equipo. Mediante este juego, se practica la habilidad lingüística, de manera que los participantes pueden trabajar no solamente su inteligencia lingüística sino también la inteligencia kinestésica, al tener que trasladarse de manera continua de un espacio determinado a otro dentro de la fila. Gracias a este juego, se pudo revisar el vocabulario aprendido en relación con las partes del cuerpo, objetos del aula, días de la semana, meses del año, colores, verbos de movimiento, frases verbales, entre otros. La competencia se vio reflejada cuando los miembros de los dos grupos trataban de prestar atención exhaustiva sobre lo que decían los miembros del equipo contrario. En

los encuentros, los grupos se hallaban conformados por adultos de los distintos niveles y, de esta forma, pudieron socializarse para aprender del otro y para organizarse a nivel de equipo.

En otro de los juegos, llamado «Si no sumo, resto», los participantes de cada equipo tienen que resolver sumas y restas dibujadas y diseñadas por los miembros del otro equipo. El equipo «A» tiene que dibujar sumas y restas valiéndose de útiles escolares (siempre el mismo útil en una operación); es decir, se puede dibujar tres lápices rojos, un signo de adición (+) y luego cinco lápices rojos más y el signo igual (=) para que luego el otro equipo pueda dibujar el total de lápices rojos. El equipo «B», por su parte, tendrá que dibujar sumas y restas empleando frutas y verduras, dibujando siempre la misma fruta o verdura para cada operación. Una vez que cada equipo pudo realizar 5 operaciones matemáticas —sumas y restas en este caso—, le entrega la hoja al equipo contrario, que tiene un determinado tiempo para resolver dicho ejercicio (El tiempo se estipula según las características y nivel de los integrantes de los equipos). Cada operación correcta suma 10 puntos. Se puede variar el tipo de objetos que se dibuja según el vocabulario que los participantes conozcan, y se puede cambiar el tipo de operaciones matemáticas. Mediante este juego, los participantes activan no solo su inteligencia lingüística, al tener que expresar en voz alta toda la operación matemática, sino que previamente ponen en juego su inteligencia matemática, al dibujar las operaciones, y su inteligencia espacial, al realizar los dibujos. Si el docente quiere, a su vez, practicar escritura en lugar de resolver las operaciones oralmente, pueden escribir toda la operación. Por ejemplo: los alumnos deberán escribir en inglés: «Tres lápices rojos más cinco lápices rojos son ocho lápices rojos».

No se encontró grandes dificultades para la realización de los distintos juegos, ya que una vez conseguidos los materiales necesarios (cartulinas, reloj de arena, cinta adhesiva, entre otros) para preparar las actividades, se reservó los espacios en el aula y se hizo las invitaciones necesarias para que los alumnos participaran de manera activa en las jornadas especiales, de manera que el trabajo resultase ser un éxito.

### **Evaluación**

Al finalizar el proyecto, antes de culminar cada ciclo lectivo, se recaba información acerca del mismo de dos maneras: una informal y otra formal. Por un lado, cada una de nosotras en particular dialoga con su grupo para receptar las diferentes opiniones en un ambiente de confianza. Se considera importante esta instancia porque le da a los alumnos la oportunidad de intercambiar con sus

compañeros puntos de vista sobre cómo vivencian las actividades lúdicas del año y de las jornadas intergrupales, y cómo se sienten trabajando con sus pares y con los alumnos del otro nivel.

Por otro lado, se realiza una encuesta a los alumnos participantes para obtener su opinión y percepción sobre los juegos en general, y para recabar información relacionada con las fortalezas y debilidades del trabajo con juegos de una manera más detallada y concreta, con el objetivo de mejorar y cambiar los aspectos negativos para el año siguiente. Dicha encuesta puede realizarse de manera anónima; en caso de que los alumnos quieran escribir sus nombres, se garantiza absoluta reserva.

En diciembre del año 2007, se llevó a cabo una actividad con motivo del cierre del ciclo lectivo. Esta consistió en una jornada en la cual los cuatro niveles participaron de diferentes actividades y juegos, poniendo en práctica los contenidos y habilidades desarrolladas a lo largo de su experiencia en el PEUAM. De los 39 alumnos que asistían regularmente a clase, 30 participaron de la iniciativa, y el universo de la encuesta fue de 27 encuestados.

En septiembre del año 2008, se realizó un encuentro con motivos del festejo del Día del Estudiante. En este caso, participaron los niveles C y D. De los 18 alumnos que asistían a clase, 12 concurrieron al evento organizado, y 10 respondieron las encuestas.

En septiembre del año 2009, se repitió el encuentro para festejar el Día del Estudiante, participando nuevamente los alumnos de los niveles C y D. De los 20 alumnos que asistían a clase, 10 asistieron al evento, y todos ellos contestaron la encuesta realizada por las docentes.

Año tras año se tiene en cuenta los resultados de las encuestas para modificar aquellos aspectos que pueden mejorarse y profundizar los aspectos que los adultos valoran y rescatan como positivos. Por ejemplo, en el año 2007 se trabajó con los cuatro niveles (A, B, C y D). En las encuestas realizadas, una de las sugerencias de los alumnos fue realizar jornadas en las cuales participaran los niveles A y B por un lado, y C y D por el otro, de manera tal que se acortara la brecha de conocimientos adquiridos por los alumnos de los dos primeros niveles y la de los alumnos que cursaban los dos últimos niveles.

Si bien en los dos años posteriores se trabajó solamente con los niveles C y D, las docentes fuimos buscando posibilidades de seguir integrando los otros niveles. Es por eso que actualmente se está trabajando en un proyecto según el cual dichas jornadas se seguirán realizando, pero, por ejemplo, en el presente año, los alumnos de los niveles D y A trabajarán juntos. De esta manera, los niveles

más bajos compartirán y resolverán los juegos en las jornadas que serán organizadas en septiembre y dichos alumnos contarán con el acompañamiento de un alumno del nivel más avanzado.

### **Conclusiones**

El proyecto se ha realizado exitosamente, ya que los alumnos demuestran entusiasmo frente a cada una de las actividades propuestas. Los juegos requieren la puesta en práctica de diferentes habilidades y les permiten a los alumnos participar de aquellos juegos en los que se sientan cómodos o poner en práctica las destrezas particulares.

Las encuestas de los alumnos, asimismo, reflejan resultados positivos esencialmente, a saber:

La mayoría de los participantes consideran la propuesta como una experiencia enriquecedora tanto en el aspecto académico como en el aspecto personal. No solo les da la oportunidad de poner en práctica contenidos trabajados a lo largo del año con sus compañeros de clase y del otro nivel, sino también intercambiar experiencias con ellos.

Todos los alumnos encuestados coinciden en que el aprendizaje con juegos y los encuentros con grupos de otro nivel les permiten distenderse y divertirse, a la vez que interactúan con otras personas con distintos niveles de aprendizaje, practican y revisan los contenidos aprendidos en la lengua extranjera, aportan sus conocimientos previos para la resolución de juegos varios y utilizan el lenguaje adquirido para comunicarse. Además, los alumnos manifiestan sentirse cómodos a la hora de participar porque entienden las consignas y reglas de los juegos que se realizan. A su vez, rescatan como positivo el hecho de que mediante el juego se integran con otros compañeros y con gente nueva, y de que sus mismos docentes demuestran con ejemplos lo que se pretende que ellos realicen en las actividades.

Es importante destacar que la experiencia de trabajar en equipo por parte del cuerpo docente es muy productiva y fructífera. El proyecto propicia un ambiente de cooperación y colaboración que se transmite a los alumnos, tanto en el trabajo previo como en el intercambio de la experiencia anual, y le da a los docentes la posibilidad de descubrir los errores cometidos por los alumnos durante dichas instancias.

Por ello se puede sostener que, cuando los docentes introducen juegos en sus clases, brindan a los alumnos un abanico de posibilidades, entre las que se puede mencionar: mayor autoconfianza para

interactuar con el grupo de pares en la resolución de actividades, posibilidades de aprender empleando el movimiento, aplicación de contenidos aprendidos fuera del aula, intercambio social en la lengua extranjera, y adquisición del idioma en un ambiente placentero. Se puede decir que, de alguna manera, el juego y el aprendizaje de idiomas van de la mano.

### **Bibliografía**

ANGKANA, D. Games in the ESL and EFL Class [en línea]. The Internet TESL Journal, vol. VIII, N.º 9, septiembre del 2002. Khon Kaen University. Khon Kaen, Tailandia. Recuperado el 10 de febrero del 2009 de: <http://iteslj.org/>

RICHARD-AMATO, Patricia. Making it Happen, New York, John Wiley & Sons, Inc. 1996.

VERNON, Shelley. Should English Teachers Use Language Games With Adults? Teaching English Games, vol. 33. [en línea]. 2008. Recuperado el 20 de marzo del 2008 de: <http://www.teachingenglishgames.com/Articles>

**Fiorella Buffa.** Profesora y licenciada en Lengua Inglesa, graduada en la Universidad Nacional de Villa María (UNVM) y la Universidad Tecnológica Nacional, Facultad Regional de Villa María. Coautora de libros para la enseñanza del inglés. Expositora en congresos nacionales e internacionales relacionados con la educación, la enseñanza de lenguas y adultos mayores. Docente en el Profesorado de Inglés y en el área de Inglés para Adultos de la UNVM y miembro del Consejo Superior de esta universidad. Integra equipos de investigación en la UNVM.

**Margarita Mariana Falco.** Profesora y licenciada en Lengua Inglesa por la Universidad Nacional de Villa María y la Universidad Tecnológica Nacional, Facultad Regional de Villa María. Ex-becaria Fulbright en el St. Mary's College of Maryland, EE. UU. y becaria Rotary. Expositora en diversos congresos nacionales, e internacionales sobre educación, enseñanza de idiomas y adultos mayores. Coautora de textos para la enseñanza del inglés. Docente del Profesorado de Inglés y del área de Inglés para Adultos de la UNVM. Miembro del Consejo Directivo de esta universidad, donde participa en diversos proyectos de investigación.

