

03

LA MOTIVACIÓN

**POR EL APRENDIZAJE DE LENGUAS MEDIANTE JUEGOS
RELACIONADOS CON EL MEDIOAMBIENTE**

LA MOTIVACIÓN

POR EL APRENDIZAJE DE LENGUAS MEDIANTE JUEGOS RELACIONADOS CON EL MEDIOAMBIENTE

ENHANCING MOTIVATION TO LANGUAGE LEARNING THROUGH ENVIRONMENT-RELATED GAMES

Julio César La Rosa-Ponce¹

E-mail: julitinc97@nauta.cu

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8455-5174>

¹ Universidad de Cienfuegos "Carlos Rafael Rodríguez" Cuba.

Cita sugerida (APA, séptima edición)

La Rosa-Ponce, J. C. (2022). La motivación por el aprendizaje de lenguas mediante juegos relacionados con el medioambiente. *Revista Mexicana de Investigación e Intervención Educativa*, 1(1), 19-24.

RESUMEN

La motivación se conoce como la aspiración de conseguir algo que se desea mucho. En el estudio de una segunda lengua, la motivación desempeña un papel importante porque los alumnos pueden sentirse libres, seguros e inspirados para hablar y estudiar el idioma. Sin embargo, los juegos también pueden inspirar a los alumnos a estudiar idiomas y ofrecerles el beneficio de aprender un idioma mientras se divierten. Por otro lado, los juegos relacionados con el medio ambiente también son bastante beneficiosos para desarrollar un conocimiento medioambiental y valores medioambientales en los alumnos. En este sentido, el objetivo principal de este artículo es aumentar la motivación para el aprendizaje de idiomas a través de juegos relacionados con el medio ambiente en las clases de inglés que apoyan el interés del estudiante y una buena actitud para aprender un nuevo idioma. Para la conformación de esta investigación, se aplicaron varios métodos científicos de diferentes niveles. La propuesta fomenta la motivación al estudio de un nuevo idioma a través de juegos lingüísticos relacionados con el medioambiente. Permite a los alumnos seguir aprendiendo una nueva lengua mientras adquieren valores ambientales. Especialmente, cuando el cuidado del medio ambiente es muy importante hoy en día.

Palabras clave:

Motivación, lengua, juego, medio ambiente.

ABSTRACT

Motivation is known as the aspiration to achieve something that you highly desire. In the study of a second language motivation takes an important role because students can feel free, confidence and inspired to speak and study the language. However, games can also inspire students to study languages and offer the benefit of learning a language while enjoying the process. On the other hand, environment-related games are also quite beneficial to develop an environmental knowledge and environmental values in the students. In that sense, the main objective of this article is to enhancing motivation to language learning through environment-related games in English lessons to support student's interest and a good attitude to learn a new language. For the conformation of this research, several scientific methods were applied from different levels. The proposal fosters the motivation to the study of a new language through linguistic games related to environmental issues. It allows students to continue learning a new language while they acquired environmental values. Especially, when taking care the environment is quite important nowadays

Keywords:

Motivation, language, game, environment.

INTRODUCCIÓN

Actualmente, el inglés es el idioma más importante que todo el mundo necesita aprender. El idioma inglés se habla en todo el mundo y proporciona a los hablantes muchas oportunidades para su vida diaria. Debido a la importancia de este idioma, el inglés es una asignatura obligatoria en todos los niveles del Sistema Educativo Cubano para lograr el desarrollo cultural que la sociedad necesita (Alonso et al., 2021). Los profesores de inglés tienen como objetivo desarrollar un afecto positivo a la lengua extranjera el cual puede despertar en los estudiantes un interés por el nuevo idioma. En esta circunstancia, la motivación toma un papel importante en el aula de inglés.

El objetivo principal de las clases de inglés es que los alumnos puedan comunicarse y expresar sus ideas. Por ello, el enfoque comunicativo ha sido el de mayor relevancia para enseñar una lengua extranjera. El profesor tiene que enfrentarse a diferentes lecciones y conocimientos lingüísticos que lo convierten en un excelente profesional. Sin embargo, la mayoría de los alumnos tienen una falta de motivación y un escaso interés por aprender una nueva lengua.

Son muchos los intentos realizados por el Ministerio de Educación en Cuba para incentivar el estudio del inglés y crear un ambiente motivador, principalmente en la enseñanza primaria, mediante el uso de materiales didácticos como videos, clases por televisión, canciones y juegos (Alonso et al 2021). Sin embargo, en lugar de estas acciones para elevar la motivación en el aprendizaje de un nuevo idioma, el problema sigue presente en muchas escuelas cubanas, especialmente en las primarias. Entonces, es importante tener en cuenta nuevos métodos, técnicas, vías y procedimientos para desarrollar la motivación hacia el aprendizaje de un nuevo idioma.

Varios autores nacionales e internacionales han realizado investigaciones sobre la motivación en las clases de inglés como: Geen (1995); Ryan & Deci (2000); Paz (2011); Harmer (2012); Lukianenko (2014); Luna (2016); Quint et al (2017); Rodríguez (2020); Alonso et al. (2021). Estos autores proponen soluciones y estrategias de motivación para inspirar a los alumnos a estudiar una segunda lengua. Sin embargo, ninguno de ellos ha propuesto tratar la motivación a través de los juegos lingüísticos, que pueden contribuir a mejorar las habilidades lingüísticas de los estudiantes en el idioma inglés. Por otra parte, no se ha encontrado ninguna investigación relativa a la motivación a través de juegos ambientales.

La experiencia del autor como estudiante de Lengua Extranjera Inglés en la Universidad de Cienfuegos “Carlos Rafael Rodríguez”, lo motivó a explorar cómo los profesores pueden motivar a sus alumnos a estudiar una segunda lengua y proteger el medio ambiente. Por lo tanto, se plantea como objetivo principal de este artículo potenciar

la motivación al aprendizaje del idioma inglés a través de juegos relacionados con el medio ambiente con el fin de desarrollar habilidades comunicativas en los estudiantes.

METODOLOGÍA

En el estudio se aplicaron varios métodos. Desde el nivel teórico se utilizó el histórico-lógico para conocer el desarrollo de la motivación a lo largo del proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés como lengua extranjera, además, para conocer la evolución histórica de los juegos ambientales y su importancia para los estudiantes. El método analítico-sintético se utilizó para analizar y hacer un resumen de los resultados de los instrumentos y las técnicas aplicadas durante el proceso de diagnóstico del problema científico. Además, el inductivo-deductivo fue útil para realizar los resultados del análisis antes y durante la investigación.

Por otro lado, desde el nivel empírico se utilizaron varios métodos entre ellos la observación de clases para notar cómo el profesor guía el proceso en el aula, específicamente en cómo motiva a sus estudiantes en el estudio de una lengua extranjera. Otro método fue el análisis de documentos para analizar la bibliografía, especialmente cómo se introducen los juegos lingüísticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés para motivar a los alumnos en el estudio de una nueva lengua.

Los juegos lingüísticos ayudan a los alumnos a adquirir confianza mientras aprenden. Además, el uso de juegos lingüísticos en las clases de inglés proporciona al alumno la práctica de las diferentes habilidades lingüísticas en inglés. Además, según Lukianenko (2014), los juegos ayudan al profesor a crear contextos en los que el idioma es útil y significativo. Aunque los juegos suelen asociarse a la diversión, no debemos perder de vista su valor pedagógico, especialmente en la enseñanza y el aprendizaje de lenguas extranjeras. Los juegos son eficaces porque crean motivación, reducen el estrés de los alumnos y dan a los estudiantes de idiomas la oportunidad de comunicarse realmente. Por otra parte, los juegos ambientales permiten a los profesores formar un comportamiento ambiental en los alumnos mientras aprenden una nueva lengua. Además, a través de los juegos lingüísticos relativos al medio ambiente los alumnos pueden exponer sus ideas sobre diversos temas; los profesores pueden preparar a sus alumnos para que se conviertan en ciudadanos competentes para la sociedad.

DESARROLLO

La motivación se conoce como la aspiración a lograr una tarea por sí misma, y suele estar inscrita por el interés personal, los sentimientos y el afecto positivo. Los profesores de inglés deberían promover la idea de la motivación en el aprendizaje de lenguas extranjeras a través de un énfasis en la comunicación y los juegos en las aulas de primaria (Quint et al., 2017).

Según Rodríguez (2020), la motivación se clasifica como la acción y efecto de motivar. Es el motivo o razón que provoca la realización u omisión de una acción. Es un componente psicológico que orienta, mantiene y determina la conducta de una persona. Se forma con la palabra latina *motivus* ('movimiento') y el sufijo *-tion* ('acción', 'efecto').

Geen (1995), coincide en que la motivación se refiere al inicio, la dirección, la intensidad y la persistencia del comportamiento humano. Es una razón o un conjunto de razones para llevar a cabo un determinado comportamiento. Las razones pueden incluir necesidades básicas (por ejemplo, agua, comida, refugio) o un objeto, una meta, un estado del ser o un ideal deseable, que puede o no considerarse positivo. La motivación de un comportamiento también puede atribuirse a razones menos aparentes, como el altruismo o la moralidad.

El significado de la motivación depende de la percepción de la naturaleza humana que se utilice, en cuyo contexto distingue entre las teorías mecanicistas y organicistas, las primeras ven al organismo humano como pasivo (por ejemplo, el conductismo), y las segundas lo ven como activo (siendo volitivo e iniciando conductas). Hay dos tipos de motivación que están presentes en su concepto, son la motivación intrínseca y la extrínseca.

Según Ryan & Deci (2000), la motivación extrínseca es un constructo que se da siempre que se realiza una actividad para conseguir algún resultado separable. La motivación extrínseca se contraponen, por tanto, a la motivación intrínseca, que se refiere a la realización de una actividad simplemente por el disfrute de la misma, más que por su valor instrumental.

Por ejemplo: Un estudiante de secundaria que hace sus deberes para sacar buenas notas porque cree que es valioso para obtener una mejor carrera. Este caso también está motivado extrínsecamente porque la alumna no lo hace porque encuentre interés, lo hace por un valor instrumental.

Ryan & Deci (2000), expresan que existen cuatro subtipos dentro de la motivación extrínseca, estos son: El primer tipo es la regulación externa, que es el único tipo de motivación reconocido por los teóricos operantes y es este tipo de motivación extrínseca el que típicamente se contrastó con la motivación intrínseca en los primeros estudios y discusiones de laboratorio

El segundo tipo es la introyección, que describe un tipo de regulación interna que sigue siendo bastante controladora porque las personas realizan tales acciones con el sentimiento de presión con el fin de evitar la culpa o la ansiedad, o para lograr el aumento del ego o el orgullo

El tercer tipo es la identificación, en la que la persona se ha identificado con la importancia personal de una

conducta y, por tanto, ha aceptado su regulación como propia.

El último tipo es la integración, que se produce cuando las regulaciones identificadas se han asimilado completamente al yo.

Por otro lado, la motivación intrínseca se define como la realización de una actividad por sus satisfacciones inherentes y no por alguna consecuencia separable. Cuando una persona está intrínsecamente motivada, se siente movida a actuar por la diversión o el reto que conlleva, más que por las presiones o recompensas externas (Ryan & Deci 2000). En otras palabras, la motivación intrínseca es aquella en la que la persona hace algo porque se siente motivada a hacerlo y disfruta del proceso sin esperar una recompensa. Por ejemplo: Dora quiere estudiar un nuevo idioma porque quiere expresarse.

Rodríguez (2020), expresa que la motivación intrínseca es más duradera e implica un mejor aprendizaje y un aumento significativo de la creatividad. Tradicionalmente, los educadores consideran que este tipo de motivación es más deseable ya que conduce a mejores resultados de aprendizaje que la motivación extrínseca.

El autor de esta investigación considera que el uso de la motivación intrínseca en el aprendizaje de idiomas puede motivar a los estudiantes a expresarse libremente y con comodidad sobre su interés. Además, en la motivación intrínseca los estudiantes tienden a estar muy interesados en la lengua y en las actividades que el profesor propone. Los estudiantes con motivación intrínseca suelen aprender el idioma más rápido y con mayor facilidad, porque les gusta explorar nuevos temas y seguir aprendiendo el idioma.

Sin embargo, hay varias variables que afectan a la motivación de los estudiantes cuando están aprendiendo un nuevo idioma. Bahous et al. (2011), agregan que el entorno social en el que viven los alumnos puede afectar a la actitud de los estudiantes hacia el estudio de una nueva lengua. Además, Harmer (2012), afirma que la opinión que otras personas tienen en relación con el aprendizaje de una segunda lengua puede perturbar la motivación de los estudiantes. Por otro lado, los objetivos de los estudiantes también pueden afectar a su motivación para aprender un idioma. De acuerdo con la idea anterior, Harmer (2012), refiere que los estudiantes que están estudiando para un examen se sentirán más motivados para aprender un idioma.

Por otro lado, los profesores pueden motivar a sus alumnos al estudio de un nuevo idioma, según Harmer (2012), motivar a los alumnos a lo largo de todo un semestre requiere más esfuerzo por parte de sus profesores. En ese sentido Harmer (2012), está de acuerdo en que los estudiantes se sentirían motivados si piensan que su profesor se preocupa por ellos. Los profesores deben escuchar

las necesidades de sus alumnos y animarles para que consigan su objetivo.

Paz (2011), afirma que los profesores deben evitar el estrés y la impotencia creando un ambiente de aprendizaje propicio. Además, los profesores deben crear actividades divertidas y desafiantes en las que los alumnos puedan mantenerse curiosos. Otra estrategia de motivación que expresa Harmer (2012), es que los profesores deben dar autonomía a los alumnos. Los profesores deben animar a sus alumnos a aprender y descubrir cosas nuevas por sí mismos. Los profesores pueden proponer escuchar podcast, audiolibros y sugerir música a sus alumnos, además, los alumnos pueden hacer mucha lectura extensiva sobre diferentes temas. Los juegos lingüísticos también pueden motivar a los estudiantes a estudiar un nuevo idioma porque juegan al juego y no se dan cuenta de que están aprendiendo un idioma.

La idea de utilizar juegos lingüísticos en el aula no está comúnmente establecida ni aplicada por los profesores. Sin embargo, el uso de juegos en el aula es una herramienta importante, que puede transformar las lecciones proporcionando tarea y entretenimiento.

Ibrahim (2017), expresa que los juegos lingüísticos comprenden muchos factores como las reglas, la competencia, la relajación y el aprendizaje en particular. Las reglas tienen que ser claras, pocas y bien explicadas para que no haya dificultades. Se diseñan en diferentes niveles y temas que se adaptan a los diferentes niveles de los alumnos, lo que hace que disfruten todos juntos y obtengan los mejores resultados.

Los juegos lingüísticos son útiles para los niños que participan en el aprendizaje del inglés, ya que los juegos pueden reforzar la motivación y la confianza en sí mismos de los estudiantes (Bagus, 2017). Además, los alumnos se sentirán entusiasmados e inspirados para aprender nuevo vocabulario y gramática. Los juegos lingüísticos también pueden mejorar la comunicación real entre los alumnos y pueden intercambiar ideas entre ellos. Los juegos lingüísticos pueden involucrar a todos los alumnos y pueden aumentar la motivación y el interés de los estudiantes por aprender un nuevo idioma.

Tuan & Doan (2010), también explicaron las ventajas de utilizar el juego en el proceso de enseñanza y aprendizaje de idiomas, que son las siguientes: el juego motiva a los alumnos, los juegos promueven la interacción de los alumnos, los juegos mejoran la adquisición de la lengua por parte de los alumnos y los juegos aumentan los logros de los alumnos. Está claro que el juego aumenta la motivación de los jóvenes estudiantes, ya que les entusiasma. Bagus (2017), considera que la razón por la que el juego motiva es porque es divertido, entretenido y desafiante. Es de esperar que la clase aburrida se supere con una situación desafiante.

De acuerdo con González & Bermello (2017), los juegos lingüísticos se pueden clasificar como juegos de reconstrucción y deducción, de pareja y en grupo, cooperativos y competitivos. Dependiendo de la relación establecida entre los participantes, en la presente investigación se propone clasificar los juegos como cooperativos y competitivos.

Los juegos lingüísticos competitivos son aquellos que tienen la característica de lograr el objetivo a través de la competencia entre los estudiantes y del grupo. El contenido es poder terminar antes que los otros, alcanzar más puntos, sobrevivir a la eliminación o, simplemente, evadir las penalidades. Las reglas pueden requerir que los jugadores produzcan un lenguaje correcto y los lleve a crear conclusiones rápidamente como parte del juego (González & Bermello, 2017). Ejemplos de estos son: Scrabble, Crucigrama, Sopa de letras.

Por otra parte, los juegos cooperativos se enfocan en lograr metas a través de la colaboración. Estupendo para tratar con alumnos tímidos o apáticos ya que requiere la participación de todos los miembros del equipo, grupo o pareja. Actividades como completar imágenes, ordenarlas, agruparlas y encontrar pares y palabras ocultas (mensajes) son efectivas y crean una atmósfera de solidaridad y empatía dentro del grupo. Los estudiantes participan en intercambios de información, siguen instrucciones y eventualmente completan tareas (González & Bermello, 2017). Ejemplo de estos son: El ahorcado, El espía, Simon dice, sketch y encuentra a tu compañero.

A través de los juegos lingüísticos, los estudiantes se sienten motivados a comunicarse en un nuevo idioma. Por tanto, el uso de estos juegos potenciaría el desarrollo de las habilidades comunicativas de los estudiantes en el idioma inglés. Por otra parte, los juegos lingüísticos permiten al estudiante expresar sus puntos de vistas y opiniones sobre determinados temas. El uso de juegos lingüísticos relacionados con el medioambiente contribuye a la formación de valores medioambientales en el educando. También, aumenta la concienciación y el conocimiento de los estudiantes sobre temas o problemas ambientales. Al hacerlo, les brindamos a los estudiantes las herramientas que necesita para tomar decisiones informadas y actuar de manera responsable.

Cuando los profesores educan sobre el medio ambiente, deben identificar sus responsabilidades como ciudadanos globales y hacer un cambio positivo para el mundo. La educación medioambiental fomenta el pensamiento creativo e inspira a los estudiantes a involucrarse más con sus comunidades. Además, al impartir educación medioambiental a los alumnos, éstos relacionarán las técnicas de resolución de problemas del mundo exterior con sus asignaturas para comprender un problema concreto, implicando soluciones medioambientales al aire libre (La Rosa & Abreus, 2022).

Los juegos lingüísticos basados en la educación ambiental proporcionaron a los alumnos conocimientos ambientales que los estudiantes pueden aplicar fuera del aula. Además, mientras los estudiantes adquieren conocimientos medioambientales, mejoran sus habilidades lingüísticas en inglés, que consisten en escuchar, hablar, escribir y leer. Igualmente, las subhabilidades del inglés, como el vocabulario, la gramática y la pronunciación, también pueden mejorarse. Por otra parte, un juego lingüístico basado en la educación medioambiental puede aumentar la motivación de los alumnos para aprender más sobre el medio ambiente. Puede contribuir a que los alumnos asimilen e integren los conocimientos medioambientales. Por lo tanto, el autor de esta investigación afirma que los juegos lingüísticos relacionados con la educación medioambiental pueden utilizarse en las clases de lengua para practicar el idioma y desarrollar los valores medioambientales en los alumnos.

Entre los juegos lingüísticos a utilizar en las clases de idiomas con temáticas medioambientales se encuentran el sketch. Se trata de una pequeña obra de teatro, en que los estudiantes muestren a través de una historia un problema medioambiental existente en la comunidad y como ellos zanjarían esa situación. En este tipo de juego los estudiantes estarían hablando sobre algo que les importa, estarían deduciendo conclusiones y transmitiendo de esta forma sus criterios al respecto.

El Scrabble es un juego de mesa de palabras cruzadas. Es un juego que no solo aporta diversión, sino que desarrolla en sus jugadores áreas del conocimiento como el lenguaje. Este juego tiene grandes beneficios en sus jugadores, ayuda a mejorar la ortografía, aumenta el vocabulario, fomenta el pensamiento estratégico, mejora las funciones cognitivas, además de perfeccionar las habilidades sociales. Dado el uso y los beneficios de este juego, los estudiantes pudieran profundizar sus contenidos medioambientales adquiriendo vocabulario relacionado con el tema.

CONCLUSIONES

Como conclusión de la presente investigación, el autor puede afirmar que los juegos lingüísticos pueden utilizarse para motivar a los alumnos en el estudio de una segunda lengua. Además, la presente investigación propone el uso de juegos lingüísticos ambientales en las clases de inglés con el fin de aumentar el interés y la inspiración de los estudiantes en relación con el medio ambiente.

La propuesta de muestra fomenta la motivación para el estudio de una nueva lengua a través de juegos lingüísticos relacionados con el medio ambiente. El autor de esta investigación está de acuerdo en que la propuesta permite a los alumnos seguir aprendiendo una nueva lengua mientras adquieren valores medioambientales. Especialmente, cuando el cuidado del medio ambiente es muy importante hoy en día.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alonso Surí, V. M., Abreus González, A., & Fernández González, D. M. (2021). La motivación por el aprendizaje del inglés mediante video-lecciones. *Revista Científica, Cultura, Comunicación y Desarrollo*, 6(3), 79-87.
- Bagus Wisny, G. (2017). E-matching game in teaching English for young learners. *International Journal of Social Sciences*, 3(1), 67-79.
- Geen, R. (1995). What is Meant by "Motivation"? <http://www.psychology&linguistics.com/LLdocs/dap1.asp>
- González, M., & Bermello, G. (2017). Los juegos lingüísticos y su tratamiento en las clases de lenguas extranjeras. *Varona*, (Esp), 1-12.
- Harmer, J. (2012). *Essential teacher knowledge. Core concepts in English language teaching*. Pearson Education Limited.
- La Rosa Ponce, J. C., & Abreus González, A. (2022). Promoting environmental education in students majoring in English language teaching. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 5(1), 211-218.
- Lukianenko, V. (2014). *The advantages of using games in foreign language teaching and learning*. Ministry of Education and Science Of Ukraine.
- Luna Hernández, A. (2016). Motivation and Its Influence on Oral Communication in the English Language in College Students. *Ciencias de la Educación*, 2(2), 32-40.
- Paz Gonzalez, J.C. (2011). *The use of poetry to enhance motivation in tenth graders*. (Bachelor Thesis). Universidad Central Marta Abreu de Las Villas.
- Quint Oga-Baldwin, W.L., Nakata, Y., & Parker, P., & Ryan, R. M. (2017). Motivating young language learners: A longitudinal model of self-determined motivation in elementary school foreign language classes. *Contemporary Educational Psychology*, 49, 140-150.
- Rodríguez Parrado, A. I. (2020). Motivación y TICs para la enseñanza aprendizaje del inglés en la universidad. *Qualitas*, 20(SN), 38-54.
- Tuan, L.T., & Doan, N.T.M. (2010). Teaching English Grammar through Games. *Studies in Literature and Language*, 17, 61-75.