



Los juegos tradicionales y la motivación por el aprendizaje del idioma inglés.

Traditional games and motivation for learning the English language

Daniela Ramos Hernández

E-mail: dramosh97@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3107-8949>

Yaneidys Maya Rosell

E-mail: ymaya@ucf.edu.cu

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8419-3449>

Departamento de Lenguas Extranjeras, Universidad de Cienfuegos "Carlos Rafael Rodríguez", Cienfuegos, Cuba.

Cita sugerida (APA, séptima edición).

Ramos-Hernández, D., & Maya-Rosell, Y. (2022). Los juegos tradicionales y la motivación por el aprendizaje del idioma inglés. *Revista Sociedad & Tecnología*, Vol. 5(3), 565-576. DOI: <https://doi.org/10.51247/st.v5i3.265>.

RESUMEN

Esta investigación descriptiva de tipo revisión bibliográfica demuestra la significación de los juegos infantiles no solo en el desarrollo temprano del niño sino también en su motivación por el aprendizaje de las lenguas extrajeras, en particular la inglesa; tiene por objetivo analizar la importancia de los juegos tradicionales en la enseñanza de lengua inglesa, en aras de aportar conocimientos útiles para el aprendizaje del inglés en escolares de la enseñanza primaria. Para dar cumplimiento al objetivo trazado fueron utilizados los métodos: hermenéutico y analítico-sintético, así como en la técnica de análisis de contenido. Entre los hallazgos más significativos se encuentran: los juegos infantiles

empleados como recursos didácticos para la enseñanza y aprendizaje de la lengua inglesa motivan al escolar de la Educación Primaria por su aprendizaje, facilitan el desempeño en tareas retadoras que requieren de la creatividad, permiten la colaboración entre los pares, para auxiliar a los de menor nivel de habilidades en el empeño por alcanzar el éxito; además, ayudan al equilibrio emocionalmente, reduciendo las experiencias psicológicas negativas como la ansiedad y la frustración. Particularmente los juegos tradicionales contribuyen a la auto-instrucción y al fomento de la cultura general integral.

Palabras clave:

Motivación, lenguas extranjeras, enseñanza-aprendizaje, juegos tradicionales

ABSTRACT

This descriptive research of the bibliographic review type demonstrates the significance of children's games not only in the early development of the child but also in their motivation for learning foreign languages, in particular English; aims to analyze the importance of traditional games in English language teaching, in order to provide useful knowledge for learning English in primary school students. To fulfill the outlined objective, the following methods were used: hermeneutic and analytical-synthetic, as well as the content analysis technique. Among the most significant findings are: children's games used as didactic resources for the teaching and learning of the English language motivate Primary School students for their learning, facilitate performance in challenging tasks that require creativity, allow collaboration among peers, to assist those with lower skill levels in their quest for success; in addition, they help balance emotionally, reducing negative psychological experiences such as anxiety and frustration. Particularly traditional games contribute to self-instruction and the promotion of comprehensive general culture.

Keywords:

Motivation, foreign languages, teaching-learning, traditional games

INTRODUCCIÓN

El idioma inglés se ha convertido en una lengua utilizada en las más diversas esferas de las relaciones internacionales; es empleada por estadistas, políticos, especialistas, hombres de negocios, etc. De igual forma se emplea en foros, conferencias, congresos y conclaves internacionales. Es el idioma hablado, en estos contextos, con más frecuencia en todo el mundo (Corona Camaraza, 2001). Luego existen razones por las que aprender inglés.

Fidel Castro, citado por Valdés (2005), se refirió a la necesidad de aprender este idioma, al respecto expresó:

...87 países tienen el inglés como idioma oficial, 1.000-400.000 personas viven en países donde se habla inglés oficialmente, una de cada cinco personas habla inglés de manera competente, más de 700 millones de personas usan inglés en el mundo y aproximadamente la mitad de ellos no son hablantes nativos, constituyendo el mayor número de hablantes no nativos de un idioma en el mundo, más del 70% de los científicos a escala mundial lean en inglés, el 85% del correo mundial se escribe en inglés y constituye el idioma principal en tecnología y publicidad.

Es del interés de los sistemas educativos de muchos estados su instrumentación como lengua de estudio en la enseñanza general y universitaria. El inglés tiene una importancia particular en Cuba y en su sistema educativo.

La enseñanza del inglés en Cuba ha pasado por varias etapas, comenzando con la formación de los primeros maestros a principios del siglo XX; actualmente en el sistema educativo cubano es una materia obligatoria en todos los niveles de enseñanza.

En una fecha tan temprana como 1929, mediante el Decreto Presidencial #1705 se hizo posible la creación de Centros Especiales de inglés. El éxito de estos centros fue tal que, el cumplimiento de dicho decreto se extendió a toda la República y rápidamente se transformaron en una cantera de nuevos profesores de inglés, debido a la capacidad que los tres años de estudio de esta lengua les dio para enseñar el idioma.

El proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera en Cuba se ha llevado a cabo a través de diferentes enfoques, procedimientos y técnicas buscando el desarrollo de las competencias lingüísticas, aunque la práctica de su enseñanza en la

contemporaneidad sigue demostrando que los estudiantes aún necesitan profundizar en el dominio de la lengua inglesa.

Los estudios realizados por Fernández et al. (2018) reportan limitaciones en la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés se observan, entre las falencias más frecuentes observadas se encuentran, a saber:

- Insuficiente interconexión entre las habilidades hablar (speaking), escribir (writing), leer (reading) y escuchar (listening).
- Poca sistematización de las habilidades speaking y listening.
- Abuso de métodos tradicionales.
- Escaso empleo de técnicas innovadoras.
- Poco uso de las tecnologías educativas en función del desarrollo de la comprensión auditiva.

Asimismo, las autoras de este trabajo realizaron la observación al proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en la Enseñanza Primaria y detectaron las siguientes dificultades:

- Las técnicas tradicionales de motivación ya no funcionan y los estudiantes han perdido el interés por las clases de idiomas.
- Inactividad física de las lecciones, a esta corta edad, los estudiantes necesitan estar en constante actividad o se aburrirán, siendo este el principal problema de las lecciones de inglés en la actualidad.
- Insuficiente intencionalidad educativa del contenido, lo que no propicia la motivación por el aprendizaje.
- Limitada identificación de los intereses y necesidades cognitivas de los escolares.

- Escaza implementación de estrategias educativas para lograr la motivación de los alumnos.

Situación que se agudiza al trabajar con estudiantes que tienen entre 6 y 12 años de edad, pues demandan, para el máximo desarrollo de su personalidad, establecer relaciones sociales con sus pares (Vigotsky, 1987; Barreira Cerqueiras, 2015).

Los niños en este rango de edad requieren de juegos sociales y de roles, también juegos que ayuden a complementar las actividades escolares, satisfacer sus intereses personales y cognitivos, alcanzar la independencia cognitiva, fomentar el autoaprendizaje y desarrollar las habilidades para el trabajo colaborativo y cooperativo, así como el sano espíritu de competitividad.

Lo hasta aquí analizado despertó el interés de las autoras de este trabajo por buscar alternativas que contribuyan a revertir esta realidad. El presente trabajo es parte de una investigación que tiene por objetivo analizar la importancia de los juegos tradicionales en la enseñanza de la lengua inglesa en aras de aportar conocimientos útiles para el aprendizaje del inglés en escolares de la Enseñanza Primaria.

El desarrollo del presente artículo se estructuró en cinco epígrafes, el primero de ellos dedicado a la definición del término “motivación”; en un segundo apartado se aborda la motivación en el ámbito educativo; el tercer epígrafe se dedica al tratamiento de la importancia de los juegos infantiles; el cuarto versa sobre los juegos tradicionales, por último el quinto acápite se dedica al impacto de los juegos tradicionales como herramienta didáctica para la motivación del aprendizaje del idioma inglés en la Educación Primaria.

METODOLOGÍA

Para dar cumplimiento al objetivo trazado se desarrolló un estudio descriptivo de tipo revisión bibliográfica, sustentado en los métodos hermenéutico y analítico-

sintético, así como en la técnica de análisis de contenido. Estos métodos y técnica permitieron el análisis, interpretación, comparación y resumen de los textos encontrados en los materiales bibliográficos consultados especializados en el tema (libros, ensayos y artículos científicos, tesis de grado, documentos, etc.) (Erráez et al., 2020), los que, fueron recuperados de bases de datos y repositorios nacionales y foráneos a través del motor de búsqueda Google Académico y el empleo de las palabras clave: lenguas extranjeras, enseñanza-aprendizaje, juegos tradicionales y motivación.

La selección de estos materiales bibliográficos se realizó atendiendo a actualidad y valor científico, con énfasis en este último aspecto, de aquí que se hayan tenido en cuenta literatura de más de una década de data.

En la ejecución de la investigación se establecieron las tareas siguientes:

- Exploración de la realidad educativa con el fin de determinar el problema científico a estudiar (Diagnóstico).
- Análisis de las fuentes bibliográficas relacionadas con el tema para el sustento teórico.
- Selección y adecuación metodológica de los materiales elegidos de acuerdo al marco en el que se desarrolló la investigación.
- Resumen de los materiales estudiados.
- Determinación a las conclusiones.
- Elaboración del artículo.

DESARROLLO

Antes de adéntranos en la importancia de los juegos tradicionales en la enseñanza de lenguas extranjeras es necesario hacer un breve análisis de lo que entendemos como motivación, un factor esencial en la enseñanza de las lenguas extrajeras.

Motivación

Son diversos los estudios llevados a cabo por psicólogos y pedagogos, entre otros especialistas, sobre la motivación, baste mencionar a: Mendoza (2001), Maquilón y Hernández (2011), Triana et al. (2016) y Vernon (2021), quienes afirman que la motivación es una categoría psicológica estrechamente relacionada con la Pedagogía, y expresada a través del comportamiento del individuo. Es considerada un complejo sistema de procesos y mecanismos psicológicos que orientan la dinámica de la actividad del sujeto en relación con su entorno. También consideran que ésta es un factor necesario para establecer las condiciones que garantizan la estimulación del interés y la conducta hacia la actividad, basada en la necesidad de la práctica en su vínculo con la actividad productiva y social.

Para Mendoza (2001), la motivación se expresa a través de una acción externa del sujeto, quien crea motivos para satisfacer una necesidad dada, mediante su actuación orientada al logro de un propósito; luego, la motivación puede ser considerada como un estímulo que moviliza la conducta del individuo.

Para Naranjo (2009), la motivación es un reflejo de la realidad circundante y una expresión de la personalidad del sujeto, que moviliza, orienta y dirige su acción hacia el cumplimiento con éxito la meta u objetivo trazado; es el comportamiento del individuo para alcanzar un propósito.

Motivación extrínseca e intrínseca

Según Kendra (2020), en su artículo *"Extrinsic vs. Intrinsic Motivation: What's the Difference?"* existen tres tipos de motivación: extrínseca, intrínseca y auto-motivación.

La motivación intrínseca concierne a las necesidades del alumno para su subsistencia, con el propósito de satisfacer sus necesidades básicas como: cariño, afecto, cuidado, seguridad, confianza, identidad, autoestima, autonomía, etc.

La motivación intrínseca implica participar en una actividad o comportamiento porque es personalmente gratificante; es esencial realizar una actividad por el deseo del sujeto y el placer que la misma ocasiona sin buscar recompensa externa alguna (Kendra, 2020).

La motivación extrínseca ocurre cuando el sujeto o sujetos están motivados para realizar un comportamiento o participar en una actividad para obtener una recompensa o evitar un castigo. En el contexto educativo ésta responde a las estrategias empleadas por el maestro para el desarrollo de la personalidad del alumno.

La principal diferencia entre estos dos tipos de motivación es que la motivación extrínseca surge del exterior del individuo, mientras que la motivación intrínseca surge del interior. Los investigadores también han descubierto que los dos tipos de motivación pueden diferir en su eficacia para impulsar el comportamiento y también pueden desempeñar un papel importante en los entornos de aprendizaje (Kendra, 2020). Tanto la motivación intrínseca como extrínseca han de ser tenidas en cuenta en el diseño e implantación de las estrategias de aprendizaje (Tallón, 2005).

En este sentido, algunos expertos argumentan que el énfasis tradicional en las recompensas externas, como calificaciones, boletas de calificaciones, premios, reconocimientos, diplomas y estrellas doradas socava cualquier motivación intrínseca existente que puedan tener los estudiantes.

Cuando se habla de la auto-motivación, esta se entiende como la capacidad de hacer lo que se debe hacer, sin la influencia de otras personas o situaciones. Las personas con auto-motivación pueden encontrar una razón y una fuerza para completar una tarea, incluso cuando son desafiantes, sin darse por vencidos o necesitar que otros los alienten (Kendra, 2020).

En otro orden de ideas, Goleman (2021), autor de varios libros fundamentales sobre

inteligencia emocional, identificó cuatro elementos que componen la motivación:

1. Impulso personal de logro, el deseo de mejorar o cumplir con ciertos estándares.
2. Compromiso con metas personales u organizacionales.
3. Iniciativa, disposición a actuar sobre las oportunidades.
4. Optimismo, la capacidad de seguir adelante y perseguir metas a pesar de los reveses; esto también se conoce como resiliencia.

Motivación en el ámbito escolar

La motivación ha sido objeto de estudio en diversos contextos, entre ellos el ámbito educacional y sus diferentes niveles de enseñanza y grupos de estudiantes; estas investigaciones coinciden en la complejidad del estudio de la motivación; lo que ha conducido, desde diferentes enfoques y marcos teóricos, a buscar explicación del significado de la motivación; cómo se origina y desarrolla; su relación con el aprendizaje, emociones y sentimientos del escolar; y cómo se estructura y funcionan los procesos de motivación en el estudiante durante el proceso de aprendizaje (Hartnett, 2016).

La motivación durante la clase dirige la acción del estudiante, quien se motiva para satisfacer sus necesidades cognitivas y dirige su actuación al cumplimiento de los objetivos del proceso de aprendizaje. La motivación es un estímulo que moviliza el accionar y estructuras cognitivas del estudiante en la búsqueda del conocimiento (Mendoza, 2001).

Criterio compartido por Hartnett (2016, 2018), quien considera que en el ámbito educativo la motivación juega un singular rol; según dicho autor ésta es primordial para alcanzar el éxito en el aprendizaje, es el motor impulsor del proceso de reorganización de las estructuras cognitivas del aprendiz. Asimismo, es un factor de influencia en el comportamiento, actitud, pensamiento y sentimiento del estudiante mientras aprenden.

Según Naranjo (2009), la motivación bien encausada durante el proceso educativo es un factor decisivo para predisponer positivamente al estudiante hacia la participación activa en la actividad de aprendizaje.

De igual manera Rodríguez et al. (2012) estima que, la motivación en el contexto educativo está condicionada por las necesidades cognitivas y motivos de aprendizaje, que puede ser entendida como un proceso psicológico fundamentado en la esfera afectiva de la personalidad, al permitir la orientación dinámica de la actividad del estudiante hacia el logro del objetivo.

Idea también tenida en cuenta por Tallón (2005), Lauretti et al. (2007) y Sánchez (2017), quienes además consideran que, la motivación del estudiante por el aprendizaje está condicionada por factores intrínsecos y extrínsecos que deben ser estimulados de forma sistemática por el docente mediante el empleo de métodos, procedimiento y técnicas.

Lo que requiere del docente capacitación no solo para planificar, organizar y diseña la clase, también es preciso que tenga habilidades para motivar al alumnado; en tal sentido, el docente ha de conocer las características del estudiante y tener en cuenta las relaciones afectivas de este con el contenido.

Para Jiménez et al. (2020), el docente, además de lo apuntado anteriormente, a la hora de planificar el proceso de enseñanza-aprendizaje debe considerar los siguientes elementos para motivar a los discentes:

- Intencionalidad educativa del contenido. La selección pertinente de los saberes, habilidades y valores ha de estar en función el cumplimiento de los objetivos del currículo y la formación integral del estudiante; en consonancia deben ser asumidas las propuestas metodológicas adecuadas para la enseñanza y aprendizaje de los contenidos, con énfasis en la relación de lo

cognitivo y lo afectivo (Guamán et al., 2019).

- Necesidades cognitivas e intereses en los alumnos. La determinación de las necesidades cognitivas e interés de los estudiantes, a través del diagnóstico oportuno, es clave para poder hacer corresponder estos con los contenidos del currículo. Es importante conocer cuáles son las necesidades, motivos, intereses e inquietudes de los discentes, qué conocen, qué les falta por aprender y qué nivel de independencia tienen, para así poder trazar estrategias intencionadas a lograr la motivación de los alumnos (De Quesada et al., 2020).
- NEXOS afectivos con el contenido. Para poder alcanzar la motivación del alumno para vencer los objetivos propuestos en la clase es importante establecer los nexos afectivos entre este y los conocimientos, habilidades y valores; así como con sus pares y el docente; de esta forma se contribuye a la creación de un ambiente armónico y colaborativo propicio para lograr aprendizajes significativos (Pérez et al., 2021).

Sobre estos elementos, Escaño y Gil de la Serna (2006), Curwin (2014), Sandoval y Aguilar (2016) opinan que, el grupo de estudiantes, la familia y el entorno social forman parte de las influencias educativas, que bien manejadas por el docente pueden ser utilizadas como elementos de motivación por el aprendizaje; en este sentido, también la relación que se establece entre el docente y los estudiantes es determinante.

Asimismo, son importantes los materiales y recursos didácticos a utilizar, más aún en la enseñanza del idioma inglés en edades infantiles (Lareki Larrainzar, 2012; Fonseca Mora & Martín Pulido, 2016),

donde el juego ocupa un espacio particular en la vida del niño (Gómez Ramírez, 2018; Peralta & Guamán, 2020); luego, ¿por qué no enseñar mediante actividades lúdicas como los juegos infantiles? (Consejería de Educación, Cultura y Deporte, 2012).

Importancia de los juegos infantiles

Los juegos infantiles deben formar parte de la vida del niño desde su nacimiento; a través de ellos el infante logra desarrollar sus aptitudes físicas, intelectuales y sociales. Es a través de los juegos que los niños comienzan a interactuar con el mundo que los rodea. Se ha demostrado que son cruciales en el desarrollo de su personalidad (EcuRed, s/f a).

Los juegos son el lenguaje principal de comunicación de los niños pequeños, siempre cobran sentido de acuerdo a sus propias experiencias y necesidades particulares; ayudan a expresar sus deseos, fantasías, miedos y conflictos. A través de los juegos el niño refleja la percepción que tiene de sí mismo, de los demás y del mundo que le rodea. Mediante ellos el infante abordan el pasado, el presente y preparan el futuro.

Juegos infantiles y su influencia en las etapas de desarrollo de la infancia

Los juegos infantiles se definen como una actividad agradable, libre y espontánea, sin un fin determinado, pero de gran utilidad para el desarrollo de los niños (Gómez Ramírez, 2018). Es importante mantener en todo momento las connotaciones amenas, libres y espontáneas de los juegos, de esta forma se induce al infante a establecer las relaciones con los demás y con el entorno, despertando en ellos el interés y motivación por lo nuevo. Los juegos en la edad infantil son fundamentales para estimular los sentidos y la motricidad.

En el momento en que el niño cumple un año de edad es fundamental estimularlo; en esta etapa los juegos infantiles permiten desarrollar los sentidos, las habilidades de comunicación y el desarrollo motor; además, predispone al niño por el

aprendizaje de nuevas palabras, colores, sonidos, formas, etc.

De uno a tres años es importante supervisar el movimiento físico, los juegos imaginativos son importantes. De tres a cinco años, los juegos de arte, de construcción y participación, así como jugar con otros niños o adultos ayudan a desarrollar la creatividad y habilidades sociales.

A partir de los cinco años el niño debe continuar practicando juegos infantiles; en esta etapa los juegos de roles con la participación de sus pares van estimulando las relaciones sociales y con ello se contribuye al desarrollo de la personalidad del niño.

Juegos tradicionales

Los juegos tradicionales suelen perdurar en el tiempo y pasan de generación en generación, transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos. Quizás sufren algunos cambios, pero mantienen la esencia; estos no se encuentran en libros o cuentan con un autor reconocido. Se definen como pertenecientes a una región o nacionalidad, pero se pueden encontrar variaciones del mismo juego en diferentes continentes con modificaciones en su diseño, estructura y forma de participación, en dependencia de la cultura de la región donde se practiquen.

La práctica de los juegos tradicionales ya sea en la comunidad, la escuela o el hogar son actividades lúdicas variadas que favorecen la expresión de independencia de los niños y contribuye al desarrollo de habilidades y capacidades motrices, que estimula a vencer el comportamiento sedentario (EcuRed, s/f b). Además, a través de los juegos tradicionales los niños adquieren conocimientos sobre las costumbres y cultura de su país y de otros lugares del mundo.

Juegos tradicionales en Cuba

Desde tiempos inmemorables la actividad lúdica ha ocupado un espacio importante en la vida del ser humano en cada una de las etapas del desarrollo de su personalidad. A partir de ahí es posible

dividir las actividades lúdicas en dos grupos que incluyen los juegos de infantes y de adultos. Los juegos tradicionales de adultos son practicados en las fiestas populares, fundamentalmente en el campo, muchos de ellos incorporando elementos de la danza y el canto.

En algunas regiones del país se puede apreciar la práctica de los juegos tradicionales con variabilidad o características propias, pero es seguro decir que estos juegos se practican generalmente en todo el territorio cubano. Muchos se ejecutan en el barrio, en familia o en un contexto escolar, pero también en las celebraciones popular-religiosas, fiestas patronales, carnavales y otras actividades de tipo social.

Innumerables juegos han sobrevivido al proceso de transición generacional, ya sea a través de la expresión oral o simplemente por imitación con un gran sentido de perdurabilidad, de ahí que contribuyan de manera significativa a la conservación de las tradiciones en Cuba.

Importancia y conservación de los juegos tradicionales

Es crucial insistir en la importancia de la preservación de los juegos tradicionales, en el rescate de nuestro patrimonio cultural. Constituyen elementos o sellos de identidad de todo barrio, comunidad, pueblo o ciudad; además, proporcionan distinción cultural.

Se puede decir que los juegos tradicionales constituyen una necesidad cultural, espiritual y comunitaria, que contribuyen a reforzar la identidad y promover un sentido de herencia local, regional y nacional a las nuevas generaciones (EcuRed, s/f b).

Por todo lo hasta aquí analizado se puede comprender que, en el ámbito escolar los juegos tradicionales son recursos que pueden ser utilizados para la enseñanza y aprendizaje de la lengua inglesa en la Educación Primaria.

Los juegos tradicionales como herramienta didáctica para la motivación del aprendizaje del idioma inglés en la Educación Primaria

Teniendo en cuenta que en la Educación Primaria las clases de inglés tienen lugar mayormente en la sesión de la tarde, cuando los alumnos están agotados, soñolientos y cansados, los juegos pueden ayudar al maestro a mejorar el humor y enfocar la atención del estudiante hacia la clase.

Las actividades lúdicas llevadas a cabo correctamente pueden motivar al alumno por el aprendizaje del idioma inglés y por el auto-estudio. Mediante las relaciones que se establecen en el juego los pares comparten de manera dinámica sus nuevos conocimientos; los que también pueden ser compartidos con amigos y familiares, ya que las actividades pueden ser realizadas dentro y fuera del aula de clases.

Diferentes autores como Uberman (1998), Camerino Foguet y Castañer Balcells (1991), Vizco Gell y O'Reilly Herrera (2007), Gómez Rincón (2008) y Rodríguez Ochoa et al. (2015) han confirmado a través de sus estudios que los juegos son relevantes para el desarrollo de la expresión oral, la integración y la aplicación de las funciones comunicativas de los estudiantes, así como para el uso de expresiones idiomáticas. De igual forma despiertan la motivación por el estudio del inglés y desarrolla la creatividad de los alumnos a buscar nuevas variantes para su práctica en función del aprendizaje.

Por otra parte, los juegos dinámicos que requieren de la actividad física de los alumnos aumentan la disposición a prestar atención al maestro; principalmente en los educandos con clases programadas después del almuerzo y en el horario de la tarde. Asimismo, el uso de los juegos en el aula ayuda a reducir el estrés en los estudiantes y despierta su interés y motivación por el aprendizaje del idioma.

Especialmente los juegos tradicionales son una alternativa efectiva para facilitar la enseñanza y aprendizaje de la lengua inglesa, dado que proporcionan dinamismo al aprendizaje del idioma, el aprendiz se divierte a la vez que aprende; además, descubre elementos del folklore del país (London Academy, 2016).

Entre las ventajas de los juegos tradicionales como herramienta didáctica para el aprendizaje del idioma inglés en la Educación Primaria se encuentran, a saber:

- Motivan a los alumnos por el aprendizaje.
- Facilitan el desempeño del alumno asociado con tareas retadoras que requieren de la creatividad de este.
- Permiten la colaboración para asistir a los pares con menor nivel de habilidades para alcanzar el éxito.
- Ayudan emocionalmente, reduciendo las experiencias psicológicas negativas como la ansiedad y la frustración.

Particularmente los juegos tradicionales además de las ventajas antes mencionadas contribuyen a la auto-instrucción y al fomento de la cultura general integral de los escolares, debido al renovado interés por la historia y el idioma de otros países.

CONCLUSIONES

Los hallazgos obtenidos a través de la revisión bibliográfica realizada permiten concluir que:

- La motivación es una categoría psicológica; considerada un complejo sistema de procesos y mecanismos psicológicos que orientan la dinámica de la actividad del hombre en relación con su entorno. Guarda una estrecha relación con la Pedagogía; en el ámbito del proceso de enseñanza-aprendizaje que es expresada a través del comportamiento del aprendiz por alcanzar los objetivos trazados.
- La motivación está compuesta por cuatro elementos: 1) impulso personal de logro; 2) compromiso con metas personales u organizacionales; 3) iniciativa y 4) optimismo. Asimismo, existen tres

tipos de motivación: extrínseca, intrínseca y auto-motivación; aspectos que deben ser tenidos en consideración por el docente a la hora de seleccionar: métodos, técnicas, estrategias y recursos didácticos para procurar el aprendizaje de los estudiantes.

- Entre los recursos didácticos los juegos infantiles ocupan un espacio de significativo interés para el aprendizaje del idioma inglés, en particular para motivar a los escolares de la Educación Primaria por el estudio de esta lengua.
- Los juegos infantiles empleados adecuadamente como recursos didácticos para la enseñanza y aprendizaje de la lengua inglesa en los escolares de la Educación Primaria permiten su motivación por el estudio del inglés, facilitan el desempeño en tareas retadoras que requieren de la creatividad, permiten la colaboración entre los pares, para auxiliar a los de menor nivel de habilidades en el empeño por alcanzar el éxito y ayudan al equilibrio emocional reduciendo las experiencias psicológicas negativas como la ansiedad y la frustración.
- Los juegos tradicionales contribuyen a la auto-instrucción y al fomento de la cultura general integral de los escolares.

LIMITACIONES Y ESTUDIOS FUTUROS

La principal limitación del estudio se encuentra en su alcance descriptivo. Las autoras se proponen para un próximo estudio determinar el impacto de los juegos tradicionales en la motivación por el aprendizaje del idioma inglés.

AGRADECIMIENTOS

Las autoras agradecen el apoyo brindado por los colegas del Departamento de Lenguas Extranjeras, Universidad de Cienfuegos "Carlos Rafael Rodríguez".

CONTRIBUCIÓN DE LOS AUTORES

Daniela Ramos Hernández

Tuvo a su cargo el diseño de la investigación, la exploración de la realidad educativa con el fin de determinar el problema científico a estudiar y la redacción del artículo. Además, aplicó la norma APA.

Yaneidys Maya Rosell

Realizó el análisis de las fuentes bibliográficas relacionadas con el tema para el sustento teórico; la selección y adecuación metodológica de los materiales elegidos de acuerdo al marco en el que se desarrolló la investigación, resumen de los materiales estudiados y la revisión la versión final del artículo.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Barreira Cerqueiras, E. M. (2015). "La enseñanza del inglés en el primer ciclo de la Educación Infantil como práctica en escuelas y centros educativos. Propuesta de un modelo de actuación." *RELADEI*, 4 (1), 211-243.

Camerino Foguet, O. & Castañer Balcells, M. (1991). *Ejercicios y Juegos de Recreación*. Barcelona: Editorial Paidotribo

Consejería de Educación, Cultura y Deporte (2012). *Guía para la elaboración del Plan de inmersión lingüística en inglés en educación infantil*. UT Innovación Educativa Cantabria at Educantabria: Consejería de Educación, Cultura y Deporte del Gobierno de Cantabria.

Corona Camaraza, D. M. (2001). La enseñanza del idioma inglés en la Universidad cubana a inicios del siglo XXI. Reflexiones en el 40 Aniversario de la Reforma Universitaria. *Rev Cubana Educ Super*. 21(3), 29-38.

Curwin, R. (2014). *Motivar a estudiantes difíciles en contextos sociales educativos desfavorecidos y de exclusión*. Madrid: Narcea.

De Quesada Varona, M., Gómez, T. N., Gorra, S. M., & de Quesada, J. C. M. (2020). La labor educativa de los docentes del año en la formación del profesional de Cultura Física. *Sociedad & Tecnología*, 3(1), 18-23.

EcuRed (s/f a). *Importancia de los juegos infantiles*.
http://www.ecured.cu/Importancia_de_los_juegos_infantiles.

EcuRed (s/f b). *Juegos tradicionales*.
http://www.ecured.cu/Juegos_Tradicionales.

Erraéz Alvarado, J. L., Lucas Aguilar, G. A., Guamán Gómez, V. J., & Espinoza Freire, E. E. (2020). La investigación en estudiantes y docentes de la carrera de Educación Básica de la Universidad Técnica de Machala. *Conrado*, 16(72), 163-170.

Escaño, J. & Gil de la Serna, M. (2006). *Motivar a los estudiantes y enseñarles a implicarse en el trabajo escolar. Motivar para el aprendizaje. Teoría y estrategias*. Barcelona: EDEBÉ.

Fernández Pérez, J. A., Borromeo García, C. A., & Ramírez Martinell, A. (2018). La tecnología en la enseñanza de idiomas. *Reencuentro. Análisis De Problemas Universitarios*, 30(76), 133-154.

Fonseca Mora, M. C., & Martín Pulido, S. (2016). *Enseñar inglés en educación infantil: materiales y recursos. Tonos digital*, (29).

Goleman, D. (2021). *Intelligence emotional*. Amazon.com:

Gómez Ramírez, J. (2018). El juego infantil y su importancia en el desarrollo. *Revista CCPA* 10 (4).
<http://educacioninicial.mx>

- Guamán Gómez, V. J., Espinoza Freire, E. E., Herrera Martínez, L., & Herrera Ochoa, E. (2019). Caracterización del currículo en el primer año de la carrera en Educación Básica. *Conrado*, 15(70), 209-218.
- Gómez Rincón, Ó. (2008). El uso de los juegos didácticos inteligentes y el desarrollo del pensamiento lógico-deductivo. *Rev Fac Psicol*; 4(6). <http://wb.ucc.edu.co/pensandopsicologia/files/2010/09/articulo-01-vol4-n6-7.pdf>
- Hartnett, M. (2016). *Motivation in Online Education*. (pp. 5-32). Singapore: Springer. <https://doi.org/10.1007/978-981-10-0700-2>
- Hartnett, M. (2018). *Motivation in Distance Education*. En M.G. Moore, W.C. Diehl. *Handbook of Distance Education*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315296135>
- Jiménez Villalpando, A., Garza Kanagusiko, A., Méndez Flores, C. P., Mendoza Carrillo, J., Acevedo Mendoza, J., Arredondo Contreras, L. C., & Quiroz Rivera, S. (2020). Motivación hacia las matemáticas de estudiantes de bachillerato de modalidad mixta y presencial. *Revista Educación*, 44(1), 96-109.
- Kendra, C. (2020). *Extrinsic vs. Intrinsic Motivation: What's the Difference?* <https://www.verywellmind.com/differences-between-extrinsic-and-intrinsic-motivation-2795384>
- Lauretti, P., Villalobos, E. & González, J. (2007). Programa de Motivación en el Aula: Una Experiencia para el Desarrollo del Docente en Ejercicio. *Revista Mexicana. Orientación Educativa*. 4(10), 15-22.
- Lareki Larraínzar, I. (2014). *Metodologías de enseñanza de la lengua inglesa en Educación Primaria*. [Tesis de grado, Universidad de Valladolid]. <https://uvadoc.uva.es.handle/10324/8316>.
- London Academy. (2016). *Aplicación de juegos tradicionales para aprender inglés*. Academia Inglés Málaga
- Maquilón, J. J. & Hernández, F. (2011). Influencia de la motivación en el rendimiento académico de los estudiantes de formación profesional. *REIFOP*, 14 (1), 81-100
- Mendoza, T. L. (2001). *Modelo para la dinámica de la motivación en el proceso docente educativo*. [Tesis de Doctor, Centro de Estudios de Educación Superior "MANUEL F. GRAN". Universidad de Oriente]. Santiago de Cuba. <http://repositorio.uho.edu.cu/jspui/handle/uh0/2702>
- Naranjo, M. (2009). Motivación: perspectivas teóricas y algunas consideraciones de su importancia en el ámbito educativo. *Revista Educación*, 33(2), 153-170.
- Peralta Lara, D. C., & Guamán Gómez, V. J. (2020). Metodologías activas para la enseñanza y aprendizaje de los estudios sociales. *Sociedad & Tecnología*, 3(2), 2-10.
- Pérez Pelipiche, N., Fonseca Arias, B., & Ocejo Salvador, A. M. (2021). Contextualización de la Tarea Vida en el proceso de formación profesional. Universidad de Oriente. *Sociedad & Tecnología*, 4 (2), 96-108.
- Rodríguez Ochoa, A., Moreno Pupo, J., Vázquez Gómez, M., Rodríguez Borges, B. & Ricardo Mulet, Y. (2015). Juegos didácticos para el aprendizaje del inglés en la carrera de medicina. Holguín. Cuba. *Correo Científico Médico*, 19(1), 119-127.
- Rodríguez, P. Z., Sanz, F. M & Berenguer, L. M. (2012). La motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Universidad de Ciencias de la Cultura Física y el Deporte, Santiago de Cuba. *EFDeportes.com, Revista Digital*. 17(170), 1-2.

- Sandoval, G. I. & Aguilar, S. M. (2016). *La motivación como estrategia didáctica para el estudio de los estudiantes de la Unidad Académica de Contaduría y Administración, Extensión Norte.* Universidad Autónoma de Nayarit. Nayarit: Proceedings-© ECORFAN.
- Sánchez, H. F. (2017). *Motivación docente.* <http://www.eoi.es/blogs/gestioneducativa/2017/03/05/motivacion-docente>
- Tallón, P. (2005). La motivación como estrategia de aprendizaje. *Educación-Diario Córdoba.* http://www.diariocordoba.com/noticias/educacion/motivacion-estrategia-aprendizaje_172881.html.
- Triana, P. M., Jadán, S. P., Sánchez, G. M., Defaz, C. G. & García, L. R. (2016). Papel de la motivación docente en el desarrollo de conductas positivas de los estudiantes de las carreras de idiomas y secretariado ejecutivo bilingüe de la Universidad Técnica de Babahoyo, Extensión Quevedo,
- Ecuador. *Didasc@lia: Didáctica y Educación*, 7(6), 329-338.
- Uberman, A. (1998). *The use of games: For Vocabulary Presentation and Revision. English Teaching Forum*, 36(1).
- Valdés, N. (2005). *¿Por qué la enseñanza del Inglés en el primer ciclo de la Enseñanza Primaria.* Mendive. *Revista de Educación*, 3(4), 268-272.
- Vernon, S. (2021). *Six useful tips for motivating children to learn English.* EF EPI EF English Proficiency Index. <https://www.eslbase.com/teaching/motivating-children-learn-english>.
- Vigotsky, L. S. (1987). *Historia de las funciones psíquicas superiores.* La Habana: Pueblo y Educación.
- Vizco Gell, C. & O'Reilly Herrera, E. (2007). Juego didáctico, su relevancia en la enseñanza del inglés. En la carrera de Medicina. Juego de domino. *Revista habanera de Ciencias Médicas*, 6 (2).