



UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA  
1 8 0 3

Pädagogische Hochschule Freiburg  
Université des Sciences de l'Éducation - University of Education



---

**Der Einsatz von Sprachlernspielen und sein Einfluss auf die Motivation der Lerner  
im virtuellen DaF-Unterricht auf A1-Niveau**

Vorgelegt von:

Alejandro Vélez Veloza

Universidad de Antioquia

Facultad de Comunicaciones

Maestría en Lingüística

2023

**Masterarbeit**  
zur Erlangung des akademischen Grades

**Master of Arts:**

**Deutsch als Zweit- und Fremdsprache**

**Pädagogische Hochschule Freiburg**  
Institut für deutsche Sprache und Literatur

**Magister:**

**Lingüística línea alemán como lengua extranjera**

**Universidad de Antioquia - Medellín**

Facultad de Comunicaciones

**Titel: Der Einsatz von Sprachlernspielen und sein Einfluss auf die Motivation der Lerner im virtuellen DaF-Unterricht auf A1-Niveau**

**Vorgelegt von:** Alejandro Vélez Veloza  
Calle 83A #115-07  
Bogotá D.C.  
alejandro.velez3@udea.edu.co

**Betreuerin:** Sophie Dorothee von Werder –

**1. Gutachter:**

**2. Gutachter:**

**Abgabedatum:** 30.11.23

## **I. Abstract**

Mit der zunehmenden Bedeutung der virtuellen Lernmodalität im Fremdsprachenunterricht in den letzten Jahren ist es immer wichtiger geworden, Strategien zu entwickeln bzw. zu verbessern, welche die aktive Teilnahme der Lernenden garantieren und Lernumgebungen schaffen, in denen sie sich motiviert fühlen können. In diesem Zusammenhang konzentriert sich die vorliegende Forschung darauf, eine dieser Strategien zu analysieren, welche evt. die Motivation der Lernenden fördern kann. Die Studie zielt konkret darauf ab, die Auswirkungen der Durchführung von Sprachlernspielen auf die Motivation der Lernenden eines Online DaF-Kurses auf dem Niveau A1 zu untersuchen. Hinsichtlich der durchgeführten Spiele werden relevante Schlussfolgerungen über ihren Einsatz als Methode und pädagogisches Instrument im virtuellen Lehrkontext gezogen.

**Schlagwörter:** Motivation, Sprachlernspiele, Online DaF-Kurs, Virtualität, Motivation in virtuellem Unterricht, positive Auswirkungen von Spielen.

## **Resumen**

Con la relevancia que ha cobrado la modalidad virtual dentro la enseñanza de lenguas en los últimos años se ha hecho cada vez más relevante desarrollar y mejorar estrategias para garantizar la participación activa de los estudiantes y brindar escenarios de aprendizaje donde puedan sentirse motivados. En este contexto, la presente investigación se centra en analizar una de estas estrategias, la cual puede llevar a fomentar la motivación de los estudiantes. En este estudio se busca concretamente averiguar qué efectos puede tener la realización de juegos educativos en la motivación de los estudiantes de un curso de alemán en línea de nivel A1 y a partir de las actividades realizadas brindar también conclusiones relevantes frente al empleo de estos como método e instrumento pedagógico en este contexto de enseñanza.

**Palabras clave:** Motivación, juegos de aprendizaje de idiomas, curso online de DaF, virtualidad, motivación en la enseñanza virtual, efectos positivos de los juegos.

### **Abstract**

With the growing relevance that virtual classes have gained in language teaching in recent years, it has become increasingly important to develop and enhance strategies to ensure active student participation and provide learning scenarios where they can feel motivated. It is within this framework that this research is interested in analyzing one of these strategies that can promote student motivation. This study aims to determine the effect educational games can have on student's motivation of an online German course at level A1. Based on the games conducted, relevant conclusions will be drawn regarding their use as a methodological and pedagogical tool in this teaching context.

**Key words:** Motivation, language learning games, online DaF course, virtuality, motivation in virtual teaching, positive effects of games.

## Inhaltsverzeichnis

I. Abstract.....	1
III Beschreibung des Projekts .....	9
IV Stand der Forschung.....	11
4.1 Sprachlernspiele.....	12
4.2 Bedingungen für die Durchführung von Sprachlernspielen in der Virtualität ..	16
4.3 Motivation.....	19
V Theoretischer Rahmen .....	22
5.1 Motivation.....	22
5.1.1 Die Motivation beim Sprachenerlernen .....	25
5.1.2 Motivation im DaF-Unterricht in der Virtualität .....	26
5.2 Spiele .....	29
5.2.1 Arten von Spielen .....	30
5.2.2 Sprachlernspiele .....	31
5.2.3 Auswahlkriterien für Sprachlernspiele .....	35
5.2.4 Spielverlauf und Rolle der Lehrperson .....	39
5.3 Bedingungen für die Durchführung von Sprachlernspielen in der Virtualität ..	42
5.3.1 Sprachlernspiele im Kontext des Online-Unterrichts.....	44
5.3.2 Lehrstrategien für die Durchführung von Spielen im Online-Unterricht ....	45
VI. Methodisches Vorgehen.....	47
6.1 Mixed-Methods .....	47
6.2 Methoden der Datenerhebung.....	48
6.2.1 Fragebogen.....	49
6.2.2 Interview .....	51
6.2.3 Leitfäden für die Interviews .....	56
6.3 Methoden der Datenauswertung .....	57
VII. Durchführung des Projekts .....	63
7.1 Durchgeführte Spiele .....	65
VIII. Analyse der Ergebnisse.....	68
8.1 Analyse der Daten, die im Rahmen der Interviews erhoben wurden .....	68

<b>8.2 Analyse der Daten, die im Rahmen der schriftlichen Befragungen erhoben wurden</b> .....	78
<b>8.3 Schlussfolgerungen</b> .....	84
<b>IX. Fazit und Ausblick</b> .....	89
<b>X. Literaturverzeichnis</b> .....	91
<b>XI. Anhänge</b> .....	97

## **Verzeichnis der Anhänge**

Vom Anhang 1 bis zum Anhang 24: Anhänge zu den durchgeführten Spielen.....	97
Anhang 25: Codes für die Analyse der Interviews.....	110
Anhang 26: Prozentsätze der vorhandenen Codes in jedem Interview.....	111
Vom Anhang 27 bis zum 46: Transkriptionen der Interviews.....	111
Von Anhang 47 bis zum 48: Leitfäden für die Interviews.....	259

## **II. Einleitung**

Die Bedingungen, Bedürfnisse und insbesondere die Bedeutung der virtuellen Bildung haben sich in den letzten Jahren stark verändert und der Fremdsprachenunterricht war selbstverständlich keine Ausnahme. Seit dem Ausbruch der Pandemie COVID-19 ist offensichtlich geworden, dass das Bildungssystem nicht nur strukturelle Probleme hat (Internet-Zugang, Etat, Qualität der technischen Ausstattung, uvm.), sondern auch, dass die Lehrkräfte mit neuen Methoden und Technologien wenig vertraut sind. Diese Anpassung an neue Technologien und Unterrichtsmethoden war natürlich schwierig für viele Lehrer:innen und Lerner:innen, und als Folge konnte man oft negative Auswirkungen auf die Teilnahme der Lernenden, ihre Motivation und in einigen Fällen auch ihren Lernfortschritt beobachten.

Da die aktive, engagierte Teilnahme der Lernenden in diesem Onlinekontext oft sehr schwierig zu garantieren ist, mussten Lehrer, Forscher und sogar Politiker, neue Strategien, Leitlinien und Lehrmethoden entwickeln, um dieses Problem zu lösen. Da die Onlinemodalität in der Fremdsprachenlehre immer noch von aktueller Bedeutung ist, ist es sehr wichtig, diesen heutigen Kontext besser zu verstehen und darüber hinaus selbstverständlich auch, Methoden und Unterrichtsverfahren für die gegenwärtigen und zukünftigen Bildungsangebote zu aktualisieren.

Ein weiteres sehr relevantes Problem in der Virtualität sind die Herausforderungen der Lehrtätigkeit in diesem Medium. Die schlechten Internetverbindungen, Mangel an Mikrofonen oder Webcams und die allgemeinen Schwierigkeiten, die sich aus der Virtualität für Lehrkräfte und Lernende ergeben, sind häufige Beispiele der Hindernisse, um ein angenehmes Lernklima in diesem Kontext zu schaffen. Jetzt reicht es nicht aus, dass die Lehrer:innen beispielsweise Experten im Einsatz von virtuellen Plattformen wie Zoom, Google meet und Microsoft Teams oder auch von Webseiten oder Programmen für die Lehre sind, wie Kahoot, Quizlet oder Yopad. Sie müssen zusätzliche Strategien ersinnen, um die Motivation und das Engagement der Lernenden zu fördern.

Angesichts des Vorstehenden kann die Durchführung von Sprachlernspielen eine wertvolle Lehrstrategie sein, weil sie ein ideales Werkzeug ist, um viele verschiedene Aspekte des Sprachenlernens zu fördern, und insbesondere, um die Studierenden immer wieder in den Verlauf des Unterrichts und die Themen zu involvieren.



Sprachliches Spielen kann die Motivation in der Auseinandersetzung mit Sprache (unbewusst) steigern. Es reduziert Angst und Hemmungen, fördert kreatives Experimentieren. Spielen ist oft unbewusstes Üben. Viele Schüler/innen vertiefen sich aber meist motivierter in ein Spiel als in eine reine Übungssequenz. (Lichtsteiner, 2001, S.3)

Ziel der vorliegenden Arbeit ist es daher, die Auswirkungen und Effekte der Durchführung von Sprachlernspielen speziell im virtuellen Unterricht und in Bezug auf den Effekt auf die Motivation der Lernenden zu untersuchen. Es ist schon bekannt, dass Sprachlernspiele eine wirksame Lehr- und Lernstrategie sind, um die Sprache zu lernen und um einen „authentischeren“ Gebrauch der Sprache im Klassenzimmer einzusetzen. Im Blick auf die zunehmende Bedeutung virtueller Lernkontexte versucht diese Forschung, die folgende Forschungsfrage zu beantworten: *Wie beeinflusst die Durchführung von Sprachlernspielen im virtuellen DaF-Unterricht auf A1-Niveau die Motivation der Lerner?* Ich habe mich für diese Forschungsfrage aufgrund meiner persönlichen Erfahrung entschieden, sowie aufgrund eines fachlichen Interesses über Online-Unterricht und die Nützlichkeit von Spielen im DaF-Unterricht, denn sie haben zumindest im traditionellen Unterricht erwiesenermaßen einen großen Einfluss auf die Verbesserung von mehreren sprachlichen Fähigkeiten (wie z.B. die Flüssigkeit beim Sprechen oder die Improvisationsfähigkeit u.a.), und diese Aspekte haben wiederum einen potenziellen positiven Effekt für die Verstärkung der Lernmotivation.

Bei einer gründlichen Recherche zum Einsatz von Spielen im virtuellen DaF-Unterricht kann man schnell bemerken, dass es keine große Menge von Forschungen zu diesem Thema gibt, vor allem wenn man sich auf die Durchführung oder die speziellen Bedingungen von Spielen in der Virtualität während und nach der Pandemie fokussieren will. Es ist genau aus diesem Grund, dass es sich lohnt, eine solche Forschung durchzuführen, weil die Unterrichtsbedingungen, die Art und Weise von Interaktionen und sogar die Plattformen und Web-Tools u.a. sich seit der Pandemie sehr stark geändert haben und es deswegen sein kann, dass früheren Studien in Hinblick auf die heutige Situation nicht mehr ganz aktualisiert sind.

Angesichts dieses Panoramas ist es wichtig, die Auswirkungen von Sprachlernspielen für den virtuellen Sprachunterricht grundlegend zu untersuchen so wie auch, im Fall dieser Arbeit, die Anwendungsmöglichkeiten von Spielen für die Förderung der Lernmotivation im

Online-Sprachunterricht zu verstehen, sodass man sie in diesem spezifischen Unterrichtskontext besser verwenden kann. Auf diese Weise hätte man verschiedene effektive Lehrstrategien zur Verfügung, um Motivation, Interesse und Teilnahme der Studierenden zu verbessern. Um diese Fragen zu untersuchen, wurde mit einem Online DaF-Kurs im Niveau A1 gearbeitet, der aus 17 Probanden bestand. Wie im Einzelnen weiter unten ausgeführt wird, wurden von den Teilnehmenden im Laufe des Kurses Fragebögen ausgefüllt und zu Beginn und am Ende des Kurses Interviews mit ihnen durchgeführt, sodass man ihre persönlichen Erfahrungen und Einstellungen, sowie im Verlauf auch Auswirkungen der durchgeführten Spiele untersuchen konnte.

Die thematische Gliederung dieser Arbeit beginnt mit einer Vorstellung des Projekts und daraufhin dem Stand der Forschung. Hier geht es dann um die Kontextualisierung der drei zentralen Themen, auf denen dieses Projekt basiert: *Spiele, Motivation und die Bedingungen für die Durchführung von Sprachlernspielen in der Virtualität*. Es werden verschiedene Autoren genannt, die relevante und aktuelle Forschungsergebnisse über diese oder ähnliche Themen veröffentlicht haben. Auch kann man in diesem Teil kurze Überlegungen über die Auswirkungen und möglichen Gemeinsamkeiten zwischen diesen Forschungen und dem vorliegenden Projekt finden. Darauf folgt der theoretische Rahmen, wo man einen detaillierten Einblick in die theoretisch-konzeptionellen Grundlagen des Projekts finden kann. Die Beiträge der Definitionen und relevanten Informationen zu den Grundbegriffen und untergeordneten Begriffen fungieren als Richtlinien für die Begründung und Gestaltung des Projekts. Der nächste Abschnitt beschäftigt sich mit der Darstellung und Erklärung der eingesetzten Forschungsmethoden. Die empirischen Mixed-Methods entsprechen der hier verwendeten Forschungsperspektive, und daher gibt es selbstverständlich in diesem Teil eine Erklärung zu den qualitativen und quantitativen Aspekten der Forschung und darüber hinaus eine Erklärung und Kontextualisierung zu den zwei gewählten Datenerhebungsmethoden, den schriftlichen quantitativen Befragungen und dem qualitativen Interview. Zu diesem Teil gehört auch eine Erläuterung von den Datenauswertungsmethoden, eine Transkription und eine statistische Analyse, und zum Schluss gibt es in den zwei letzten Abschnitten des Textes die Darstellung der Ergebnisse und Schlussfolgerungen und eine kurze Beschreibung bzw. Zusammenfassung der wichtigsten Aspekte der Forschung.

### III Beschreibung des Projekts

Im Folgenden wird zusammenfassend das Projekt beschrieben und auf kontextabhängige Faktoren eingegangen, wie z.B. die Forschungsbedingungen und die zeitlichen Vorgaben für das Vorhaben, welches im Rahmen eines Doppelmasters zwischen der *Universidad de Antioquia* und der *Pädagogische Hochschule Freiburg* durchgeführt wurde.

Das Projekt, wie schon in der Einleitung erwähnt, wird im Jahr 2023 in Bogota, Kolumbien im Rahmen eines A1 Online DaF-Unterrichts durchgeführt. Dieser Kurs findet in einem Sprachinstitut, namens Haus der Jugend in Bogotá statt. Erwähnenswert ist die besondere Modalität der Unterrichtszeiten, denn der Kurs wird für Personen angeboten, die nicht täglich über die gleichen Zeiträume verfügen, aus diesem Grund wird ihnen die Möglichkeit gegeben, morgens (6:30 – 8:30 Uhr), nachmittags (3:00 – 5:00 Uhr) oder abends (7:00 – 9:00Uhr) am Kurs teilzunehmen. Da sich für den Termin am Morgen nur zwei Personen angemeldet haben, wird das Projekt mit den Lernenden am Nachmittag und jedoch am Abend durchgeführt.

Ein wichtiger Aspekt bei der Durchführung des Projekts ist die Tatsache, dass der Kurs nicht von der für die Forschung verantwortlichen Person, sondern von zwei anderen Lehrenden geleitet wird. Damit die Forschung so weit wie möglich objektiv und unvoreingenommen durchgeführt werden kann. Außerdem kann man sich auf diese Weise absichern, dass der Forscher keinen Einfluss auf die Einstellungen der Probanden bzw. die Ergebnisse der Forschung hat. In diesem Zusammenhang hat man die praktischen Aktivitäten bzw. die Spiele des Projekts im Voraus so geplant, dass sie problemlos von den zwei Lehrkräften in dem Kurs durchgeführt werden können.

An diesem Punkt soll dann erklärt werden, wie der praktische Teil umgesetzt werden sollte. Für jede Woche wurden zwei Sitzungen geplant, in denen jeweils ein oder zwei Spiele durchgeführt wurden. Die genaue Planung zur Durchführung, Materialien, Spielzeit und eine Erklärung von den Regeln und ggf. Rollen wurden vorher den Lehrkräften mitgeteilt bzw. besprochen, welche dann zu den geplanten Terminen die Spiele durchführen und den

Probanden jeweils eine kurze Umfrage zu den in der Sitzung durchgeführten Spiele schickten.

Was die Probanden angeht, sind sie, wie schon erwähnt, die Teilnehmenden eines A1 Kurses am Haus der Jugend, für welchen sich in diesem Fall 17 Personen einschrieben, die zwischen 20 und 33 Jahre alt waren und im Allgemeinen unterschiedliche akademische und berufliche Hintergründe haben.

In den folgenden Kapiteln werden theoretische Grundlagen des Projekts, sowie die Methoden zur Datenerhebung und –auswertung ausführlich erläutert, jedoch soll an dieser Stelle eine kurze Zusammenfassung angeboten werden. Diese Forschung besteht aus zwei Hauptdatenerhebungsphasen und mehreren kleineren Umfragen, die nach jeder Sitzung des Projekts erhoben werden.

Für die erste Erhebungsphase wurden zwei Interviews durchgeführt, ein Interview nach der ersten Sitzung des Kurses und das andere nach der letzten Sitzung. Mit diesen zwei Interviews verfolgt man die Absicht, eventuelle Veränderungen in Bezug auf Einstellungen und Meinungen der Teilnehmer:innen zu Spielen im virtuellen DaF-Unterricht und ihren Einfluss auf die Motivation zu beobachten und analysieren zu können. Die Dauer beider Interviews ist ungefähr 12 bzw. 25 Minuten und sie bestehen aus offenen Fragen, in dem die Interviewten möglichst frei und ungezwungen sprechen und auf Rückfragen antworten sollen.

Die zweite Erhebungsmethode hat eine andere Funktion als die Interviews und sie besteht in der Durchführung von kurzen schriftlichen Befragungen nach jeder Spielsitzung. Im Gegensatz zu den Interviews liegt der Fokus dieser Umfragen weniger auf dem Forschungsinteresse über Motivation (obwohl es dort auch Fragen darüber gibt), sondern auf den punktuellen Wahrnehmungen der Befragten in Bezug auf die am jeweiligen Tag durchgeführten Spiele, sodass man in die Analyse ggf. mit einbeziehen kann, ob sie geeignet für den virtuellen Kontext waren, ob sie besser hätten eingeführt werden müssen und ob die verantwortete Lehrkraft evt für Schwierigkeiten bei der Durchführung des Spiels verantwortlich ist (z.B. bei den Spielhinweisen oder bei der Betreuung während des Spiels). Es geht hier ganz allgemein darum, die konkrete Durchführung im Unterricht zu berücksichtigen, insofern sie einen Einfluss auf die Forschungsergebnisse haben kann.

Für die Datenauswertungsphase des Projekts wurden selbstverständlich auch zwei unterschiedliche Methoden für die Interviews und die schriftlichen Umfragen benutzt. Die Interviews mussten für ihre Analyse transkribiert werden und dazu hat man das von Kuckartz (2022) vorgeschlagene Vorgehen benutzt, sodass man die Äußerungen der Interviewenden in den Schlussfolgerungen des Projekts einfacher analysieren konnte. Die Transkriptionen wurden danach mit Hilfe von einem Programm namens MAXQDA nach den für die Beantwortung der Forschungsfrage relevanten Informationen codiert und auf Deutsch übersetzt, sodass eine passende Inhaltsanalyse durchgeführt werden kann.

Andererseits wurden die Ergebnisse der schriftlichen Befragungen anhand von zwei Programmen tabuliert und analysiert. Einerseits wurde das Programm Microsoft-Excel benutzt, um die Antworten der Lernenden zu tabulieren und die Mittelwerte ihrer Antworten zu berechnen. Schließlich wurde dieses Programm auch für die Tabulierung mehrerer Daten je nach Forschungsvariablen benutzt. Andererseits wurde auch mit dem Programm Jamovi gearbeitet. Dies ist ein kostenloses statistisches Programm, das benutzt wurde, um die statistische deskriptive Analyse durchzuführen und um die erhobenen Daten zu vergleichen.

Zum Schluss soll knapp über den zeitlichen Ablauf des Projekts berichtet werden. Die Masterarbeit wurde, wie schon erwähnt, in einem A1 Online DaF-Kurs durchgeführt, der vom 23.03.23 bis zum 21.06.23 stattgefunden hat und die Termine für die individuellen Interviews wurden für die folgenden Tage nach der ersten und letzten Sitzung des Kurses vereinbart.

#### **IV Stand der Forschung**

In dem folgenden Abschnitt wird der Stand der Forschung dieses Projekts vorgestellt. Dieser Stand der Forschung besteht aus relevanten Forschungen und Artikeln, die im Laufe der letzten 20 Jahre durchgeführt wurden. Für die Suche hat man sich auf drei Themen konzentriert, die als theoretische Basis für diese Arbeit fungieren. Diese Themen sind *Sprachlernspiele*, *Motivation* und *die Bedingungen für die Durchführung von Sprachlernspielen in der Virtualität*, natürlich enthalten sie aber weitere Forschungsfelder

und mögliche Perspektiven auf die untersuchten Themen, wie z.B. *Motivation beim Fremdsprachenerwerbprozess* oder *Wirkungen von Spielen im Online-Unterricht*. Der multidisziplinäre Charakter des Forschungsgegenstands impliziert, dass man unter jeder Kategorie Beiträge und interessante Informationen zu anderen, aber verwandten Themen finden kann.

Es ist aus diesem Grund, dass auf den nächsten Seiten eine Zusammenfassung von den Forschungsfragen, Forschungsbedingungen und wichtigsten Ergebnissen von verschiedenen Forschungsarbeiten vorgestellt wird, sodass man sie besser verstehen kann, das Forschungs panorama zum jeweiligen Thema besser kennt und ggf. den Bezug der verschiedenen Beiträge und Forschungsergebnisse zu dem vorliegenden Projekt erkennen kann.

#### **4.1 Sprachlernspiele**

Der Konzept *Sprachlernspiel* wurde von Ludwig Wittgenstein in seinem Werk *Philosophische Untersuchungen* im Jahr 1953 geprägt und es hat im Laufe der Jahre seine Bedeutung geändert und neue Handlungsfelder gefunden. Während dieser Begriff am Anfang mit dem Erwerb der Muttersprache von Kindern zu tun hatte, hat er mit der Zeit mehr Relevanz in der Forschung über den Fremdsprachenerwerbsprozess gewonnen.

Die aktuelle Relevanz von Spielen im DaF-Unterricht kann man in den Ergebnissen der Tschechin Dvořáková (2011) erkennen. Ihre Forschung gibt einen interessanten Ausblick in die Entwicklung des Spiels, denn sie hat eine Forschung mit einem kontrastiven Charakter gemacht, die aus einer Umfrage bestand, welche die Autorin im Jahr 1997 und dann noch einmal 2011 durchgeführt hat. Die Ergebnisse zeigen, dass das Spiel heutzutage eine relevantere Rolle als früher hat und dass es im Gegenteil zu der vorherrschenden Vorliebe für Brettspiele in den 90er Jahren zurzeit eine Vorliebe für Rollenspiele gibt (vgl. Dvořáková, 2011). Schließlich ist es wichtig zu bemerken, dass diese Forschung eine Forschungsperspektive hat, die auf den praktischen Einsatz von Spielen im Präsenzunterricht abzielt, und in Übereinstimmung mit dieser Perspektive kann man viele interessante und nützliche Beiträge über Aspekte wie den Spieleinsatz in dem Unterricht, Probleme beim

Spielen, Planungsschritte oder Spielarten finden. Dvořáková fasst am Ende ihrer Arbeit zusammen, dass heute der Einsatz von Spielen im Fremdsprachenunterricht gängige Praxis ist, denn Spiele machen Spaß und wenn sie zum passenden Zeitpunkt didaktisch richtig und vernünftig eingesetzt werden, verbessern und erleichtern sie den Schülern den Erwerb der Fremdsprache (Dvořáková, 2011, S.44).

In dem praktischen Teil stellt die Autorin zur Verfügung sehr wichtige Empfehlungen und Bemerkungen über die Praxis, Einsatz, Planung und anderen Aspekte von der Durchführung von Spielen im Fremdsprachenunterricht zur Verfügung. Diese Empfehlungen macht sie auf Grundlage der Ergebnisse der schon erwähnten Umfrage für Lehrer:innen, in der diese ihre beliebtesten Spiele, Bemerkungen und Folgerungen erklären mussten.

Im Gegensatz der eben vorgestellten Forschungsarbeit kann man bei Gumpot (2016) einen deutlich theoretischen Charakter finden, der viele bedeutende Informationen für einen aktualisierten theoretischen Rahmen anbieten kann. Dieser Forschungsartikel besteht aus einer Studie mit einem theoretischen und dann einem empirischen Teil. In dem theoretischen Teil fokussiert der Autor sich auf die verschiedenen Spieltheorien und auf die Psychologie des Spielens, d.h. den Lernprozess während des Spielens oder die verbesserten sprachlichen Fertigkeiten, die ein Spiel fördert.

Durch den Einsatz der Brettspiele wird u.a. der Spaßfaktor und somit die Lernmotivation gesteigert, es wird ganzheitlich gelernt, alle Lerntypen werden gleichzeitig angesprochen und dem Lehrer wird die Differenzierung, wenn nötig, erleichtert. Was die empfohlenen Inhalte angeht, bieten die Brettspiele ein weites Spektrum an Themenbereichen. (Gumpot, 2016, S.58)

Viele Gemeinsamkeiten könnten zwischen Gumpots Projekts und dem hier vorgestellten Projekt gefunden werden, hauptsächlich, weil man sich auch mit der Durchführung von Spielen in DaF-Unterricht und die positiven Effekten von diesen auf die Lernmotivation und die Verbesserung von den sprachlichen Fähigkeiten beschäftigt. Es gibt aber natürlich auch große Unterschiede vor allem im Fokus auf Brettspiele, frühen DaF-Unterricht und Präsenzunterricht. Dieser letzte Punkt ist wesentlich, denn es ist erheblich schwieriger, Forschungen mit einem Fokus z.B. auf Spielen im Online-Unterricht oder in einem

handlungsorientierten Unterricht zu finden. Auf diese Forschungslücke will vorliegendes Projekt reagieren

Im Kontext des kolumbianischen Bildungssystems kann man auch eine interessante Forschung finden, die aber leider nicht auf die Lehre des Deutsch als Fremdsprache, sondern auf Englisch als Fremdsprache fokussiert ist. Urrutia und Vega (2010) beschäftigen sich mit der Forderung der mündlichen Fertigkeiten durch den Einsatz von Spielen in einer öffentlichen Schule in Kolumbien. Ihre Forschung zielte darauf ab, die Einstellungen, Meinungen und Aktivitäten von 40 Schülern einer zehnten Klasse im Zusammenhang mit dem Einsatz von Spielen im Englischunterricht zu untersuchen. Diese Autoren haben sich für mehrere Datenerhebungsmethoden entschieden, wie die Durchführung von schriftlichen Fragebögen, die Unterrichtsbeobachtung, ein Lehrtagebuch und schließlich die Aufzeichnung von Videos.

Obwohl in der vorliegenden Forschung die Arten von Spielen nach der Klassifizierung von Döring (1997) geordnet werden, lohnt es sich zu bemerken, dass Urrutia und Vega auch eine interessante Klassifizierung von Spielen vorstellen, die im Unterschied zu Döring die Spiele nach den gemachten Aktivitäten und nicht nach Funktionen kategorisieren. Außerdem findet man in dieser Studie, wie schon erwähnt, die Einstellung von Schülern und der Lehrkraft zur Durchführung von Spielen und was sie von dem Einsatz eines Spiels bezüglich der Forderung des Lernprozesses halten. Diese Ergebnisse fungieren als eine sehr nützliche und vergleichbare Parallele zu den Ergebnissen dieser Masterarbeit, denn obwohl diese Forschung sich spezifisch auf die Motivation fokussiert, musste man genauso wie bei Urrutia und Vega die von den Lernenden wahrgenommenen Auswirkungen der Durchführung von Spielen auswirken, sodass man ggf. die motivierenden Faktoren für den Lernprozess identifizieren konnte.

Vor diesem Hintergrund war ihre Forschung eine große Hilfe, weil man ein gutes Beispiel von einer Studie in einem ähnlichen Kontext mit ähnlichen Zielen hatte. Das erlaubte, dass man Parameter hatte, um zu überprüfen oder zu vergleichen, ob Verfahren, Analyse und Schlussfolgerungen realistisch und angemessen sind. Ein interessantes Zitat aus dieser Arbeit ist folgendes, denn es zeigte sich im Verlaufe unserer Untersuchungen, dass die



Schlussfolgerung der erwähnten Studie den eigenen Ergebnissen aus diesem Masterprojekt entspricht:

At the time we implemented the games we observed that the good atmosphere we promoted as well as students' motivation made it possible for students to speak and perform in a freer and more confident way. In addition, the students who didn't like to speak or participate during the English classes lowered their tension and anxiety and thus took part in the games (Urrutia & Vega, 2010, S.12).

Sehr ähnlich wie bei Urrutia und Vega findet man interessante Beiträge bei Timonen (2008) in Bezug auf eine Forschung über die Durchführung von Spielen im Fremdsprachenunterricht und ihre Auswirkungen auf den Lernprozess. In dieser Studie wurde auch eine schriftliche Umfrage durchgeführt, aber in diesem Fall wurde der Fragebogen an Lehrer:innen gerichtet, die nach ihren Einsatzstrategien für Spiele, nach der Häufigkeit, in der sie Spielen einsetzen und nach ihrer Einstellung befragt wurden.

Eine andere relevante Arbeit ist die Diplomarbeit von Aristova (2015). In dem theoretischen Teil dieser Forschung kann man selbstverständlich Informationen finden über Arten von Spielen, Spielausführung oder Auswahlkriterien wie in den anderen Forschungen, aber was hier sofort auffällt, ist der Beitrag über die spezifischen sprachlichen Fertigkeiten, die mit bestimmten Spielen gefördert werden können. In diesem Abschnitt findet man nicht nur Ratschläge oder Theorie für die Förderung der spezifischen Fertigkeit, sondern Bemerkungen über den multidisziplinären Charakter des Spiels und seinen Einsatz für die gleichzeitige Förderung von verschiedenen sprachlichen und kulturellen Kompetenzen. Im folgenden Abschnitt erklärt Kleppin (2007) die Anpassungsfähigkeit von Spielen für den Erwerb oder die Übung von den verschiedenen sprachlichen Fertigkeiten:

Durch Spiele kann man fast alles üben. Die Umwandlung verschiedener typischer Automatisierungsübungen im Spiel bringt eine Steigerung der Sprachbeherrschung mit sich. Die Schüler haben große Freude am Sprachspiel. Manchmal könnten Lehrer größeren Erfolg erzielen, wenn sie ein Spiel als Festigungsform benutzten. (Kleppin, 2007, S.264)

Schließlich lässt sich bemerken, dass es einen Mangel von Forschungen im Kontext der Durchführung von Spielen im virtuellen DaF-Unterricht gibt, insbesondere einen, der den Stellenwert von der Virtualität nach der Pandemie beachtet. Deshalb ist es wichtig, sich diesem aktuellen und relevanten Kontext zu widmen.

#### **4.2 Bedingungen für die Durchführung von Sprachlernspielen in der Virtualität**

In Bezug auf den Online DaF-Unterricht gibt es in den letzten Jahren eine breite Reihe von Studien und Forschungsartikeln, insbesondere seit der Pandemiekrise wegen der neuen Relevanz dieser Unterrichtsmodalität während und nach diesem Ereignis. Vor diesem Hintergrund lohnt es sich zu bemerken, dass es auch eine Veränderung in der allgemeinen Einstellung von Forschern und Lehrkräften gibt. Für den Stand der Forschung von diesem Projekt wurde daher die Entscheidung getroffen, sich so weit wie möglich auf Forschungen zu fokussieren, die während oder nach der Pandemie erschienen. Der Grund für diese Entscheidung ist u.a., dass sich die Welt und die Sprachlehre nach der Pandemie verändert haben und heutzutage bleiben immer noch mehrere der Probleme, die während dieser außergewöhnlichen Zeit erst deutlich wurden. Es gibt in diesem Zusammenhang eine verbreitete Ansicht, dass der Einsatz vom digitalen Unterricht im normalen Bildungssystem noch weit entfernt vom Ideal ist (vgl. Cerutti, 2020; Karbi, 2021; Kaushik, 2021, u.a.).

Wie schon erwähnt, gibt es seit der Pandemie im Bereich Online DaF-Unterricht selbstverständlich eine große Menge von Forschungsartikeln und wissenschaftlichen Büchern. Ein Beispiel solcher Forschung kann man bei Cerutti (2020) finden. In dieser Studie versucht die Italienerin mit Hilfe von Fragebögen und einer synchronen Zoom-Diskussion in einer Videokonferenz mit ihren Schüler:innen, die Herausforderungen und Effekte der Virtualität, sowohl für Lehrer:innen als auch für Lernende während der Corona-Zeit herauszufinden. Bei Cerutti bemerkt man sofort, dass die Einstellungen zum virtuellen DaF-Unterricht in den meisten Fällen nicht positiv sind, eine gewöhnliche Einstellung nach der globalen Erfahrung.

Die Gruppendynamik, die Angst vor dem Scheitern und der Unterrichtsverlauf seien nur einige von den Aspekten, welche die Lernenden beeinflusst haben, ihren Lernprozess

aufzugeben oder einfach nicht mehr aktiv am Unterricht teilzunehmen. (vgl. Cerutti, 2020, S.113). Natürlich haben andere externe Faktoren einen Einfluss auf den Interessenverlust gehabt. Heutzutage bleibt z.B. das Problem, dass es technische Probleme gibt, die ein sehr großes Hindernis für den Unterrichtsverlauf sein können, wie die Internetverbindungsprobleme, der Mangel an geeigneten Ausrüstungen (Kamera, Mikrofon oder Computer) und der Mangel an geeigneten Lernorten. Cerutti erklärt beispielsweise in dem folgenden Abschnitt einige der erlebten Probleme in der Virtualität, die sie in ihren Kursen bemerkt hat:

Unsicherheitssituationen sind vor allem im Kontext technischer Störungen aufgetreten. Hierzu zählten zum Beispiel die Unterbrechung der Verbindung während einer Videokonferenz oder auch die Tatsache, dass man in Videokonferenzen aufgrund der Stummschaltung der Mikrofone nicht spontan reagieren konnte und stattdessen auf die Chatfunktion ausweichen musste. (Cerutti. 2020, S.113)

Andere relevante Forschungsartikel im Bereich von virtuellem DaF-Unterricht sind die von Janku (2020) und Vergeiner (2021). In dem ersten Artikel versucht die Autorin eine empirische Analyse von den Effekten der Pandemie im Fach DaF durchzuführen und interessiert sich insbesondere für die Virtualität. Dazu macht sie empirisch fundierte Bemerkungen über die Auswirkungen und Konsequenzen, auf die sie aufgrund ihrer Tätigkeit als DaF-Dozentin geschlossen hat. Bei Janku kann man zwei sehr interessante Beiträge über das Thema finden. Laut Janku wird häufig unterschätzt, dass die Teilnahme und Lehre bei einem virtuellen DaF-Unterricht ein hohes Niveau im Bereich Medienkompetenz verlangen. Sowohl für Lehrer:innen als auch für Lernende ist es wichtig, dass sie digitale Tools kennen und einen ausreichenden Vorbereitungsprozess mit diesen aktuellen Tools und den Unterrichtsformen in der Virtualität haben (vgl. Janku, 2020, S.80).

Ein sogar wichtiger Beitrag ist ihre Schlussfolgerung über die Interaktivität und Teilnahme von den Studenten:innen. Dieses ist vielleicht das dringende und häufigste Problem im Online-Unterricht. Wie es oben schon erwähnt wurde, ist die Motivation von den Lernenden (besonders die extrinsische Motivation) in diesem Unterrichtskontext wegen vielen Faktoren sehr schwach und das verursacht selbstverständlich Probleme bei der aktiven Teilnahme, dem Interesse und der gleichmäßigen Förderung der sprachlichen Fertigkeiten.

Die Interaktivität während des Unterrichts fehlt noch zu häufig. So weigern sich etwa im Online-Deutschunterricht Studierende nicht selten, die Kameras einzuschalten oder behaupten im Chat ihre Mikrofone würden nicht funktionieren. Noch viel mehr wiegt hier aber die Tatsache, dass von den Lehrenden oft versäumt wird, Momente der aktiven Teilnahmemöglichkeit der Lernenden einzuplanen. Die Fertigkeiten „Sprechen“ und „Hören“ werden daher problematischer in ihrer Umsetzung. (Janku, 2020, S.80)

Andere interessante Quellen findet man z.B. in einem Interview von Suckfüll (2021) mit Anna Ralston-Schmid, Referentin des Seminars und Dozentin am Goethe-Institut San Francisco in den USA. Im Interview geht es um Spiele im virtuellen Fremdsprachenunterricht und die Art und Weise, in der sie den Spaß und das Unterrichtsklima fördern können und daher den Lernprozess unterstützen. Ralston-Schmid bringt mehrere interessante Bedingungen und Vorteile der Durchführung eines Spiels im Onlineunterricht zur Diskussion, wie z.B. die Anpassung dieser Spiele an die virtuellen Unterrichtsszenarien, die Aktivierung der Lernenden durch Spiele, die Förderung von authentischen kommunikativen Situationen, das unbewusste Lernen und die Förderung eines besseren Lernklimas u.a.

Man sollte auch den wissenschaftlichen Artikel von Kaushik (2021) erwähnen. Obwohl dieser Artikel über kein spezifisches Projekt berichtet, enthält er praktische und relevante Bemerkungen und Quellenangaben zum aktuellen Kontext (DaF während und nach der Pandemie). Der Beitrag hat einen eher theoretischen Charakter und ist eine Sammlung von empirischen Schlussfolgerungen und Bemerkungen zum Thema DaF-Lehren im Kontext der Pandemie. Als Hauptbeitrag von diesem Artikel stehe ich die Anerkennung von der Schwierigkeit, den individuellen und gemeinsamen Prozess der Studierenden in der Virtualität zu begleiten und zu bewerten. In diesem Zusammenhang ist es dann sehr wichtig, dass Lehrkräfte sich weiterentwickeln und dass sie neue motivierende Lehrmethoden anwenden.

Ein weiteres Problem für Lehrkräfte, die auf digitalen Plattformen wie Zoom oder Adobe-Connect unterrichten, besteht darin, dass sie den Puls der Lerngruppe nicht wahrnehmen können. Digitale Medien machen es der Lehrkraft extrem schwer, nachzuvollziehen, ob die Teilnehmenden als Reaktion die Hand heben oder

selbstständig versuchen, den Unterrichtsstoff in Stille zu begreifen. (Kaushik, 2021, S.37)

Ein letzter relevanter Artikel ist der von Karbi (2021) über die Herausforderungen des DaF-Unterrichtes während der Pandemie. In dieser Forschung hat Karbi eine Umfrage zu Einstellungen in Bezug auf den digitalen DaF-Unterricht für Studierende vom Fach DaF der Middle East Technical University gemacht. Das allgemeine untersuchte Forschungsziel waren die Einstellungen zur Motivation, Wirksamkeit von einem Online-Fremdsprachenunterricht und die Vor- bzw. Nachteile des Online DaF-Unterrichts. Die Studie besteht in der Durchführung von einer qualitativen Umfrage mit der übergreifenden Frage: *Welche Einstellung haben Studierende in Bezug auf Online-DaF-Unterricht?* Und diese Befragung wurde mit 53 Studenten:innen von verschiedenen Studiengängen mit unterschiedlichen Bildungsniveaus durchgeführt, die aber alle das Fach DaF während des Jahres 2020 in virtueller Modalität gesehen haben.

Bemerkenswerte Ergebnisse ergeben sich aus den Antworten zur Frage „*Wie hat der Onlineunterricht Ihre Motivation beeinflusst?*“, weil sie die Schlussfolgerungen und Ergebnisse der anderen Forschungsartikel bestätigen. Die Daten ergeben, dass mehr als die Hälfte der Befragten (50,9%) durch die Umstellung auf den virtuellen Unterricht demotiviert wurden und erwähnen als Hauptgründe die Bedingungen von der Quarantäne und vor allem dem fehlenden direkten Kontakt zu den Kommilitonen und die Probleme mit der Internetverbindung (vgl. Karbi, 2021, S.8). Karbi erkennt zum Schluss, dass eine mögliche Lösung oder Verbesserungsmöglichkeit in Bezug auf die niedrige Lernmotivation der Studenten die Gestaltung eines Fremdsprachenunterrichts mit einem kommunikativen Fokus ist. Dazu sind Aktivierungsaktivitäten und neuartige für die Teilnehmenden interessante Aktivitäten wesentlich, denn sie ermöglichen, die Lernenden wieder in den Unterrichtsverlauf zu involvieren (vgl. Karbi, 2021, S.14).

### **4.3 Motivation**

In den zwei letzten Abschnitten kann man in mehreren Forschungsarbeiten und wissenschaftlichen Artikeln bemerken, dass sie einen Fokus auf die Motivation im DaF-

Unterricht legen oder zu mindestens diesen Begriff wegen seiner Relevanz im Fremdsprachenunterricht aus einer pragmatischen Sicht analysieren oder betrachten. Zusätzlich zu diesen Beiträgen mit pragmatischen Perspektiven findet man in diesem letzten Abschnitt einige Forschungen, die das Thema Motivation und ihre theoretischen und praktischen Auswirkungen untersuchen und die Motivation als hauptsächliches Forschungsinteresse haben. Es ist wichtig zu bemerken, dass im Gegensatz zu den anderen Forschungen die Mehrheit der Beiträge in diesem Abschnitt zitierter Beiträge geeigneter und relevanter für den theoretischen Rahmen dieses Projekts sind und deswegen ausführlicher in diesem Teil analysiert werden.

Als erste Referenz findet man Lay (2008), der eine Umfrage zur Motivation von 45 Studierenden des Wahlkurses DaF der National Chengchi Universität durchgeführt hat. Die Analyse von den Ergebnissen basiert auf den Begriffen *intrinsische* und *extrinsische Motivation*, die im theoretischen Rahmen erklärt werden. Dieser Autor erkennt, dass diese Forschung insbesondere wegen der geringen Anzahl von Probanden nicht repräsentativ ist, aber er zieht selbstverständlich Schlüsse aus den Ergebnissen. Der Kontakt mit der Zielkultur und Zielsprache ist laut Lay ein wesentlicher Teil der Förderung der Lernmotivation, aber ein häufiges Problem des Fremdsprachenunterrichts ist das geringe Ausmaß an authentischem Kontakt mit dieser Kultur und die schwierige Aufgabe, ein echtes Sprachhandeln mit Bezug auf die Interessen und Ziele der Lernenden sowie auf die Zielkultur zu garantieren. Sprachlernspiele und andere spannende Aktivitäten, die das Interesse der Studierenden wecken und die Interaktion miteinander erhöhen, sind dann ein gutes Werkzeug, um diesen landeskundlichen Inhalt in den Unterricht zu integrieren.

Interessante und abwechslungsreiche Lernaktivitäten, Sprachlernspiele, Geschichten, Erzählungen, Lieder und wechselnde Sozialformen tragen u. a. dazu bei, die Motivation im Unterricht aufrechtzuerhalten. Landeskundliche Inhalte über Deutschland motivieren die Studierenden, mehr über die deutsche Gesellschaft und Kultur zu erfahren. (Lay, 2008, S13)

Andererseits ist die Forschung von Lindemann (2007) interessant, vor allem wegen ihrer Forschungsmethoden. Lindemann beschäftigt sich mit der Entwicklung von der Lernmotivation in einem DaF Kurs während eines Unterrichtsjahres und dazu hat sie sich für

zwei Forschungsmethoden entschieden, das Interview und die Fragebögen. Abgesehen von dem längeren Zeitraum und der Anzahl der Probanden ist die gewählte Vorgehensweise diesem Projekt sehr ähnlich, und deshalb kann es als interessantes Beispiel vorgestellt werden. Der Vorteil solcher Vorgehensweise ist u.a. die Möglichkeit, sowohl qualitative als auch quantitative Daten von den Befragten zu erheben. Zu den verwendeten Methoden, Gruppengesprächen, Interviews und Fragebögen, erklärt die Autorin Folgendes:

Diese sind einerseits besonders gut zur Befragung von Jugendlichen geeignet, da sie ihnen die Möglichkeit geben, "ihre eigene Meinung" und ihre persönlichen Gedanken zum Sprachenlernen und zum Deutschunterricht in strukturierter Form zu vermitteln. Andererseits bieten diese Verfahren auch die Möglichkeit, gleichzeitig qualitativ und quantitativ ausgerichtete Forschungsfragen zu stellen. (Lindemann, 2007, S.3)

Die Forschung von Ficzer und Stranovská (2019) fokussiert sich andererseits auf die Motivationstheorie von Dornyei über das Selbstkonzept. Das Selbstkonzept bzw. die Selbstwahrnehmung der Lernenden in Bezug auf die Sprache und ihren eigenen Lernprozess wurde durch eine schriftliche Befragung untersucht. Diese schriftliche Befragung hatte sowohl einen quantitativen Charakter für eine statistische Analyse als auch einen qualitativen Charakter mit offenen Fragen und wurde von 84 Schülern im Alter von 12 und 15 Jahren beantwortet.

Eine letzte Autorin, die hervorgehoben werden muss, ist Claudia Riemer (2010), denn sie ist eine der führenden Akademikerinnen, die sich für den Begriff Motivation interessieren. Riemer bietet in diesem Kapitel und weiterhin in anderen ihrer Forschungen eine sehr umfassende Erklärung der unterschiedlichen Motivationstheorien an und stellt ihre eigenen Erkenntnisse zum Verständnis dieses Konzepts und zur Förderung dieser wichtigen Eigenschaft im Fremdsprachenunterricht vor. Ebenfalls kann man in Riemer (2016) wichtige Informationen über die verschiedenen Forschungsmethoden der Fremdsprachendidaktik finden. Besonders hilfreich für die vorliegende Forschung ist die Tatsache, dass die Autorin eine umfangreiche Erklärung von den zwei Forschungsmethoden dieser Studie anbietet, darüber hinaus gibt sie auch Hinweise zur Erstellung qualitativer Fragebögen und Interviews. Ihre theoretischen Beiträge über die Motivation und über die qualitativen

Forschungsmethoden sind abschließend sehr wertvoll, denn sie ist eine sehr bekannte Expertin dieser beiden wissenschaftlichen Bereiche.

## **V Theoretischer Rahmen**

Auf der Grundlage des Literaturverzeichnisses bzw. der für die Gestaltung dieses Projekts relevanten Arbeiten wird in den folgenden Seiten auf verschiedene zentrale Begriffe eingegangen, die als theoretische Grundlage vom Projekt gelten.

### **5.1 Motivation**

Die COVID-19 Pandemie hatte auf die Gesellschaft selbstverständlich auch einen auffallenden emotionalen und motivationalen Effekt auf die Lernenden, insbesondere zu Beginn der Pandemie, als Personen von einem Tag auf den anderen ihre Häuser nicht verlassen durften und neuen Problemen, die mit der Pandemie und vor allem mit der Quarantäne entstanden, entgegentreten mussten. Die Ängste und psychischen Probleme, welche durch die Quarantäne ausgelöst wurden, die Unsicherheit über die Beschäftigungslage, die finanziell schwierige Lage, die durch das Virus ausgelöst wurden, die Probleme, die sich dadurch im Zusammenleben ergaben, sowie die Probleme mit den Internetverbindungen sind nur einige Aspekte, durch die die Leute während der Pandemie stark betroffen waren. Natürlich waren DaF-Lernende keine Ausnahme und diese beispiellose Situation hat ihren Spracherwerbsprozess negativ beeinflusst, denn die Pandemie hat nicht nur Probleme hinsichtlich der Motivation der Studierenden verursacht, sondern auch Probleme sowohl in Bezug auf die Zeitverfügbarkeit als auch die Konzentration auf das Lernen verursacht.

Um das Forschungsobjekt dieser Arbeit besser zu verstehen, muss man zuerst den Begriff *Motivation* und die verschiedenen Methoden, mit denen der Begriff untersucht wird, definieren und vorstellen. Da der Begriff *Motivation* in vielen unterschiedlichen Fächern untersucht und nach ihren eigenen Perspektiven definiert werden kann, muss man deswegen



erläutern, dass es für die Motivationsforschung zwei wichtige Vertreter gibt, die zwei verschiedene Forschungsmodelle darstellen.

Robert Gardner, der Vater von der Forschung über Motivation vom Fremdsprachenerlernen, hat den Begriff mit seinem *socio-educational model* definiert und eingegrenzt (vgl. Riemer, 2016). Bei Gardners Modell gewinnen zwei Begriffe und ihre Beziehungen eine hohe Relevanz: die Dichotomie von integrativen und instrumentellen Orientierungen. Die integrative Orientierung hat mit den persönlichen Gründen und Einstellungen für das Erlernen zu tun. Eine Person zeigt Interesse eine neue Sprache zu lernen und sein Wissen in der gewünschten Kultur zu vertiefen, entweder wegen persönlicher Ziele oder um sozial zurechtzukommen. Kinder sind ein gutes Beispiel dieser Art von Orientierung, denn sie brauchen die Sprache, um mit anderen Kindern zu spielen und darum wird hier die Sprache als ein Mittel verstanden, um dieses Ziel zu erreichen. Bei der instrumentellen Orientierung geht es um die Nützlichkeit von der Beherrschung der Sprache für das zukünftige Leben, nach Lay (2017) hat diese Orientierung mit äußeren Faktoren zu tun, z.B. der praktische Wert einer Sprache, die persönliche Vorteile, die man mit dem Erwerb der Sprache erhält, sowie die Verbesserung von sozialer Integration oder von Arbeitsbedingungen (vgl. Lay. 2008). Riemer erklärt diese beiden Begriffen auf die folgende Weise:

Lernende sind danach instrumentell orientiert, wenn die Annahme, dass die Zielsprache für das spätere Leben nützlich ist (z. B. Verbesserung der Berufschancen), vorrangig das Lernen steuert, während eine integrative Orientierung aus Interesse und Offenheit für fremde Kulturen erwächst - und dabei insbesondere für die Zielsprachenkultur, gegenüber der positive Einstellungen vorherrschen. (Riemer, 2010, S.96)

Die Einstellungen der Lernenden zur Fremdsprache, das heißt die persönlichen Ziele und Interessen und die persönlichen Vorteile, die durch das Erlernen einer Sprache erlangt werden können, sind miteinander verflochten und beeinflussen die Lernmotivation der Lerner im Fremdsprachenunterricht. Seit den 90er Jahren wurden andere Theorien, wie Ryans und Decis *Selbstbestimmungstheorie* oder Weiners *Attributionstheorie* vorgestellt, die anderen wichtigen Aspekte der Motivation beim Sprachenlernen hervorgehoben haben. Ryan und Deci erkennen die Bedeutung von instrumentellen und integrativen Orientierungen an,

jedoch betonen sie, dass andere Faktoren, die sie intrinsische und extrinsische Verhaltensregulationen benannt haben, dabei auch eine Rolle spielen. Unter intrinsischen Motivationen versteht man innere Einstellungen und Erwartungen zur Fremdsprache und unter den extrinsischen Motivationen versteht man vor allem Anreize, die der Lernende in der Lernumgebung finden kann, wie z.B. das Erzielen einer guten Note oder die Anerkennung durch Kommilitonen. Der Erfolg, den eine Person beim Sprachenerlernen haben kann, ist stark abhängig von diesen Faktoren. Riemer fasst es folgendermaßen zusammen: „Während intrinsisch motivierte Lernende aus innerem Bedürfnis (Neugier, Selbstverwirklichung, Vergnügen) eine Zielsprache lernen, benötigen extrinsisch motivierte Lernende Anreize, die außerhalb der Lernaufgabe liegen.“ (Riemer, 2010, S.96).

Für eine DaF-Lehrperson ist in diesem Kontext insbesondere wichtig, dass eine Person, die starke extrinsische Verhaltensregulationen aufweist oder entwickelt, umso motivierter und erfolgreicher beim Lernprozess sein wird, je mehr sie eine Lernumgebung und Lehrmethoden vorfindet, die geeignet sind, extrinsische Motivation zu fördern. In diesem Bereich kann eine Lehrperson sehr großen Einfluss haben, während es viel schwieriger sein kann, die intrinsische Motivation gezielt zu fördern.

Die Attributionstheorie schließlich fokussiert im Gegensatz zu der Selbstbestimmungstheorie nicht auf die Bedingungen für eine erfolgreiche Motivation, sondern auf Stärkung oder Vertiefung des Lernprozesses durch eine gesteigerte Motivation. Der Begriff von *Selbstwirksamkeit* gewinnt in dieser Theorie Relevanz, denn sie wird von einer Person erreicht, wenn er/sie ein persönliches, sowohl intrinsisches als auch extrinsisches, Bedürfnis befriedigt. Jede Bedürfnisbefriedigung, die der Lernende im Kontext eines Fremdsprachenunterrichts erreicht kann, fungiert als einen Reiz, um die Lernmotivation und somit den Erfolg des Lernprozesses zu fördern. Erfolgserlebnisse können demnach die Lernmotivation verstärken, indem sich der Erfolg einer Tat auf das Handeln und die Interessen des Lernalters auswirkt. Andererseits können Misserfolgserlebnisse die Lernmotivation schwächen, deswegen ist es wichtig, dass der Fremdsprachenunterricht gut strukturiert ist und dass er an die Interessen, Fertigkeiten und Bedürfnisse der Studenten:innen anknüpft. (vgl. Heckhausen. 2018)

### 5.1.1 Die Motivation beim Sprachenerlernen

Eine Fremdsprache zu lernen, ist häufig ein anstrengender und besonders am Anfang frustrierender Prozess. Größere Verständigungsprobleme oder Unkenntnis auch von leichten Strukturen der Sprache sind Dinge, welche die Lernmotivation beeinträchtigen können. Daher ist es wichtig an alle möglichen Störfaktoren zu denken, um eine ideale und möglichst motivierende Lernumgebung zu gestalten. „In Bezug auf die Lernsituation beeinflussen Unterrichts-, Lehrer- und Gruppenfaktoren die Fremdsprachenlernmotivation. Interesse, Erwartung und Zufriedenheit im Zusammenhang mit Curriculum, Unterrichtsmaterialien und Lehrmethodenkennzeichen im Wesentlichen den unterrichtlichen Aspekt“ (Lay, 2008, S.5).

In diesem Kontext spricht man insbesondere vom Begriff *motiviertes Lernen*. Das von Gardner vorgeschlagene Konzept hat mit der Setzung von Lernzielen (sowohl übergreifenden Lernzielen als auch Zwischenzielen) zu tun. Eine Aufgabe des Lehrers ist es den Lernenden bei der Bestimmung dieser Ziele zu helfen, Aktivitäten und Themen zu wählen, die zu den Zielen passen und schließlich die Erfüllung der Ziele zu garantieren und sie durch positives Feedback und ggf. durch weitere Lernangebote zu fördern. Riemer (2010) schließt sich der Meinung an, dass das Erreichen von Lernzielen nicht nur wichtig für ein motiviertes Lernverhalten sei, sondern dass darüber hinaus auch die ständige Anpassung von Lernzielen und Einstellungen hilfreich sein könne. Wenn der Lernende neue herausfordernde, aber realistische Ziele (z.B. sprachliche, berufliche oder persönliche Ziele) für sich selbst setze, so Riemer, und aus diesem Grund neue Schwellen überwinden könne, werde er motiviert bleiben und die Sprache als ein nützliches Werkzeug für das zukünftige Leben empfinden.

In diesem Kontext ist es dann natürlich verständlich, dass Motivierungsstrategien unterschiedliche Ergebnisse in verschiedenen Lernkontexten haben können, denn die Motivation von den Lernenden hängt von zahlreichen Faktoren ab. Man geht davon aus, dass die gewählten Materialien so weit wie möglich zu den Interessen der Lernenden, den Erwartungen von dem Nutzen der Sprache für ihr Leben und natürlich an ihren persönlichen Zielen passen sollten. Eine der wichtigsten Aufgaben von den Lehrer:innen ist die Lernziele von Lernenden (Erwartungen an die Sprache, Motive für das Lernen der Sprache), ihre

Lernbedingungen (Soziokulturelles Milieu, Beziehungen und Interaktionen im Klassenzimmer), ihre individuellen Hürden und Herausforderungen (Schwierigkeiten während des Lernprozesses, Schwelle, welche die Lernende überwinden wollen) zu diagnostizieren und aufgrund dieser Diagnose Aktivitäten und Materialien zu entwickeln und zu benutzen, die unter anderem das Interesse von Lernenden wecken und sie in den Verlauf und die Themen des Unterrichts einbeziehen.

Für jede Lerngruppe sind sorgfältig Lernvoraussetzungen, Motive und Willensbildungsprozesse zu diagnostizieren. Motivierung impliziert danach die gezielte Auswahl an den Interessen und Bedürfnissen ausgerichteter Unterrichtsgegenstände, Materialien, Medien und Lerntechniken sowie die Unterstützung der Lernenden bei der Festsetzung realistischer Lernziele (einschließlich von Zwischenzielen) und bei der Reflexion ihrer Lernfortschritte. (Riemer, 2013, S.172)

Daher scheint es so, dass ein wesentlicher Teil der Motivationsförderung in einem Fremdsprachenunterrichtskontext darin besteht, die Lernende und insbesondere ihre Lernstile und Lernbedingungen gut zu kennen, um sie besser in den Unterricht einzubeziehen. Je besser die Lehrkraft ihre Studenten:innen kennt, desto besser und wirksamer kann sie ihren Lernprozess begleiten und deswegen sie zum Erreichen ihrer eigenen Lernziele führen. „Langfristige Ziele und Erfolgserwartungen sind regelmäßig mittels zeitnaher Erfahrungen zu aktualisieren und aufrechtzuerhalten. Lehrende sollen Lernende zu Erfolgserlebnissen führen, die diese sich selbst zuschreiben und die sie selbst kontrollieren können also - Selbstvertrauen und Selbstwirksamkeit der Lernenden stärken.“ (Riemer, 2010, S.98).

### **5.1.2 Motivation im DaF-Unterricht in der Virtualität**

Positive und negative Auswirkungen der Fremdsprachenlehre in der Virtualität sind seit der COVID-19 Pandemie gründlich untersucht, denn die Bedeutung dieser Modalität, im Gegensatz zu dem, was man vielleicht erwartet hätte, bleibt seitdem oft erhalten. Sprachinstitute und Universitäten bieten heutzutage normalerweise sowohl Präsenzkurse als

auch virtuelle Kurse (und in eigenen Fällen hybride Modalitäten) an. In Bezug auf die Durchführung und die Teilnahme von Lernenden an Onlinekursen haben Lehrende und Lernende auch Zeit gehabt, um Kompetenzen zu entwickeln und sogar Freude an dieser Unterrichtsform zu finden, weil sie aus diversen Gründen für viele günstig sein kann.

Die Sache bleibt aber, wie schon erwähnt, nicht ganz positiv. Der Verlust der Motivation und die weniger aktive Teilnahme von Schülern, Studenten und im Allgemeinen von Lernenden zählt man nach wie vor, wie in der Zeit der Pandemie, zu zwei der größten Probleme im Alltag des Online-Fremdsprachenunterrichts.

Motivationsverlust entstand entweder aufgrund von persönlichen Gründen (Schwierigkeiten zu Hause, bei der Arbeit, mit der Familie, gesundheitliche oder psychische Probleme u.a.) oder wegen der Bedingungen des Online-Unterrichts (Probleme mit der Internetverbindung, kein geeignetes Lernzimmer, kein eigener Computer, Unterbrechungen, Lärm und Ablenkungen u.a.). Die Anpassung an die Virtualität kann komplex sein und deshalb lohnt es sich, eine Analyse von diesen Störfaktoren vorzunehmen, um die Schwierigkeiten, welche die Umstellung auf Online-Unterricht verursacht hat, besser zu verstehen.

Ein großes Problem, in Verbindung mit den Unterrichtsbedingungen der Virtualität ist, dass es für Lehrenden sehr schwierig ist, die Lernumgebung des Unterrichts und seiner Teilnehmenden intuitiv und umfassend wahrzunehmen. Der Fremdsprachenunterricht gründet sich inhärent auf Elementen von Sozialisierung und Sprachhandlung. In einem virtuellen Kontext ist es schwer, diese Bedingungen zu garantieren oder zu fördern. „Der Wechsel vom Klassenzimmer zum Computerbildschirm schränkt die Möglichkeiten zur Interaktion zwischen Lehrenden und Lernenden ein und erfordert von der Lehrkraft didaktisch-methodische Anpassungen der Unterrichtsgestaltung sowie die Implementierung von zusätzlichen Aufgaben bzw. Übungen“ (Santana de Freitas & Pupp Spinassé, 2021, S.57). In der Virtualität hat man nicht die Möglichkeit, auf die Studierenden zuzugehen und den Lernprozess aus der Nähe zu beobachten. Erschwerend ist zudem heutzutage immer noch ein normales Phänomen, dass viele Lerner:innen die Kameras und Mikrofone ausmachen und nur dann aktiv am Unterricht teilnehmen, wenn sie deutlich dazu aufgefordert werden. In einem Beitrag eines Interviews zu einer Lehrperson zeigen Zeyer und Rösler (2021) eine gewöhnliche Erfahrung von dieser Situation:

Für ein paar Stunden und sonst größte Herausforderung ja diese z.B. dass man die (.) Teilnehmer nicht so in real sehen kann wie ich schon gesagt habe dass man einfach gucken kann wie weit sind die wenn man eine Stillarbeit gibt ob die jetzt (.) es verstanden haben fertig sind oder schnell sind oder (..) überhaupt da sind wenn die Kamera aus ist (lachend). (Zeyer & Rösler, 2021, S.238) (sprachliche Fehler sind im Original; A.d.A.)

Die Lehrtätigkeit in der Virtualität bedeutet eine zusätzliche Aufgabe für Lehrer:innen, denn es ist erforderlich, neue Strategien zu entwickeln, um Schwierigkeiten zu überwinden. Kaushik stellt prinzipiell fest, dass „es unerlässlich ist, uns ständig weiterzuentwickeln und den Unterricht mit neuen Lehrmethoden attraktiver zu gestalten, damit unsere Lerner:innen das Interesse an der Sprache nicht verlieren, was einer der wichtigsten Impulse für das Deutschlernen ist.“ (Kaushik, 2021, S.37). Dies muss nicht immer schwierig sein, denn oft wird nur eine motivierte Person benötigt, um die anderen mitzureißen und ihr Interesse zu wecken. Gespräche über alltägliche Situationen und Themen, aktive Pausen, Durchführung von Sprachlernspielen, Aktivitäten mit lustigen Videos und Gruppenarbeit sind nur einige Strategien, die angewendet werden können, um die Studenten:innen stärker für den Unterrichtsverlauf zu interessieren und sie zu involvieren.

Was die Virtualität angeht, sind die Lehrenden heute im Vergleich zum Anfang der Pandemie, wo sie sich sehr schnell an die neuen Bedingungen der Virtualität gewöhnen mussten, besser für diese Modalität qualifiziert. Im Allgemeinen waren Lehrende in diesen letzten Jahren verpflichtet, viele neue Fertigkeiten zu erwerben, z.B. Kenntnis und Anwendung von virtuellen Unterrichtstools, den Einsatz von passenden Lehrstrategien für diesen Kontext, das Umgehen mit den Problemen mit der Virtualität u.v.m. Fundamental wichtig wurde die sogenannte digitale Kompetenz, die unbedingt erforderlich ist, um einen guten Online-Fremdsprachenunterricht zu planen und zu leiten. In diesem Sinne äußert Ullrich eine ähnliche Meinung wie Kaushik, betont jedoch die Wichtigkeit der digitalen Kompetenz, ohne welche die Sozialisation und Motivation im Online-Unterricht kaum verbessert werden können:

Deutschunterricht ist ein sprachbasiertes Fach, das soziales Lernen voraussetzt und in der Interaktion großen Wert hat. Ohne jegliche Präsenzphasen, bei unzureichender

digitaler Ausstattung der Lehrkräfte sowie der Lernenden und nicht selten bei mangelnder digitaler Kompetenz ist es kaum möglich, einen aktivierenden und motivierenden Unterricht durchzuführen. (Ullrich, 2020, S.12)

## 5.2 Spiele

Je nach Wissensbereich kann der Begriff *Spiel* sehr unterschiedliche Bedeutungen haben. Von einem Spiel hat man eine ganz verschiedene Definition und Vorstellung, wenn man es z.B. im Kontext der Ernährungspsychologie oder des Sportunterrichts untersucht. Daher ist es wichtig, diesen Begriff einzugrenzen, sodass man die spezifische Funktion und die Einsatzmöglichkeiten von Spielen im DaF-Unterricht verstehen kann.

Es ist, wie gesagt, schwierig, eine allgemeine Definition von *Spiel* zu geben und die Autoren fokussieren sich häufig auf die wichtigsten Kriterien oder Merkmale eines Spiels. Heyd (1990) erklärt, dass in Spielen die Sprache als Kommunikationsmittel benutzt wird, und dass durch ihre kommunikativen Sprechakte Aspekte wie sprachliche Korrektheit, soziale Rolle und Normen geübt und gelernt werden.

Im Spiel sollen die Lerner eine Sprachhandlung ausführen, die in der entsprechenden Situation wahrscheinlich oder möglich wäre. Das Spiel geht demnach aus von einer fiktiven Situation (Motiv, Ziel, soziale Rolle der Kommunikationspartner müssen klar angegeben sein) Durch die Faktoren >Situation< und >soziale Rolle< erlangt das Spiel gesellschaftlichen Bezug. (Heyd, 1990, S.152)

Ein anderes sehr wichtiges Merkmal eines Spiels ist die Fähigkeit, mehrere sprachliche und außersprachliche Fertigkeiten gleichzeitig zu fördern. Es ist eher schwierig, dass ein Spiel nur auf eine bestimmte Fertigkeit fokussiert, denn wegen seines inhärenten Fokus auf die kommunikative Kompetenz werden beispielsweise anhand der Übung von grammatischen Inhalten auch die Improvisationsfähigkeit, die Hörfertigkeit oder die landeskundlichen Kenntnisse gefördert. So kommt es, dass die Auswahl von Lernzielen für ein spezifisches Spiel, das auf eine bestimmte sprachliche Fertigkeit fokussiert, eine schwierige und zeitaufwändige Aufgabe ist. Man hat mit einem Spiel immer mehrere Möglichkeiten zum Einüben verschiedener Aspekte einer Sprache und deswegen sollten bewusst Entscheidungen

getroffen werden, um entweder gleichzeitig mehrere Fertigkeiten zu fördern oder aber einen spezifischen Zweck für das Spiel zu wählen. Aristova (2015) erklärt zu den verschiedenen Auswirkungen von einem Spiel das Folgende:

In den meisten Fällen lassen sich mit diesen Spielen mehrere Fertigkeiten gleichzeitig trainieren, wie zum Beispiel: Lesen und Sprechen, Lesen und Schreiben oder Hören und Sprechen. Es kommt also dabei zu verschiedensten Kombinationen, in welchen jedoch nur eine der Fertigkeiten in den Vordergrund treten kann, während die anderen als Nebenprodukt betrachtet werden. (Aristova, 2015, S.9).

In den zwei folgenden Abschnitten des Projekts werden die unterschiedlichen Spielarten vorgestellt (insbesondere die Kategorisierung von Spielen für den Fremdsprachenunterricht) und danach wird eine der wichtigsten Spielarten (das Sprachlernspiel) erklärt und mit Hilfe dieser Beiträge kann man auch besser verstehen, was ein Spiel eigentlich ist.

### **5.2.1 Arten von Spielen**

Wie oben erwähnt gibt es ein reiches Angebot von Spielarten, die im Fremdsprachenunterricht durchgeführt werden können, und man soll sollte nach Möglichkeit bewusst ein bestimmtes Spiel für jedes spezifisches Lernziel wählen. Es gibt nicht nur eine Art der Klassifizierung von Spielen. Unter mehreren Möglichkeiten, Spielen einzuordnen gibt es z.B. Kriterien nach der gewünschten Funktion vom Spiel (vgl. Döring, 1997, S.213-214; Eckert und Klemm, 1998, S.75-77), nach den geförderten sprachlichen Fertigkeiten (vgl. Dauvillier und Lévy, 2004), nach den Möglichkeiten zur Interaktion (Klippel, 1995, S.107) oder nach den durchgeführten Aktivitäten (Betteridge und Buckby, 1984).

Im Rahmen der Klassifizierung von Spielen nach ihrer Funktion teilt Döring (1997) sie in drei Gruppen ein, d.h. auf Basis der Konzeption der sozialen, expressiven und einübenden Funktionen des Spiels. Als erste Kategorie gelten hiernach die Spiele, die expressive und soziale Lernziele haben. „Dazu zählt sie darstellende Spiele (Rollenspiele, Pantomime, Planspiele usw.); Kontaktspiele (Kennenlernspiele, Kooperativspiele usw.); Geselligkeitsspiele (Kartenspiele, Brettspiele usw.)“ (vgl. Döring 1997, 213-214).



Sprachlernspiele gehören selbstverständlich auch zu dieser Art von Spielen, weil sie nach klaren sprachlichen Zielen geplant sind und häufig auf die Übung von Wortschatz und mündliche und allgemeine Sprachfertigkeiten abzielen.

An zweiter Stelle sind Spiele, die ihren Fokus auf die Übung, Verbesserung und den Erwerb von sprachlichen, grammatikalischen und vor allem lexikalischen Inhalten legen. Unter dieser Kategorie kann man mentale Trainingsspiele nennen, wie z.B. Gedächtnisspiele, Brettspiele, Verbindungsspiele und psychomotorische Trainingsspiele, wie z.B. Bewegungsspiele und Nachahmungsspiele.

Zuletzt werden Spiele genannt, die beiden Kriterien gleichermaßen entsprechen. Spiele mit der Absicht, die soziale Kompetenz durch spielerische Aktivitäten und den Umgang mit Themen im Kontext der Zielkultur zu verbessern. Spiele mit dieser Ausrichtung können Rollenspiele, Konfliktlösungsspiele und Interaktionsspiele sein. Eine andere Spielart von dieser Kategorie sind Spiele mit Neuen Medien. Digitale Spiele, VR-Spiele und bestimmte Brettspiele, die neue Technologien nutzen. Dies sind nur ein paar Beispiele davon, und obwohl solche Spiele die Eigenschaft haben, kulturelle Aspekte, sprachliche Strukturen, Logik und Interaktion oft gleichzeitig zu berücksichtigen und zu üben, sind diese Spiele heutzutage keine alltägliche Erfahrung im Fremdsprachenunterricht. Das kann verschiedene Ursachen haben, wie z.B. Unkenntnis von der Technologie, keine Verfügung über die Medien, hohe Preise, uvm. (vgl. Aristova, 2015, S.45-46).

### **5.2.2 Sprachlernspiele**

In diesem Teil muss auch zwischen den Begriffen *Spiel* und *Sprachlernspiel* unterscheidet werden. Unter den Spielarten, die man in einem DaF-Unterricht durchführen kann, sind die *Sprachlernspiele* eine der bevorzugten Möglichkeiten wegen ihrer sprachlichen Zielorientierung, d.h., Sprachlernspiele haben ein handlungsorientiertes Ziel und fördern deswegen die mündliche Kommunikation, die Ausübung von alltäglichen sprachlichen Strukturen und die Lernerautonomie (vgl. Dauvillier und Lévy, S.19). Die Autoren sind nicht einig in Bezug auf die Faktoren, welche die Begriffe *Spiel*, *Sprachspiel* und *Sprachlernspiel* differenzieren, man könnte aber zusammenfassend erklären, dass Spiele von

Muttersprachlern gespielt werden und dass ihre Regeln von den Spielgemeinschaften modifiziert und adaptiert werden (Kleppin, 2003, S. 263). Kleppin erklärt jedoch, dass die anderen beiden Begriffe enger miteinander verbunden sind. Die Autorin verdeutlicht den Unterschied zwischen den zwei Konzepten im folgenden Zitat:

Die Begriffe Sprachspiel und Sprachlernspiel werden in der Fachliteratur nicht immer voneinander getrennt: Beim Sprachspiel handelt es sich v.a. um das kreative spielerische Umgehen mit der Fremdsprache selbst, während der Begriff Sprachlernspiel die beiden Pole Lerneffekt und Spieltätigkeit miteinander verbindet. (Kleppin, 2003, S.263)

Hier lässt es sich die Bedeutung und Wirksamkeit von Sprachlernspielen hervorheben, denn eine ihrer wichtigsten Eigenschaften ist der Ansatz bestimmte Lernziele, die den Erwerb von neuen sprachlichen Strukturen oder Redemittel fördern, zu verfolgen. Mátyás erklärt z.B. in der folgenden Abbildung, die Kriterien von Kleppin (2003, S.264) für die Gestaltung eines Sprachlernspiels und sie werden hier kurz erklärt:

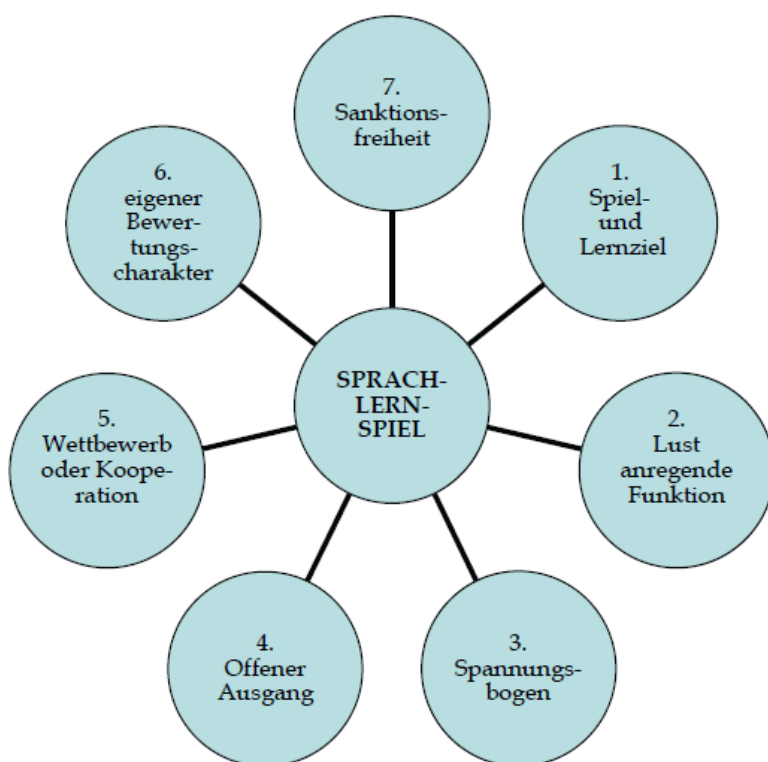


Abb. 1 Mátyás, E. 2009. S. 94.

Bevor man mit der Erklärung von diesen sieben Kriterien beginnt, ist es vielleicht zuerst wichtig zu erklären, dass sie auch von verschiedenen Spielarten geteilt werden können und daher sind diese Kriterien sehr wichtig, um den Begriff *Spiel* genauer zu verstehen, alle sieben werden aber meistens nicht gleichzeitig mit anderen Spielarten geteilt, weil sie nicht für einen Fremdsprachenunterrichtskontext konzipiert wurden.

Den wichtigsten Unterschied zwischen Spiel und Sprachlernspiel findet man in der Tatsache, dass Sprachlernspiele immer ein Spielziel (wie normale Spiele) haben, und dass sie gleichzeitig auch ein spezifisches Lernziel verfolgen. Das erste Kriterium besteht darin nach Mátyás, dass „in SLS ein didaktisches Lernziel durch spielerisches Tun erreicht wird, wo das Spielziel sich vom Lernziel jedes Mal unterscheiden soll (Mátyás, 2009, S.94). In der Planung dieser beiden Zwecke werden Fragen wie die folgenden wichtig: *Wie transparent soll das Lernziel für die Spieler sein? Sollen die Spielregeln fest oder flexibel sein? oder Können die erwarteten Lernziele durch die Spielregeln erreicht werden?* u.a.

Beim zweiten Kriterium geht es um die Bedeutung des Spaßes beim Spielen bei der Durchführung eines Sprachlernspiels. Mátyás (2009, 96) erklärt, dass „in der spieltheoretischen Literatur Einigkeit darüber besteht, dass Spiele durch Funktionslust, d. h. durch die Freude an der Tätigkeit selbst, gekennzeichnet sind“. Die Situation lässt sich einfach erklären. Es macht keinen Sinn, ein Spiel im Fremdsprachenunterricht einzusetzen, wenn die Lerner:innen es nicht als lustig, interessant und effektiv, sondern als lästig und langweilig empfinden.

Beim dritten Kriterium spricht man von der Bedeutung vom Begriff *Spannungsbogen*. Mátyás (2009, 97) definiert ihn folgendermaßen: „Beim Spannungsbogen handelt es sich um einen Wechsel zwischen dem Anwachsen und Nachlassen der Spielspannung, was die Spielenden zur Fortsetzung des Spiels motiviert“. Es ist unmöglich Spannungsbedingungen durch das ganze Spiel konstant zu halten und spannende Überraschungen und Neuigkeiten im Spielverlauf können nur aus Zufallskonditionen und spezifischen „geplanten“ Spannungssituationen resultieren, die Erwartungen, Neugier, Freude oder sogar Herausforderungen oder Zorn verursachen. Beispielsweise haben einige Sprachlernspiele Aktivierungsmomente, die das Interesse der Teilnehmenden wecken und lustige oder witzige Spielsituationen herstellen.

Das nächste Kriterium beschäftigt sich mit der Offenheit des Spielleiters in Bezug auf die Regeln und die konkrete Ausgestaltung des Spiels. Dieses Prinzip kann vielleicht besser mit einem Vergleich zu anderen Spielarten erklärt werden. Bei anderen Spielen, z.B. Rollenspielen, gibt es eine beträchtliche Flexibilität, wenn man über Spielregeln spricht, weil sie hauptsächlich auf die freie Kommunikation fokussieren und deswegen viel mehr Offenheit in Bezug auf den Spielverlauf und die Spielregeln benötigen. Im Gegenteil dazu werden Sprachlernspiele stärker durch Regeln bestimmt, denn sie haben präzisere und spezifischere Lernziele zu fördern. Klippel (1980) erklärt in Bezug auf die Rolle von Regeln in einem Sprachlernspiel das Folgende:

Die hier beschriebenen Regeln dieses Lernspiels verdeutlichen den engen Handlungsrahmen, den der einzelne Spieler besitzt. In pädagogischer Hinsicht liegen darin sowohl Vorteile als auch Nachteile. Die Einschränkung der Handlungsfreiheit kann durchaus eine positive, befreiende Wirkung haben, indem sie die Aufmerksamkeit der Spielenden auf ein eng umgrenztes Gebiet lenkt. (Klippel, 1980, S.24)

Mit dem fünften Prinzip wird ein sehr wichtiges Merkmal des Spiels behandelt, das in der Mehrheit der Spiele vorliegt, d.h. der Wettbewerb. Wenn man vom Sprachlernspiel spricht, ist es sehr wichtig in Betracht zu ziehen, dass hier die Dichotomie zwischen Wettbewerb und Kooperation sehr dynamisch ist. Mátyás erklärt dazu, dass die Spiele „Wettbewerbscharakter haben können und [sie] müssen dann Gewinn- und Verlierkriterien besitzen; das Spielziel kann aber auch allein durch Kooperation mit anderen zu erreichen sein“ (2009, 99). Diese Eigenschaft eines Spiels kann selbstverständlich verschieden bei anderen Spielarten sein, aber für Sprachlernspiele sind wegen ihres primären Interesses an der Interaktion zwischen Spielern:innen beide Begriffe sehr relevant. Die Bedeutung vom Lernziel und wie es (entweder kooperativ, individuell oder durch eine Mischung) erreicht wird tritt in den Vordergrund während des Planungsprozesses.

Das sechste Kriterium hat mit der Entstehung der Lernerautonomie beim Spielen wegen der schon vor dem Spiel festgelegten Regeln zu tun. Ein ideales Szenario wäre, dass „die außerhalb des Spiels vereinbarten Spielregeln“ die Spielleiterrolle der Lehrkraft vermindert, weil die Studierenden sich selbst nach diesen Regeln und Dynamiken bewerten können, das

Spiel als effektiv oder unbrauchbar einschätzen und Selbstverantwortung für ihren Lernprozess während des Spiels übernehmen. Aus diesem Grund sollte die Rolle der Lehrkraft mehr als Mitspieler:in oder Betreuer:in betrachtet werden. Für Mátyás (2009) hat „die Tendenz, dass die Schüler die Verantwortung für den Spielverlauf sowie die Evaluation übernehmen, außerdem zur Folge, dass die Abhängigkeit vom Lehrer abnimmt“ (S.100).

Das letzte Prinzip von Sprachlernspielen beschäftigt sich mit der Tatsache, dass Sprachlernspiele nie vom Lehrer:in bewertet oder benotet werden sollten. Das soll mit dem Konzept von Freiheit verbunden sein und damit, dass Lehrer:innen den Spielern:innen die Möglichkeit geben, sich in verschiedenen Sprachhandlungen ohne Angst vor Fehlern zu erproben. Mátyás sagt zu dieser Eigenschaft, dass „diese Spielwelt den Teilnehmern:innen eine Freiheit von Konsequenzen der Realität gewährleistet. Dieses Spielmerkmal ist für den FSU insofern bedeutsam, da im sanktionsfreien Raum des Spiels die Lerner:innen keine Angst vor Fehlern zu haben brauchen“ (2009, S.100). Ausgehend davon ist es dann natürlich verständlich, dass es fast immer vorgeschlagen wird, dass der Lehrer:in Fehler nicht sofort korrigiert (nur bei auffälligen Fehlern), weil es nicht nur den Spielverlauf abrupt unterbrechen würde, sondern auch den Lernprozess und das Gefühl der Freiheit der Spieler:innen beim Sprechen beeinträchtigen würde (vgl. Dauvillier & Lévy, 2004, S.41).

Nach der Auswahl der bestimmten Lernziele und thematischen Inhalte, die man in dem DaF-Unterricht üben möchte, gibt es ein breites Angebot von möglichen Spielarten. Didaktische Spiele, Bewegungsspiele und Sprachlernspiele sind nur einige von diesen. Im Folgenden Abschnitt werden diese verschiedenen Spielarten kurz und bündig vorgestellt.

### **5.2.3 Auswahlkriterien für Sprachlernspiele**

Wenn man die Kategorisierung von Spielarten oder die verschiedenen Kriterien für die Gestaltung eines Sprachlernspiels in Betracht zieht, erkennt man leicht, dass es viele Möglichkeiten und Merkmale für Spiele gibt und deswegen können Spieler:innen diese Spiele aus sehr verschiedenen Perspektiven erfahren. Beispielsweise gibt es Spiele, die mit Kindern oder Erwachsenen verwendet werden können, aber sie müssen natürlich in der

Planungsphase modifiziert werden, sodass sie wirklich wie erwartet funktionieren können. Aus diesem Grund ist es dann verständlich, dass auch nicht nur ein Auswahlkriterium für die Planung oder Wahl von Spielen gibt. Aufgrund dieser Vielfalt von Möglichkeiten ist es wesentlich, dass man als ersten Schritt immer vorher weiß, was für ein Lernziel bzw. welche Lernziele das Spiel verfolgt. Es gibt z.B. einen großen Unterschied zwischen dem Auswahlprozess für ein Spiel, das nur oder teilweise seinen Fokus auf Entspannung und freie Interaktion legt und einem Spiel, meistens einem Sprachlernspiel, das immer die Absicht haben soll, eine sprachliche Struktur oder einen spezifischen sprachlichen Inhalt anhand der freien und lustigen intrinsischen motivierenden Merkmale eines Spiels zu üben oder zu lernen (vgl. Obrovská, 2007, S.21).

Vor diesem Hintergrund geben etliche Forscher mehrere Kriterien zur Auswahl, jedoch sind für dieses Projekt zwei Autoren besonders relevant, Schweckendiek (2001) und Dauvillier und Lévy (2004). Obwohl der erste das Quartett, ein beliebtes deutsches Spiel, als Beispiel für seine sechs Auswahlkriterien vorstellt, sind diese Punkte gültig und angemessen für andere Spiele. Mit dem Vorsatz, ein umfassenderes Panorama vorzustellen, werden aber auch andere Autoren zitiert, die über Schweckendieks Kriterien sprechen. Schließlich lohnt es sich zu bemerken, dass diese Kriterien als Fragen für die Lehrkraft während des Planungsprozesses konzipiert wurden.

1. *Welches Lernziel hat das Spiel und welche Fertigkeiten hilft das Spiel zu entwickeln?*: Es geht um das simple und grundlegende Prinzip, dass Lehrer und Lehrerinnen immer vorher die Lernziele kennen muss, um das Spiel erfolgreich im Unterricht einzusetzen (vgl. Timonen, 2008, S.30).

2. *Passt das Lernspiel in den Unterrichtsablauf? (Progression)*: Die Beherrschung oder zumindestens Vertrautheit mit den thematischen oder sprachlichen Strukturen sind sehr wichtig für einen erfolgreichen Verlauf des Spiels, anderenfalls könnte die Frustration wegen der Überforderung sehr groß für die Lernenden sein und zum kompletten Scheitern der Aktivität führen. Dazu erklärt Schweckendiek das Folgende:

Das Spiel passt in den Unterrichtsablauf, wenn schon eine gewisse Geläufigkeit erreicht ist. Trotzdem ist die freie Anwendung dieser einfachen Struktur eine große Herausforderung für die Lernenden. Die Konzentration auf das Inhaltliche wird aller

Erfahrung nach bewirken, dass die schon erreichte formale Sicherheit verloren geht und viele Fehler gemacht werden. Das zeigt, dass die richtige Form noch nicht genügend internalisiert ist. (Schweckendiek, 2001, S.6)

3. *Welches sind die affektiven Vorzüge des Spiels?:* Das dominante Gefühl für jeden Teilnehmer und jede Teilnehmerin ist normalerweise das Verlangen zu gewinnen. Es ist daher wichtig zu überlegen, ob sowohl Spieler mit schwächerer Sprachkompetenz als auch diejenigen mit einer höheren Sprachkompetenz gewinnen können (vgl. vgl. Timonen, 2008, S.30). Eine geeignete Verteilung von Gruppen oder Aufgaben und die Bedeutung von sprachlicher Kompetenz vs. guten Gedächtnis oder Selbstvertrauen beim Sprechen sind Faktoren, die damit helfen können, die Schaffung ausgeglichener Wettbewerbsbedingungen zu erreichen.

4. *Ist das Spiel leicht herzustellen, leicht zu verstehen und durchzuführen?:* Die Optimierung vom Planungsprozess, der Erklärung von den Regeln und dem allgemeinen Verlauf des Spiels kosten Zeit, bis alles fließend und problemlos durchgeführt werden kann. Die Anpassung eines Spiels an einen Fremdsprachenunterricht ist arbeitsaufwendig, aber wenn die Teilnehmenden schon die Regeln und das Spiel kennen, lohnt es sich, es eventuell wiederzuholen, denn das Spiel könnte in einer späteren Partie bessere Ergebnisse haben (vgl. vgl. Timonen, 2008, S.30).

5. *Ist das Spiel angemessen für das Niveau der Teilnehmer:innen, für ihr Alter und ihre Reife?:* Aspekte wie Alter, Interesse, Relevanz, Sprachniveau oder individuelle Voraussetzungen sollen von der Lehrkraft im Betracht gezogen werden, weil Spiele nicht die gleichen Auswirkungen für verschiedene Lernergruppen haben. Spiele für Kinder und Erwachsene haben beispielsweise sehr verschiedene Themen, Aufgaben und Bedingungen. Auch funktionieren Spiele auf eine sehr verschiedene Weise in Kursen, die prüfungsorientiert sind oder in Kursen mit einer Handlungsorientierung.

Es kann auch sein, dass es Lernende gibt, die ein spezifisches Spiel nicht mögen oder es nicht für nützlich halten, deswegen ist es sehr wichtig an alle diese Merkmale während der Planung zu denken und möglicherweise auch den Lernenden die Möglichkeit zu geben, die Wahl, Themen und Durchführung von Spielen und Aktivitäten zu beeinflussen (vgl. Koenig, 2003, S.16).

6. *Wie viel Zeit wird für das Lernspiel benötigt? Lohnt es sich?*: Dieses letzte Kriterium stellt zwei interessante Fragen. Das erste hat mit der Durchführung des Spiels zu tun, sowie mit der Zeitplanung. Selbstverständlich ist es wesentlich, dass für das Ziel genug Zeit reserviert wird, dass die Regelerklärungen und die Darstellung wichtiger Redemittel als Zeitaufwand berücksichtigt werden (daher ist es wichtig diese Momente und Hinweise zu optimieren) und schließlich, dass die Interaktionen zwischen Spielern:innen antizipiert werden. Auf diese Weise kann man genau wissen, wie viel Zeit man für das Spiel benötigt. Dauvillier und Lévy beraten Lehrende über diese Angelegenheiten und den Optimierungsprozess und erklären, dass fertig übernommene Spiele – aber auch Spiele aus Lehrwerken – von den Lehrkräften überdacht werden müssen: „Das betrifft die Materialien, die zu einem Spiel gehören, aber insbesondere die Verständlichkeit der Spielregel.“ (Dauvillier und Lévy, 2004, S.46).

Die zweite Frage betrifft ein interessantes und komplexes Dilemma, weil es häufig nur mit dem Einsatz eines Spiels in einem Unterricht gelingt, dass die Lehrkraft ein realistisches Werturteil abgeben kann, ob das Spiel sich in Bezug auf den Lerneffekt tatsächlich lohnt oder nicht (vgl. Aristova, 2015, S.62-63). Dazu schlagen Dauvillier und Lévy ein paar Fragen für die Lehrenden vor, die man sich bei der Planung eines Spiels stellen sollte, um eine bessere Vorstellung davon zu haben, ob das Spiel geeignet für den Moment, die Gruppe, das Thema oder die Sitzung ist: „Berechtigt der Aufwand den erhofften Lernerfolg? Und macht sich nicht einiger Aufwand an Zeit und Arbeit auf längere Sicht bezahlt?“ (Dauvillier und Lévy, 2004, S.46). Mit der Beantwortung dieser zwei Fragen können Lehrer und Lehrerinnen einen der wichtigsten Aspekte eines Lernspiels überprüfen: Ob es tatsächlich erreichbare Lernziele hat, ob diese Lernziele wertvoll und geeignet für die Lernenden sind und ob sie nicht besser mit einer anderen nicht so zeitaufwändigen Aktivität erreicht werden könnten.

Unter den Auswahlkriterien für Spiele kann man sich natürlich um viel mehr Faktoren kümmern. Wie es oben schon erwähnt wurde, sprechen andere Autoren wie Dauvillier und Lévy (2004) oder Ende, Grotjahn, Kleppin und Mohr (2013) über andere wichtige Aspekte wie z.B. die vorherige Vorbereitung von den Materialien des Spiels oder die Adaptierung von einem alten oder neuen Spiel u.a., Am relevantesten für dieses Projekts sind aber vielleicht die Überlegungen über die verschiedenen Unterrichtsphasen, für die ein Spiel geeignet oder ungeeignet ist. Die Darstellung von Ende et al. zum Einsatz von Spielen in



verschiedenen Unterrichtsphasen, die man in der Abbildung Nr. 2 findet, weist darauf hin, dass verschiedene Spiele in einer spezifischen Phase nicht gleichermaßen funktionieren oder zumindestens nicht den gleichen Effekt haben.

Phase	Lehr-/Lernaktivität/Ziel
E = Einstieg	Interesse wecken emotionale Beziehung zum Lerngegenstand herstellen Lernbereitschaft aufbauen Erwartungshaltung erzeugen Vorwissen aktivieren
E = Erarbeitung	Form und Bedeutung von Sprache untersuchen Lexik, Phonetik und Strukturen erarbeiten und einüben, beispielsweise <ul style="list-style-type: none"> <li>- wie Perfekt gebildet wird</li> <li>- wie ein Intonationsschema verläuft</li> <li>- wie ein Abschnitt einer bestimmten Textsorte strukturiert ist</li> <li>- wie eine feste Verbindung gebildet ist</li> <li>- was ein bestimmtes Wort bedeutet</li> <li>- was eine bestimmte Information in einem Lese- oder Hörtext bedeutet</li> </ul>
A = Anwendung	Sprache in natürlichen Handlungssituationen verwenden sprachliche Mittel in individuellen Kontexten und inhaltsorientiert benützen Akzent liegt nicht auf formaler Richtigkeit, sondern auf Kommunikation oder auf dem Inhalt der sprachlichen Äußerung

Abb. 2 Ende et al., 2013. S.103.

Angesichts der Unterrichtsphasen kann man deutlich sehen, dass eigene Spiele oder Aktivitäten besser geeignet für einen späteren Moment des Unterrichts sind. Ein Aktivierungsspiel z.B. kann mehr positive Auswirkungen während dem Einstieg als während der Erarbeitungsphase haben, weil es vor allem versucht, das Interesse der Spieler:innen zu wecken und die Vorkenntnisse der Teilnehmende zu aktivieren. Im Gegenteil dazu sind Sprachlernspiele geeignet für die Erarbeitungsphase, weil sie es ermöglichen, sprachliche Strukturen einzuführen und zu üben.

#### 5.2.4 Spielverlauf und Rolle der Lehrperson

Es reicht selbstverständlich nicht aus, nur an die Auswahl- und Durchführungskriterien vor der Einführung eines Spiels im Unterricht zu denken. Es macht kaum Sinn, ein Spiel im Fremdsprachenunterricht zu verwenden, wenn die Lehrkraft nicht in der Lage ist, den Unterrichtspuls bzw. den Spielpuls zu kontrollieren oder die Regel des Spiels klar und

effizient zu erklären. Die verschiedenen Aufgaben der Lehrkraft kann man vielleicht in drei Etappen (die Vorbereitungs-, Durchführung und Auswertungsphase) einteilen.

Die Vorbereitungsphase ist wichtig, denn sie bestimmt den Rhythmus, die Art des Einsatzes und die zukünftige Wirkung des Spiels. Die wichtigsten Aufgaben der Lehrkraft sind die Erklärungen der Anweisungen und ggf. die Einteilung in Gruppen. Diese zwei Ereignisse enthalten natürlich kommunikative Akte, in denen die Inhalte, Regeln und Spielbedingungen in Plenum vorgestellt werden. Wichtig ist es, dass die Teilnehmenden die Möglichkeit haben, Fragen zu diesen Punkten zu stellen und insbesondere sich mit anderen Lernern in den Gruppen auszutauschen. Man muss beachten, dass ein Spiel die Kommunikation fördert, und deswegen sollten die Spieler:innen sich so entspannt und engagiert fühlen, dass sie sich trauen frei, zu sprechen. Über die Wichtigkeit der Vorbereitungsphase bemerkt Aristova Folgendes:

In der Vorbereitungsphase werden die ganzen organisatorischen Fragen in Bezug auf die Spieldurchführung geklärt. Man setzt sich dabei mit dem Spielziel auseinander, verteilt die Rollen an die Lerner oder teilt sie in Gruppen ein, erklärt Spielregeln sowie die Spielvorgehensweise, und legt die Spielzeitdauer fest. (Aristova, 2015, S. 65)

Ein letzter wichtiger Aspekt der Vorbereitungsphase sind die Erklärungen der Spielregeln. Verschiedene Autoren sind einig, dass Unklarheiten im Verständnis der Regeln zu ersten Problemen beim Spielverlauf führen können (vgl. Aristova, 2015, 65; Dvořáková, 2011, S.15; Adžamić, 2017, S.15). Adžamić z.B. ist gegen lange und komplexe Erklärungen, denn sie sind meistens zu anstrengend für die Lernenden. Andere wirksame Ratschläge sind die Erklärung der Regeln anhand von Beispielen oder einer Demonstration, der Gebrauch von der Tafel oder von einer Präsentation, sodass die Teilnehmenden sie überprüfen können. Mitunter hilft auch die Wiederholung der Regeln in der Muttersprache, insbesondere mit Anfängern (vgl. Adžamić, 2017, S.14-15).

In der Durchführungsphase gibt es natürlich auch wichtige Aspekte hervorzuheben. Ein oft ignoriertes Aspekt ist, dass der Lehrer:in nicht immer als Spielmoderator:in fungiert, sondern er/sie kann auch Begleiter:in, oder sogar auch Mitspieler:in sein. Unabhängig von der Rolle, die die Lehrkraft nimmt, ist es wesentlich, dass er/sie ein aktiver Teil des Unterrichtsverlaufs ist, d.h. nicht sitzen bleibt, sondern die Interaktionen der verschiedenen Gruppen beachtet,

Fehler korrigiert (das kann während oder nach dem Spiel sein) und in Allgemeinen prüft, dass das Spiel richtig funktioniert und dass die Teilnehmenden davon profitieren (vgl. Aristova, 2015, S.66-67).

Es ist kein Wunder, dass die Durchführung eines Spiels eine anspruchsvolle und zeitaufwändige Aufgabe ist. Man soll nicht nur die verschiedenen Aspekte des Spiels vorbereiten, sondern man sollte sich auch mit den verschiedenen Rollen auseinandersetzen, die man während des Spiels haben kann. Die Schaffung einer „natürlichen“ und „entspannenden“ Unterrichtsumgebung fürs Spiel ist sehr wichtig nicht nur, weil die Lerner:innen in dieser Atmosphäre besser miteinander interagieren können, sondern auch, weil das der Lehrperson ermöglicht, von einer Rolle zu einer anderen zu wechseln. Timonen (2008) und Aristova (2015) erklären z.B., dass sich die Rolle der Lehrkraft während des Spiels verändert, insbesondere wenn man ein Mitspieler:in ist, aber d.h. nicht, dass die anderen Verpflichtungen der Lehrkraft verschwinden. Man kann teilnehmen, aber es ist auch wichtig, dass man auf mögliche Verbesserungsmöglichkeiten des Spielverlaufs oder für den Spielverlauf hilfreiche oder notwendige Fehlerkorrekturen konzentriert bleibt (vgl. Timonen, 2008, S39; Aristova, 2015, S.69).

Die letzte Phase vom Einsatz eines Spiels ist auch sehr wichtig, aber sie findet nicht im Unterrichtszimmer mit den Spielern:innen statt, sondern sie geschieht nach der Sitzung in einer späteren Analyse. In der Auswertungsphase beschäftigt man sich mit den Verbesserungsmöglichkeiten und den Schlussfolgerungen, die man aus dem Einsatz des Spiels ziehen kann. Die zwei Etappen dieser Phase bestehen normalerweise aus dem Feedback der Spieler:innen und der Nachbereitung des Spiels durch die Lehrperson. Die Gewinnung des Feedbacks kann auf verschiedene Weise gemacht werden, durch eine direkte Befragung oder im Rahmen einer späteren Einschätzung durch die Lerner:innen (evt. In Form eines Fragebogens). Manchmal betrachtet man das Feedback nur als die Meinungen der Spieler:innen, aber auch das Spielverhalten ist schon eine Art Feedback. Für Dvořáková Feedback heißt nicht, „dass er oder die Schüler das bei jedem Spiel verbal kommentieren müssen. Man sieht gerade beim Spiel sehr gut, ob es Spaß macht und intensiv gespielt wird oder nicht“ (Dvořáková, 2011, S. 29).

Zuletzt kommt die allgemeine Analyse vom Einsatz des Spiels. Dieser Schritt hängt natürlich vom Spiel, der Lehrperson, der Gruppe und den Lernzielen ab, aus diesem Grund ist es schwierig ein festes Vorgehen bei diesem Prozess zu beschreiben. Jedoch man sollte einige Parameter und nützliche Fragen in Betracht ziehen, mit denen man einen größeren Nutzen von dieser Etappe ziehen könnte. Man sollte über die Erklärungen von den Regeln nachdenken, sich fragen, ob sie klar und verständlich sind oder ob es Dinge gibt, die besser in der Muttersprache erklärt werden sollten. Eine andere wichtige Frage ist die der Spielmaterialien. Man muss sich fragen, ob Teile des Spiels modifiziert werden sollen oder ob sie auch mit anderen Themen oder in anderen Gruppen erfolgreich eingesetzt werden könnten. Genau über das Spiel soll man sich auch fragen, ob die Lernziele wirklich erreicht wurden, z.B. ob die Teilnehmende die Redemittel tatsächlich verwendet haben und ob ihnen das Spiel gefallen hat. Auch sollte man über die Arten von Fehlern, die sie begangen haben, nachdenken (kamen sie wiederholt vor? waren sie kommunikationsbehindernd oder eher unbedeutend?). Eine letzte Frage über das Spiel kann auch sein, ob die Aufgaben und Spielbedingungen zu einfach oder vom Schwierigkeitsgrad her angemessen waren, denn es ist überhaupt nicht gut, wenn die Spieler:innen entweder über oder unterfordert sind. Alle diese Fragen helfen dabei, einen umfassenderen Überblick zum durchgeführten Spiel zu erhalten und daher kann man sich am Ende entscheiden, ob man das Spiel wieder einsetzen sollte oder nicht, bzw. ob ein Einsatz mit bestimmten Modifizierungen des Spiels oder der Spielregeln sinnvoll wäre.

### **5.3 Bedingungen für die Durchführung von Sprachlernspielen in der Virtualität**

Was den spezifischen Charakter dieses Projektes angeht, ist die Durchführung in einem Onlinekurs wesentlich und deshalb ist es wichtig zu erläutern, welches die speziellen Bedingungen für Spiele in dieser Lernmodalität sind. Selbstverständlich sind die Durchführungsbedingungen, die Teilnahmeannten, die möglichen Interaktionen und die Spielmaterialien andere als unter den normalen Bedingungen eines Präsenzkurses. Aus diesem Grund ist es wichtig, auf die für das Projekt relevanten Bedingungen einzugehen.

Zunächst ist es wichtig von Kompetenzen zu sprechen, denn Spiele verlangen verschiedenen Fähigkeiten in Bezug auf die Sprache und die Interaktionen zwischen Teilnehmern:innen. Einige, wie die Interaktionskompetenz oder die pragmatische Kompetenz werden hier im Folgenden nicht angeschnitten, weil sie im Präsenzunterricht sowie auch Online-Unterrichten unverändert relevant bleiben. Es lohnt sich aber von einer spezifischen Kompetenz zu sprechen, der Medienkompetenz, die auch als digitale Kompetenz oder digitale Bildung bezeichnet wird.

Eine große Herausforderung für die Umsetzung der Virtualität ist das Umgehen mit Materialien, Software und sogar Hardware der digitalen Welt. Rösler (2010) erklärt z.B., dass es wesentlich ist, eine Begleitung und Bildung von den Fähigkeiten der Lernenden während des Lernprozesses aufzubauen, und zwar in Bezug auf den Umgang mit digitalen Medien und die Vertrautheit mit ihrer Nutzung. „Die Arbeit mit authentischen Materialien aus dem Internet muss so durch auf die jeweiligen Stadien des Spracherwerbs zugeschnittene Aufgabenstellungen und Vermittlungen von Strategien begleitet werden, dass die Lernenden erfolgreich mit diesen umgehen können“ (Rösler, 2010, S. 1208).

Diese Umstellung auf Virtualität umfasst dann natürlich viel mehr Aspekte als nur eine Veränderung der Unterrichtsmodalität. Da die Umstellung des Unterrichts und die Interaktionsarten u.a. so anders sind als in einem traditionellen Kurs, ist es unentbehrlich, dass man sich für diese neue Umgebung vorbereitet und lernt, wie man eigentlich das Lernen in diesem Kontext erreichen kann. Eine klare Definition von den Wissensbereichen der Medienkompetenz kann man im folgenden Zitat von Golser et al. (2020) finden:

[Im Sinne der digitalen Bildung] wird Computern / Technik vor allem ein kreatives Potential zugesprochen. Im Rahmen der unterrichtlichen Praxis könnte hier analysiert werden, was unter den von den Schülern und Schülerinnen angesprochenen Begriffen „Technik“ und „Digitalisierung“ eigentlich verstanden werden kann, was an diesen innovativ ist, welchen Beitrag diese zu Problemlösungen (nicht) leisten können und welchen Beitrag zur Reflexivität und v. a. auch Implementivität (Golser, et al., 2020, S.41)

Interessant ist auch, dass diese spezifische Kompetenz auch wesentlich für Lehrkräfte ist. Bei einem mangelhaften Umgang mit digitalen Medien wird die Lehrperson stark von der

Modalität der Virtualität eingeschränkt. Man muss selbstverständlich Kenntnisse sowohl über die virtuellen Unterrichtsgestaltungswerkzeuge (Programme, Apps, Webseiten, usw.) haben, als auch über Strategien für die Durchführung eines Online-unterrichts, Begleitungs- und Bewertungsstrategien des Lernprozesses und zu guter Letzt auch über geeignete Motivations- und Aktivierungsstrategien.

### **5.3.1 Sprachlernspiele im Kontext des Online-Unterrichts**

Wie schon in früheren Teilen dieser Arbeit erwähnt wurde, gibt es mehrere Spielarten, die man in einem Fremdsprachenunterricht einsetzen kann. Im folgenden Abschnitt werden jedoch die möglichen Vorteile von einer einzigen sehr wichtigen Spielart im Kontext ihres Gebrauchs in einem Online-Sprachenunterricht diskutiert, es geht um die Vorteile der Sprachlernspiele.

Der Einsatz und die Relevanz vom Sprachlernspiel im heutigen Fremdsprachenunterricht sind heutzutage unbestritten. Laut Ahrenholz (vgl. 2020, S.461) sind beispielsweise einige Gründe, die für die Durchführung von Sprachlernspielen im Fremdsprachenunterricht sprechen, die Möglichkeit für das Üben von alltäglichen kommunikativen Situationen durch das Spiel, die Vermittlung von landeskundlichen Informationen, die praktische Anwendung von der Sprache, die Förderung des Motivationspotentials, die Entwicklung der Kooperationsfähigkeit, ihre Multimodalität in Bezug auf verschiedene Lerntypen, die Flexibilität für ihren Einsatz (man kann Sprachlernspiele in allen Unterrichtsphasen benutzen und sie mit einer Vielfalt von unterschiedlichen Medien, Arbeitsweisen und Sozialformen durchführen).

Diese Merkmale eines Sprachlernspieles sind natürlich auch im virtuellen Raum zu finden, man kann aber vielleicht noch andere exklusive Aspekte vom Einsatz eines Spiels im virtuellen Kontext benennen. Tulodziecki (2019) spricht z.B. vom Potential und von den Erleichterungen digitaler Medien in Bezug auf ihre verschiedenen Gestaltungsformen und Nutzungsformen. Dieser Autor hebt hervor, dass eine Lehrperson mit der Nutzung von

digitalen Medien einfacher und direkter eine Beziehung zwischen den Unterrichtsthemen und der Lebenswelt und den Interessen der Lernenden berücksichtigen kann.

Mit den verschiedenen Vermittlungsformen – ob sie nun online oder offline präsentiert werden – geht ein relativer Bedeutungsgewinn medialer Erfahrungen gegenüber direkten Erfahrungen einher. Dieser zeigt sich u.a. in der Tatsache, dass Medieninhalte sehr häufig die Gesprächsthemen im sozialen Raum bestimmen. Dies ist auch durch die zum Teil gegebene Erlebnisintensität bei der Mediennutzung bedingt, z.B. bei interaktiven Spielen in virtuellen Räumen (Tulodziecki, et al., 2019, S.23)

Man kann daher schlussfolgern, dass man bei der Durchführung eines Spiels von der Einbeziehung sowohl von digitalen Materialien z.B. Videos, Musik oder Bilder als auch von anderen Möglichkeiten der Virtualität z.B. Webseiten, Apps oder die verschiedenen Funktionen der Softwares (die Möglichkeit Arbeitsgruppen mit Zoom zu schaffen, die durch die Geräusche der Gruppen nicht abgelehnt werden oder die Möglichkeit, dass jede Gruppe ihren eigenen Bildschirm oder Tafel teilt) profitieren kann. Diese Optionen sind normalerweise in einem Präsenzunterricht kaum gegeben oder wegen der räumlichen Bedingungen sogar unmöglich.

### **5.3.2 Lehrstrategien für die Durchführung von Spielen im Online-Unterricht**

Das Umgehen mit der Virtualität verlangt, wie schon erwähnt, eine passende Medienkompetenz sowohl von Lehrpersonen als auch von Lernenden, und diese Kompetenz hat in diesem Kontext einen direkten Effekt auf die Lehrtätigkeit und das Unterrichtsgeschehen. Obwohl es viele Gemeinsamkeiten mit den Lehrstrategien und didaktischen Methoden eines normalen Unterrichtskontexts gibt, gibt es auch mehrere Herausforderungen, die spezifisch für die virtuelle Umgebung sind. Unterschiedliche Herausforderungen und Schwierigkeiten wurden schon in anderen Teilen dieser Masterarbeit diskutiert, aus diesem Grund werden in diesem kurzen Abschnitt einige Strategien vorgestellt, die beim Spielverlauf und der allgemeinen Unterrichtsgestaltung helfen können.

Vor allem ist es sehr wichtig, dass man sich schon ab der Planungsphase eine Vorstellung davon macht, wie das Spiel eigentlich im dem Unterricht eingesetzt werden soll. Außer der gewöhnlichen Aspekte, die man für alle Spiele bedenken muss (Lernziele, Spielzeit oder Hinweise und Regeln u.a.), sollte man auch andere Kriterien berücksichtigen, wie die Spielmaterialien (Welche Webseiten oder Apps werden gebraucht?), den Spielverlauf unter den spezifischen Bedingungen des Kurses (Wie funktioniert das Spiel beispielsweise durch Zoom? Sollen die Teilnehmenden ihre Kameras anmachen oder nicht? Wird die Chatfunktion benötigt?) und die Leitung und Organisation des Spiels (Soll man die Lernenden in Gruppen teilen oder das Spiel im Plenum durchführen? Nimmt die Lehrkraft am Spiel teil?). „Die Spiele müssen “digital funktionieren“. Ich muss also ganz genau überlegen, was meine Unterrichtsplattform ermöglicht und welche Apps sich für das Anlegen von interaktiven Spielen eignen“ (Suckfüll, 2021).

Ein weiterer wichtiger Aspekt von Spielen ist ihre Eigenschaft, freie, natürliche Interaktion zu fördern und diese Interaktion in einem Kontext von Wettbewerb oder kollaborativer Arbeit auszugestalten. Diese Eigenschaft kann aber wegen der virtuellen Bedingungen erschwert werden, z.B. wegen schlechter Internetverbindungen. Im Online-Unterricht ist die gleichzeitige Teilnahme von Lernenden schwieriger als im Präsenzunterricht (wegen der Mikros kann man normalerweise zwei gleichzeitig sprechende Personen nicht verstehen), deshalb lohnt es sich die Spiele so oft wie möglich für kleine Gruppen zu planen, auf diese Weise haben Sie die Möglichkeit, frei ohne Unterbrechungen und ohne Druck zu sprechen. Kommunikation durch Gruppenchats sollte auch ermöglicht werden, sodass die Lernenden verschiedene Kommunikationsarten während des Spiels und Unterrichts erfahren können.

Die Spielanweisungen und im Allgemeinen jede Unterrichtsanweisung sind weitere Punkte, die zu berücksichtigen sind. Normalerweise benötigen Lernende für die Lösung einer Aufgabe im virtuellen Raum mehr Zeit als in einem Präsenzunterricht und das kann mehrere Gründe haben, wie z.B. Konzentrationsschwierigkeiten, Motivationsmangel, Probleme mit dem Laptop oder mit der Internetverbindung. Es ist sehr wichtig, dass man genügend Zeit für die Aktivitäten und Spiele plant und dass die Lehrperson so weit wie möglich klare und einfache Anweisungen gibt. Es gibt aber auch einen Vorteil beim Online-Unterrichten, denn man hat die Chats von verschiedenen Plattformen zur Verfügung, die für Rückfragen oder



für eine Bestätigung der Spielbedingungen gebraucht werden können. Kroker warnt aber, dass „im digitalen, asynchronen Unterricht das [Anweisungen schicken] durch Nachrichten zwar auch möglich [ist], aber die Antwort kommt evtl. nicht sofort. Deswegen ist es hilfreich, die Fragestellungen möglichst klar und eindeutig zu formulieren“ (Kroker, 2021).

## **VI. Methodisches Vorgehen**

Die folgenden Abschnitte beschäftigen sich mit der Erklärung der Forschungsmethoden und der Datenauswertungsmethoden. Da diese Forschung einen empirischen Charakter hat, wurde beschlossen, gleichzeitig mit quantitativen und qualitativen Methoden zu arbeiten, um einen umfassenden Überblick zu erhalten und dementsprechend eine gründliche Analyse durchführen zu können. Zum Schluss ist es wichtig zu bemerken, dass es in den nächsten Kapiteln zuerst eine Erklärung über den allgemeinen Charakter oder die allgemeine Definition der ausgewählten Methoden gibt, woraufhin dann den einzelnen Abschnitten detailliert auf jede Methode eingegangen wird.

### **6.1 Mixed-Methods**

Wie bereits erwähnt, beinhaltet diese Forschung sowohl quantitative als auch qualitative Forschungsmethoden. Diese Mixed-Methods Forschung hat das Ziel, die Perspektiven der Studiengruppe verstehen zu können und wohlbegründete Schlussfolgerungen einbringen zu können, die für die Lehrtätigkeit und die Durchführung didaktischer Lernaktivitäten relevant sind. Döring und Bortz fassen dieses Forschungsmodell wie folgt zusammen:

Der in den letzten Jahren sich herauskristallisierende Mixed-Methods-Ansatz („mixed methods research“) geht noch einen Schritt über die „friedliche Koexistenz“ qualitativer und quantitativer Studien hinaus: Er befasst sich damit, wie qualitative und quantitative Forschungsmethoden im Rahmen einer einzelnen Studie bzw. ihrer Teilstudien sinnvoll miteinander zu verknüpfen sind, um maximalen Erkenntnisgewinn zu erzielen. (Döring & Bortz, 2016, S.27)

Um die zwei Forschungsmethoden von diesem Projekt zu erklären, sollte zunächst geklärt werden, was unter qualitativer und quantitativer Forschung verstanden wird, sodass die Begriffe *Interview* und *Fragenbogen* in diesem spezifischen Kontext und in Bezug auf die vorliegende Forschung verstanden werden können.

Ein qualitatives Vorgehen ist wissenschaftlich theoretisch orientiert und fokussiert sich häufig auf spezifische oder individuelle Aspekte des Untersuchungsobjekts. „Der qualitative Forschungsansatz folgt primär einer theorieentdeckenden Forschungslogik, wobei das induktive, datengestützte Vorgehen besonders wichtig ist“ (Döring & Bortz, 2016, S.27). Im Bereich der Fremdsprachenuntersuchung interessiert sich das qualitative Vorgehen für soziokulturelle Problematiken meistens von Lehrenden oder Lernenden und ihre Meinungen und Perspektiven zu diesen Problemen. Es ist ein für qualitative Methoden wichtiges Merkmal, weshalb diese Forschungen meistens nicht auf die Beantwortung von schon vorgestellten Hypothesen oder Theorien fokussieren, denn ihr Forschungsinteresse ist offen und richtet sich auf individuelle und persönliche Situationen oder Wahrnehmungen der Probanden. Qualitative Forschungen zielen eher auf die Generierung von neuen Hypothesen und Theorien ab, auf Handlungen, Tendenzen und allgemeine Interaktionen des Fremdsprachenunterrichts und die möglichen Lösungen oder Verbesserungen von diesen Bereichen (vgl. Burwitz et al., S.583).

Im Gegensatz zu den qualitativen Forschungen fokussieren die quantitativen auf die Untersuchung von Hypothesen und von schon formulierten Theorien und haben im Gegensatz zur qualitativen Studie einen analytischeren und kontrollierenden Charakter. Über die Merkmale von quantitativen Studien im Bereich der Fremdsprachenuntersuchung erklärt Settineri, dass sie immer von einer prototypischen Hypothese ausgehen, welche bestätigt oder falsifiziert werden soll. „Forschungsergebnisse quantitativer Forschung versuchen auf diese Weise, Wahr-Falsch-Aussagen zu treffen, die möglichst über den konkreten Unterrichts- bzw. Erwerbzusammenhang hinaus verallgemeinerbar sein sollten“ (Settineri, 2016, S. 578).

## **6.2 Methoden der Datenerhebung**

In den folgenden Abschnitten werden die zwei ausgewählten Forschungsmethoden, Interviews und Fragebögen, vorgestellt und für den konkreten Kontext dieser Forschung begründet.

### **6.2.1 Fragebogen**

Der Gebrauch von Fragebögen als Forschungsmethode ist sehr verbreitet sowohl in qualitativen als auch in quantitativen Forschungen und in beiden dieser Forschungsausrichtungen werden sie in mündlicher oder schriftlicher Form verwendet (vgl. Döring & Bortz, S. 398; Riemer 2016, S.155) Bevor man sich mit dieser Methode im spezifischen Kontext des Projekts beschäftigt, ist es zuerst wichtig den allgemeinen Begriff zu verstehen. Dazu stellen Döring und Bortz eine gute Definition wissenschaftlicher Fragebögen dar:

Unter der wissenschaftlichen Fragebogenmethode („questionnaire method“) verstehen wir die zielgerichtete, systematische und regelgeleitete Generierung und Erfassung von verbalen und numerischen Selbstauskünften von Befragungspersonen zu ausgewählten Aspekten ihres Erlebens und Verhaltens in schriftlicher Form. [...] Der Fragebogen kann in einer Face-to-Face-Situation, postalisch, per Internet oder mobilem Endgerät zur Verfügung gestellt werden. Die Antworten werden dokumentiert und systematisch analysiert. Die drei zentralen Elemente der schriftlichen Befragung sind a) die Befragungspersonen, b) der Fragebogen sowie c) die Situation, in der der Fragebogen beantwortet wird. (Döring & Bortz, 2016, S.398)

Um die erwünschten Antworten durch eine Befragung zu erhalten, ist es natürlich wesentlich, die richtigen Fragen zu stellen, und diese Forschungsmethode kann viele unterschiedliche Arten von Fragen enthalten. In Fragebögen können Fragen offen, geschlossen oder halboffen sein. Offene Fragen bestehen oft aus W-Fragen und hier kann von den Befragten mit eigenen Formulierungen geantwortet werden. Bei geschlossenen Fragen werden die möglichen Antworten vorgegeben, und zwar in Form einer Zahlenskala oder vorformulierten Antwortoptionen. Zuletzt bieten halboffene Fragen die Möglichkeit, eine weitere freie Antwort neben einer Reihe geschlossener Auswahlmöglichkeiten zu geben (z.B. „sonstige“

als eine Antwortoption) Andererseits können sie dazu auffordern, eine Begründung für die gewählte Antwort zu formulieren (vgl. Riemer, 2016, S.156).

Die Zweckmäßigkeit von Fragebögen ist prinzipiell umstritten. Riemer erklärt z.B. konzis die Vorteile in dem folgenden Zitat: „Fragebögen sind relativ leicht und räumlich wie zeitlich flexibel einsetzbar; große Mengen an Daten können mit überschaubarem Aufwand erhoben werden“ (Riemer, 2016, S.157). Jedoch erklärt sie, dass die Formulierung der Fragen die Forschung sehr stark beeinflussen kann und dass eine ungeeignete Wahl der Fragen, die Formulierung von der Fragestellung, der Antwortoptionen oder Unklarheit über den gefragten Inhalt zu Lasten der Datenqualität gehen und daher zu unerwünschten Ergebnissen führen. Natürlich gibt es Strategien, um je nach dem Charakter der Befragung (qualitativ oder quantitativ), dieses Problem zu überwinden. Ein Beispiel davon sind die Skalentypen für die Erstellung eines Fragebogens, die sehr wertvoll für die Formulierung quantitativer Fragen sind. Porst schlägt drei Arten von Skalen vor, die sich mit dem „Messen“ und der Kodifizierung von Fragen und Antwortmöglichkeiten beschäftigen. (vgl. Riemer, 2016, S.158-159; Porst, 2014, S.71-77). Seine Klassifizierung soll im Folgenden kurz vorgestellt werden:

Diese Skalen sind die Nominal-Skalen, in denen die Ausprägungen nach einem Nomen oder nach Ziffern definiert werden, wobei nur eine Option gültig ist (z.B. eine Frage zu der Stimme in einer Präsidentschaftswahl). Im Gegensatz zu den Nominal-Skalen gibt es Ordinal-Skalen. Sie stellen eine Rangordnung her und Antworten sind deswegen nicht unbedingt exklusiv (z.B. in einer Frage, nach dem Wert, den man auf etwas legt, können die Antwortoptionen hierarchisiert sein). Zwei weitere Skalen werden in den Sozialwissenschaften weniger häufig verwendet. Intervall-Skalen und Ratio-Skalen bestehen in der Anordnung von einem Aspekt in einer Skala, in der die Bedeutung von den Möglichkeiten steigt oder sich verringert, wie z.B. bei einer Skala von 1 bis 10, in der 1 Unzufriedenheit und 10 Zufriedenheit bedeutet (vgl. Porst, 2014, S.71-77).

Ein letzter wichtiger Aspekt ist, dass der zentrale Charakter einer Befragung die Untersuchung der subjektiven Meinung und dem persönlichen Erleben der Probanden ist. Es ist aus diesem Grund sehr wichtig, dass der Projektleiter an die Vertraulichkeit der Datendenkt und diese garantiert.

Nach den drei zuvor erwähnten Skalenarten einer Befragung laut Döring und Bortz (sie sind sowohl gültig für schriftliche Fragebögen als auch für Interviews) wird dann von großer Bedeutung, diese drei Kriterien im Kontext des Projekts einzugrenzen.

### **6.2.2 Interview**

Während die Fragebogenmethode die beliebteste Methode in der quantitativen Forschung ist, ist das Interview für die qualitative Forschung am wichtigsten und genauso wie die schriftliche, kann man auch die mündliche Befragung Face-to-Face oder virtuell durchführen. In dem ersten Fall werden Fragebögen gedruckt und persönlich den Befragten übergeben oder per Mail oder über andere Web-Tools zugestellt, und im zweiten Fall werden Interviews persönlich in einer Konversation mit den Befragten oder mit der Hilfe von Web-Tools wie Zoom oder Microsoft Teams durchgeführt. Eine kurze Definition von der wissenschaftlichen Befragung stellen Döring und Bortz folgendermaßen vor:

Unter einer wissenschaftlichen mündlichen Befragung bzw. einem wissenschaftlichen Interview („research interview“/„scientific interview“) verstehen wir die zielgerichtete, systematische und regelgeleitete Generierung und Erfassung von verbalen Äußerungen einer Befragungsperson (Einzelbefragung) oder mehrerer Befragungspersonen (Paar-, Gruppenbefragung) zu ausgewählten Aspekten ihres Wissens, Erlebens und Verhaltens in mündlicher Form. Interviews können im persönlichen Face-to-Face-Kontakt sowie telefonisch (fernmündlich) oder online (schriftliche Mündlichkeit) durchgeführt werden. (Döring & Bortz, 2016, S.356)

Interviews können, wie auch die Fragebögen, einen qualitativen oder quantitativen Charakter haben und dieser Charakter beeinflusst selbstverständlich die Formulierung der Fragen die entsprechende Analyse der Antworten und die Ergebnisse. Jedoch lohnt es sich zu bemerken, dass quantitative Interviews in der Fremdsprachenforschung nicht häufig durchgeführt werden, deshalb werden in den folgenden Abschnitten hauptsächlich Aspekte und Strategien des qualitativen Interviews vorgestellt.

Die qualitativen Interviews sind die Hauptforschungsmethode der qualitativen Forschung in den Sozialwissenschaften, denn sie beabsichtigen, aus erster Hand genauere oder zusätzlich Informationen über Meinungen, Erfahrungen oder Vorkenntnisse der Befragten zu erhalten. Um diesen Zweck zu erreichen, ist es sehr wichtig, dass das Interview so weit wie möglich in einer für die Befragten natürlichen, angenehmen Umgebung stattfindet. Dazu erklärt Riemer, dass „die Untersuchungsteilnehmer in möglichst natürlich gehaltenen Gesprächen zur ausführlichen Darlegung ihrer Erfahrungen, Meinungen, Überzeugungen und auch ihres Wissens angeregt werden sollen“ (Riemer, 2016, S.162).

Angesichts dieses Vorhabens ist es ganz normal, dass die Antworten bei mündlichen Befragungen vage sind, oder dass die Antworten, sich widersprechen. Das passiert besonders, wenn der/die Interviewer:in die Fragen nicht gut vorbereitet hat oder wenn der/die Befragte das Thema nicht gut beherrscht. Eine der wichtigsten Aufgaben während der Gestaltung des Interviews ist, dieses Risiko durch den Grad der Strukturierung des Interviews zu verringern.

Der Grad der Strukturierung ist ein Klassifikationskriterium für wissenschaftliche Interviews. Mit dieser Kategorisierung berücksichtigt man nicht nur die Forschungstendenz (eher qualitativ oder eher quantitativ), sondern auch die Interviewsituation, die Bedeutung von Interviewinstrumenten in der spezifischen Befragung und, dies ist vielleicht das Wichtigste, den Grad der Offenheit oder Geschlossenheit der Fragen. Die folgende Abbildung von Döring und Bortz gibt eine gute Idee von den drei Interviewformen nach dem Grad ihrer Strukturierung:

Interviewform (Grad der Strukturierung)	Interviewinstrument (Grad der Standardisierung)	Interviewfragen (Offenheit/Geschlossenheit)
Unstrukturiertes Interview = nicht-strukturiertes Interview	Kein Instrument	Offene Fragen: <i>Erinnern Sie sich an den Tag, als Sie die Diagnose bekommen haben? Wie ist das damals gewesen, und wie sind die folgenden Tage verlaufen?</i>
Halbstrukturiertes Interview = teilstrukturiertes Interview	Halbstandardisiertes = teilstandardisiertes Instrument: Interview-Leitfaden	Offene Fragen: <i>Welche Symptome hatten Sie? Wie haben Ihre Kinder auf die Krankheit reagiert?</i>
Vollstrukturiertes Interview = strukturiertes Interview	Vollstandardisiertes = standardisiertes Instrument: Interview-Fragebogen	Geschlossene Fragen/Aussagen mit Antwortvorgaben: <i>Nehmen Sie momentan Medikamente ein? ja/nein Bewerten Sie Ihren aktuellen Gesundheitszustand auf einer Schulnoten- skala! 1/2/3/4/5/6</i>

Abb. 3 Döring & Bortz, 2016, S. 359.

Dieses Bild erklärt kurz und knapp, wie je nach dem Grad der Strukturierung (unstrukturiert, halbstrukturiert oder vollstrukturiert) die Formulierung der Fragen sehr unterschiedlich sein kann. *Paper-Pencil-Interview-Fragebogen* sind z.B. ein häufiges vollstrukturiertes Interview und ideal für quantitative Befragungen, weil es sich meistens mit geschlossenen Fragen, die feste Antwortmöglichkeiten haben, beschäftigt. Die unstrukturierten und halbstrukturierten Interviews sind dagegen häufig Methoden von qualitativen Forschungen. Die ersten beschäftigen sich nur mit offenen Fragen und geben dem/der Befragten die Möglichkeit frei und ohne Beschränkungen zu antworten. Aus diesem Grund verlaufen solche Interviews sehr unterschiedlich und daher benutzen sie kein vorgegebenes Interviewinstrument, sondern behandeln jedes Forschungsthema und jede Forschungsprobanden auf individuelle Art und Weise. Schließlich basieren die halbstrukturierten Interviews auf einem Interview-Leitfaden, d.h. auf einem Interviewinstrument, das aus offenen Fragen besteht, die aber innerhalb von gewissen Grenzen beantwortet werden und demnach dem Interviewer:in die Möglichkeit geben, nach spezifischen Antworten zu suchen oder das Gespräch über einen bestimmten Aspekt zu vertiefen.

Was die Erhebung von qualitativen Beiträgen angeht, steht als wichtigstes Werkzeug das Interview bzw. das qualitative Interview zur Verfügung. Döring und Bortz unterscheiden das qualitative Interview von anderen Arten von Interviews, da hier der Interviewverlauf nicht nur vom Interviewer, sondern auch vom Interviewten kontrolliert wird, Wegen dem offenen Charakter der Fragen können die Befragten frei und in ihren eigenen Wörtern antworten (vgl. 2016, S.365). Diese Autoren erklären im folgenden Zitat den Unterschied zwischen einer streng strukturierten Umfrage und einer qualitativen Befragung:

Während bei strukturierten mündlichen Befragungen die Person des Interviewers in den Hintergrund tritt, da jeweils ein standardisiertes Interview-Instrument (Fragebogen mit geschlossenen Fragen und Antwortvorgaben) abgearbeitet wird, fungieren die Interviewenden in qualitativen Befragungen selbst als Erhebungsinstrumente: Sie gehen auf die Befragungsperson ein und stellen spontan Rückfragen. (Döring & Bortz, 2016, S.365)

Ein letzter, aber sehr wichtiger Aspekt vom qualitativen Interview ist das *Prinzip der Offenheit*, das Aspekte wie die Interaktion während des Interviews und auch die Analyse der Ergebnisse beeinflusst. Das Prinzip der Offenheit umfasst hauptsächlich die Offenheit gegenüber den Probanden, dem Forschungsgegenstand, der Datenerhebung und Analyse und den Forschungsmethoden, es betrifft zusammenfassend die Einstellung vom Forscher:in zur Forschung, insbesondere den Einfluss, den die Vorkenntnisse und Vorerwartungen des Forschers oder der Forscherin auf die verschiedenen Prozesse der Forschung haben können. Idealerweise sollte der/die Forscher/in absolut offen gegenüber den Untersuchungspersonen sein, aber das ist im Grunde unmöglich, weil jeder Mensch von alltäglichen und akademischen Bedingungen und Einstellungen beeinflusst wird. Rieker und Seipel erklären dieses Phänomen auf die folgende Weise: „Man könnte ergänzen, dass sich Offenheit auch auf die Komplexität des Gegenstandes und auf die vom Forscher ausgeübten Einflüsse bezieht und den gesamten iterativ-zyklischen Forschungsprozess betrifft“ (Rieker & Seipel, 2006, S.2).

Es ist dann zweifellos wesentlich dieses Prinzip zu beachten, wenn man in einer qualitativen Forschung nach konkreten und relevanten Antworten sucht, und das gilt sowohl für schriftliche Fragebögen als auch für Interviews. Wie schon erwähnt, ist es unmöglich total objektiv zu bleiben, aber es ist eine der wichtigsten Aufgaben des Forschers und der Forscherin das so weit wie möglich zu versuchen, sonst könnten seine Vorerwartungen oder Wünsche in Bezug auf die Untersuchungsergebnisse vage, irrelevante oder unbrauchbare Ergebnisse hervorbringen. Riemer erklärt dieses Problem und hebt die Bedeutung von einer angemessenen Offenheit zur Studie hervor:

Die Tiefe und Breite der Antworten soll nicht eingeschränkt werden. Für qualitative Interviews gilt das Prinzip der Offenheit; den Untersuchungsteilnehmern wird Raum für Elaborationen, Klarstellungen und Erklärungen und damit die Option zu tiefgründigeren und glaubwürdigeren Auskünften gegeben. Nicht ausgeschlossen werden kann dabei allerdings, dass für den Untersuchungsgegenstand irrelevante oder nur oberflächliche Informationen gewonnen werden. Dieses Risiko zu minimieren, stellt ein wesentliches Ziel der Interviewgestaltung seitens des Interviewers dar. (Riemer, 2016, S.162)



In Bezug auf die für dieses Masterprojekt gewählten Forschungsmethoden soll schließlich erläutert werden, warum man sie für ideal für dieses Forschungsprojekt hält. Was die qualitativen Interviews betrifft, wurde mit halbstrukturierten Leitfadeninterviews gearbeitet, weil man damit erreichen konnte, dass die Teilnehmenden so weit wie möglich frei und ungezwungen sprechen können. Mit den quantitativen schriftlichen Befragungen verfolgte man das hauptsächliche Ziel, Bewertungen über die spezifisch durchgeführten Spiele zu erhalten. Im Gegensatz dazu hatte man mit den halbstrukturierten Interviews die Möglichkeit, die zur Beantwortung der Forschungsfrage relevanten und evt. auch unerwartete Informationen zu erhalten. Durch ihre Offenheit gab qualitative Forschungsmethode dem Forscher hier die Möglichkeit, fall- und situationsspezifische Details bei der Erhebung zu bekommen, was bei einer stärker strukturierten Forschungsmethode nicht möglich gewesen wäre. Diese Flexibilität erlaubt es, so betonen Dörig und Bortz, dass man sich optimal und abwechslungsreich mit der Forschungsfrage beschäftigen und unerwartete Daten erhalten oder auf sehr spezifische Weise auf den Forschungsgegenstand eingehen kann (vgl. Döring und Bortz, 2016, S. 322).

Aus diesem Grund ist in diesem Fall das qualitative Interview die Hauptforschungsmethode für die Erhebung der Daten zu den unterschiedlichen Erfahrungen, Einstellungen und Meinungen der Probanden bezüglich des Einsatzes von Spielen in virtuellen Unterrichtskontexten und ihres Einflusses auf die Motivation. Mit dieser Art von Interviews kann man sowohl auf allgemeine als auch auf sehr spezifische Aspekte eingehen. Ergänzend zu diesem Verfahren wurden jedoch, wie erwähnt, auch quantitative Befragungen durchgeführt. Für die schriftlichen Befragungen wurden im Gegensatz den Interviews geschlossene Fragen im Sinne der Likert-Skala formuliert.

Laut Porst (2014, S. 95) wird diese Skala in quantitativen Befragungen für die Messung von Einstellungen verwendet; im Fall dieser Studie für die Messung von Einstellungen zum Spielen, zur Virtualität und insbesondere zu den durchgeführten Aktivitäten. Bei diesem Teil der Forschung war das Ziel, klare Einstellungen über die Spiele des Projekts zu erhalten und diese Informationen mit Hilfe eines statistischen Programms zu analysieren und die Beiträge der Interviews zu komplementieren. Des Weiteren wollte man ggf. Informationen zu Faktoren erhalten, welche die Wahrnehmung der Lerner beeinflussen können, jedoch nicht

unmittelbar mit dem Einsatz des Spiels, sondern mit den Umständen der konkreten Durchführung zu tun haben. Die Likert-Skala stellt Fragen oder Aussagesätze vor, die auf einer mindestens 5-stufigen Rangordnung bewertet werden (vgl. Döring und Bortz, 2014, S. 269), jedoch wurde für diese Studie eine 4-stufige Version entwickelt. Riemer (2016) erklärt zu den verschiedenen Antwortmöglichkeiten im Rahmen der Likert-Skala das Folgende:

Wenn sie die Mittelposition ankreuzen, kann dies bedeuten, dass sie keine Meinung dazu haben – aber evtl. auch, dass sie die Frage uninteressant finden, evtl. sind sie aber wirklich neutral. Alternativ könnte bei einer ungeraden Anzahl eine zusätzliche Antwortkategorie, wie die Option „weiß nicht“/„nicht zutreffend“ vorgegeben werden. Eine gerade Anzahl wiederum zwingt die Befragten, sich für eine Seite zu entscheiden, auch wenn sie vielleicht unentschieden sind (Riemer, 2016, S.159)

Aufgrund dieser Überlegung, und da die experimentelle Gruppe für diese Masterarbeit relativ klein war, wurde beschlossen, eine Antwort bei den Probanden zu elizitieren, die aber auch evt. bei den Interviews angesprochen werden könnte.

### **6.2.3 Leitfäden für die Interviews**

Für die Durchführung der zwei Interviews war der Begriff „*Leitfadeninterview*“ wichtig, da es halbstrukturierte Interviews waren. Die wesentlichen Aspekte dieser Art von Interviews bestehen darin, dass für die Interviews vorab Themen und Fragen festgelegt werden, diese aber nicht unbedingt den Verlauf des Interviews bestimmen. Stattdessen wird der Verlauf von der Befragungsperson mitbestimmt. Zu den Merkmalen eines Leitfadeninterviews zählen laut Döring und Bortz Folgende:

Beim Leitfadeninterview als einer teilstrukturierten qualitativen Interviewtechnik wird ein Fragenkatalog zugrunde gelegt, dieser kann und soll jedoch auf die Befragungsperson abgestimmt werden, d. h. es können spontan auftretende neue Fragen integriert und auch Änderungen der Reihenfolge der behandelten Themen vorgenommen werden (Döring und Bortz, 2016, 322)

In den Anhängen Nr. 47 und 48 sind die Leitfäden der durchgeführten Interviews zu sehen. Es ist wichtig zu bemerken, dass beide Interviews auf Spanisch durchgeführt wurden, da die Interviewten nur DaF-Anfänger waren. Aus diesem Grund werden die Hauptfragen und Unterfragen auch in den Anhängen auf dieser Sprache vorgestellt. Die Leitfäden wurden nach der von Sampieri und Mendoza (2018, S.508) vorgeschlagenen Klassifizierung formuliert, indem man zwischen allgemeinen-, strukturellen-, kontrastiven- und Beispielfragen unterscheidet.

Beide Leitfäden bestehen, wie schon erwähnt, aus 10 Hauptfragen, die den in der Forschungsfrage angesprochenen Elementen entsprechen. Mehrere Unterfragen und Aussagesätze wurden im Sinne von flexibel einsetzbaren Vertiefungsmöglichkeiten formuliert. Diese zwei Elemente wurden insbesondere benutzt, wenn ein/e Teilnehmende/r nicht auf ein spezifisches Thema einging oder es eine Situation gab, in der es sich lohnte, dass die Interviewten sich intensiver mit einem bestimmten Aspekt zu der jeweiligen Frage beschäftigen.

Auch ist es wichtig zu bemerken, dass den Teilnehmenden vor beiden Interviews eine Einverständniserklärung geschickt wurde, in der ihnen versichert wurde, dass ihre Personaldaten und Antworten anonymisiert würden. Zum Schluss muss auch erklärt werden, dass die Interviews halbstrukturiert waren, was bedeutete, dass die Reihenfolge und auch manchmal die formulierten Fragen nicht immer die der Leitfäden waren, sondern dass man sich jeweils an die Gesprächssituation und den Gesprächspartner anpassen konnte.

### **6.3 Methoden der Datenauswertung**

Wie bereits in 6.2 dargestellt, wurde in Bezug auf das vorliegende Projekt beschlossen, mit Fragebögen und Interviews die Daten zu erheben. In den folgenden Abschnitten wird die Wahl der Datenauswertungsmethoden dargestellt, sodass man besser verstehen kann, wie die Daten für die Forschung nach der Erhebung aufbereitet und analysiert wurden.

Im Laufe des Kurses wurden also zunächst mehrere schriftliche Befragungen durchgeführt, in denen hauptsächlich quantitative Daten gesammelt wurden. Das vorrangige Ziel der im

Rahmen des vorliegenden Projekts eingesetzten Fragebögen ist die Feststellung der Einschätzungen, Meinungen und Erfahrungen von den Student:innen in Bezug auf die Auswirkungen des Einsatzes von den konkreten Spielen auf die Lernmotivation. Auch soll beobachtet werden, wie sich ggf. diese Einschätzungen, Meinungen und Erfahrungen im Laufe der Zeit und im Rahmen des Deutschkurses verändern.

Mit dem Einsatz der Fragebögen sollen also Veränderungen und Entwicklungen zwischen dem Beginn und dem Ende des Deutschkurses erfasst werden. Zudem soll ermittelt werden, ob und inwiefern sich evt. besondere Umstände der Umsetzung und Durchführung das Spielerlebnis beeinträchtigt haben könnten, um dies ggf. bei der Auswertung mit berücksichtigen zu können. Hierzu wird eine passende Datenauswertungsmethode benötigt, die auf die Erhebung und Analyse quantitativer Daten fokussiert. Dafür wird wegen der geringen Anzahl der Probanden kein spezialisiertes Datenanalyse-Computerprogramm benötigt, sondern es ist möglich mit Microsoft Excel zu arbeiten. Da die Fragen auf dem Fragebogen in Form von *Ordinal-Skalen* formuliert werden, ist die Aufgabe der statistischen Analyse relativ einfach, denn es gibt feste Antworten zu geschlossenen Fragen, die einfach zu vergleichen und zu tabulieren sind.

Für die Auswertung der schriftlichen Befragungen ist der Prozess also relativ simpel und weniger zeitaufwändig als die der Interviews. Da alle Umfragen durch Google Forms durchgeführt wurden und da man nach jeder Umsetzung automatisch die Antworten mit prozentualen und statistischen Daten bekommt, ging es in diesem Teil des Auswertungsprozesses mehr um die Tabulierung dieser Daten für die spätere Analyse. Jedoch ist es wichtig hervorzuheben, dass für diese Analyse auch das statistische Programm Jamovi benutzt wurde, da es ermöglicht, automatische Vergleiche, Tabellen und statistische Testen durchzuführen.

Der Charakter der schriftlichen Umfragen ist also quantitativ und sie beinhalten ausschließlich geschlossene Fragen mit einer Werteskala. Um die Ergebnisse der Befragungen präsentieren zu können und natürlich auch, um die Antworten der Interviewten vergleichen zu können, muss man, wie gesagt, diese Ergebnisse tabulieren, was in diesem Fall mithilfe des Programms Microsoft Excel geschieht.

Zusätzlich zu den Fragebögen werden im Laufe des Kurses zwei qualitative Interviews durchgeführt, in denen hauptsächlich offene Fragen gestellt werden. Während das Ziel des ersten Interviews ist, eine erste Idee von den Einstellungen, Meinungen und Vorerwartungen der Lernenden zu haben, dient das zweite dazu, die Einschätzung des Einflusses des systematischen Einsatzes von Spielen auf die Lernmotivation im Vergleich zum Anfang des Projekts kennenzulernen. Die Durchführung dieser Umfragen spielt eine wichtige Rolle, denn man hat die Möglichkeit, Fragen individuell zu formulieren, je nach den jeweiligen Ergebnissen der Umfrage. Beispielsweise bei der Frage „*In welchem Masse schränkte die Virtualität deiner Meinung nach die Spontanität und damit den Spielfluss ein?*“ müssen die Befragten auf dem Fragebogen zwischen numerischen Werten in einer Skala wählen, aber während des Interviews kann die gleiche Frage gestellt werden und nach einem spezifischen Grund für diese Antwort gefragt werden. Es ist auch wichtig zu bemerken, dass die Antworten auf die gleiche Frage in den schriftlichen und mündlichen Befragungen verschieden sein könnten, das kann wegen der sehr unterschiedlichen Bedingungen geschehen, in denen beides durchgeführt wurde (z.B. in der mündlichen Befragung werden die Interviewten vom Interviewer szs. „konfrontiert“ und müssen spontan Face-to-Face antworten, aber in der schriftlichen Umfrage haben sie die Freiheit, in ihrem eigenen Rhythmus zu antworten).

Im Rahmen dieser Forschungsarbeit wurden also zwei Interviews mit denselben Probanden durchgeführt, eines am Anfang und eines am Ende des Kurses. Da diese Befragungen einen qualitativen Charakter haben, wurde beschlossen eine Transkription der zwei Interviews zu machen. Döring und Bortz definieren *die Transkription* als die Verschriftlichung von Audio oder Videoaufzeichnungen im Rahmen einer Feldstudie. Im Fall dieser Forschungsarbeit wird eine Teiltranskription angefertigt, d.h. eine Verschriftlichung, in der nur die für die Forschungsfrage relevanten Informationen transkribiert werden. Man hat sich gegen eine Volltranskription entschieden, weil diese geeigneter für Großprojekte ist, in denen die Klassifikation von relevanten Informationen viel zeitaufwändiger ist (vgl. Döring & Bortz, 2016, S. 583).

Beim Transkriptionsprozess ist es auch wesentlich ein Transkriptionssystem zu wählen, das für die verschiedenen Aspekte der Verschriftlichung geeignet ist. Dazu erklären Döring und

Bortz (2016), dass „eine minutiöse Feinprotokollierung der Dauer von Sprechpausen oder der Stimmmodulation der Interviewten nur in bestimmten Fällen inhaltlich wichtig und später tatsächlich auch Teil der Datenanalyse sein mag“ (S.584). Die Wahl eines geeigneten Kodifizierungs- und Analysesystem für die Transkription ist dabei nicht nur hilfreich bei dem Verschriftlichungsprozess, sondern auch während der Analyse der Information, weil Fehler der Interviewten oder Pausen auch relevante Aspekte für die Analyse sein können.

Wenn man die verschiedenen Transkriptionssysteme genauer betrachtet, ist es zunächst wichtig zu erklären, was für ein System für die Erreichung der Forschungsziele dieser Studie geeignet ist. Die zeitaufwändige Aufgabe, die Beiträge der interviewten Personen zu transkribieren, muss zuallererst in Bezug auf die Forschungsfrage und auch die erwarteten Ergebnisse bestimmt werden. Da das Hauptinteresse der Forschung an der Durchführung der Interviews die Feststellung von den Einstellungen und Meinungen der Teilnehmenden und die Veränderung derselben in einem bestimmten Zeitraum, in welchem eine Intervention stattfindet, wurde entschieden, dass in diesem Fall das geeignetste System das Transkriptionssystem von Kuckartz (2022) ist.

Kuckartz System wird durch einfache klare Regeln kategorisiert und wurde speziell für die Arbeit, Kodierung und Datenauswertung mit einem Computer entwickelt. Die vierzehn Regeln vom System werden in der Abbildung 4 erklärt. Nach dem die Interviews nach Kuckartz transkribiert worden waren, wurden diese Transkriptionen im Programm MaxQDA hochgeladen, wo man sie für die Analyse aufbereiten konnte, d.h. man legte die Codesets für die Fragen und Antworten der Interviewer und Interviewten an, erstellte Beziehungen zwischen den Codes (z.B. Antworten, die eine Zustimmung bedeuten, werden zusammengestellt). Schließlich ordnete man die Sets oder Kategorien von Fragen des Interviews in bestimmten Codes zu (Siehe Anhang Nr. 25). All dies, und selbstverständlich viel mehr, wurde mit Hilfe des Programm MaxQDA durchgeführt und ist im vorliegenden Projekt der Kern der Datenanalyse von den Interviews.

An dieser Stelle sollte man kurz erklären, was der Begriff *codieren* bedeutet. Der Prozess der Codierung ist einer der wichtigsten Teile des qualitativen Analyseverfahrens, weil die Codes erlauben, die folgende Arbeit mit dem Datenmaterial anhand einer Kategorisierung der relevanten Informationen durchzuführen. Dazu streicht man die für die

Forschungsproblematik relevanten Informationen an und dann werden sie in einer Kategorie gesammelt, sodass man sie für die Analyse operationalisieren kann. Die folgende Definition von Dörney bezieht sich auf die Hauptfunktion der Codes: „In actual practice, coding involves highlighting extracts of the transcribed data and labelling these in a way that they can be easily identified, retrieved or grouped” (Dörney, 2007, S.250).

Im Folgenden werden die 14 Transkriptionsregeln von Kuckartz aufgeführt:

Transkriptionsregeln	autom. Transkription
1. Jeder Sprechbeitrag wird als eigener Absatz transkribiert, auch kurze Einwüfe anderer Personen wie „Ja“, „Nein“, „Genau“. Zwischen den Sprechbeiträgen wird eine Leerzeile eingefügt, um die Lesbarkeit zu erhöhen.	+/- (kurze Einwüfe werden meist nicht erkannt)
2. Absätze der interviewenden oder moderierenden Person(en) werden durch „I:“ oder „M:“, die der befragten Person(en) durch eindeutige Kürzel (z.B. „B:“) eingeleitet. Zur Unterscheidung mehrerer Personen in einer Aufnahme werden die Kürzel um Nummern ergänzt („M1:“, „M2:“, „B1:“, „B2:“ etc.). Alternativ zu Kürzeln können Namen oder Pseudonyme verwendet werden. Die Kennzeichnungen der Sprechenden werden zur besseren Erkennbarkeit fett gesetzt.	+
3. Es wird wörtlich transkribiert, also nicht lautsprachlich oder zusammenfassend. Vorhandene Dialekte werden nicht mit transkribiert, sondern möglichst genau in Hochdeutsch übersetzt, damit die Texte gut durchsucht werden können.	+/- (keine automatische Übersetzung ins Hochdeutsche)
4. Die Sprache wird leicht geglättet, das heißt an das Schriftdeutsch angenähert. Zum Beispiel wird aus „Er hatte noch so'n Buch genannt“ → „Er hatte noch so ein Buch genannt“. Die Wortstellung, bestimmte und unbestimmte Artikel etc. werden auch dann beibehalten, wenn sie Fehler enthalten.	+/- (keine Annäherung an das Schriftdeutsch)
5. Deutliche, längere Pausen werden durch in Klammern gesetzte Auslassungspunkte „(...)“ markiert.	- (ggf. erkennbar an Zeitmarken)
6. Besonders betonte Begriffe werden durch Unterstreichungen gekennzeichnet.	-
7. Sehr lautes Sprechen wird durch Schreiben in Großschrift kenntlich gemacht.	-
8. Zustimmungende bzw. bestätigende Lautäußerungen („mhm“, „aha“ etc.) werden nicht mit transkribiert, sofern sie den Redefluss der Sprechenden nicht unterbrechen oder als direkte Antwort auf eine Frage zu verstehen sind.	-
9. Fülllaute wie „ähm“ werden nur transkribiert, wenn ihnen eine inhaltliche Bedeutung zugemessen wird.	-
10. Störungen von außen werden unter Angabe der Ursache in Doppelklammern notiert, z.B. „((Handy klingelt))“.	-
11. Lautäußerungen werden in einfachen Klammern notiert, z.B. „(lacht)“, „(stöhnt)“ und Ähnliches.	-
12. Bei Videoaufzeichnungen von Interviews und Fokusgruppen: Nonverbale Aktivitäten werden wie Lautäußerungen in einfache Klammern gesetzt, z.B. „(öffnet das Fenster)“, „(wendet sich ab)“ und Ähnliches.	-
13. Unverständliche Wörter und Passagen werden durch „(unv.)“ kenntlich gemacht. Wörter und Passagen, bei denen der Wortlaut nur vermutet wird, werden eingeklammert und am Ende mit einem Fragezeichen versehen, z.B. „(Kobold?)“.	+/- (nur bedingt)
14. Zeitmarken werden am Ende jedes Sprechbeitrags eingefügt; bei Bedarf auch bei unverständlichen Passagen in einem längeren Absatz.	+/- (selten Zeitmarken an unverständlichen Stellen)

Abb. 4 Kuckartz & Rädiker, 2022, S.2.

Ein weiterer Aspekt, der noch erklärt werden soll, ist die Verfahrensweise für die qualitative Inhaltsanalyse der Interviews. Qualitative und quantitative Inhaltsanalyse können beide sowohl für die Interpretation der Forschungsergebnisse als auch für die Entscheidungen für

weitere Datenerhebungsphasen gebraucht werden. Eine sehr klare Erklärung über die Bedeutung der qualitativen Inhaltsanalyse bietet Gläser-Zikuda (2011) im folgenden Zitat an:

Qualitative Inhaltsanalyse zeichnet sich durch ein systematisches Vorgehen aus. Ein regelgeleiteter Ablauf ermöglicht, dass die Analyse nachvollzogen und auf Gütekriterien hin überprüft werden kann. Das systematische Vorgehen zeigt sich außerdem darin, dass das Datenmaterial auf eine theoretische Fragestellung hin ausgewertet wird (Gläser-Zikuda, 2011, S.113)

Die für dieses Projekt gewählte qualitative Inhaltsanalyse beruht auf der Technik der Zusammenfassung nach Mayring (2014). Im Vorfeld dieser Methode, sowie im weiteren Verlauf der qualitativen Datenanalyse ist die Codierung zentral, denn ohne die Bestimmung von Codes hat man keine Kriterien für die Analyse der Materialien. Die Hauptaufgabe der Zusammenfassungsmethode ist dann, die zentralen Aussagen aus den Texten anhand der schon definierten Kategorien zu abstrahieren und somit einen Korpus von Aussagen, die zu den Codes passen, zu erstellen. Durch diesen Prozess kann man schließlich diese relevanten Informationen szs. in mehrere Oberkategorien ordnen und auf diese Weise für die zukünftige Analyse verdichten. Gläser-Zikuda (2013) erläutert die Methode von Mayring folgendermaßen: „Das Ziel der zusammenfassenden Inhaltsanalyse besteht nun darin, das Datenmaterial so zu reduzieren, dass durch Abstraktionsvorgänge ein Korpus herauskristallisiert wird, das als Abbild der Gesamtheit der Daten gelten kann“ (Gläser-Zikuda, 2013, S.139).

Zum Schluss muss auch erklärt werden, wie die zusammenfassende Inhaltsanalyse konkret durchgeführt wird. Die Schritte für diese Vorgehensweise werden daher in der Abbildung 5 vorgestellt, aber zusammenfassend lässt sich sagen, dass man in dem ersten Schritt die Analyseeinheiten oder Codes bestimmt, die in Bezug auf die Forschungsfragen konzipiert werden müssen. Dann kommt das „*Paraphrasieren*“, im Rahmen dessen man eine erste Abstraktion der relevanten Informationen eines Textes macht und sie in eine vereinfachte Form bringt (ohne Füllwörter, Wiederholungen usw.). In dem dritten Schritt, der „*Generalisierung zum erfordernten Niveau der Abstraktion*“ hat man die Aufgabe, die vorher bestimmten Abstraktionsniveaus der Paraphrasierungen zu identifizieren und auf diese



Weise die alten Codes (oder sogar neue Codes) nach diesen Generalisierungen neu zuordnen zu können. Die vierten und fünften Schritte sind die „Reduktionen“, in denen man die Kategorien verdichtet. Das wird z.B. durch die Streichung der bedeutungsähnlichen Paraphrasierungen oder durch die Integration bzw. die Zusammenfügung von verschiedenen Paraphrasierungen mit ähnlichen oder identischen Aussagen durchgeführt. Nachdem man fertig mit den Reduktionen ist, beginnt man mit der Überprüfung des Kategoriensystems. Dazu überprüft man zum letzten Mal, ob die bleibenden Paraphrasierungen zu dem neuen Codesystem passen, und auf diese Weise kann man sich versichern, dass kein relevantes Material übersehen wird. Zum Schluss hat man die Möglichkeit, das neue System wieder zu überprüfen und kann diese bleibenden Einträge für eine weitere qualitative Inhaltsanalyse benutzt werden (vgl. Mayring, 2014).

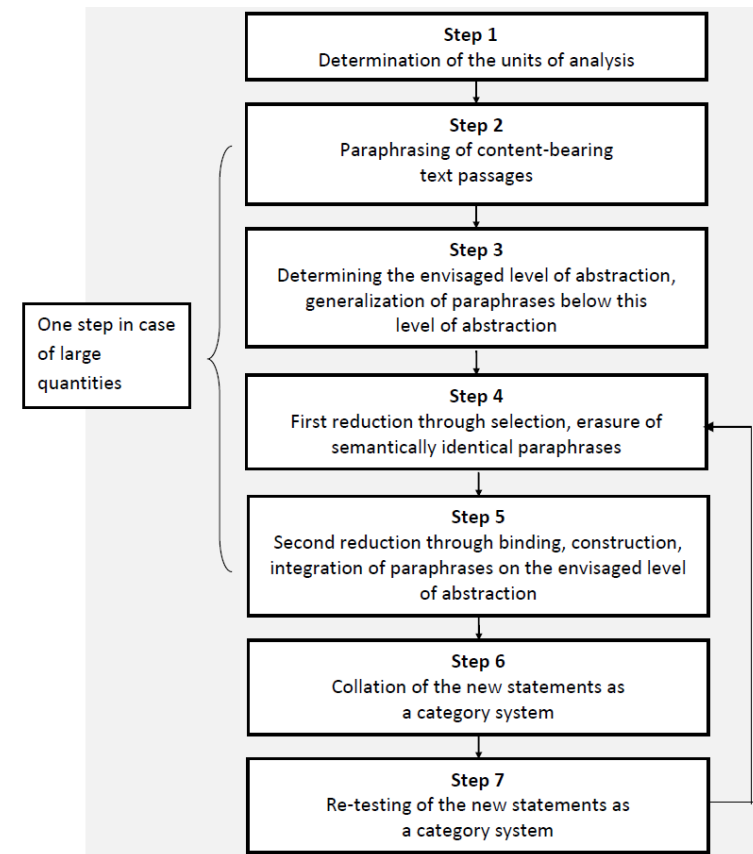


Abb. 5 Mayring, 2014, S.66.

## VII. Durchführung des Projekts

In diesem Textabschnitt dieses Berichts gibt es einen kurzen Bericht zu den wichtigsten Aspekten und Etappen des Projekts. In vielerlei Hinsicht entsprach die Durchführung der bereits vorgestellten Planung, jedoch verlangten bestimmte Situationen Anpassungen und Flexibilität. Dies soll am Ende auch erwähnt werden. Die vorliegende Studie wurde im Jahr 2023 im Rahmen eines Online DaF-Unterrichts am Institut *Haus der Jugend* in Bogota, Kolumbien durchgeführt. Die Forschung bestand, wie geplant, aus der Durchführung von mehreren schriftlichen Befragungen und zwei Interviews mit der Absicht die Forschungsfrage „*Wie beeinflusst die Durchführung von Sprachlernspielen im virtuellen DaF-Unterricht auf A1-Niveau die Motivation der Lerner?*“ zu beantworten. Mit der Durchführung dieser zwei Arten Datenerhebungsmethoden beabsichtigte man, diese Frage von einer umfassenden Perspektive mit Hilfe von qualitativen und auch quantitativen Daten beantworten zu können.

An dem Kurs nahmen insgesamt 17 Lerner:innen teil, die sich auf A1-Niveau befanden. Der Unterricht fand durchweg virtuell statt über *Zoom*. Der Kurs umfasste 10 Wochenstunden und dauerte 9 Wochen. Es ist wichtig zu bemerken, dass der Kurs multimodal war. Das bedeutet, dass die Teilnehmer:innen die Möglichkeit hatten, die Uhrzeit für ihre Teilnahme zu wählen. Das war prinzipiell so geplant, aber die Uhrzeiten wurden an die Verfügbarkeit der TN angepasst und waren um 15.00 und um 19.00. Im Rahmen des Kurses wurden systematisch jede Woche in zwei Sitzungen Spiele eingesetzt, und zwar in jeder Spielsitzung 1-2 Spiele. Die Kursleitung übernahmen Kollegen des Autors des Projekts, die jedoch von ihm Hinweise erhielten über die Spiele, die eingesetzt werden sollen und auch über methodisches Vorgehen. Der Unterricht wurde aufgezeichnet und in Hinsicht auf Situationen, welche evt. die Motivation beeinträchtigen können, ausgewertet (Konflikte in der Gruppe, wenig effektive Kommunikation durch die Lehrpersonen u.ä.), damit diese in der Auswertung ggf. mit berücksichtigt werden konnten.

Die Befragungen wurden im Laufe des Kurses mithilfe von Google Forms durchgeführt. Für die Interviews verwendete man die Plattform *Zoom* und zeichnete sie auf, um die Videos hinterher für die Transkriptionen benutzen zu können. Es entstanden, wie oben bereits erwähnt, Situationen, die eine spontane Anpassung der Projektplanung verlangten. Zum einen war dieses Projekt ursprünglich für eine Lerngruppe auf A2-Niveau gedacht. Da das

Haus der Jugend zu wenig Einschreibungen für diese Niveaustufe hatte, musste das Projekt für das A1-Niveau angepasst werden, was viele Änderungen bedeutete, bei der Wahl der Spiele, der Unterrichtskommunikation, etc.

Bei der Durchführung führten teilweise externe Faktoren, wie z.B. eine schwache Internetverbindung zu Problemen, trotz prinzipiell positiver Einstellung der Lerner zu den Spielen. Internetverbindungsprobleme stellten jedoch teilweise für die Spieldurchführung und die Teilnahme ein Hindernis dar. Zusätzlich wurden Interaktionen in manchen Sitzungen von Spieler:innen, die ihre Kameras nicht aktiviert haben, negativ beeinflusst.

Zudem entstanden bei der Datenerhebung einige Schwierigkeiten, denn es gab Personen, die zum Start des Kurses noch nicht angemeldet waren und deshalb weder an den schriftlichen Befragungen noch am ersten qualitativen Interview teilnehmen konnten. Ein weiteres Problem stellte die Unregelmäßigkeit der Teilnahme an den schriftlichen Befragungen dar. Zu Beginn des Kurses gab es z.B. nur acht Personen, die an der ersten schriftlichen Befragung teilgenommen haben, und nur bis zur vierten Spielsitzung gab es vier weitere Teilnehmenden. Die restlichen fünf Teilnehmenden kamen erst in den folgenden Spielsitzungen hinzu (wobei die späteste Person etwa zur Mitte des Kurses teilnahm). In Bezug auf Abwesenheiten, dies ist eine Situation, die in gewisser Hinsicht vorhersehbar war (dass die TN an manchen Sitzungen nicht teilnehmen). Hier ist es wichtig zu bemerken, dass nicht alle Kursteilnehmende bis zum Ende am Kurs teilgenommen haben, aus diesem Grund haben P9, P16 und P17 nicht am zweiten Interview teilgenommen und im Fall von P9 und P17 haben sie die schriftlichen Befragungen der letzten Spielsitzungen nicht geantwortet. Man hat jedoch alle erhobenen Daten analysiert und die jeweils verfügbaren Ergebnisse zu jeder Spielsitzung verglichen.

## **7.1 Durchgeführte Spiele**

### Erste Sitzung

1) Spiel: Glücksrad zum Thema Zahlen (Siehe Anhang Nr.1)

Spieldauer: 10-15 Min

Link: <https://wordwall.net/resource/9103348/deutsch-1-die-zahlen>

Die TN spielen zuerst im Plenum. Die LK zeigen ihnen ein Glücksrad, in welchem es Zahlen gibt. Der TN dreht das Rad und muss danach die Zahl so schnell wie möglich nennen, dafür hat er/sie 20 Sekunden. Wer das richtig macht, erhält einen Punkt. Die erste Person mit 10 Punkten ist der Gewinner:in.

2) Spiel: Kreuzworträtsel über Zahlen (Siehe Anhang Nr.2)

Spieldauer: 10-15 Minuten

Link: <https://crosswordlabs.com/view/kreuzwortratsel-zahlen>

Für das zweite Spiel der Sitzung bekommen die TN einen Link zu einem Kreuzworträtsel. Im Kreuzworträtsel gibt es Spuren (in den ersten Fällen gibt es einfach die Zahl, in den letzten gibt es arithmetische Operationen). Sie müssen die Zahlen in die Spalten schreiben.

### Zweite Sitzung

1) Spiel: Ich sehe was, was du nicht siehst (Siehe Anhang Nr.3)

Spieldauer: 20 Minuten

Link:

[https://www.canva.com/design/DAFf1RdNZ8M/wzJzwhw\\_O2JChKsg1gruaQ/edit?analyticsCorrelationId=efb1764a-762f-4d80-9c77-b86ec67a39c1](https://www.canva.com/design/DAFf1RdNZ8M/wzJzwhw_O2JChKsg1gruaQ/edit?analyticsCorrelationId=efb1764a-762f-4d80-9c77-b86ec67a39c1)

Die TN sehen ein Video im Plenum über Adjektive (<https://www.youtube.com/watch?v=3wD1C4jjT24>). Sie spielen dann ein paar Runden von „Ich sehe was, was du nicht siehst“. Im Spiel bekommen sie eine Reihe von Bildern, von denen jeder für sich selbst ein Objekt oder eine Person wählen muss und danach einen Satz bilden muss, der den Gegenstand oder die Person mit Adjektiven beschreibt (z.B. Ich sehe was, was du nicht siehst. Es ist groß, schön, dünn, usw.). Die anderen Spieler:innen müssen erraten, was der/die Spieler:in beschreibt. Wem das gelingt, der bekommt einen Punkt.

2) Spiel: Pictionary (Siehe Anhang Nr.4)

Spieldauer: 30 Minuten

Die TN spielen eine Runde Pictionary. Im Spiel bekommen sie Wörter zu den Themen „Berufe und Hobbys“. Der/die Spieler:in bekommt ein Wort und soll es an die Tafel zeichnen. Die anderen Mitspieler:innen versuchen die Zeichnung zu erraten und zu benennen, dafür haben sie 60 Sekunden.

#### Pictionary Wortschatz “Berufe/Hobbys”

- schwimmen
- fotografieren
- singen
- tanzen
- joggen
- Fußball spielen
- kochen
- Gitarre spielen
- auftreten
- wandern
- Yoga
- Arzt / Ärztin
- Kellner / Kellnerin
- Mechaniker /Mechanikerin
- Journalist / Journalistin
- Anwalt / Anwältin
- Lehrer / Lehrerin
- Bauer / Bäuerin
- Künstler / Künstlerin
- Koch / Köchin
- Krankenpfleger/Krankenpflegerin
- Politiker / Politikerin
- Wissenschaftler / Wissenschaftlerin
- Schriftsteller / Schriftstellerin

#### Dritte Sitzung

1) Spiel: Schnecke des Akkusativs (Siehe Anhang Nr.5)

Spieldauer: 30 Minuten

Link: <https://app.genial.ly/editor/643cb59c1faafc00128dd154>

Ein TN würfelt und landet in einem Kästchen mit einem Namen oder einer Schnecke. Wenn er/sie einen Namen bekommt, muss er/sie einen Satz mit dem Verb „haben“ und dem passenden Artikel sagen (z.B. Ich habe einen/den Computer). Die Idee ist, dass sie bei weiteren Spielrunden neue Dinge sammeln und alle Nomen in einer Reihe auswendig sagen (z.B. Ich habe einen Computer, eine Pflanze, ein Museum und einen Wagen). Wenn er/sie auf einer Schnecke landet, können die Nomen an einem anderen Spieler:in weitergegeben (z.B. Du sagst jetzt die Pflanze!).

#### Vierte Sitzung

1) Spiel: Glücksrad für die Einführung ins Thema „Essen und Trinken“ (Siehe Anhang Nr.6)

Spieldauer: 10 Minuten

Link: <https://wordwall.net/resource/55317250/spiel-essen-und-trinken>

Die TN üben den Wortschatz zum Thema „Essen und Trinken“ durch ein Spiel mit einem Glücksrad. Im Glücksrad gibt es Fragen und Aussagesätze zum Thema, die beantwortet und ergänzt werden sollen.

2) Spiel: Assoziationen zum Thema Essen (Siehe Anhang Nr.7)

Spieldauer: 20-30 Minuten

Link: <https://quizlet.com/793497857/spiel-assoziationen-mit-essen-flash-cards/>

Die TN werden in Paaren geteilt und spielen gegen ein anderes Paar. Ein/e Spieler:in bekommt ein Kärtchen mit einem Oberbegriff und einer Zahl. So steht auf einem Kärtchen zum Beispiel: Obst (5). Das Paar, das zuerst fünf Unterbegriffe MIT DEM ARTIKEL nennt, bekommt einen Punkt (z.B. der Apfel, die Banane, die Ananas, die Wassermelone und die Orange).

### Fünfte Sitzung

1) Spiel: Spiel mit einer Uhrzeit (Siehe Anhang Nr.8)

Spieldauer: 8-10 Minuten

Link:

<https://www.digipuzzle.net/digipuzzle/animals/puzzles/setclock.htm?language=german&linkback=../../de/lernspiele/uhrzeit/index.htm>

Die TN spielen eine Runde mit einer digitalen Uhr. Jedes Kärtchen hat eine Uhrzeit. Wenn die Spieler:innen die digitale Uhr richtig einstellen, dann bekommen sie eine neue Uhrzeit.

2) Spiel: Brettspiel Uhrzeiten (Siehe Anhang Nr.9)

Spieldauer: 20 Minuten

Link: <https://app.genial.ly/editor/6445788e4d9497001b7c7206>

Die TN spielen in Paaren ein Brettspiel zum Thema Uhrzeiten. In jedem Feld gibt es eine Uhr mit einer bestimmten Uhrzeit. Wenn ein Spieler:in an der Reihe ist, hat er/sie 30 Sekunden Zeit, um zu würfeln und so viele richtige Uhrzeiten wie möglich zu benennen. Am Ende der Reihe kann er/sie die passenden Zettel am Rand auf das passende Feld legen. Der/die Spieler:in mit den meisten bedeckten Feldern am Ende des Spiels ist der/die Gewinner:in.

### Sechste Sitzung

1) Spiel: Rollenspiel zum Thema Terminvereinbarung (Siehe Anhang Nr.10)

Spieldauer: 25-30 Minuten

Die TN bekommen einen Terminkalender und ein Arbeitsblatt mit Redemitteln, um einen Termin zu vereinbaren. Sie arbeiten in Paaren. Ein TN bekommt den Terminkalender A, der andere den Terminkalender B. Beide Partner wollen einen Deutschkurs besuchen, der dreimal pro Woche stattfindet und zwei Stunden dauert. Sie müssen sich gemeinsam auf einen Termin einigen.

### Siebte Sitzung

1) Spiel: Trennbare Verben Domino (Siehe Anhang Nr.11)

Spieldauer: 20-25 Minuten

Link: <https://app.genial.ly/editor/6445c9844d9497001b7d36c0>

Die TN bilden Paare. Die TN spielen eine oder zwei Runden trennbaren Verben Domino. Das Spiel ist ähnlich wie Domino. Sie haben Zettel mit Präfixen (z.B. ein, mit, auf...) und das Verb (z.B. stehen, kaufen, sammeln...). Ein/e Spieler:in wählt entweder ein Präfix oder ein Verb und der/die andere Spieler:in muss das dazu gehörige Paar finden und auf die Kasten legen. Wenn ein/e Spieler:in das Verb oder Präfix nicht kennt, kann der andere nochmal spielen.

### Achte Sitzung

1) Spiel: Trennbare Verben-Duell (Siehe Anhang Nr.12)

Spieldauer: 30-35 Minuten

Die TN bilden Gruppen von 2 oder 4 Spielern:innen. Jede Gruppe bekommt 6 Spielfiguren, eine für jedes Personalpronomen. Ein Spieler:in entscheidet sich für das Personalpronomen, das er/sie für diese Runde benutzen möchte und dann wird gewürfelt. Schließlich soll er/sie das am Rand stehende Verb in der richtigen Personalform konjugieren. Wenn er/sie das Verb nicht richtig konjugieren kann, darf der/die Spieler:in sich nicht bewegen. Kommt eine Person beim Würfeln auf ein Feld, auf dem schon eine gegnerische Figur steht, so muss die gegnerische Figur zurück an den Start. Gewonnen hat, wem es zuerst gelingt, seine 6 Figuren von der einen Seite zur anderen zu bringen.

### Neunte Sitzung

1) Spiel: Glücksrad Ortspräpositionen mit Dativ (Siehe Anhang Nr.13)

Spieldauer: 15 Minuten

Link: <https://wordwall.net/resource/56353400>

Es wird mit einem Glücksrad im Plenum gespielt. In den Feldern des Glücksrads gibt es eine Ortspräposition und einen Ort. Die TN müssen einen Satz mit diesen zwei Elementen bilden und den Dativ richtig benutzen. Wenn sie ein Fragezeichen bekommen, müssen sie selbst einen Ort wählen.

### Zehnte Sitzung

1) Spiel: Brettspiel zum Thema Verben mit Dativ (Siehe Anhang Nr.14)

Spieldauer: 20-25 Minuten

Link: <https://view.genial.ly/645c031307287c0012e460e2/interactive-content-copia-brettspiel-wechselpraepositionen>

Die TN spielen eine Runde eines Brettspiels zum Thema Dativ. Im Spiel würfeln sie und kommen auf ein Feld mit einem Verb. Sie müssen einen Satz im Dativ bilden, gelingt das nicht, müssen sie zurück. Der/die erste Spieler:in, der das Ziel erreicht, ist der Gewinner:in.

### Elfte Sitzung

1) Spiel: Brettspiel Imperativ (Siehe Anhang Nr.15)



Spieldauer: 15-20 Minuten

Link: <https://view.genial.ly/64482d62e27730001a4b6cde/interactive-content-brettspiel-imperativ>

Die TN spielen ein Brettspiel zum Thema Imperativ. Wenn die Ziffern 1 oder 2 gewürfelt werden, dann müssen sie den Satz auf dem Feld umformulieren und dafür die Imperativform "du" benutzen. Wenn die Ziffern 3 oder 4 müssen sie das mit der Imperativform „ihr“ machen und bei 5 oder 6 mit „Sie“. Der/die erste Spieler:in, der/die das Ziel erreicht, ist der/die Gewinner:in.

### Zwölfte Sitzung

1) Spiel: Memospiel Körperteile (Siehe Anhang Nr.16)

Spieldauer: 5-10 Minuten

Link: <https://h5p.org/node/585584>

Die TN spielen eine Runde Memospiel Körperteile. Das Spiel besteht aus Kärtchen mit Körperteilen und dem dazu gehörigen Nomen. Die TN müssen den Bildern die passenden Nomen zuordnen und dafür müssen sie die Kärtchen aufdecken. Wenn sie falsche Paare finden, werden die Kärtchen automatisch umgedeckt, wenn sie richtige Paare finden, bleiben die Felder aufgedeckt.

2) Spiel: Bingo Körperteile (Siehe Anhang Nr.17)

Spieldauer: 20-30 Minuten

Random name generator link: <https://classroomscreen.com/app/screen/w/ea65de94-172b-4d78-b11b-33cca5309d0a/g/2c0efb3a-f2d4-4f80-8c77-cdd8b11341a1/s/43deebf3-34a0-43c6-942b-c3ddc946e538>

Die TN spielen eine Runde „Körperteile Bingo“. Die LK stellt verschiedene Bingo-Karten zur Verfügung und die TN wählen eine Bingokarte aus. Die LK soll das Wort laut lesen, welches ein Zufallsgenerator auswählt. Sobald ein TN eine vollständige waagrechte, senkrechte oder diagonale Linie hat, soll er/sie Bingo schreien.

### Dreizehnte Sitzung

1) Spiel: Brettspiel Wechselpräpositionen (Siehe Anhang Nr.18)

Spieldauer: 15-20 Minuten

Link: <https://view.genial.ly/643cd962c648e7001160ee25/interactive-content-brettspiel-wechselprapositionen>

Die TN spielen ein Brettspiel zum Thema Wechselpräpositionen. Im Spiel müssen sie würfeln und dann den Satz auf dem Feld ergänzen. Das müssen sie entweder mit den Wechselpräpositionen im Dativ oder Akkusativ machen. Der/die Spieler:in, der das Ziel zuerst erreicht, ist der/die Gewinner:in.

#### Vierzehnte Sitzung

1) Spiel: Umzug (Siehe Anhang Nr.19)

Spieldauer: 20 Minuten

Link: <https://view.genial.ly/644a02ebc0c81a001a762681/interactive-content-spiel-umziehen>

Im Spiel bekommen die TN zwei leere Zimmer (ein Wohnzimmer und eine Küche) und eine Auswahl an Möbeln. Eine Person muss erklären, wo er/sie die Möbel hinstellen möchte (z.B. Ich möchte das Sofa vor...stellen). Die andere Person muss den Anweisungen folgen. Am Ende tauschen sie die Rollen und entscheiden, welches das beste Zimmer ist.

#### Fünfzehnte Sitzung

1) Spiel: Brettspiel Perfekt (Siehe Anhang Nr.20)

Spieldauer: 25-30 Minuten

Link: <https://view.genial.ly/643cc452c648e7001160cde9/interactive-content-brettspiel-perfekt>

Die TN spielen ein Brettspiel zum Thema Perfekt. Im Spiel gibt es Sätze, die entweder im Präsens oder im Perfekt formuliert sind. Wenn die TN in einem Feld mit einem Satz in Präsens stehen, müssen sie diesen ins Perfekt umformulieren und bei einem Satz im Perfekt müssen sie ihn in Präsens umformulieren. Es gibt auch spezifische Felder, in denen entweder

die zwei vorherigen Felder beantwortet werden müssen oder ein Satz im Präsens oder im Perfekt gesagt werden muss.

### Sechzehnte Sitzung

1) Spiel: Kahoot Perfekt (Siehe Anhang Nr.21)

Spieldauer: 30-40 Minuten

Link: <https://create.kahoot.it/details/5c46b143-fc20-4247-8708-36b28d940b4d>

Die TN spielen im Plenum ein Kahoot-Spiel zum Thema Perfekt. Die Spieler:innen müssen Fragen richtig beantworten oder etwas als richtig oder falsch bestimmen. Je schneller ein/e Spieler:in antwortet, desto mehr Punkte bekommt er/sie. Am Ende des Spiels werden die drei besten Spieler verkündet.

### Siebzehnte Sitzung

1) Spiel: Kahoot Akkusativ und Dativ Personalpronomen (Siehe Anhang Nr.22)

Spieldauer: 30-40 Minuten

Link: <https://create.kahoot.it/details/bec58d78-a97e-41cd-8516-a6e4621a056a>

Die TN spielen im Plenum ein Kahoot-Spiel zum Personalpronomen im Dativ. Die Spieler:innen müssen Fragen richtig beantworten oder etwas als richtig oder falsch bestimmen. Je schneller ein/e Spieler:in antwortet, desto mehr Punkte bekommt er/sie. Am Ende des Spiels werden die drei besten Spieler verkündet.

### Achzehnte Sitzung

Spieldauer: 20-30 Minuten

1) Spiel: Akkusativ und Dativ Pronomen, Fehler und Wörter entdecken (Siehe Anhang Nr.23)

Die TN bekommen ein Blatt mit einer Tabelle. In diesen Tabellen gibt es zwei Spalten, die erste mit Buchstaben und die zweite mit richtigen und falschen Sätzen, d.h., dass es für jeden Satz einen passenden Buchstaben gibt. Die TN bilden Paare und versuchen, die richtigen Sätze zu identifizieren. Aus den dazu gehörigen Buchstaben können die TN ein Nomen

bilden (z.B. mit den Buchstaben UANGZ kann man Anzug bilden). Noch ein anderes Nomen kann von den falschen Sätzen und ihren passenden Buchstaben herausgefunden werden. Das Paar, das zuerst die zwei geheimen Wörter herausgefunden hat, ist der Gewinner.

2) Spiel: Stadt, Land, Fluss (Siehe Anhang Nr.24)

Spieldauer: 30 Minuten

Link: [https://categories.cool/#0\\_56ccbaa5b4e7](https://categories.cool/#0_56ccbaa5b4e7)

Die TN spielen Stadt, Land, Fluss. Die Kategorien orientieren sich am Wortschatz, der im Kurs besprochen wurde. (Name-Farbe-Essen/Getränk-Hobby/Beruf-Film-Körperteil/Kleidungsstück).

## **VIII. Analyse der Ergebnisse**

Im Folgenden werden die Ergebnisse dieser Forschung mit der entsprechenden Analyse vorgestellt und im Untertitel 7.2 wird eingehender über die möglichen Schlussfolgerungen diskutiert. Schließlich ist es wichtig zu bemerken, dass diese Analyse sich nicht nur mit der Beantwortung der Forschungsfrage beschäftigt, sondern auch mit den spezifischen im Rahmen des Projekts durchgeführten Spielen, die auch kurz individuell analysiert werden, sodass man in der Lage ist, sich eine gute Vorstellung von diesen Spielen zu machen und davon, wie sie im Unterricht eingesetzt wurden.

### **8.1 Analyse der Daten, die im Rahmen der Interviews erhoben wurden**

Am Anfang dieser Analyse muss man zuerst hervorheben, dass die Anzahl der Befragten in den beiden Erhebungen unterschiedlich war. Der Grund dafür ist im Wesentlichen der Charakter des Kurses, in dem dieses Projekt stattgefunden hat. In diesem Kurs hatten die Teilnehmenden nicht nur die Möglichkeit dem Kurs flexibel beizutreten, sondern auch die Uhrzeiten ihrer Teilnahme selbstständig zu bestimmen. Aus diesem Grund gab es sechs Personen, die zum Zeitpunkt des ersten Interviews nicht zum Kurs angemeldet waren. Da

spätere Beiträge dieser Personen nicht mit früheren Aussagen im ersten Interview verglichen werden können, war ihre Teilnahme am zweiten Interview auch nicht möglich bzw. nicht sinnvoll. Diese Situation spiegelt sich ähnlich bei den schriftlichen Befragungen wider, weil diese Kursteilnehmer:innen für die ersten Spiele noch nicht im Kurs angemeldet waren, weshalb sie nicht alle Formulare beantwortet haben. Glücklicherweise waren die Bedingungen für die Befragungen anders als die für die Interviews, da die Teilnehmenden die Fragen täglich beantworten konnten, sowie sie mit dem Kurs begonnen hatten.

Ein letzter Aspekt, der hervorgehoben werden soll, ist, dass es auch Personen gibt, die den Kurs nicht bis zum Ende gemacht haben. Aus diesem Grund konnte man am Ende nicht alle Teilnehmenden als Probanden befragen, weil manche beispielsweise nur an der Hälfte des Kurses teilgenommen haben.

In Bezug auf die in diesem Kapitel genannten prozentualen Angaben muss zuallererst erklärt werden, dass nicht alle Angaben in der Abbildung Nr. 26 gefunden werden können. Der Grund hierfür ist, dass die Mehrheit dieser Daten sich auf spezifische Aspekte beziehen, die von den Interviewten erwähnt wurden. Beispielsweise findet man Aspekte wie „*die Förderung des Wortschatzes*“ oder „*Internetverbindungsprobleme*“. Diese zwei Merkmale wurden innerhalb der jeweiligen Codes „*Vorteile von der Durchführung von Spielen*“ und „*Negative Aspekte der Virtualität*“ erwähnt. Sie wurden anhand des Programms MAXQDA summiert und dann in Prozentsätzen ergänzt. Zusammenfassend stellt die Abbildung Nr. 26 die unterschiedlichen Prozentsätze in Bezug auf die Codes und die jeweiligen Beiträge der Interviewten dar. Mit diesen Daten kann durch die prozentualen Werte die Relevanz von jeder Kategorie im ersten und zweiten Interview verglichen werden.

Hinsichtlich der zwei Interviews gab es zwar keine überraschend großen, aber doch zum Teil recht interessante Unterschiede zwischen dem ersten und dem zweiten Interview. Die Beiträge der Interviewten waren im Allgemeinen sehr positiv bezüglich des Einflusses und der Rolle des Einsatzes von Spielen im Sprachlernprozess. Für die Analyse hat man, wie schon erwähnt, zuerst eine Codierung der erhobenen Daten durchgeführt und anschließend mehrere Kategorien bestimmt, die bei der Analyse geholfen haben. Unter diesen Kategorien fallen Aspekte wie die persönliche Einstellung der Interviewten, die Interaktion mit der Lehrkraft, die positiven und negativen Aspekte der Virtualität, der Einfluss von Spielen auf

den Lernprozess, bestimmte Merkmale von Spielen und ihre Auswirkungen auf den Lernprozess, die möglichen Vor- und Nachteile der Durchführung von Spielen im virtuellen Kontext, den Einfluss auf die Motivation, die Interaktionsmöglichkeiten durch das Spiel und ihr lernförderndes Potential. Es muss schließlich auch erklärt werden, dass sich einige von diesen Kategorien überschneiden und in einigen Fällen als Unterkategorien von einem übergeordneten Begriff verstanden werden können. Aus diesem Grund wurden sie alle analysiert, aber manchmal wurden sie nur als Teil und Beitrag zu einer umfassenden Analyse zu einer Hauptkategorie benutzt.

Als die Interviewten über die Vorteile eines Spiels befragt wurden, gab es mehrere Merkmale, die als relevant betrachtet wurden. Ein wiederkehrendes Merkmal war die Mühelosigkeit, einen neuen Wortschatz durch das Spiel zu lernen. 46.1% der Befragten haben das Erlernen von Wortschatz, sowohl im ersten Interview als auch im letzten, hervorgehoben und P6 hat z.B. in Bezug auf die Vorteile eines Spiels das Folgende ergänzt:

Vorteile sind vielleicht, sich ein wenig an die Sprache zu gewöhnen, dass man keine Angst beim Sprechen hat. Es hilft auch beim Lernen, zum Beispiel, wie man Wörter und Wortschatz lernt, die vielleicht in unserer Sprache nicht existieren. Man kann sie vielleicht in seiner eigenen Sprache in Beziehung setzen. Durch Spielen kann man sie lernen und auch die Interaktion mit anderen Menschen hilft sehr. (P6, erstes Interview, eigene Übersetzung<sup>1</sup>) (Siehe Anhang Nr. 34).

Ein weiterer Vorteil eines Spiels, der selbstverständlich von den Interviewten erwähnt wurde, ist die Tatsache, dass ein Spiel normalerweise Spaß macht. Auch wurde thematisiert, wie das Spiel zum Lernprozess beitragen kann, wenn es tatsächlich spannend ist. Dieses Kriterium wird häufig mit anderen Vorteilen der Spiele verknüpft, denn es war häufig so, dass man den Spielen mehrere positive Auswirkungen zuschreibt. Zu diesen Vorteilen gehören die Verbesserung der Aussprache, die Förderung der Konzentration durch ein angenehmes Lernklima, die Förderung der „echten“ Interaktion zwischen Spielern:innen, eine Veränderung und Aufhebung der Monotonie eines traditionellen Unterrichts, das Aktivierungspotenzial, der Erwerb von alltäglichen Redemitteln, der Angstverlust und die

---

<sup>1</sup> Die Probanden haben auf Spanisch geantwortet. Sämtliche Übersetzungen wurden vom Verfasser dieser Masterarbeit angefertigt.

Entspannung bezüglich der Interaktion und des Sprachgebrauchs und natürlich die schon erwähnte positive Einstellung zu ludischen und unterhaltsamen Aktivitäten.

Alle diese Dinge wurden von den Interviewten genannt und sind ein wesentlicher Bestandteil ihrer Einstellung zur Durchführung von Sprachlernspielen im DaF-Unterricht. In einem Beitrag von P6 wurde hervorgehoben, wie sehr man von Spielen profitieren kann. Die Probandin betonte, dass man den Unterricht durch den Einsatz von Spielen nicht als so akademisch und wiederholend wahrnehme, sondern dass das Lernklima automatisch abwechslungsreicher und dynamischer werde. Sie hat auch dem Wettbewerbscharakter Bedeutung beigemessen, denn man habe den Trieb, das Spiel oder Spielthema szs. zu beherrschen, um zu gewinnen. Das könne einer der wichtigsten Vorteile sein, denn man werde motiviert, immer mehr zu lernen und sich zu verbessern, sodass man erfolgreich am Spiel teilnehmen könne (vgl. P6, zweites Interview) (Siehe Anhang Nr. 35).

In Bezug auf die Vorteile der Durchführung von Spielen soll ein letzter Aspekt hervorgehoben werden. Für 38,46% der Befragten waren die Interaktionsmöglichkeiten befriedigend und motivierend. Es geht aber nicht nur um die Interaktion, sondern auch um die Art und Weise, in der das Spiel die Interaktion zwischen Spielern:innen fördert. P4 hat z.B. in seinem zweiten Interview erwähnt, dass diese spielerischen Situationen erlauben, dass man sich entspanne und dadurch könne man die Angst, Fehler zu begehen, loslassen. Da man spiele, würde nichts Schlimmes passieren, wenn man sich mal irre (P4, zweites Interview) (Siehe Anhang Nr. 33).

Was die Wahrnehmung von positiven Auswirkungen von Spielen angeht, ist die Lage für Didaktiker also ermutigend, denn es ist sehr deutlich geworden, dass die Lernenden den Spielen mehrere Vorteile zuschreiben. Im Allgemeinen gibt es eine Übereinstimmung, was bestimmte Dinge angeht, wie den Einfluss der Kommunikation durch Chats, der Flexibilität beim Zugang, der Effizienz beim Spielverlauf und der Reduzierung des Einflusses von möglicherweise störenden Faktoren wie Altersunterschieden und Charakterunterschieden (Schüchternheit u.ä.). Dieser letzte Punkt soll hervorgehoben werden, weil er auch einen verstärkenden Einfluss auf die Motivation haben kann (auf diesen Punkt kommen wir noch zurück). P2 betont, dass Faktoren, wie Altersunterschiede oder die ungleichen Sprachniveaus

die Teilnehmenden einschüchtern können und dass ein Spiel dabei helfen kann, die Angst vor einer freien Interaktion abzubauen (Siehe Anhang Nr. 29).

Die Durchführung von Spielen spezifisch bezogen auf den Online DaF-Unterricht stieß, wie schon erwähnt, auf positive Resonanz, jedoch gab es auch einige negative Aspekte, die genannt werden sollen. Die Mehrheit der Einwände bezogen sich auf Einschränkungen oder Instabilität der Internetverbindung während der Spielsitzungen, ein Thema, zu dem sich 46.1% der Befragten geäußert haben (manche sowohl im ersten als auch im zweiten Interview). Darüber hinaus gab es einige weitere wichtige Kommentare. Die wichtigsten Kritikpunkte bezogen sich auf die Zeitverfügbarkeit für die Spiele, den Komplexitätsgrad der Spiele und die Einstellung der Lernenden. Für eine tiefergehende Analyse dieser drei Aspekte muss man jedoch den Unterrichtskontext analysieren und mit einbeziehen, in dem die Spiele stattfanden.

Da die Spiele in einem normalen DaF-Kurs eines Sprachinstituts durchgeführt wurden, mussten die zwei Lehrer natürlich Zeit für weitere Unterrichtsaktivitäten und Prüfungen einplanen. Aus diesem Grund haben sie die Spiele normalerweise am Ende der Sitzungen eingesetzt, sodass sie zuerst die normalen Aktivitäten des Kurses durchführen konnten. Das kann man natürlich verstehen, aber es hat dazu geführt, dass einige Spiele in einem begrenzten Zeitraum stattfinden mussten. Diese Wahrnehmung lässt sich häufig in den zweiten Interviews finden und spiegelt sich auch klar im folgenden Auszug von P7 wider:

[...] also zum Beispiel hatten wir manchmal sehr lange Themen oder wir sind nicht schnell vorangekommen. Manchmal hatten wir dann nicht genug Zeit, um das Spiel zu beenden, und das war eigentlich der einzige Nachteil. Es fehlten also vielleicht noch 10 Minuten, und wir konnten das Spiel nicht richtig beenden (P7, zweites Interview, eigene Übersetzung) (Siehe Anhang Nr. 37).

Die Kommentare zum Thema „positiver und negativer Einfluss der Virtualität auf die Durchführung von Spielen“ sind im Allgemeinen auch positiv. Interessant ist dabei, dass die negative Wahrnehmung der Virtualität von 63,6% der Befragten im ersten Interview zu nur 36,4% im zweiten Interview deutlich zurückgegangen ist und dass dementsprechend die positive Wahrnehmung mit einer ähnlichen Tendenz, wenn auch weniger ausgeprägt, von 45,5% zu 54,5% zugenommen hat. Darüber hinaus gibt es noch einen weiteren Aspekt,



welcher interessant ist und hervorgehoben werden soll: Obwohl die Mehrheit der Befragten keine wirklich tiefgreifenden oder lang andauernden Erfahrungen mit Spielen in einem Fremdsprachenkurs gesammelt haben, waren sie schon beim zweiten Interview erfahrenere Lernende, was sich durch die spezifischeren und genaueren Antworten im zweiten Interview herausgestellt hat. Ein Beispiel dafür bietet der Vergleich zweier Beiträge. P7 hat z.B. zu den möglichen negativen Bedingungen für die Durchführung von Spielen im virtuellen Kontext folgende Aspekte ergänzt: die Monotonie, wenn man alles von zu Hause machen soll, den Konzentrationsmangel wegen der Virtualität und die Probleme mit der Internetverbindung. Im Gegensatz dazu, hat P7 jedoch bei ihrem zweiten Interview einige Einwände genannt (die Probleme mit der Internetverbindung während Spiele oder den Zeitverlust, wenn man im Unterricht spielt), ihre Argumentation war aber differenzierter. Nach der Erfahrung mit den Spielen hat sie hervorgehoben, dass es mehr Spaß mache, physische Elemente wie Karten oder Chips zu verwenden, obwohl mehrere Spiele mit Hilfe virtueller Tools (Webseiten wie *Genially* oder *Wordwall*) durchgeführt wurden, die die Spielmaterialien von einem Präsenzspiel zu simulieren versuchen. Eine andere interessante Äußerung von P7 im zweiten Interview bezieht sich auf die Interaktion zwischen Spielern:innen. „manchmal ist es so, dass man nicht so viel mit anderen interagiert, weil es virtuell ist. Aber ich denke, es hängt auch von der eigenen Stimmung ab, ob man sich wirklich auf das Spiel einlässt oder nicht“ (P7, zweites Interview) (Siehe Anhang Nr. 37). Hier kann man merken, dass die Probandin eine Verbindung herstellt zwischen der Einstellung zum Spielen und den Interaktionsbedingungen im Kontext der Virtualität. Es scheint so, dass es umso günstiger für die Spieler:innen ist, je mehr es gelingt, die Interaktion so zu gestalten, als wäre man im Präsenzunterricht.

In Bezug auf die didaktische Reichweite von Spielen meinten die Probanden, dass es diesbezüglich keinen großen Unterschied zwischen der Virtualität und dem Präsenzunterricht gibt. Als wichtigstes Hindernis wurden die schon erwähnten technischen Probleme mit der Internetverbindung wahrgenommen, z.B. wenn Webseiten nicht hochgeladen werden konnten oder die Verbindung zu einem bestimmten und besonders schweren Spiel unterbrochen wurde. Abgesehen davon stimmen 75% der Befragten im zweiten Interview zu (im Vergleich zu nur 41,7% beim ersten), dass die Unterschiede zwischen den zwei Modalitäten (präsenziell und virtuell) nicht groß sind, und es gab Beiträge, wie z.B. den

soeben zitierten von P2, in denen das Potenzial von Spielen im Online-Unterricht für die Förderung der Interaktion und den Abbau von Schüchternheit bzw. verschiedenen Ängsten betont wurde. Unter den interessantesten Ergebnissen dieser Befragungen waren die Bemerkung zu der Tatsache, dass durch die verschiedenen organisatorischen Spiel- und Unterrichtsprozesse Dynamik und Bewegung in den Unterricht kommt, sowie auch Äußerungen über die spezifischen Vorteile der Virtualität. Zum ersten Punkt hat beispielsweise P10 erwähnt (Siehe Anhang Nr. 41), dass die Gruppenorganisationstools von *Zoom* erlaubt haben, die Spielgruppen schnell und effektiv zu bilden. Sie hat das mit dem Präsenzunterricht verglichen und der Art und Weise, wie man in dieser Unterrichtsmodalität vorgeht. Zur Frage „*Glaubst du, dass es einen spezifischen Aspekt gibt, der unbedingt als positiv oder nützlich bewertet werden könnte, wenn man ihn mit Präsenzunterricht vergleicht?*“ hat sie Folgendes geantwortet:

Möglicherweise mehr Agilität, denn du kommst und organisierst Gruppen, man sagt diese und jene [Person] , und du organisierst sie alleine und dann ist schon die Gruppe gebildet, d.h. es dauert nicht so lange, sozusagen. Im Gegensatz dazu, wenn wir in einem Unterrichtsraum sind, sagt man "Treffet euch in Gruppen zu viert", und dann gehe ich zu jedem Tisch und [die Spieler:innen] werfen den Würfel, ja (.) also [die Virtualität] bedeutet mehr Zeit für die Aktivitäten (P10, zweites Interview, eigene Übersetzung) (Siehe Anhang Nr. 41).

Die Motivationsförderung durch Spiele ist, wie bereits im theoretischen Teil erklärt wurde, ein multidimensionaler Faktor. Bei der Auswertung der Interviews wurde deutlich, dass das Lernklima ein wesentlicher Teil der Förderung der Motivation ist, und dass das Spielen eine ganze Reihe von positiven Effekten verursachen kann, welche die Motivation der Teilnehmenden positiv beeinflussen. Zunächst sollte der Abbau von Ängsten und Hemmungen hervorgehoben werden. Dies wurde häufig mit der Interaktion während des Spiels in Verbindung gebracht, denn die Spieler:innen haben gemerkt, dass sie nicht direkt zum Sprechen aufgefordert wurden, sondern dass sie in einer entspannenden Stimmung während des Spiels sprechen würden und keine Angst vor Fehlern haben müssen. Wenn P1 nach dem wichtigsten positiven Beitrag von Spielen zu ihrem persönlichen Lernprozess gefragt wurde, hat sie bemerkt, dass es für sie im Spiel viel einfacher sei, Dinge zu verstehen.

Das Lernen sei viel einfacher beim Spielen, weil man sich entspannter fühlt und daher keine Angst hat, Fehler zu machen (vgl. P1, zweites Interview) (Siehe Anhang Nr. 28).

Das Lernklima hat auch noch andere positive Auswirkungen. Wenn sie danach gefragt wurden, haben mehrere Teilnehmenden sich darüber geäußert, dass mit Spielen die Frustration mit dem Sprachenlernen vermindert und im Allgemeinen eine spannende motivierende Lernumgebung gefördert wird, in der man gerne mit anderen Spielern:innen interagiert. P1 hat z.B. schon in ihrem ersten Interview erklärt, dass sie die Durchführung von Spielen für ein wertvolles pädagogisches Werkzeug halte, weil man mit ihnen auf eine sehr unterhaltsame Weise lernen könne. Im Gegensatz zur traditionellen Methode mit Büchern und Sprachübungen können Spiele auch erleichtern, dass die Sozialisierung viel einfacher sei und man zudem die Inhalte schneller und einfacher verstehe (vgl. P1, erstes Interview) (Siehe Anhang Nr. 27). Diese Unterbrechung von den traditionellen Routinen und Methoden des Fremdsprachenunterrichts hat offensichtlich die positive Einstellung der Lernenden zum Spielen beeinflusst und wurde als ein interessantes Ereignis im Laufe des Kurses erlebt. Drei Befragte (P6, P4 und P10) haben im zweiten Interview erklärt, dass sie und oft noch andere Teilnehmende gegen Ende des Kurses am Anfang jedes Unterrichts gefragt haben, ob an diesem Tag gespielt wird. Beispielsweise hat P10 sich folgendermaßen geäußert, als sie nach der Interaktion mit anderen Mitspielern:innen und mit der Lehrkraft gefragt wurde:

Tatsächlich ist das Spiel motivierend. Ich habe sogar manchmal den Lehrer gefragt: "Spielen wir heute?" (lacht). Er sagte manchmal „ja“, aber manchmal passte die Zeit nicht so gut, denn manchmal endete der Unterricht erst um 7 oder 8:50 Uhr, und das Thema war gerade beendet, sodass nur noch wenig Zeit für Spiele blieb. (P10, zweites Interview) (Siehe Anhang Nr. 41).

Im Laufe dieses Kapitels wurde mehrmals die Interaktion hervorgehoben, denn das war ein häufig genanntes Thema bei den Befragten. Trotzdem ist es auch wichtig zu bemerken, dass mehrere Vorteile erwähnt wurden, die eng mit den spezifischen Interaktionsarten eines Spiels verbunden sind. Diese spielbezogenen Eigenschaften der Interaktion können in drei wichtigen Beiträgen der Interviewten zusammengefasst werden. Die meistgenannten

Aspekte waren die Notwendigkeit einer aktiven Teilnahme aller Lerner:innen, der „freiere“ Charakter der spielerischen Interaktion und das kollaborative Lernen.

Da die meisten Spiele entweder kollaborativ oder wettbewerbsorientiert waren, gab es in der Mehrheit der Fälle Interaktionen zwischen zwei oder mehreren Spielern:innen. Diese Notwendigkeit sich aktiv und mündlich zu beteiligen, wurde von den Teilnehmenden positiv bewertet, denn alles fand in einem entspannten Kontext statt. Laut P10 und P17 waren diese Situationen eher positiv, weil man sich bemühen musste, trotz begrenzter sprachlicher Mittel zumindest irgendetwas auszudrücken, und die Rolle der Lernenden wurde dadurch insgesamt verändert, weil man nicht mehr passiv sein konnte, sondern man wurde dazu gebracht, immer mehr mit den anderen und mit der Lehrkraft zu interagieren (Siehe Anhang Nr. 41 und 46).

Die Freiheit bei der Interaktion war, wie schon erwähnt, auch sehr wichtig für die Befragten. 46.1% der Interviewten haben diese Situation als einen Vorteil erkannt. In der Mehrheit der Fälle haben sie die Interaktion während eines Spiels und die gewöhnlichen Interaktionen in einem Unterricht verglichen, und es wurde insbesondere deutlich, dass man lieber interagiert, wenn man nicht direkt vom Lehrer:in dazu aufgefordert wird. P10, P4 und P6 (Siehe Anhang Nr. 41, 33 und 35) haben beispielsweise bemerkt, dass die Interaktion natürlicher sei, dass witzige Situationen zwischen den Spielern:innen zum Lernprozess und zur Motivation beitragen können und dass die Interaktion im Allgemeinen nicht so eingeschränkt sei. Es ist auch wichtig zu bemerken, dass einige TN, wenn sie nach weiteren Erklärungen von ihren Interaktionen während der Spiele befragt wurden, erwähnt haben, dass sie sowohl auf Spanisch als auch auf Deutsch interagiert haben. Das lässt sich hauptsächlich dadurch erklären, dass sie bisher erst über ein niedriges Sprachniveau verfügen, aber was hier wirklich interessant ist, ist, dass sie diese Interaktionen immer als einen wichtigen Teil ihres Lernprozesses erlebt haben. Für P4 dauerte der Lernprozess in einem traditionellen Fremdsprachenunterricht länger, als in einem, wo Spiele eingeführt werden, im Rahmen derer Kursteilnehmenden interagieren können. Der Grund hierfür sei, so sagt sie, dass sie im Rahmen dieser spielerischen Unterrichtsmethoden unbesorgt sprechen und sogar Witze oder Scherze machen könne, um sicherzustellen, dass der Unterricht nicht so langweilig sei und dass nicht nur die Lehrkraft spreche (vgl. P4, erstes Interview) (Siehe Anhang Nr. 32).

Der letzte Aspekt, den mehrere Interviewten genannt haben, ist das kollaborative Lernen. In diesem Zusammenhang können weitere positive Aspekte hervorgehoben werden, die Zusammenarbeit bei der Korrektur und das Erlernen der mündlichen Textproduktion, sowie die Förderung der Motivation durch Gruppenarbeit oder auch den Wettbewerb. 23% der Befragten und auch andere Teilnehmenden haben in den Interviews verdeutlicht, dass sie einen großen Wert auf die Korrektur von Fehlern und eine Betreuung durch die Lehrkraft legen, und gerade aus diesem Grund ist das kollaborative Lernen von großer Bedeutung. Wenn P6 gefragt wurde, ob die Interaktion mit Mitspielern:innen und mit der Lehrkraft während eines Spiels ihre Motivation beeinflusste, hat sie bemerkt, dass sie die Interaktion mit anderen Lernenden „cooler“ finde, weil man mehr beachte, welche Fehler man selber und die anderen begehe oder welche Aussage man auch richtig gemacht habe. Außerdem habe man die Möglichkeit, von anderen Mitspielern:innen zu lernen (vgl. P6, zweites Interview) (Siehe Anhang Nr. 35). Bei diesem Beitrag kann man merken, wie bereits erwähnt, dass die Interviewten das gemeinsame Spielen als wertvoll betrachten, sie halten aber auch das andere Element, den Wettbewerb, für wesentlich und motivierend. P12 erklärt z.B. Folgendes: „wenn man also mit mehreren Personen spielt, muss ich mein Niveau messen, ich muss ein bisschen besser als die anderen sein. Das finde ich gut, so wie in der letzten Frage, weil [das Spiel] eine gewisse Herausforderung bietet (P12, zweites Interview) (Siehe Anhang Nr. 44).

Wenn man alle diese Vorteile für die Interaktion zwischen den Lernenden untereinander bzw. den Lernenden und der Lehrperson in Betracht zieht, wird sofort klar, dass verschiedene Aspekte gleichzeitig von einem Spiel gefördert werden können. Beispiele davon sind mehrere von den durchgeführten Brettspielen, in denen es nur eine/n einzige/n Gewinner:in gab, aber trotzdem haben die Teilnehmenden sich gegenseitig geholfen, damit sie weiterspielen konnten (z.B., wenn eine Herausforderung zu groß für eine Person war). Dies wirkt auch als einer der motivierenden Faktoren eines Spiels, weil die Lernenden voneinander lernen können, und auf diese Weise gewinnen sie Autonomie über ihren eigenen Lernprozess, denn die Korrekturen und Verbesserungsmöglichkeiten hängen nicht nur von der Lehrkraft ab, sondern auch von anderen Teilnehmenden und selbstverständlich von jedem selbst.

Zuletzt muss es auch bemerkt werden, dass nicht alle Meinungen zu diesen Interaktionsarten uneingeschränkt positiv waren. P7 hat z.B. erwähnt, dass eine positive Einstellung auch von der jeweiligen Laune der Person abhängt. Es gebe einige Fälle, in denen man nicht ständig mit anderen sprechen möchte. Insbesondere hat P11 bemerkt, dass das Spiel nicht spannend sei, wenn man beispielsweise mit einem Spieler:in interagieren müsse, der einem nicht gefällt. Ein letzter nachteiliger Faktor für die Motivation im spezifischen virtuellen Kontext wurde auch von P12 erwähnt, denn sie hat erklärt, dass es einige Personen in der Gruppe gab, die ihre Kameras immer ausgeschaltet haben und das habe dann die Interaktion beeinträchtigt (Siehe Anhang Nr. 37, 43 und 44).

## **8.2 Analyse der Daten, die im Rahmen der schriftlichen Befragungen erhoben wurden**

Für die Analyse der Spiele wurden in der schriftlichen Befragung mehrere Fragen gestellt. Diese acht Fragen wurden in jeder Befragung wiederholt, sodass die Teilnehmenden jedes Spiel einzeln bewerten konnten. Bevor eingehend über jedes einzelne Spiel gesprochen wird, muss zuerst erklärt werden, dass die Befragungen auch einen ersten Teil hatten, in dem nach der allgemeinen Stimmung zur Durchführung von Sprachlernspielen in einem virtuellen Kontext gefragt wurde, aber man hat diesen Teil für die Analyse der Ergebnisse nicht in Betracht gezogen. Der Grund hierfür liegt darin, dass es nicht genug Antworten von jedem Befragten gab. Da die Daten von einer solchen Analyse nicht repräsentativ wären und da man die Forschungsfrage mit Hilfe der Beiträge von den Interviews beantworten konnte, wurde es demnach beschlossen, diesen Teil der Befragung nicht auszuwerten.

Die Aussagen, die für die Evaluierung der Spiele verwendet wurden, sind konstant. Aus diesem Grund werden sie in den Analysen mit F1, F2, F3 usw. bezeichnet bzw. abgekürzt. Wie geplant (siehe Kapitel 6.2.1) mussten die Befragte für die Beantwortung folgender Aussagen nach der Likert-Skala einen Wert zwischen *Ich stimme dem Satz gar nicht zu (1 Punkt)* und *Ich stimme dem Satz total zu (4 Punkte)* wählen. Mit diesen Werten werden in der Analysephase Mittelwerte ermittelt, um die Spielbewertungen miteinander zu vergleichen.

- *F1: Das heutige Spiel war spannend und interessant.*
- *F2: Meiner Meinung nach hat das heutige Spiel meinen Lernprozess gefördert.*

- *F3: Die Betreuung der Lehrkraft während des Spiels war angemessen.*
- *F4: Die von der Lehrkraft angebotenen Spielhinweise waren klar, effizient und geeignet.*
- *F5: Die Korrekturen und die Betreuung der Lehrkraft waren geeignet und motivierend.*
- *F6: Die Interaktionen zwischen Mitspielern waren befriedigend und haben mich in das Spiel verwickelt.*
- *F7: Durch das Spiel konnte ich neue Inhalte lernen oder meine Vorkenntnisse aktivieren.*
- *F8: Die Virtualität schränkte die Spontanität und damit den Spielfluss ein.*

Alle Mittelwerte von allen Spielen und auch die Summe aller Mittelwerte ( $\Sigma\bar{X}$ ) kann man in der Abbildung Nr. 6.

<b>Sitzung</b>	<b>F1</b>	<b>F2</b>	<b>F3</b>	<b>F4</b>	<b>F5</b>	<b>F6</b>	<b>F7</b>	<b>F8</b>	<b>Total (<math>\Sigma\bar{X}</math>)</b>
<b>Sitzung 1</b>	2,87	2,75	3,12	3,12	3,00	3,00	3,00	2,00	20,86
<b>Sitzung 2</b>	3,20	3,40	3,40	3,40	3,40	3,20	3,40	1,40	23,40
<b>Sitzung 3</b>	3,50	3,66	4,00	4,00	3,83	3,50	4,00	2,33	26,49
<b>Sitzung 4</b>	3,75	3,75	4,00	4,00	4,00	3,75	3,75	2,75	27,00
<b>Sitzung 5</b>	3,44	3,44	3,44	3,55	3,44	3,33	3,44	2,55	24,08
<b>Sitzung 6</b>	3,50	3,75	4,00	3,75	3,75	3,75	3,50	2,25	26,00
<b>Sitzung 7</b>	3,50	3,50	3,83	3,66	3,66	3,50	3,66	1,66	25,31
<b>Sitzung 8</b>	3,50	3,50	3,50	3,50	3,50	3,50	3,50	2,25	24,50
<b>Sitzung 9</b>	3,00	3,00	3,00	3,33	2,00	2,00	3,00	1,33	19,33
<b>Sitzung 10</b>	3,00	3,25	3,75	4,00	3,75	3,00	3,25	3,00	24,00
<b>Sitzung 11</b>	3,42	3,71	3,85	3,71	3,57	3,71	3,57	2,00	25,54
<b>Sitzung 12</b>	3,33	3,33	3,33	3,33	3,33	3,33	3,33	1,33	23,31
<b>Sitzung 13</b>	3,50	3,50	3,75	3,75	3,75	3,50	3,75	2,25	25,50
<b>Sitzung 14</b>	3,66	3,66	3,66	3,66	3,66	3,66	3,66	3,33	25,62
<b>Sitzung 15</b>	3,66	3,66	3,66	3,66	3,66	3,33	3,66	2,00	25,29
<b>Sitzung 16</b>	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	3,00	14,00
<b>Sitzung 17</b>	3,33	3,00	3,33	3,33	3,00	3,00	3,33	2,33	22,32
<b>Sitzung 18</b>	3,60	3,60	3,60	3,60	3,60	3,60	3,60	2,40	25,20

Abb. 6 Mittelwerte von den Fragen der schriftlichen Befragung.

Bei der Durchführung der zwei ersten Spiele, dem Glücksrad zum Thema Zahlen und dem Kreuzworträtsel, hatten die TN nur die ersten zwei Unterrichtsstunden des Kurses gehabt, und aus diesem Grund gab es noch keine Möglichkeit, Spiele mit einem interaktiven Fokus zu planen. Bei einer näheren Betrachtung der Forschungsergebnisse, sowohl von den Interviews als auch von den Befragungen, wird jedoch deutlich, dass Gruppenspiele positiver wahrgenommen wurden als individuelle Spiele. Generell haben die Probanden Spiele bevorzugt, bei denen sie miteinander interagieren können. Abgesehen davon reflektieren die Ergebnisse der ersten Spielsitzung ein positives Bild. Die F1 mit einem Mittelwert von  $\bar{XF1}$ : 2.87 zeigt, dass die Spiele im Allgemeinen als interessant wahrgenommen wurden. Obwohl der individuelle Charakter der Spiele zum Teil kritisiert wurde, bewerteten die TN eine Spieldurchführung im Plenum als positiv, denn dadurch konnten sie sich gegenseitig unterstützen. Diese Interaktionsform war im Allgemeinen positiv wahrgenommen worden  $\bar{XF6}$ : 3,00, ebenso wurde auch der Beitrag des Spiels zum Lernprozess positiv bewertet  $\bar{XF7}$ : 3,00.

Obwohl die Daten der nachfolgenden Sitzungen einige Abweichungen aufweisen, sind sie in den meisten Fällen sehr ähnlich. Das zeigt, dass die Verwendung von Spielen grundsätzlich als positiv bewertet wurden. In der Abbildung Nr. 7 findet man die statistischen Daten jeder Frage der schriftlichen Befragung und es ist wichtig zu bemerken, dass es keine große Entfernung zwischen den Mittelwerten und Medianen aller Fragen gibt. Es ist deutlich, dass die Einstellung zu den Spielen im Laufe der 18 Sitzungen positiv und sehr ähnlich blieb. Das kann man auch in den unterschiedlichen Standardabweichungen sehen, denn diese Werte waren insgesamt nicht hoch, was bedeutet, dass die Antworten zu jeder Sitzung nahe den Mittelwerten waren. Die höchste Standardabweichung war die von der F5 ( $\sigma$ : 0.56) in Bezug auf einen sehr positiven Gesamtmittelwert ( $\bar{XF5}$ : 3.39).

### Deskriptivstatistik

	<i>F1</i>	<i>F2</i>	<i>F3</i>	<i>F4</i>	<i>F5</i>	<i>F6</i>	<i>F7</i>	<i>F8</i>
<b>Mittelwert</b>	3.32	3.36	3.51	3.52	3.39	3.26	3.41	2.23
<b>Median</b>	3.47	3.50	3.63	3.63	3.59	3.42	3.50	2.25
<b>Standardabweichung</b>	0.410	0.443	0.478	0.453	0.566	0.520	0.435	0.574
<b>Minimum</b>	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00	1.33



## Deskriptivstatistik

	<i>F1</i>	<i>F2</i>	<i>F3</i>	<i>F4</i>	<i>F5</i>	<i>F6</i>	<i>F7</i>	<i>F8</i>
<b>Maximum</b>	3.75	3.75	4.00	4.00	4.00	3.75	4.00	3.33

Abb. 7 Sammlung der Deskriptivstatistiken jeder Frage.

In der Abbildung Nr. 8 wird, wie schon erwähnt, die Summe aller Mittelwerte von jeder Spielsitzung grafisch dargestellt. Hier muss jedoch erklärt werden, dass für diese Summe alle Mittelwerte der Fragen von der Befragung außer der achten Frage berücksichtigt wurde. Der Grund hierfür ist, dass die Formulierungen der ersten sieben Fragen sich von der achten Frage unterschieden. Einerseits waren die Aussagen der ersten sieben Fragen positiv formuliert worden, was bedeutete, dass ein hoher Wert auf der Skala ebenfalls positiv war (z.B. bei der Aussage „das heutige Spiel war spannend und interessant“ bedeutete eine 4, dass das Spiel als ausgesprochen unterhaltsam wahrgenommen wurde). Jedoch war die Formulierung der achten Frage anders. Bei der Aussage „Die Virtualität schränkte die Spontanität und damit den Spielfluss ein“ bedeutete eine 4, dass der Spielfluss sehr negativ von onlinebezogenen Problemen beeinträchtigt wurde. Die achte Frage war bewusst in dieser Weise formuliert worden, wurde aber aus oben genanntem Grund bei der Errechnung der Summe aller Mittelwerte ausgelassen.

Mit der Summe aller Mittelwerte kann erkennbar gemacht werden, wie positiv eine Spielesitzung insgesamt aufgenommen wurde. Bei einem niedrigen  $\Sigma\bar{X}$  kann man sofort erkennen, dass in dieser Spielsitzung etwas nicht gut gelaufen ist bzw. nicht positiv wahrgenommen wurde. Auf diese Weise kann mit der Antwort der F8 oder auch mit den Beiträgen im Rahmen der Interviews identifiziert bzw. analysiert werden, was an diesem Tag eigentlich die Einstellung zum Spiel beeinträchtigte.

Für die deskriptive Analyse der erhobenen Daten wurden die Mittelwerte der Fragen von jeder Spielsitzung addiert und in der Abbildung Nr. 8 graphisch dargestellt. In der entsprechenden Grafik lässt sich auch ersehen, dass nur die sechzehnte Sitzung unter  $\Sigma\bar{X}16: 14$  liegt. Sowohl in dieser Sitzung als auch in der nächsten Sitzung wurde Kahoot gespielt, jedoch zu unterschiedlichen Themen. Interessanterweise wurde das Spiel zum Thema Akkusativ- und Dativpronomen mit einem Wert von  $\Sigma\bar{X}17: 22,32$  als wesentlich positiver

bewertet als das Spiel zum Thema Perfekt. Vermutlich liegt der Grund für diesen ausgeprägten Unterschied an Dingen, die wiederum in F8 relevant waren: Bei der sechzehnten Spielsitzung findet man den zweithöchsten Mittelwert der ganzen Forschung für diese Frage  $\bar{X}F8: 3,00$ , weil an diesem Tag die Teilnehmenden mehrere Internetverbindungsprobleme hatten und Zoom zudem eine komplexe Webseite ist. Aus diesem Grund konnte das Spiel nicht problemlos durchgeführt werden.

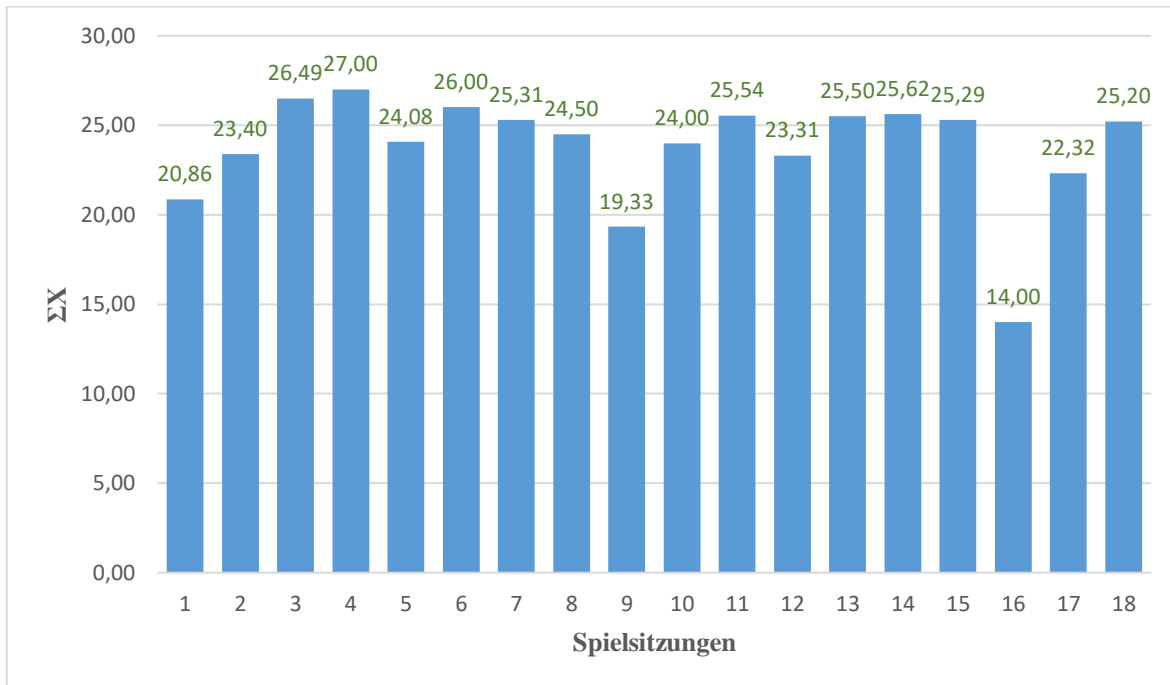


Abb. 8 Summe der Mittelwerte für jede Sitzung.

Verbindungsprobleme sind, wie schon in anderen Teilen dieser Masterarbeit erwähnt, einer der größten Störfaktoren bei der Umsetzung von online Spielen. Es hängt aber natürlich vom spezifischen Spiel ab und auch vom individuellen Hindernis, das die Internetverbindung darstellt. Ein Beispiel dafür ist die vierzehnte Spielsitzung, in der das Spiel *Umzug* durchgeführt wurde. An diesem Tag kann man in der Abbildung Nr. 6 sehen, dass man den höchsten Wert der ganzen Masterarbeit findet ( $\bar{X}F8: 3,33$ ), trotzdem kann man merken, dass die allgemeine Einschätzung zum Spiel die zweithöchste ist,  $\Sigma\bar{X}I4: 25,62$ . Ein Grund für das Ergebnis ist, dass Internetprobleme die Durchführung des Spiels nicht so stark beeinträchtigt wie bei Kahoot.

Dass der Spielfluss aufgrund von Verbindungsproblemen stark beeinträchtigt werden kann, ist ein Faktor, der bei der Integration von Spielen im Onlineunterricht berücksichtigt werden muss, denn diese Schwierigkeiten können die allgemeine Stimmung und Einstellung zum Spiel negativ beeinflussen. In Bezug auf die durchgeführten Spiele kann man aber sehen, dass dieser Einfluss im Ablauf des Projekts nicht so groß war. Bei einer Betrachtung des Gesamtwertes von der F8  $\bar{XF}8: 2,23$  wird deutlich, dass es tatsächlich Schwierigkeiten gab, aber ein Vergleich mit dem Gesamtmittelwerten der anderen Fragen macht deutlich, dass diese Probleme keinen großen Einfluss auf die allgemeine Einstellung zu den Spielen hatten, weil diese anderen Werte sehr positiv bewertet wurden und kein anderer Gesamtmittelwert unter  $\bar{X}: 3,00$  bewertet wurde.

Die erhobenen Daten zeigen interessante Ergebnisse über die Effektivität und allgemeine Einstellung zu den Spielen. Die Abbildung Nr. 9 illustriert die Verteilung der Gesamtmittelwerte der Spielsitzungen. Auffällig ist, dass nur eine Sitzung der niedrigsten und drei Sitzungen der mittleren Kategorie angehören, aber 14 Sitzungen der höchsten Kategorie. Damit wurden mehr als die Hälfte der Spielsitzungen, 77,7% der Sitzungen, sehr positiv aufgenommen wurden. Beispielsweise wurde die vierte Spielsitzung, in der mit einem Glücksrad und einem Assoziationsspiel, die Themen Essen und Trinken behandelt wurden, als sehr spannend und interessant bewertet ( $\bar{XF}1: 3,75$ ). Andere positive Bewertungen von dieser Spielsitzung lassen auch andere Schlussfolgerungen zu. Der Wert  $\bar{XF}2: 3,75$  zeigt z.B. auf, dass der Lernprozess die TN gefördert hat. Mit einem Wert von  $\bar{XF}3: 4,00$  reflektiert die Auswertung, dass die Lehrkraft die TN angemessen betreut hat und, basierend auf dem Wert von  $\bar{XF}4: 4,00$ , die Spielregeln sehr klar und geeignet waren. In Bezug auf die Interaktionen mit Mitspielern:innen und mit der Lehrkraft zeigen die Werte  $\bar{XF}5: 4,00$  und  $\bar{XF}6: 3,75$ , dass die Korrekturen, die Betreuung und die Gespräche mit Kommilitonen befriedigend und motivierend waren. Zum Schluss kann man bei der siebten Frage merken, dass die Spiele die Vorkenntnisse der Teilnehmende durch das Spiel aktiviert haben ( $\bar{XF}7: 3,75$ ) und dass, obwohl es am diesem Tag Internetverbindungsprobleme gab ( $\bar{XF}8: 2,75$ ), wurden die Spiele positiv erlebt.

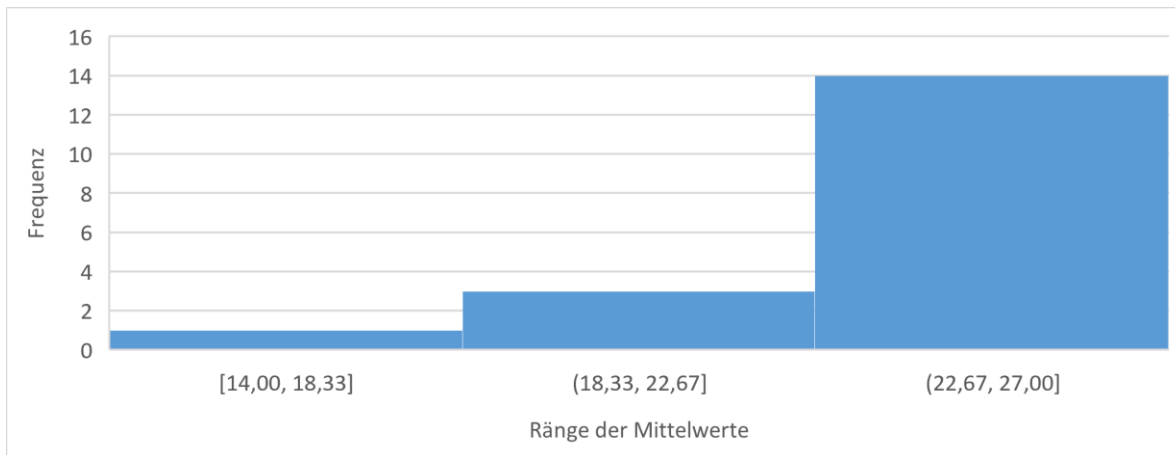


Abb. 9 Verteilung der Mittelwerte.

Die Analyse der Daten belegt, dass Spiele im Onlineunterricht von den TN als prinzipiell effektiv und unterhaltsam wahrgenommen werden und motivierend auf die Lernenden wirken. Die zwei am niedrigsten bewerteten Spiele lassen aber auch darauf schließen, dass Spiele nicht immer positiv aufgenommen werden, z.B. wenn Verbindungsprobleme den Spielverlauf beeinträchtigen, wie schon im Fall der sechzehnten Spielsitzung erwähnt wurde, oder auch, wenn das Spiel nicht interessant oder fesselnd genug ist. Das kann man im Fall der neunten Sitzung merken, in der bemängelt wurde, dass das Spiel keine Interaktionen mit der Lehrkraft und zwischen den Mitspielern:innen förderte ( $\bar{X}F5: 2,00$  und  $\bar{X}F6: 2,00$ ).

### 8.3 Schlussfolgerungen

Im Laufe des vorherigen Kapitels wurden schon mehrere Analysen und Schlussfolgerungen über den Einfluss von Spielen auf die Motivation, die Effektivität der durchgeführten Spiele und die Einstellung der Teilnehmenden in Bezug auf die Spiele, u.ä. vorgestellt. In diesem Abschnitt werden weitere Schlussfolgerungen dargestellt, welche die Datenanalyse und den theoretischen Rahmen dieser Masterarbeit komplementieren.

Zwei Erkenntnisse lassen sich aus den Interviews ableiten. Wenn Spiele in einem Fremdsprachenunterricht eingesetzt werden sollen, ist es wichtig, dass sie immer bis zum Ende gespielt und nicht unterbrochen werden, und dass sie immer ein bestimmtes Ziel haben bzw. den Wettbewerb zwischen Spielern:innen fördern. 31.25% der Befragten haben sich

z.B. geäußert, dass sie sich wünschten, dass im Unterricht mehr Zeit für Spiele eingeplant werden würde. Da die Spiele im Laufe des Kurses häufig am Ende des Unterrichts durchgeführt wurden, hatten die Teilnehmenden in einigen Fällen nicht genügend Zeit, um die Spiele abzuschließen. Diese Unterbrechungen können sehr problematisch sein. Die Motivation der Spieler:innen wird dadurch beeinträchtigt, dass sie nicht genug Zeit haben und das Spiel in Eile durchführen müssen. Laut P6 war die geplante Spielzeit nicht ausreichend, da sie oft unterbrochen wurden, sodass sie das Spiel nicht beendet werden konnte. (vgl. P6, zweites Interview) (Siehe Anhang Nr. 35).

Zum anderen ist, wie bereits erwähnt, die Wettbewerbsorientierung ein wesentlicher Bestandteil des Einsatzes von Spielen. Im vorherigen Teil dieser Masterarbeit wurde schon mehrmals dargestellt, dass dieser Aspekt eine wichtige Rolle bei der Förderung der Motivation zum Spielen darstellt. Sowohl in den Interviews als auch in den schriftlichen Befragungen wurde deutlich, dass Spiele mit klaren Zielen, Gewinnern und wettbewerbsorientierten Charakter am besten bewertet wurden. Für einen erfolgreichen Einsatz von Spielen müssen diese zwei Prinzipien beachtet werden, da das Unterbrechen eines Spieles frustrierend und demotivierend auf die Teilnehmenden wirkt.

Es ist zum anderen ermutigend für Lehrkräfte, wenn die Lernenden so gespannt und konzentriert sind, dass sie immer weiterspielen möchten, entweder weil sie das Spiel als vorteilhaft für ihren Lernprozess betrachten oder nur, weil sie es spannend finden. Obwohl Lehrkräfte sich vielleicht wünschten, dass ihre Spiele immer den Lernprozess der Lernenden fördern, können einfachere Spiele auch einen sehr positiven Effekt auf das Lernklima, die Aktivierung der Teilnehmenden und auf ihre Motivation haben. Bei der Planung eines Sprachlernspiels ist es erforderlich, die Vor- und Nachteile unterschiedlicher Spielarten zu erkennen. Spiele sollten für die jeweilige Unterrichtsphase, Lerngruppe und Stimmung ausgewählt werden.

Der Schwierigkeitsgrad war im Gegensatz zu der gewünschten ausreichenden Zeit ein umstrittenes Thema. Sowohl im ersten als auch im zweiten Interview gab es keine Einigkeit darüber, wie sich dieser Aspekt auf die Motivation oder den Spielfluss auswirkt. Die Vielfalt der Meinungen zu dem Schwierigkeitsgrad war faszinierend und lässt sich auf die folgende Weise zusammenfassen. Wenn die Teilnehmende befragt wurden, ob das Spiel anspruchsvoll

oder komplex sein sollte, um motivierend zu sein, haben 43,75% der Befragten zugestimmt. Sie glaubten, dass das Spiel nur motivierend sein könne, wenn die Spielenden eine Herausforderung überwinden müssen. Im Gegensatz dazu gaben 31,25 % der Befragten an, dass ein Spiel nicht zu komplex sein sollte. Vermutlich lag es daran, dass sie im Kontext des Kurses ein eher niedriges Sprachniveau hatten und ein komplexes Spiel überwältigend oder frustrierend fanden.

Timonen (2008) und Schweckendiek, (2001) heben in Bezug auf diesen Aspekt hervor, wie wichtig die thematische Progression, die Anpassung an den Unterrichtsablauf oder das einfache Verständnis von Spielregeln sind. Es scheint in der Tat sehr wichtig zu sein, dass Spiele in diesem Sinne ausgewogen bzw. der Gruppe angemessen sind. Wenn ein Spiel zu schwierig zu verstehen oder zu komplex ist, dann kann es nicht in der geplanten Zeit beendet werden. Das kann dazu führen, dass Spieler:innen überfordert oder demotiviert werden. Schließlich haben 25% der Teilnehmenden weitere Eigenschaften des Spiels positiv hervorgehoben, wie z.B. die Unterbrechung der Unterrichtsmonotonie und die Unterstützung beim Erlernen der Unterrichtsinhalte. Insbesondere wurde auch hervorgehoben, dass Spiele sehr viele Interaktionsmöglichkeiten anbieten, die wiederum eine große Rolle bei der Motivation spielen.

Im Laufe des Kurses wurden verschiedene Arten von Spielen durchgeführt, die den Teilnehmenden vielfältige Möglichkeiten zur Interaktion angeboten haben. Einerseits waren beim Rollenspiel der zehnten Spielsitzung z.B. das kollaborative Lernen und die Teamarbeit die Hauptformen der Interaktion während des Spiels. Andererseits waren die durchgeführten Brettspiele immer wettbewerbsorientiert und wurden meistens individuell, aber manchmal auch in Paaren gespielt. Diese breite Palette an Interaktionsmöglichkeiten hat erlaubt, dass die Lernenden ihre bevorzugten Interaktionsarten bestimmen konnten.

Obwohl mehrere Aspekte der Interaktion während der Spiele als positiv betrachtet wurden, wurden zwei Merkmale am häufigsten erwähnt. Die Teilnehmenden haben die Gelegenheiten, sich gegenseitig zu unterstützen und gemeinsam zu spielen, äußerst positiv bewertet. Interessant ist es auch, dass dies sowohl bei gruppenorientierten Spielen als auch bei individuellen Spielen der Fall war. Die Teilnehmenden haben sich gegenseitig geholfen und unterstützt, sogar wenn sie individuelle wettbewerbsorientierte Spiele durchgeführt

haben, was den Lernprozess und Spielfluss positiv beeinflusst hat. P7 erklärt, dass sie, obwohl sie nicht aktiv dran war, über die Lösungen mitgedacht hat. Auf diese Weise konnte sie anderen Mitspielern:innen dabei helfen oder ihre eigenen Fehler erkennen (vgl. P7, zweites Interview) (Siehe Anhang Nr. 37).

Die Interviewten haben auch viel über den Charakter der Interaktion gesprochen. Sie betonten, dass die Interaktion in diesen Spielen tendenziell "freier" und authentischer war als in einem traditionellen Fremdsprachenunterricht. Wie schon im theoretischen Teil der vorliegenden Masterarbeit erwähnt wurde, besitzen Spiele das Potenzial, Unterrichtsumgebungen anzubieten, in denen sich die Rollen von der Lehrkraft und Lernenden verändert. Aus diesem Grund wird die Monotonie unterbrochen und die freie Teilnahme gefördert. Andere Eigenschaften, die von den Interviewten hervorgehoben wurden, waren der Angstverlust und die vielen Sprechansätze, die im spielerischen Kontext entstehen. In Bezug auf die Interaktion wurden jedoch auch einige negative Aspekte, wie z.B. die Probleme bei der Interaktion, wenn die Kameras anderer Mitspieler:innen ausgeschaltet waren.

Insgesamt kann jedoch geschlussfolgert werden, dass Spiele ein wertvolles pädagogisches Werkzeug sind, um die Interaktion und die sprachlichen Fertigkeiten der Lernenden zu fördern. Da Spiele ein entspannendes, motivierendes Unterrichtsklima anbieten, können Lehrkräfte durch ihren Einsatz die Interaktion positiv beeinflussen und Gesprächssituationen fördern, bei denen die Lernenden frei sprechen und voneinander lernen können. Wichtig ist es bei dem Einsatz, dass man vorher u.a. an die Rollen, die Ziele und die Spielregel nachdenkt, um das Spiel und die Interaktion optimal zu gestalten.

Dass Spiele die Motivation und im Allgemeinen den Lernprozess positiv beeinflussten, ist deutlich und deckt sich auch mit Ansätzen aus der Spieltheorie. Ein weiteres und sehr interessantes Ergebnis der vorliegenden Studie ist, dass Spiele die Motivation gleichzeitig auf unterschiedlicher Art und Weise fördern können. Basierend auf den vielfältigen Beiträgen der Interviewten wurden zusammenfassend die folgenden zehn Faktoren identifiziert, wie Spiele zur Förderung der Motivation beitragen:

1. *Durch die Aktivierung der Lernenden:* Besonders in virtuellen Unterrichtsszenarien ist es häufig schwierig die aktive Teilnahme aller Lerner zu erreichen zu sichern. In

diesem Zusammenhang haben die Lernenden bemerkt, dass sie sofort aktiviert wurden, soweit sie die Möglichkeit hatten, zu spielen.

2. *Durch die Fähigkeit, eine entspannte Lernumgebung zu schaffen:* Das Lernen einer Fremdsprache ist ein anspruchsvoller und oft frustrierender Prozess. Spiele helfen dabei, die Sprache in einem entspannenden und unterhaltsamen Unterrichtsklima zu üben.
3. *Durch den Angstverlust vor dem Sprechen:* Spiele bieten die Möglichkeit, in entspannter und stressfreier Weise zu sprechen, was dazu beiträgt, die Angst vor dem Sprechen in der Fremdsprache abzubauen.
4. *Durch die Förderung der Teamarbeit und des kollaborativen Lernens:* Viele Spiele fördern die Zusammenarbeit und die Empathie. Das kann dazu beitragen, dass der Lernprozess erleichtert wird, und dass die Lernenden motiviert sind, gemeinsam an Lösungen zu arbeiten.
5. *Durch die Förderung authentischer Interaktionen:* Viele Spiele simulieren alltägliche Gesprächssituationen und ermöglichen, das Üben der sprachlichen Fertigkeiten in realistischen Kontexten. Zudem findet im Spielverlauf oft spontane und authentische Kommunikation zwischen den TN statt.
6. *Durch die Förderung einer positiven Einstellung zur aktiven Teilnahme:* Lernenden zeigen oft eine sehr hohe Bereitschaft und Einstellung zur Durchführung von Spielen in Unterrichtskontexten. Diese Aktivierung und Spiellust können von Lehrkräften in unterschiedlichen Unterrichtsphasen genutzt werden, um den Lernprozess zu fördern und den Unterrichtsverlauf zu verbessern.
7. *Durch das Durchbrechen der Unterrichtsroutrinen:* Spiele bieten Abwechslung im Unterricht und unterbrechen die Routine. Das Vermindert Monotonie und Langeweile, wodurch die Motivation und Aufmerksamkeit der Lernenden gefördert werden.
8. *Durch die Schaffung von wettbewerbsfähigen und fesselnden Lernumgebungen:* Der Wettbewerb ist ein entscheidender Motivationsfaktor. Wenn Spiele durchgeführt werden, die wettbewerbsorientierte Elemente wie Punkte oder Gewinner enthalten, können die Motivation und die Teilnahme verbessert werden, da die Lernenden die spielerische Herausforderung annehmen und versuchen zu gewinnen.



9. *Durch die Schaffung von unterhaltsamen Lernszenarien:* Spiele machen den Lernprozess unterhaltsam und spannend. Wenn das Lernen Spaß macht, kann es dazu beitragen, dass die Lernenden sich mehr im Unterrichtsverlauf engagieren und dadurch ihren Lernprozess optimieren.
10. *Durch die Möglichkeit, auf unterhaltsame Weise zu üben:* Lernende sind normalerweise motivierter, ihre sprachlichen Kenntnisse in außergewöhnlichen Lernszenarien zu üben. Spiele helfen dabei, linguistische Inhalte, Redemittel oder sogar alltägliche Situationen auf eine spielerische Weise zu üben, was helfen kann, die Motivation aufrechtzuerhalten.

## **IX. Fazit und Ausblick**

Das Ziel der vorliegenden Arbeit war es, zu untersuchen ob und inwiefern die Durchführung von Sprachlernspielen die Motivation der Lernenden eines Online DaF-Kurses auf dem Niveau A1 beeinflusst. Der Kurs wurde von zwei verschiedenen Lehrkräften geleitet, und im Laufe des Kurses wurden achtzehn begleitende Spielsitzungen geplant, bei denen die Kursteilnehmenden die Möglichkeit hatten, täglich an einem oder zwei Spielen zu einem bestimmten sprachlichen Thema teilzunehmen. Die Hauptfragestellung dieser Arbeit lautete: *Wie beeinflusst die Durchführung von Sprachlernspielen im virtuellen DaF-Unterricht auf A1-Niveau die Motivation der Lerner?*

Trotz einiger Schwierigkeiten hinsichtlich der Datenerhebung, über die im Kapitel zur Durchführung des Projekts reflektiert wurde, waren die Ergebnisse über die Einstellung zum Spielen im Allgemeinen sehr aufschlussreich. Die Einstellung der Kursteilnehmenden zu den durchgeführten Spielen war fast durchweg positiv und die Mehrheit der Spielsitzungen wurde als interessant, effektiv und motivierend wahrgenommen. Bei der Analyse der zwei Interviews konnten interessante Schlussfolgerungen gezogen werden. Im Laufe des Kurses wurden mehrere Arten von Spielen durchgeführt, z.B. individuelle und gruppenorientierte wettbewerbsorientierte Spiele, kollaborative Spiele, Rollenspiele u.a. Die Teilnehmenden bemerkten insbesondere die Vielfalt der Interaktionen zwischen den Spieler:innen und teilweise auch mit der Lehrkraft. Die Kursteilnehmenden haben sich z.B. gegenseitig geholfen, selbst dann, wenn ein wettbewerbsorientiertes Spiel gespielt wurde. Sie

unterstützen sich gegenseitig bei der Überwindung von Herausforderungen dachten jeder für sich über eine geeignete Lösung in der jeweiligen Spielsituation nach, während andere Teilnehmenden dran waren. Es muss auch bemerkt werden, dass die Teilnehmenden die Interaktionen während der Spiele als authentischer empfanden als die Interaktionen in traditionellen Unterrichtssettings. Dieser Aspekt ist bedeutsam, da die Teilnehmenden die Interaktion in einem entspannten und "authentischen" Lernkontext als besonders motivierend bewerten. Zudem wurden der Wettbewerbscharakter und das Aktivierungspotenzial von Spielen als zwei weitere wichtige Motivationsfaktoren identifiziert. Spiele, die wettbewerbsorientiert waren, wurden meistens von den Interviewten besonders positiv bewertet, weil sie erkannten, dass sie motivierter sind, wenn ein konkretes vorgegebenes Ziel verfolgt wird. Der positive Einfluss auf die Lernmotivation führte im Verlauf der Intervention zu einer höheren Erwartung und Vorfreude hinsichtlich der Sitzungen, in denen Spiele durchgeführt wurden. Die Teilnehmenden haben beispielsweise am Anfang des Unterrichts mehrmals danach gefragt, ob ein Spiel an diesem Tag durchgeführt würde. Zusammenfassend ist festzustellen, dass Spielsitzungen zu einer Verbesserung des Lernklimas führen, da die Lernenden beim Spielen meistens sowohl entspannter als auch aufmerksamer waren. Außerdem trugen Spiele zu Lernszenarien bei, die von Teilnehmenden als besonders authentisch wahrgenommen wurden.

Die vorliegende Forschung hat relevante Ergebnisse hinsichtlich der Durchführung von Sprachlernspielen im virtuellen Fremdsprachenunterricht und ihren Einfluss auf die Motivation der Lerner hervorgebracht. Zudem bietet sie auch eine Sammlung interessanter wirksamer Spiele, die besonders für den Anfängerunterricht im virtuellen Kontext geeignet sind. Dennoch muss einschränkend bemerkt werden, dass sich diese Untersuchung auf eine relativ kleine experimentelle Gruppe beschränkt. Aus diesem Grund wäre es sinnvoll, eine größere und umfassendere Studie durchzuführen, um zu überprüfen, ob die Ergebnisse und Schlussfolgerungen aus der vorliegenden Studie auch für eine größere Probandengruppe repräsentativ sind. Auch könnte man, aufbauend auf den Ergebnissen dieses Projekts, eine ähnliche Studie mit einer Gruppe durchführen, die sich auf einem anderen Lernniveau befindet. Ebenso könnte man sich in einer aufbauenden Studie auf den Einsatz von Spielen zu einem konkreten Lerngegenstand beschränken (Grammatik, Wortschatz o.ä.). Es gibt also

verschiedene Möglichkeiten, weitere Erkenntnisse zu generieren, die angesichts der zunehmenden Digitalisierung von Lernangeboten bedeutsam wären.

## X. Literaturverzeichnis

Adžamić, M. (2017). *Sprachspiele an höheren Stufen des DaFUnterrichts*. FFOS-repository - Repository of the Faculty of Humanities and Social Sciences Osijek. <https://repozitorij.ffos.hr/islandora/object/ffos%3A2465/datastream/PDF/view>

Ahrenholz, B. & Oomen-Welke, I. (2020). *Deutsch als Zweitsprache - Deutschunterricht in Theorie und Praxis*. Schneider Hohengehren.

Aristova, S. (2015). „*Zum didaktischen Einsatz von Spielen im Fremdsprachenunterricht*“. Universität Wien. <https://doi.org/10.25365/thesis.36722>

Betteridge, D., Wright, A. & Buckby, M. (2006). *Games for language learning* (3). Cambridge University Press. [https://www.academia.edu/44454323/Games\\_for\\_Language\\_Learning\\_Third\\_Edition\\_by\\_Andrew\\_Wright\\_David\\_Betteridge\\_Michael\\_Buckby](https://www.academia.edu/44454323/Games_for_Language_Learning_Third_Edition_by_Andrew_Wright_David_Betteridge_Michael_Buckby)

Burwitz-Melzer, E., Mehlhorn, G., Riemer, C., Bausch, K., & Krumm, H. (2016). *Handbuch Fremdsprachenunterricht*. UTB. (6).

Cerutti, C. (2020). Digitale Lernszenarien im Schulunterricht in Italien. Erfahrungen aus der Corona-Zeit. *Interculture journal: Online-Zeitschrift für interkulturelle Studien*, 19(33), 107–115. <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0168-ssoar-73347-3>

Dauvillier, C. & Lévy-Hillerich, D. (2004). *Spiele im Deutschunterricht*. Langenscheidt.

Deci, E. & Ryan, R. (1993). Die Selbstbestimmungstheorie der Motivation und ihre Bedeutung für die Pädagogik. *Zeitschrift Fur Padagogik*, 39(2). <https://doi.org/10.25656/01:11173>

Döring, S. (1997). *Lernen durch Spielen. Spielpädagogische Perspektiven institutionellen Lernens* (2). Dt. Studien-Verlag.

Döring, N. & Bortz, J. (2016). *Forschungsmethoden und Evaluation in den Sozial- und Humanwissenschaften* (5). Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-642-41089-5>

Dörnyei, Z. (2007). *Research Methods in Applied Linguistics: Quantitative, Qualitative, and Mixed Methodologies*. OUP Oxford.

Dvořáková, G. (2011). *Didaktische Spiele im Fremdsprachenunterricht*. Masaryk Universität. Brünn. <https://is.muni.cz/th/tnydg/Diplomarbeit.pdf>

Eckert, F. & Klemm, S. (1998). *Wir wollen spielen! Spiel- und theaterpädagogische Elemente. Im Fremdsprachenunterricht an der Sprach- und Kulturbörse TU Berlin*. Erziehungswissenschaften der Technischen Universität Berlin. <https://www.yumpu.com/de/document/view/2022808/deckblatt-und-inhaltsverzeichnis-neu>

Ende, K., Grotjahn, R., Kleppin, K. & Mohr, I. (2013). *Curriculare Vorgaben und Unterrichtsplanung*. Klett-Langenscheidt.

Ficzere, A. & Stranovská, E. (2019). Motivation und Selbstkonzept beim Lernen der deutschen Sprache. *Slowakische Zeitschrift für Germanistik*, 11(2). <https://publikationen.ub.uni-frankfurt.de/frontdoor/index/index/docId/58325>

Gläser-Zikuda, M. (2011). Qualitative Auswertungsverfahren. In *Empirische Bildungsforschung. Strukturen und Methoden*. (1). (109–119). [https://doi.org/10.1007/978-3-531-93015-2\\_9](https://doi.org/10.1007/978-3-531-93015-2_9)

Gläser-Zikuda, M. (2013). Qualitative Inhaltsanalyse in der Bildungsforschung–Beispiele aus diversen Studien. In: Aguado, K., Heine, L. & Schramm, K. *Introspektive Verfahren und Qualitative Inhaltsanalyse in der Fremdsprachenforschung*. Peter Lang Edition. <https://doi.org/10.3726/978-3-653-02548-4>

Golser, K. et al. (2020). „Weill jeder Mensch hat eigene und coole Ideen, so es wäre schön wenn jeder seine Idee sagen darf!“ Eine empirische Untersuchung von Schüler/innenvorstellungen zu Innovation und Innovativität. *GW-Unterricht*, 159(3). <https://doi.org/10.1553/gw-unterricht159s1>

Gumpot, D. (2016). *Gebrauch von Brettspielen beim frühen DaF-Unterricht*. Universität Maribor. <https://dk.um.si/IzpisGradiva.php?id=59687&lang=eng>

Hället W., Königs F. (2013) *Handbuch Fremdsprachendidaktik*. Kallmeyer in Verbindung mit Klett.

Hallet, W. & Königs, F. (Eds.). (2013). Motivation. *Handbuch Fremdsprachendidaktik*. Kallmeyer in Verbindung mit Klett. (2). 168–172.

Heckhausen, J. & Heckhausen, H. (2018). *Motivation und Handeln*. Springer (5).. <https://doi.org/10.1007/978-3-662-53927-9>

Heyd, G. (1990). Deutsch lehren - Grundwissen für den Unterricht in Deutsch als Fremdsprache. Verlag Moritz Diesterweg GmbH & Co. (2).

Höfener, J. et al. (2019). Wie entwickelt sich die Motivation von Schülerinnen und Schülern zum Englischlernen im ersten Jahr der Sekundarstufe I? *Zeitschrift für Fremdsprachenforschung*. 30 (1), 97-116.

Janku, M. (2020). Die Herausforderungen für DaF seit der Pandemie in einem kleinen Land wie Albanien. *IDV Magazin*. 98. 77–81. <https://idvnetz.org/wp-content/uploads/2021/02/magazin-dezember-2020.pdf>

Karbi, G. (2021). „Könnt ihr mich gut hören?“ DaF-Unterricht in Zeiten der Corona-Pandemie. *Zeitschrift für Interkulturellen Fremdsprachenunterricht*, 26(2), 345–360. <https://zif.tu-journals.ulb.tu-darmstadt.de/article/id/3355/>

Kaushik, M. (2021). Unterricht in und nach der Pandemie – was bleibt und wie verändert sich langfristig das Lehren und Lernen von Deutsch als Fremdsprache?. *IDV Magazin*. 100. 37–39. [https://idvnetz.org/wp-content/uploads/2021/12/IDV\\_Magazin\\_Nr.\\_100\\_web.pdf](https://idvnetz.org/wp-content/uploads/2021/12/IDV_Magazin_Nr._100_web.pdf)

Kleppin, K. (1980). *Das Sprachlernspiel im Fremdsprachenunterricht: Untersuchungen zum Lehrer- und Lernerverhalten in Sprachlernspielen*. Narr.

Kleppin, K. (2003). Sprachspiele und Sprachlernspiele. In Bausch, K. Christ, H. und Krumm, H. *Handbuch Fremdsprachenunterricht*. (4). Francke Verlag Tübingen. 263–266.

Kleppin, K. (2007). Sprach- und Sprachlernspiele. In Bausch, K. Christ, H. und Krumm, H. *Handbuch Fremdsprachenunterricht* (5). Francke Verlag Tübingen.

Klippel, F. (1980). *Lernspiele im Englischunterricht mit 50 Spielvorschlägen*. Ferdinand Schöningh. <https://epub.ub.uni-muenchen.de/8645/>

Klippel, F. (1995). Spielerische Lehrerfortbildung. In Peter-Trimm, J. (Hrsg.), *Ganzheitlicher Fremdsprachen Unterricht*. Deutscher Studien Verlag. (19). 105–120.

Koenig, M. (2003). Nachdenken über Spiele - Ein Plädoyer für die spielerische Umgestaltung von Lernaktivitäten im Fremdspracheunterricht. *Babylon*. 1. 16–17. [https://www.optimisme.ch/files/documents/fd\\_I\\_teil1\\_baby\\_nachdenken\\_ueber\\_spiele\\_Koenig.pdf](https://www.optimisme.ch/files/documents/fd_I_teil1_baby_nachdenken_ueber_spiele_Koenig.pdf)

Kroker, B. (2021, 02. Februar). Distanzunterricht: 10 Tipps für den Online-Unterricht, <https://www.betzold.de/blog/tipps-online-unterricht/>

Kruk, A. (2010). *Das Spiel und seine Anwendung im Deutsch als Fremdsprache-Unterricht*. Universität Wien. <https://doi.org/10.25365/thesis.11695>

Krumm, H., Fandrych, C., Hufesein, B. & Riemer, C. (2010). *Deutsch als Fremd- und Zweitsprache. Ein Internationales Handbuch*. De Gruyter. (2). <https://doi.org/10.1515/9783110240245>

Kuckartz, U. & Rädiker, S. (2022). *Qualitative Inhaltsanalyse. Methoden, Praxis, Computerunterstützung*. Beltz Juventa.

Lay, T. (2008). Motivation beim Fremdsprachenerwerb: Ergebnisse einer Umfrage zur Motivation taiwanischer Studierender, im Rahmen ihres fachfremden Studiums Deutsch als Fremdsprache zu lernen. *Informationen Deutsch als Fremdsprache*, 35(1), 15–31. <https://doi.org/10.1515/infodaf-2008-0103>

Lichtsteiner, H. (2001). *Spielen im Sprachunterricht*. PZM - Pädagogisches Ausbildungszentrum Luzern. [https://www.zebis.ch/sites/default/files/teaching\\_material/spielen\\_im\\_sprachunterricht.pdf](https://www.zebis.ch/sites/default/files/teaching_material/spielen_im_sprachunterricht.pdf)

Lindemann, B. (2007). Motiviert für Deutsch? Eine qualitative Studie zum Anfängerunterricht DaF in Norwegen. *Zeitschrift für Interkulturellen Fremdsprachenunterricht*, 12(1), 1–21. <https://silo.tips/download/zeitschrift-fr-interkulturellen-fremdsprachenunterricht-9>

- Mátyás, E. (2009). *Sprachlernspiele im DaF-Unterricht : Einblick in die Spielpraxis des finnischen und ungarischen Deutsch-als-Fremdsprache-Unterrichts in der gymnasialen Oberstufe sowie in die subjektiven Theorien der Lehrenden über den Einsatz von Sprachlernspielen*. University of Jyväskylä. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-3635-8>
- Mayring, P. (2014). *Qualitative content analysis: theoretical foundation, basic procedures and software solution*. <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:0168-ssoar-395173>
- Obrovská, V. (2007). *Spiele im Deutschunterricht*. Masaryk Universität. <https://is.muni.cz/th/kqdun/?lang=en>
- Porst, R. (2014). *Fragebogen - Ein Arbeitsbuch*. Springer Fachmedien. (4). <https://doi.org/10.1007/978-3-658-02118-4>
- Rieker, P. & Seipel, C. (2006). Offenheit und Vergleichbarkeit in der qualitativen und quantitativen Forschung. In Rieker, K. (Hrsg.), *Soziale Ungleichheit, kulturelle Unterschiede: Verhandlungen des 32. Kongresses der Deutschen Gesellschaft für Soziologie in München Teilbd. 1 und 2*. Rehberg, Karl-Siegbert. 4038–4046. <https://www.ssoar.info/ssoar/handle/document/17291>
- Riemer, C. (2016). Befragung. In Caspari, D., et al., *Forschungsmethoden in der Fremdsprachendidaktik - Ein Handbuch*. Narr Francke Attempto Verlag GmbH. 155–173.
- Rösler, D. (2010) In Krumm, H., Fandrych, C., Hufesein, B. & Riemer, C. (2010). *Deutsch als Fremd- und Zweitsprache. Ein Internationales Handbuch*. De Gruyter. (2). <https://doi.org/10.1515/9783110240245>
- Sampieri, R. & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la Investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta* (1). Mc Graw Hill.
- Santana de Freitas, D. & Pupp Spinassé, K. (2021). Fremdsprachenunterricht auf einmal digital: Herausforderungen für die Lehrpraxis in Brasilien. In Ersch, C. (Hrsg.), Grein, M. (Hrsg.) *Multikodalität und Digitales Lehren und Lernen*. Frank & Timme GmbH Verlag für wissenschaftliche Literatur. (Teilbd. 4). 55–69. <https://doi.org/10.26530/20.500.12657/51398>

Schweckendiek, J. (2001). Spiele und Spielerisches - Zur Förderung der Gruppenintegration und zur Binnendifferenzierung. *Fremdsprache Deutsch Heft*, 25, 9–19.

Settinieri, J. (2016). Quantitative Forschung. In Burwitz-Melzer, E., et al., *Handbuch Fremdsprachenunterricht*. UTB. (6). 578–583.

Suckfüll, A. (2021, 24. Juni). Spiel und Spaß im Online-Unterricht, <https://blog.hueber.de/spiel-und-spass-im-online-unterricht/>

Timonen, S. (2008). *Zur Rolle der Spiele im Fremdsprachenunterricht - Unter besonderer Berücksichtigung der Einstellung der finnischen Fremdsprachenlehrer den Spielen gegenüber*. Universität Tampere. <https://trepo.tuni.fi/handle/10024/79923>

Tulodziecki, G., et al. (2019). Medienbildung in Schule und Unterricht: Grundlagen und Beispiele. UTB GmbH.

Ullrich, C. (2020). Deutschunterricht in Corona-Zeiten – zwei Online-Treffen des IDV mit Verbandsvertreterinnen und -vertretern. *IDV Magazin*. 97. 8–13. <https://idvnetz.org/wp-content/uploads/2020/06/IDV-Magazin-JUNI-2020.pdf>

Urrutia, W. & Vega, E. (2010). Encouraging teenagers to improve speaking skills through games in a Colombian public school. *Profile: Issues in Teachers' Professional Development*, 12(1), 11–31. <https://doaj.org/article/a378ea4eb51a489ba61a2e411280ca04>

Vergeiner, E. (2021). Online-Spieleabende im Fremdsprachenunterricht am Beispiel von Black Stories. *IDV Magazin*. 100. 43-45. [https://idvnetz.org/wp-content/uploads/2021/12/IDV\\_Magazin\\_Nr.\\_100\\_web.pdf](https://idvnetz.org/wp-content/uploads/2021/12/IDV_Magazin_Nr._100_web.pdf)

Zeyer, T. & Rösler, D. (2021). Mit Kacheln reden: Deutschunterricht für junge Erwachsene im virtuellen Raum. In Gamper, J. (Hrsg.), et al. *Lockdown, Homeschooling und Social Distancing: Der Zweitspracherwerb unter akut veränderten Bedingungen der Covid-19-Pandemie*. Narr Francke Attempto Verlag. 223–247. <https://doi.org/10.24053/9783823394945>



## XI. Anhänge

### Anhang Nr. 1: Erste Sitzung

Spiel: Glücksrad über Zahlen



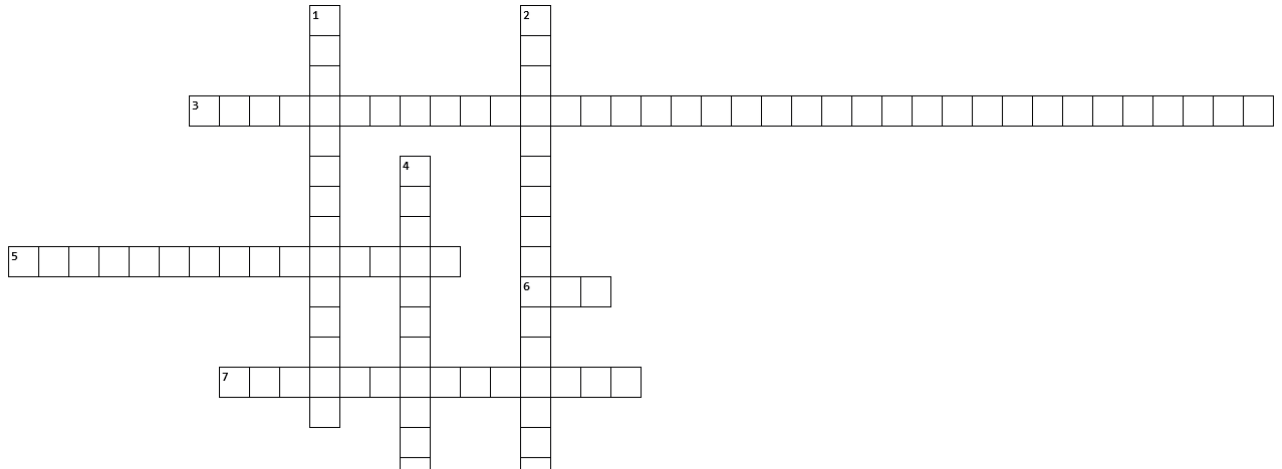
### Anhang Nr. 2: Spiel: Kreuzworträtsel über Zahlen

# Crossword Labs

[Make a Crossword](#) [Find a Crossword](#) [About](#) [Login/Sign Up](#)

## Kreuzworträtsel Zahlen

[Print](#) [Share](#) [Edit](#) [Answers](#) 



Across

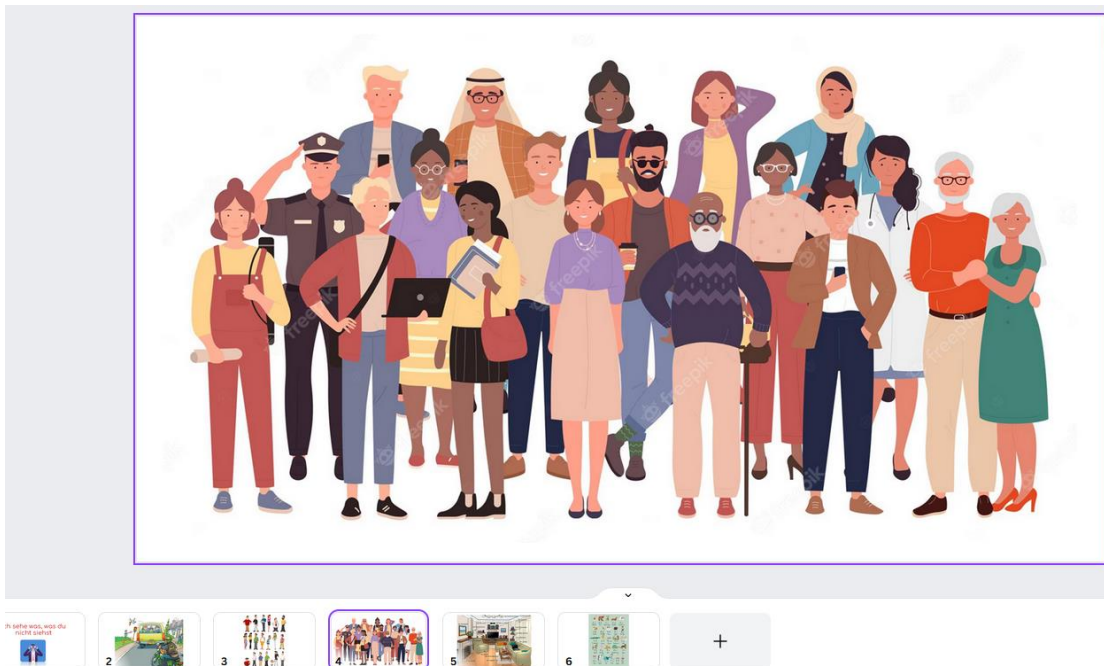
- 3. 2399
- 5. 66
- 6. 11
- 7. 23
- 8. 38 + 82

Down

- 1. 44 + 44
- 2. 184
- 4. 290 - 46

### Anhang Nr. 3: Zweite Sitzung

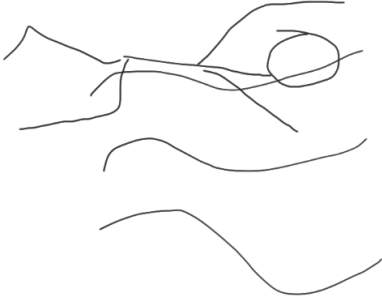
Spiel: Ich sehe was, was du nicht siehst



## Anhang Nr. 4: Pictionary

Pictionary zum Thema "Hobbys und Berufe"

Establecer fondo | Borrarr marco



schwimmen

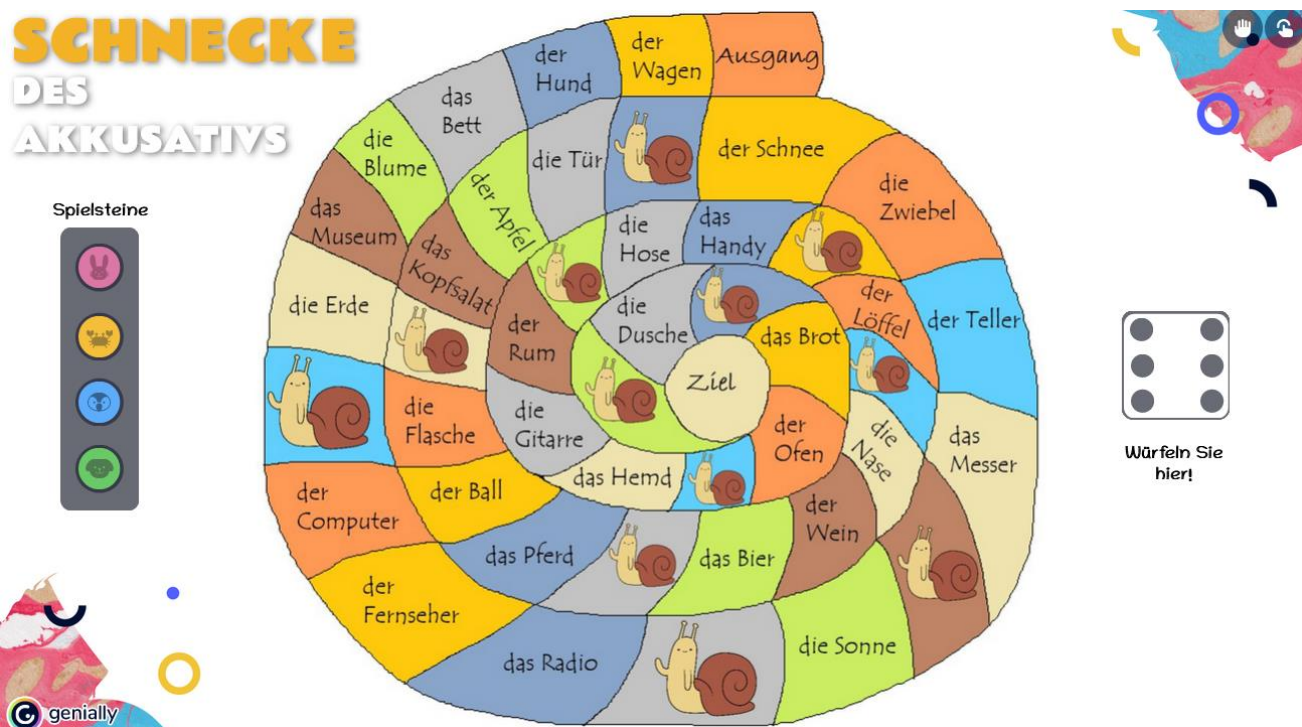
ich schwimme  
du schwimmst  
er/sie/es schwimmt  
wir schwimmen  
ihr schwimmt  
Sie/sie schwimmen

## Anhang Nr. 5: Dritte Sitzung

Spiel: Schnecke des Akkusativs

# SCHNECKE DES AKKUSATIVS

Spielsteine



der Hund | der Wagen | Ausgang

das Bett | die Tür | der Schnee

die Blume | der Apfel | die Hose | das Handy | die Zwiebel

das Museum | das Kopfsalat | die Dusche | das Brot | der Löffel | der Teller

die Erde | der Rum | die Flasche | die Gitarre | Ziel | der Ofen | die Nase | das Messer

der Computer | der Ball | das Hemd | der Wein

der Fernseher | das Pferd | das Bier | die Sonne

das Radio

Würfeln Sie hier!

## Anhang Nr. 6: Vierte Sitzung

Spiel: Glücksrad für die Einführung ins Thema Essen und Trinken



Anhang Nr. 7: Assoziationen zum Thema Essen



Anhang Nr. 8: fünfte Sitzung

Spiel: Spiel mit einer Uhrzeit

**Pon tu idea en línea.**

Empieza a crear tu marca online con un dominio. Confía en el registrador líder en el mundo

GoDaddy

➔

(advertisement)



**Stelle die Uhr auf 5 Uhr**

**DIGIPUZZLE.NET**

?

▶▶

⚙️

**Anhang Nr. 9: Brettspiel Uhrzeiten**

Es ist fünf Uhr.	Es ist sechs Uhr.
Es ist halb elf.	Es ist zehn Uhr.
Es ist sieben Uhr.	Es ist drei Uhr.
Es ist halb sechs.	Es ist halb neun.
Es ist halb sieben.	Es ist zehn Uhr.
Es ist zwei Uhr.	Es ist sechs Uhr.

**Start**

**Wie spät ist es?**

Es ist fünf Uhr.	Es ist halb elf.	Es ist sieben Uhr.	Es ist elf Uhr.	Es ist halb neun.	Es ist sechs Uhr.
Es ist halb sechs.	Es ist halb sieben.	zwei Uhr.	Es ist halb sechs.	zwei Uhr.	fünf Uhr.
Es ist drei Uhr.	Es ist halb eins.	halb fünf.	Es ist neun Uhr.	Es ist halb fünf.	Es ist halb elf.
Es ist halb neun.	Es ist zehn Uhr.	sechs Uhr.	Es ist halb sieben.	Es ist zehn Uhr.	Es ist halb eins.

würfen Sie hier!

Es ist elf Uhr.	Es ist neun Uhr.
Es ist halb neun.	Es ist halb fünf.
Es ist sechs Uhr.	Es ist halb elf.
Es ist halb sechs.	Es ist halb sieben.
Es ist zwei Uhr.	Es ist zehn Uhr.
Es ist fünf Uhr.	Es ist halb eins.

## Anhang Nr. 10: sechste Sitzung

### Spiel: Rollenspiel zum Thema Terminvereinbarung

Sie wollen mit Ihrem Freund/ihrer Freundin einen Deutschkurs besuchen. Der Kurs ist dreimal pro Woche und dauert zwei Stunden. Finden Sie drei Tage, in denen sie den Deutschkurs besuchen können und vereinbaren sie den Termin.

Montag	- 12:00 Date mit Lilly 17:30 Kochkurs
Dienstag	09:15 Arzttermin 11:00 Volleyballtraining 20:20 Film mit Ingo
Mittwoch	13:40 Termin in der Bank 15:00 Gitarrenstunde 16:10 Volleyballtraining
Donnerstag	- 14:45 Essen mit Mama -
Freitag	15:00 Oma besuchen 18:30 Tanzkurs -
Samstag	10:15 Termin mit Chefin 18:25 Konzert! 22:00 Luisaparty
Sonntag	- 18:20 Essen mit Papa 20:00 Gitarrenstunde

Sie wollen mit Ihrem Freund/ihrer Freundin einen Deutschkurs besuchen. Der Kurs ist dreimal pro Woche und dauert zwei Stunden. Finden Sie drei Tage, in denen sie den Deutschkurs besuchen können und vereinbaren sie den Termin.

Montag	10:10 das Haus putzen 15:00 Schwimmen -
Dienstag	10:00 zum Mechaniker gehen 12:00 Hausaufgaben machen 21:30 Marie telefonieren -
Mittwoch	12:00 Date mit Kai -
Donnerstag	- 16:00 Klavierstunde -
Freitag	07:45 Arzttermin 16:20 Klavierstunde 22:00 mit Papa telefonieren 12:35 zum Supermarkt gehen
Samstag	14:00 Fußballtraining 22:00 Luisas Party -
Sonntag	- 15:10 ins Kino gehen 18:30 mit Mama essen

## Anhang Nr. 11: siebte Sitzung

### Spiel: Trennbare Verben Domino

**Trennbare verben Domino**

**ein**    **wachen**    **an**    **zu Mittag**

**mit**    **zu Abend**    **ein**    **sehen**

**mit**    **laden**    **essen**    **kommen**

**an**    **stehen**    **ab**    **bringen**

**auf**    **fangen**    **ein**    **holen**

**rufen**    **essen**    **auf**    **sammeln**


**fern**    **kaufen**



**Regeln**

## Anhang Nr. 12: achte Sitzung


### Trennbare Verben-Duell

Trennbare Verben-Duell

Spieler 1	 ich	 du	 er/sie/es	 wir	 ihr	 Sie/sie	
anfangen							anfangen
zu Mittag essen							zu Mittag essen
aussteigen							aussteigen
fernsehen							fernsehen
einkaufen							einkaufen
mitbringen							mitbringen
einladen							einladen
mitmachen							mitmachen
aufwachen							aufwachen
anrufen							anrufen
mitkommen							mitkommen
einsteigen							einsteigen
aufmachen							aufmachen
abholen							abholen
einsammeln							einsammeln
zumachen							zumachen
	ich	du	er/sie/es	wir	ihr	Sie/sie	Spieler 2








Würfeln Sie hier!



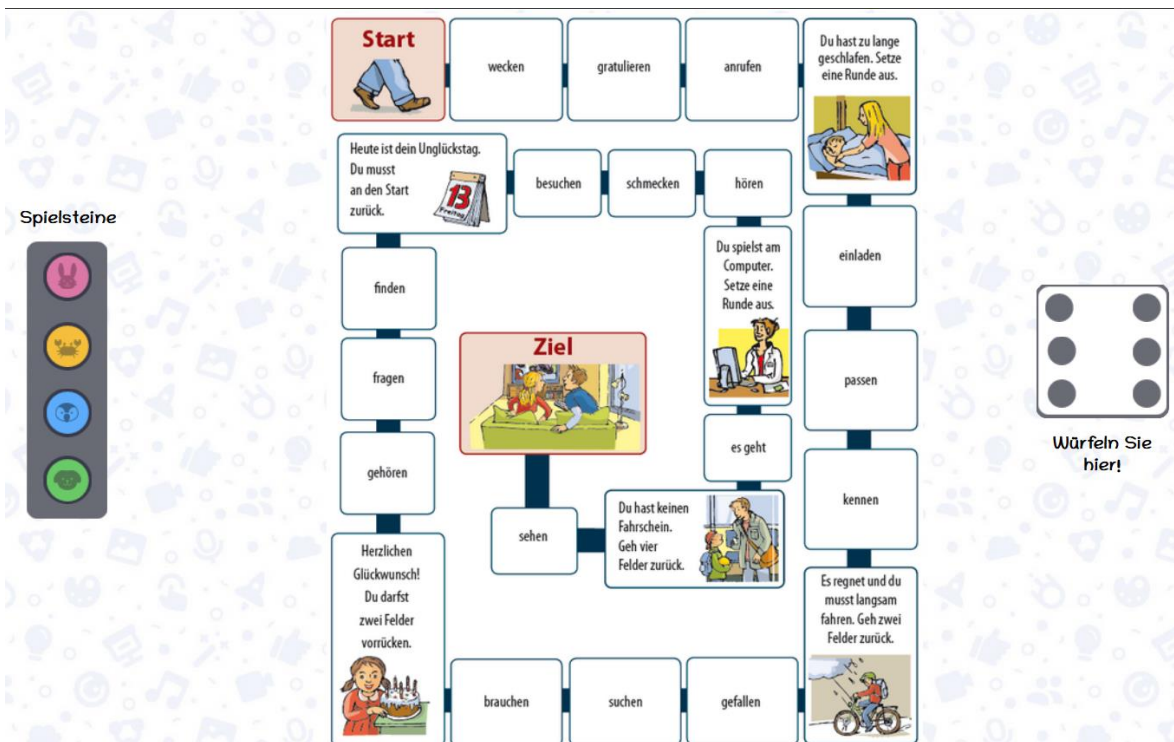
## Anhang Nr. 13: neunte Sitzung

### Glücksrad Ortspräpositionen mit Dativ



## Anhang Nr. 14: zehnte Sitzung

### Brettspiel zum Thema Verben mit Dativ





## Anhang Nr. 15: elfte Sitzung

### Brettspiel Imperativ

<p><b>Spielsteine</b></p>	den Satz im Buch markieren	pünktlich um 10 Uhr kommen	den Text lesen	<p><b>ZIEL</b></p>	<p><b>Würfeln Sie hier!</b></p>	
	mit dem Hund spazieren gehen	<p><b>du!</b></p>	nicht so viel Schokolade essen			ein Foto mitbringen
	an die Hausaufgaben denken		aufstehen			das Wort buchstabieren
	die Wohnung aufräumen		die richtige Antwort ankreuzen			einkaufen gehen
	die Lernpartnerin / den Lernpartner fragen		laut sprechen			gut zuhören
	mit dem Bus fahren		nicht so lange schlafen			die Brille mitnehmen
	<b>START</b>		nicht so viel arbeiten			eine Sprache lernen

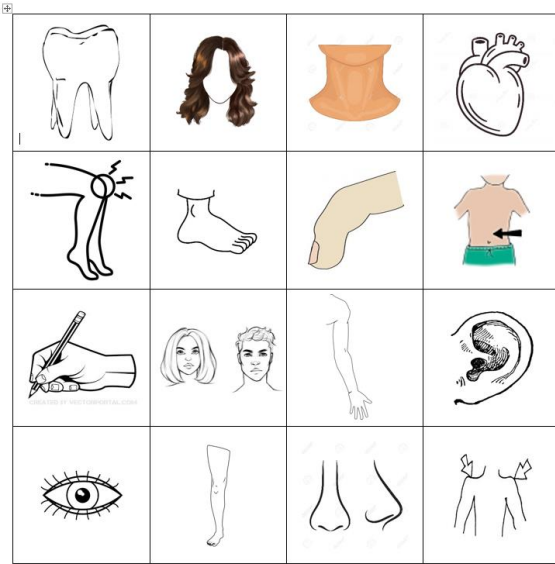
## Anhang Nr. 16: zwölfte Sitzung

### Memospiel Körperteile

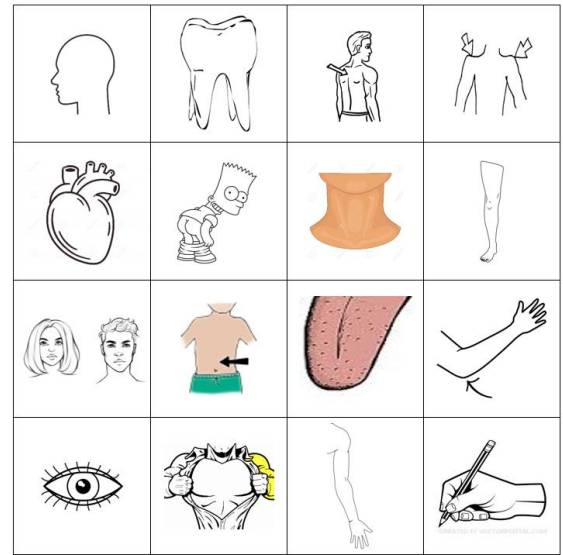
?	?	?	?	?
	?	?	?	?
?		?	?	das Haar
das Ohr	?	?	?	?

## Anhang Nr. 17: Bingo Körperteile

### Körperteile Bingo



### Körperteile Bingo



## Anhang Nr. 18: dreizehnte Sitzung

### Brettspiel Wechselprepositionen

**Spielsteine**

**Start**

Du möchtest gern eine Pizza essen. Du gehst Pizzeria.

Im Restaurant: Das Salz steht Pfeffer.

Der Koch gibt das Wasser und die Kartoffeln Topf.

**Pause**

Peter und Maria warten Bushaltestelle.

In der Küche:  
 Wo ist der Reis?  
 Im Schrank (hinter) Nudeln.

Ich habe den Orangensaft Kühlschrank gestellt.

**Pause**

Die Mutter stellt die Gläser Tisch.

Die Serviette kommt Teller.

Ich gebe den Käse Spaghetti.

**Ziel**

Die Mutter stellt die Gläser Tisch.

Das Gemüse ist Kartoffeln.

Im Restaurant: Das Salz steht Pfeffer.

Der Koch gibt das Wasser und die Kartoffeln Topf.

Der Schreibtisch steht Bett und Schrank.

Uli und Karin stehen Spiegel.

Das Messer kommt rechts Teller.

Sabine und ihre Freundin haben Café einen Kaffee getrunken.

Der Löffel liegt Messer und Gabel.

Mittagsmenü 9 € Vorspeise Gemüsesuppe oder Salat mit Shrimps oder Spaghetti pomodoro

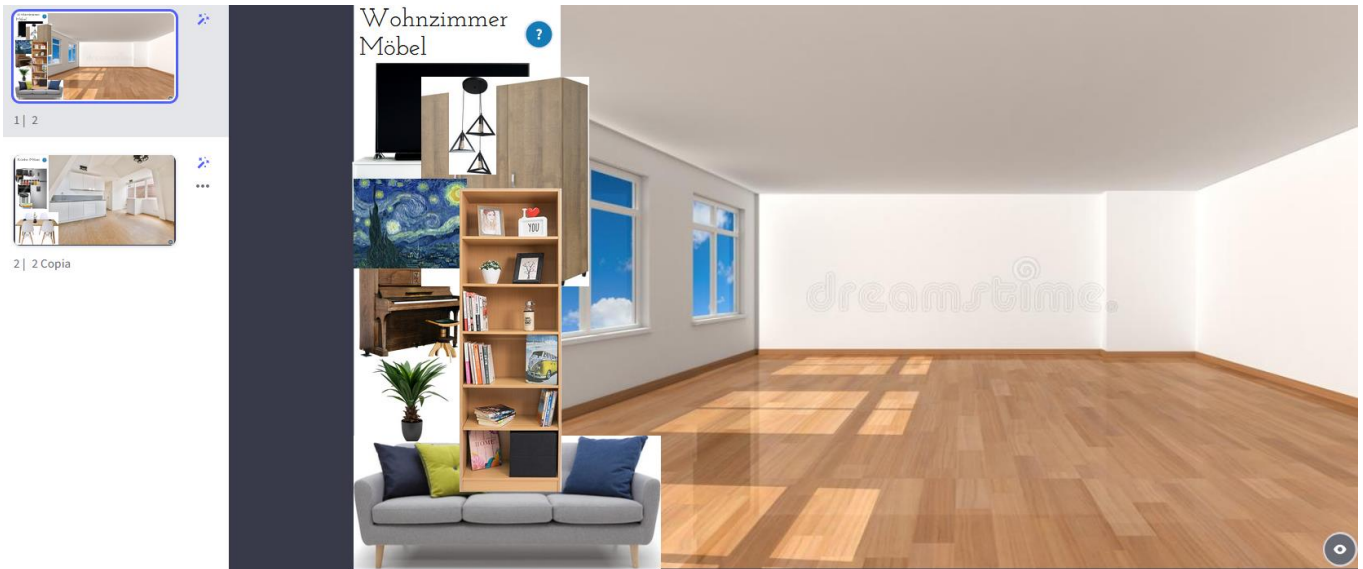
Die Suppe steht auf der Karte Salat.

Die Tomaten kommen Apfel.

**Würfeln Sie hier!**

# Anhang Nr. 19: vierzehnte Sitzung

## Spiel Umzug



## Anhang Nr. 20: fünfzehnte Sitzung














### Brettspiel Perfekt

Was musst du machen?

Die zwei letzten Felder antworten.

Einen Satz im Perfekt schreiben.

Einen Satz im Perfekt sagen.

	← Sie lernen immer am Abend.	← Wir trinken einen Kakao.	← Ihr habt schlecht geschlafen.	← Wir essen um acht Uhr.		← Ich habe die Zeitung gekauft.
↓ Ich habe das nicht gesagt.		← Du schläfst im Bett.		← Ich gehe ins Kino.	← Ich mache Hausaufgaben.	↑ Das glaube ich nicht.
↓ Ihr seht das Bild.	↓ Du hast einen Saft getrunken.	<b>Ziel</b> 	← Er isst eine Pizza.		↑ Sie haben das Buch nicht gelesen.	↑ Wir haben viel gelernt.
↓ Ich habe dich gesucht.		→ Du hast eine Insel gesehen.	→ Er schreibt einen Brief.	↑ Er hat ein Auto gehört.		↑ Wir machen heute Essen.
	→ Ich besuche meine Eltern.		→ Wir haben Fußball gespielt.	→ Du hast einen guten Film gesehen.	↑ Ich komme nach Hause.	
<b>Start</b> 	→ Ich kaufe eine Flasche Wein.	→ Ich trinke viel Tee.		→ Frau Mielke sieht ein UFO.	→ Ich habe Hähnchen noch nicht gegessen.	↑ Der Großvater hört schlecht.

## Anhang Nr. 21: sechzehnte Sitzung

### Kahoot Perfekt

Ich habe ein neues Fahrrad \_\_\_\_\_.

27

0 Respuestas

▲ gespielt

◆ gekauft

● gekocht

■ gegessen

1/23 kahoot.it PIN de juego: 5889704

## Anhang Nr. 22: siebzehnte Sitzung

### Kahoot Akkusativ und Dativ Personalpronomen



## Anhang Nr. 23: achtzehnte Sitzung

### Akkusativ und Dativ Pronomen, Fehler und Wörter entdecken

#### Anleitung für die KL:

Sätze auf Karton kleben und ausschneiden. Vermischt an der Lernstation anbieten. Lösungsworte in einem Umschlag dazulegen.

#### Anleitung für die KTN:

Nicht alle Sätze sind korrekt. Können Sie die falschen Sätze herausfinden? Aus den Buchstaben der richtigen Sätze ergibt sich ein Kleidungsstück für Frauen; aus den Buchstaben der falschen ein Kleidungsstück für Männer.

<u>U</u>	<u>Lisa sucht einen graue Rock.</u>
E	Dein neuer Rock ist sehr schick.
L	Karl trägt gerne sportliche Kleidungen
<u>A</u>	<u>Meine große Pulli ist Rot.</u>
B	Laura mag ein bequemes Kleid.
<u>N</u>	<u>Tina trägt nur sportlich Schuhe.</u>
R	Der graue Pullover gehört meinem Freund
L	Zieh doch das rote Kleid an!
<u>G</u>	<u>Kann ich den schwarzes Mantel anprobieren?</u>
I	Elke arbeitet mit einem kurzen Rock.
<u>Z</u>	<u>Heute ist es zu kalt für eine kurzer Hose.</u>

Lösung: ANZUG (falscher Satz) und BRILLE (richtiger Satz)

## Anhang Nr. 24: Stadt, Land, Fluss

Runde 1 von 5

Eingabe Buchstabe: H

Name | Name mit H ✓

Film | Film mit H ✓

Beruf oder Hobby | Beruf oder Hobby mit H ✓

Körperteile oder Stadtort | Körperteile oder Stadtort mit H ✓

Lebensmittel oder Getränk | Lebensmittel oder Getränk mit H ✓

🕒 Verbleibende Zeit: 2min 57s

🏁 Fertig



## Anhang Nr. 25: Codes für die Analyse der Interviews

Codes	Subcodes
Virtualität	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Negative Aspekte der Virtualität</li> <li>- Positive Aspekte der Virtualität</li> </ul>
Merkmale von Spielen	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nachteile von der Durchführung von Spielen</li> <li>- Vorteile von der Durchführung von Spielen</li> <li>- Interaktionsmöglichkeiten</li> </ul>
Einfluss auf den Lernprozess	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Potential als pädagogisches Werkzeug</li> </ul>
Motivation	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Interaktionsmöglichkeiten</li> <li>- Schwierigkeitsgrad der Spiele</li> </ul>
Persönliche Einstellungen der Teilnehmenden	

## Anhang Nr. 26: Anhang 26: Prozentsätze der vorhandenen Codes in jedem Interview

	<b>Erste Interviews</b>	<b>Letzte Interviews</b>	<b>Total</b>
<b>Persönliche Einstellung</b>	20,00%	80,00%	100,00%
<b>Interaktion mit der Lehrkraft</b>	11,10%	88,90%	100,00%
<b>Virtualität</b>	50,00%	50,00%	100,00%
<b>Negative Aspekte der Virtualität</b>	63,60%	36,40%	100,00%
<b>Positive Aspekte der Virtualität</b>	45,50%	54,50%	100,00%
<b>Merkmale von Spielen</b>	63,20%	36,80%	100,00%
<b>Nachteile der Durchführung von S.</b>	80,00%	20,00%	100,00%
<b>Vorteile der Durchführung von S.</b>	57,90%	42,10%	100,00%
<b>Einfluss auf den Lernprozess</b>	76,90%	23,10%	100,00%
<b>Potential als pädagogisches Werkzeug</b>	57,90%	42,10%	100,00%
<b>Motivation</b>	33,30%	66,70%	100,00%
<b>Interaktionsmöglichkeiten</b>	57,90%	42,10%	100,00%
<b>Herausforderungsniveau des Spiels</b>	60,00%	40,00%	100,00%
<b>SUMA</b>	55,19	44,81	100,00

## **Anhang Nr. 27:** Transkription P1 - Erstes Interview

[00:05]

I: Bien, P, muchas gracias por tu disponibilidad para la entrevista como les conté el día que nos vimos esta entrevista se hacen un marco de mi proyecto de grado para alguna maestría entre la Universidad de Antioquia y la Universidad Pedagógica de Freiburg, para que estés un poco consciente porque estamos haciendo esto, ESTA es la primera de dos entrevistas, que vamos a estar recibiendo la segunda. Ahora vamos a hacer al final del curso cierto.

[00:38]

I: Pero bien, ya hablaremos un poco más de eso más adelante. Voy a hacerte una serie de preguntas respóndelas, por favor, de manera natural de manera libre, la entrevista va a durar aproximadamente entre 10 y 20 minutos.

[00:58]

I: Y como decíamos en el formulario de consentimiento la entrevista va a ser grabada por lo que pues, házmelo llegar firmado, por favor, al correo. Finalmente, es importante aclarar, que todos los datos y las respuestas consignadas acá en la entrevista se van a manejar de manera completamente anónima, al momento de ser analizados, al momento de ser publicados los resultados de la investigación y que de igual manera cualquier dato que tú compartas con los profesores del curso serán anonimizados. ¿Tienes alguna pregunta sobre la entrevista?

R: No, no tengo ninguna pregunta.

[01:44]

I: Vale perfecto

[01:46]

I: Entonces, esta primer pregunta es más un intento, un contexto, para hacerme cierta idea de tu opinión y (.) en tu historia digamos por decirlo así. ¿Has tenido alguna experiencia con algún curso de Lengua Extranjera donde se utilizarán juegos como herramienta pedagógica?

R: (..) <<Si>>, yo estudié digamos inglés en el Colombo mucho antes de hacer mi especialización y si utilizaban Kahoot, (.) también otros juegos virtuales, también había hecho un A1 de alemán en el Sprach y también lo mismo la metodología era también con juegos, juegos virtuales.

[02:44]

I: Bueno perfecto, ¿virtuales en el caso del Sprach?

R: <<Sí>>, eran virtuales y algunos también eran físicos como cartas, como (.) algunas formas, cosas como asociación, juegos infantiles también servían.

I: (.) Vale. Por eso esta pregunta podría resultar bastante útil y es bien (..) Tú has tenido, diría yo, una amplia experiencia con juegos en clases. ¿Hay algún aspecto que te parezca importante del manejo de juegos para que puedan ser considerados una buena herramienta pedagógica?



R: De hecho me parece una demasiada, o sea, una buena herramienta pedagógica porque de hecho yo considero que uno aprende de forma mucho más divertida, entonces los juegos hacen que tu forma de socializar las cosas sean mucho más fáciles, mucho más fáciles de entenderlas, mucho más fáciles de captarlas; en cambio al ser, digamos de la forma monótona del libro, o sea, sí también es importante, pero pues con el juego uno socializa mejor, entiende mejor y digamos que la forma de comprender las cosas y que queden en la memoria, es mucho, mucho más fácil.

[04:15]

I: Si te entendí bien, los aspectos, como digamos tanto de socialización como de didáctica, de gamificación, en realidad, los consideras como ese factor importante al momento de ser una herramienta.

R: Es muy importante y sobre todo en los niveles de estrés que uno maneja, uno se relaja mucho más jugando (.) que aprendiendo, digamos, (.) no sé con un quiz normal o un quiz digamos, no sé de forma de diversión; cartas, asociación, emparejamiento, aprende mucho más.

I: Digamos que ya acabas de tocar esto brevemente; pero ¿CONSIDERAS o dirías que la realización de juegos puede ser un factor importante en tu proceso de aprendizaje?

R: Es un factor muy importante, de hecho demasiado importante, de hecho una de las maneras que yo utilizo como para aprender y asociar las cosas con el idioma es jugando.

[05:12]

I: (-) BIEN, esta pregunta es un poquito más específica. ¿RESPECTO al potencial de un juego, cuáles consideras que son las mayores ventajas o los posibles beneficios que puede aportar ese juego para tu proceso de aprendizaje de una lengua?

R: Entonces digamos que las ventajas, digamos son como, es mucho más fácil memorizar lo que yo ya te dije, la parte de asociar, la parte digamos de comprender ciertas cosas mediante el juego es mucho más fácil, o sea de hecho es tan importante porque igual el aprendizaje los niños aprenden de manera jugando. Entonces uno aprendiendo un idioma es como un niño, entonces le toca jugar.

[06:02]

I: (...) Bien, ¿Te entusiasma la posibilidad de interactuar con tus compañeros o con tus compañeras en un juego de una manera un poco más libre a la común de una clase de Lengua Extranjera?

R: Sí me entusiasma, de hecho. Sí es mucho mejor. (.) De hecho eso hace que también la clase sea mucho más amena, que uno ya no esté en el mismo modelo de no sé la clase en el tablero, el profesor, si, de espectador, sino que uno se mete en el rol y uno también lo disfruta.

[06:43]

I: Claro (..) bien.

[06:48]

I: (...) ¿CUALES dirías que son las dificultades o las posibles desventajas a la hora de incluir diferentes juegos en un curso de lengua?

R: Yo creo que no, que no hay ninguna desventaja, o sea, yo creo que ahorita como estamos en la actualidad, uno tiene que aprovechar todas las herramientas virtuales que uno tiene para poder aprender, o sea, yo no le veo ninguna desventaja.

I: O sea, más que haya una desventaja o no, dirías que es cuestión de utilizar las herramientas disponibles, de saberlas utilizar también.

R: <<Si>>, es cuestión de saberlas utilizar.

[07:30]

I: Ok, de competencia, podríamos decirlo así.

R: Si, de competencia.

I: Vale, perfecto.

[07:41]

I: (.) Y, ¿CONSIDERAS que es importante que un juego sea complejo o retador para que sea interesante y entretenido?

R: De hecho no tiene que ser ni complejo ni retador, o sea, digamos que uno puede comenzar con juegos muy básicos y uno si puede ir subiendole el nivel, pero que tenga que ser totalmente complejo y retador no, lo que pasa es que (..) uno como ser humano también le gusta que lo reten, pero no necesariamente tiene que ser complejo el retador.

I: ¿Dirías que hay alguna relación (...) o cómo sería la medida, digámoslo así, en complejidad respecto a tanto al contenido del juego, como a instrucciones del juego?

R: (.) Creo que sería más como las instrucciones, o sea, como que las instrucciones, sí, yo creo que las instrucciones tienen que ser simples y el juego tiene que ser (.) también simple, o sea, porque uno puede poner yo he tenido juegos de azar, también juegos comparativos de cartas y es el mismo con el mismo, encontrar la pareja es similar.

[09:05]

R: (..) creo que son juegos como la mayoría son súper simples.

I: Digamos, no es necesario que, que sea compleja la instrucción o complejo el contenido para que sea retador.

R: <<Sí>>, no es necesario, no es necesario.

[09:22]

I: Bueno perfecto, y ¿Si tú tienes el conocimiento, si sabes que se va a realizar un juego en una clase, eso es algo que atrae tu atención o que de cierta manera te conecta con la clase?

R: De hecho sí, porque es algo que a uno lo motiva, o sea, los juegos como que en cierta parte te dan un poquito más como de felicidad, como que uno dice. Uy, salí estoy saliendo de lo normal; voy a jugar, entonces uno como que se pone mucho más activo, se concentra mucho más, está mucho más pendiente de todo hasta de las instrucciones.

I: (...) Bien, esta siguiente pregunta es un poco más específica en el contexto de esta investigación. ¿CONSIDERAS que el contexto de la virtualidad puede causar dificultades a la hora de realizar juegos en un curso de lengua?

[10:16]

R: Yo creo que no, o sea, bueno, lo único difícil es que tú no tengas un buen internet, pero no, no creo que vaya a causar ninguna, o sea, si ya estamos acostumbrados a trabajar en virtualidad no tiene por qué cambiar nada, de hecho es mucho más fácil, a veces tomar las clases virtuales por disponibilidad de tiempo, por uno estar no sé mucho más cómodo en la casa por evitarse los transportes, entonces yo creería que no.

I: Hace un momento mencionabas lo de la COMPETENCIA, la competencia digamos respecto a los juegos, ¿dirías que también es importante, podríamos llamarle una competencia virtual, o sea, de saberse manejar alrededor de estas herramientas y si eso es o no es un problema del día de hoy?

R: No de hecho no es un problema, de hecho ahorita con todo lo que hay de hechos en el zoom. Tú puedes hacer, hay días en la clase, pero puedes hacer grupos virtuales de dos, de tres, entonces digamos que no es ningún problema.

[11:23]

I: (...) Bien, P1 (.) y esta última pregunta es más que todo un intento para englobar, podríamos decirlo así todo esto que hemos hablado, tener como una última conclusión. Bien, has tocado varios aspectos más que todo, diría yo, positivos de los juegos, ¿cierto? ¿HAY algún aspecto en específico que te llame la atención frente a la posibilidad de participar en un juego durante una clase?

R: (.) ¿Un aspecto positivo, me dices?

I: Un aspecto en lo que sea.

I: ¿En lo que sea? Pues de hecho yo creo que me encantaría participar en muchos juegos de formas virtuales, creo que es una manera muy buena de aprender sobre todo aprender un nuevo idioma, creo que uno se puede relajar mucho más, puede interiorizar y memorizar las cosas mejor.

I: Más que todo también por la capacidad de apoyar y digámoslo así, impulsar tu proceso

R: <<Sí>>, de hecho para impulsar el proceso es muy importante. O sea, muy importante.

I: Perfecto. (..)BIEN, P1 como te decía hace un momento con esta pregunta terminamos la entrevista. Te agradezco mucho tu participación, como te dije al comienzo de esto, nos estaremos viendo una segunda vez virtual del curso para hacer un seguimiento, para conocer un poco tu opinión, para conocer si tu experiencia en este curso ha cambiado un poco tu opinión o si se sigue manteniendo y esa entrevista durará más o menos lo mismo que esto, un poquito más, pero va a ser muy similar (..)Así que ya nos veremos nuevamente.

R: Listo.

I: Muchas gracias y te deseo un buen día y muchos éxitos con tu curso de alemán.

R: Buenos muchas gracias.

I: Vale, adiós.

#### **Anhang Nr. 28:** Transkription P1 - Zweites Interview

[00:01]

I: Muy bien, P1 primero que nada, muchas gracias por tu disponibilidad para esta entrevista como te decía esta tiene una oración entre 15 y 20 minutos, varias de las preguntas que voy a hacerte el día de hoy ya las respondiste en la primera entrevista, la idea es poder tener también la oportunidad de comparar un poco esa opinión que tenías al principio, la entrevista va a ser grabada, igual que la primera sesión. Te recomiendo que me hagas llegar ese formulario de consentimiento firmado.

R: Listo.

I: Creo que eso sería todo por mi lado, ¿tienes alguna pregunta sobre la entrevista antes de comenzar?

R: No, no ninguna.

I: Perfecto, bien. Entonces me gustaría comenzar con una pregunta corta que se me pasó hacerte la última vez que nos vimos. ¿Qué edad tienes?

[01:11]

R: (..) 23.

I: Vale perfecto, listo, ahora sí ya podemos comenzar con la entrevista. ¿Entonces P1, cuéntame consideras que los juegos pueden llegar a ser una buena herramienta pedagógica en un curso de lengua extranjera?

R: Creo que sí, creo que son muy importantes, de hecho sale de lo cotidiano y hace que las clases sean un poco más divertidas y que uno entienda y aprenda el idioma de otra forma mucho más didáctica.

[01:46]

I: Ahora que tocas como esos posibles beneficios que puede traer el juego, ¿Cuáles dirías tú que es la mayor ventaja que puede traer el juego para tu proceso de aprendizaje de lengua?

R: Digamos que como comprender las cosas de forma mucho más fácil y sobre todo digamos que el conocimiento entra mucho más fácil jugando, porque como uno se relaja más entonces como que no tiene miedo a embarrar o cometer errores.

I: Dirías que este aspecto que mencionas de la relajación es importante al momento de aprender.

R: Es importante, sobre todo porque es el alemán es un lenguaje que uno tiende a frustrarse un poquito, (risas) entonces digamos que el juego hace que sea un poquito más divertido.

[02:41]

I: Ok, perfecto (..) ¿Consideras que es importante que el juego sea retador para que sea interesante para que sea entretenido?

R: Digamos que no tiene que ser tan retador, o sea, simplemente con que sea un juego con que salga de lo monótono de la clase, simplemente hace que uno pueda como concentrarse más y aprender más, o sea no necesariamente tiene que ser ni el más difícil, no?

[03:05]

I: <<Ajá>>. ¿Consideras que es importante que haya cierto grado de competitividad al momento de jugar, sobre todo, pues obviamente cuando juegas con otras personas?

R: <<Sí sí>>, es muy importante la competitividad. Yo creo que uno como ser humano siempre quiere ser (risas) aunque sea el mejor, entonces eso hace que sea un poquito (risas) más emocionante.

I: Digamos que has venido tocando un poco de las cosas que le encuentras sentido al momento de jugar, ¿no? ¿Hay algún aspecto en específico que te entusiasme digamos cuando tú sabes que vas a jugar, hay algún aspecto en específico que te entusiasme frente a esa posibilidad de jugar o dirías que sobre todo es lo que me contabas hace un momento?

[03:52]

R: Digamos que el simple hecho de jugar que a ti te diga, no es que vamos a jugar, uno ya ya como que se emociona entonces el simple hecho de jugar ya uno le genera emoción.

I: la disposición digamos así.

R: la disposición, sí.

I: (..) Vale, perfecto.

[04:10]

I: P1 ¿qué rol dirías que juega la interacción con otros jugadores o incluso con tu profesor, en lo que respecta, si el juego te motiva?

R: Digamos que como uno está aprendiendo un nuevo lenguaje, si es muy importante que el profesor esté ahí para que a uno como que le corrija las cosas que uno tiene tiene mal, entonces eso sí es súper importante que él esté ahí.

I: ¿Y respecto a cómo interactúas digamos con tus compañeros?

R: También es importante la interacción con los compañeros, de hecho eso lo hace más emotivo que jugar uno solo, más emocionante.

I: Esa iba a ser mi siguiente pregunta ¿Digamos que a lo largo del del curso hicieron varios tipos de juegos, unos más enfocados hacia lo individual, otros más enfocados hacia lo grupal?

¿Cuáles dirías que de pronto eran más acordes a ti o que te interesaban más, que te servían más?

R: Pues digamos que a mí el que más me gustó fue jugar stop, digamos que es un juego acá muy común, entonces ese me gustó mucho me llamó mucho, lo hacía pensar más, también jugamos como escaleritas, el de la ruleta, en general todos me gustaron.

I: ¿Cuéntame, te entusiasma la posibilidad de interactuar con tus compañeros o tus compañeras en un juego de una manera más libre más natural a la que uno generalmente encontraría en una clase de lengua?

[05:39]

R: <<Sí>>, de hecho, si me entusiasma más, digamos que los juegos que le dan a uno mucha más libertad es mucho mejor a estar en una clase, que es monótona uno se aburre, uno puede estar en la clase, pero su mente puede estar en otro lado.

[05:58]

I: ¿Dirías que es importante que el juego, digámoslo así, promueva la interacción?

R: Sí es muy importante promover la interacción.

I: Vale, Perfecto. Ya entramos a una última sección de la entrevista que tiene que ver más que todo ya no trato con la interacción, sino con la virtualidad. Como tú sabes, pues este proyecto fue enfocado exclusivamente en la virtualidad y pues eso a veces trae muchos problemas o dificultades para las personas que hemos tenido este contexto. ¿Tú creerías que la virtualidad perjudicó de alguna manera la espontaneidad o el transcurso de los juegos?

R: No, de hecho no. Yo creo que es como igual o similar a como si estuvieras de forma presencial.

I: Encontraste algunas dificultades por ejemplo con intermitencias en la conexión que te cayera la red...

R: Digamos, a veces cuando yo iba a abrir los juegos, ciertos juegos en el computador por el tema de internet, como que a veces se me caían, pero es tema de Internet.

I: ¿Qué hacías? ¿Podías seguir participando?



R: A veces no podía seguir participando de los juegos en un juego de esos que son Kahoot. Entonces uno daba la respuesta y ellos iban más avanzados y a uno todavía no le había llegado.

[07:26]

I: Kahoot es una plataforma un poquito inestable, ¿no? Vale, perfecto (..) Otra preguntica respecto a estos aspectos de la virtualidad. (..) Es muy común encontrar personas que digamos cuando los dividen en grupos de zoom, que se quejen que de pronto la interacción no es tan natural, que no fluye de acuerdo a lo que fluye en la presencialidad.

R: No ese no fue mi caso, con mis compañeros en los grupos de zoom, nada, todo muy normal, o sea no le vi ninguna diferencia.

I: Bien, ya hablamos un poquito de los posibles aspectos negativos me gustaría de pronto irnos hacia el otro lado específicamente en lo que respecta a la virtualidad ¿Consideras que de pronto hay aspectos positivos a resaltar en lo que respecta la realización de juegos que de pronto podrían no darse tan así en la presencialidad?

[08:19]

R: En cuanto a los juegos (...) déjame que estoy pensando (...)

[08:26]

I: Tomate tu tiempo.

[08:36]

R: (...) Fíjate que yo no le veo ningún cambio ninguno, o sea, como, que lo único es que la virtualidad a ti te facilita desde donde estés hacer los juegos o tomar la clase sobre todo para mí, que yo me dedico, yo soy médica, entonces digamos para mí es mucho más fácil estar desde la virtualidad, que a veces la forma presencial se puede complicar un poquito más entonces, digamos que me puedo conectar donde sea, a la hora que sea, entonces eso es como mucho más fácil.

I: La flexibilidad.

R: La flexibilidad, sí.

I: Ya vamos acabado, esta siguiente pregunta también digamos que está enfrascada en el contexto de la virtualidad. ¿Consideras, que los juegos son una herramienta pedagógica que te puede ayudar con la motivación; específicamente con tu proceso?

R: De hecho sí, ayudan mucho con la motivación por lo mismo que te decía es que el alemán no es fácil, uno se frustra y uno queda ahí a veces como, como enfrascado, entonces te motiva a que por medio del juego así corriges errores, aprendes más, te relajas un poquito más. Entonces digamos como que se está relajado, hace que tú aprendas y el conocimiento te entre de forma mucho más fácil.

[09:59]

I: Vuelvo a esas dos palabritas que te mencioné hace un momento de herramienta pedagógica. ¿Dirías que es una parte, digámoslo así, esencial de ese currículum? de esa parte de la pedagogía? o que simplemente es algo acompañante, ¿una posible posible ayuda?

R: Es muy esencial, de hecho debería ser obligatorio (risas) incluir juegos en la parte pedagógica.

I: ¿Tú habías tenido ya alguna experiencia con algún curso de lengua o no de lengua necesariamente de lengua, sino en el que ya hubieras tenido como experiencias lúdicas?

R: Había tenido uno y había tenido otro dónde no. Entonces digamos que yo pues hace mucho tiempo estudié inglés, en el Colombo y en esa época que yo era un poco más joven era todo muy como clase (..)

I: ¿muy tradicional?

R: <<Sí>>, muy tradicional y bueno hace poquito que comencé a estudiar alemán, ya había hecho en el Sprach el A1, ya lo había hecho, también era muy lúdico y este también, o sea, yo creo que casi todas las clases tuvimos muchos, muchos juegos, entonces algo que hacían mis compañeros o yo tenía una compañera que apenas comenzaba la clase preguntaba si había juego.

[11:29]

R: era su primera pregunta, o sea, a ella le emocionaba muchísimo y entonces todos esperamos como la respuesta de saber si había juego o no al final. (risas).

[11:41]

I: De pronto me lleva a la siguiente pregunta. Bueno, como les expliqué en algún momento mi tarea frente a este proyecto era PLANEAR los juegos, como tal, ¿cierto? y la tarea pues de los profes era básicamente implementarlos, ¿no? Y obviamente es de esperar, pues que no todo funcione perfecto, ¿cómo se planea cierto? que hayan problemas, dificultades; teniendo este contexto un poco de fondo ¿Creerías que respecto a la implementación, pues que dieron los profes de los juegos, hay algo en particular a resaltar de la manera en que el profesor haya explicado los juegos?, por ejemplo como haya acompañado los juegos (..) positivo o negativo, no tiene que ser necesariamente uno u otro.

R: Digamos que, yo creo que todo fue positivo, digamos que yo tomé todas las clases con el profe Tomás y generalmente él antes del juego explicaba durante el juego si teníamos dudas, las corregía, entonces todo me pareció muy bien. Lo único negativo era como la parte de mi internet cuando hacíamos el Kahoot, que siempre como que se me quedaba pensando y era como la última que respondía, entonces yo como nah.

I: <<Ajá>> (...)¿Qué tal sentiste el feedback, digámoslo así, que te dio frente a posibles errores en el juego? ¿estuvo ahí encima o qué tal se manejó?

[13:09]

R: Siempre estuvo ahí encima, o sea, siempre digamos que de una vez uno terminaba y lo corregía de una vez, o sea, no esperaba hasta el final, sino de una vez ahí en el mismo juego te hacía la corrección.

I: ¿Te parecía positivo esa manera?

R: De hecho sí, A mí me parece muy positivo que de una vez a uno lo corrijan porque después uno al final uno ni siquiera se acuerda de lo que hizo, entonces ahí de una vez está perfecto independientemente que fuera enfrente de todo el mundo, pues a uno lo tienen que corregir.

[13:44]

I: <<Ajá>> (..) Muy bien, P1 con esa pregunta, como te decíamos hemos llegado al final de la entrevista, te agradezco muchísimo tu participación.

R: \no de nada\

I: Espero que tanto los juegos como las actividades en general que hayas encontrado en el curso, te hayan servido. Te hayan gustado. (...) Te deseo pues un buen día, te deseo mucho éxito con el resto del proceso.

R: Muchas gracias.

I: Te envío los formularios de consentimiento para que me los firmes.

R: Listo.

#### **Anhang 29:** Transkription P2 – Erstes Interview

[00:03]

I: Entonces, muchas gracias, primero que nada, por tu disponibilidad para esta entrevista, la entrevista como les dije el día que nos vimos se hace en el marco de mi proyecto de grado para una maestría de la Universidad de Antioquia y la Universidad Pedagógica de Freiburg, también para que ustedes conozcan la razón por la que la estamos haciendo.

[00:27]

I: ESTA es la primera de dos entrevistas, haremos una segunda entrevista al final de su curso, pero de eso ya te contaré un poquito más al final.

[00:42]

I: Esta entrevista tiene una duración de aproximadamente 10 a 20 minutos, (.) voy a hacerte una serie de preguntas, respóndelas, por favor de manera natural de manera libre.

[00:55]

I: Y FINALMENTE como te decía hace un momento la entrevista va a ser grabada por lo que te pido que me haga llegar el formulario firmado.

[01:05]

I: Por último, es importante aclarar que todos los datos y las respuestas aquí consignadas en la entrevista se manejarán de manera completamente anónima al momento de ser analizados y al momento de ser publicados los resultados de la investigación y de que igual manera cualquier dato que llegues a compartir con tus profesores del curso de alemán también serán anonimizados. ¿Tienes alguna pregunta sobre esta parte sobre la entrevista?

R: <<No>>, sobre esa parte no, entiendo los datos confidencialidad.

[01:43]

I: Listo perfecto, entonces nuestra primera pregunta es más que todo que ver para hacernos un contexto, una idea de tu opinión y de tu historia. Ahora sí, ¿has tenido alguna experiencia con algún curso de una lengua extranjera donde se utilizarán juegos como herramienta pedagógica?

[02:04]

R: (.)Digamos no dentro del pensum, pero si digamos como iniciativas de profesor, algún juego muy esporádico,

I: ¿cómo manera extracurricular, si te entiendo bien o dentro dentro del curso?

R: <<No>>, dentro del curso, pero digamos no planeada, o bueno si planeada por el profesor, pero no dentro digamos dentro del pensum más (..) como una manera de aprendizaje, que como algo natural dentro del contenido del curso.

I: ¿Y esto fue en un instituto, en dónde fue?

R: <<Si>>, en institutos.

I: ¿Y para aprender alguna lengua?

R: <<Si>>, alemán precisamente. También para aprender alemán.

[02:50]

I: De acuerdo, bueno perfecto, ya que tienes alguna experiencia. ¿Consideras que los juegos pueden ser una buena herramienta pedagógica en un curso de Lengua Extranjera?

R: Yo considero que sí, es más ver el tema de participación, porque pues (.) creo que los juegos tienen que, no sé si será bien decirlo, estar bien planeados, porque pues como todo el público tiene diferentes personalidades, diferentes maneras de ser, entonces no todos estamos dispuestos a participar o no tenemos la personalidad como para estar envueltos en todo momento.

[03:30]

I: entiendo.

R: Eso creo que eso pasa.

[03:37]

I: Y de igual manera (.) ¿Consideras que la realización de juegos puede ser un factor importante en tu proceso de aprendizaje, específicamente de aprendizaje del idioma?

[03:50]

R: Pues yo creo que un factor importante no, pero sí es algo que facilitaría creo que sí

I: O sea, ¿cómo digamos una de las herramientas pedagógicas?

R: [una de las herramientas] exacto.

I: ¿Consideras que hay algo en específico en lo que podría ser importante o simplemente en general?

[04:15]

R: (...) No creo que en general, específico pues creo que, por ejemplo, si nos vamos al alemán tal vez un juego en temas de vocabulario, que es lo que más le cuesta a uno cosas así (.) planeadas.

[04:31]

I: Perfecto, la siguiente pregunta es un poco más específica.

[04:40]

I: Respecto al potencial de un juego, ¿Cuáles consideras que son las mayores ventajas o los posibles beneficios que puede aportar un juego para tu proceso de aprendizaje de una lengua?

[04:55]

R: (.) Yo creo que asociar, creo que tal vez se logren asociar más las cosas entre no sé gráfica y lo que tiene que uno que memorizar, creo que ese sería la mayor ventaja y si es algo que a uno le gusta si uno se envuelve en el juego pues seguro va a aprender algo o al menos va a recordar el juego después, creo que en términos de memoria y de, y de volver algo rutinario o ayudar a volver algo rutinario. Creo que eso puede aportar un juego.

I: Como con la concertación podríamos decir del contenido en la cabeza.

R: <<Si, si así>>

I: Ok, perfecto.

[05:48]

I: ¿Consideras que es importante que un juego sea complejo o retador para que sea interesante y entretenido? no, no considero y creo que, creo que en idiomas es menos, por ejemplo, pues si se ve algo muy retador muy difícil en un nivel como el que estamos nosotros creo que la gente va a sentirse menos involucrada tal vez para alguien más adelante que si le pongan algo más complicado sí, pero yo creo que tiene que ser como más de acuerdo digamos al nivel, al nivel de (.) conocimiento de la persona en el momento pues en este digamos en A1, entonces sería más de acuerdo a ese nivel no como más sencillo.

[06:33]

I: (.) Y si tú tienes el conocimiento de que se va a realizar un juego en una clase, ¿eso es algo que atrae tu atención y que por así decirlo te conecta con la clase?

[06:48]

R: Pues (.) en mi opinión, pues no, realmente sería como un tema más que me conectaría con la clase, tal vez es posible dependiendo del juego eso, sí, o sea, depende del juego. Sí, pero digamos si tú me dices en una semana vamos a tener un juego. Creo que al menos en este

momento no, no, no me haría algo así como uy, entusiasmarme, pero sí que me conecte con la clase. Creo que que en el momento del juego sí.

[07:22]

I: Bien, ¿cuáles dirías que son las dificultades y posibles desventajas a la hora de incluir un juego o distintos tipos de juegos en una clase de lengua?

[07:37]

R: Pues las desventajas lo que como te comenté, creo que uno, la participación no todo el mundo tiene (.) puede tener las mismas ganas o la misma disposición o eso, la otra también creo que en estos tipos de cursos virtuales tal vez el número de personas también afectaría, (.) no sé si para bien o para mal, pero creo que (.) sería diferente no, sería diferente el número de participantes creo que (.) creo que hacer juegos como didácticos, o sea aprovechar que tenemos (..) si se pudiera, por ejemplo, no sé qué todos trabajaran en el mismo tiempo en alguna aplicación o no sé, tareas, colaborativas. Tal vez eso ayudaría a la gente a mostrar más interés, ¿no? Que simplemente hablar o jugar cosas así y tal vez se me ocurre, no que (.) o sea que sea, que sea como un multi juegos por decirlo así como para que no sea rutinario, tal vez, hacer cuatro juegos cortos relacionados o sin relación algo así no sé, se me ocurre.

I: Si te entiendo bien ¿consideras que podría ser una desventaja que un juego puede llegar a ser demasiado largo?

[08:57]

R: Creo que es una desventaja, una desventaja, así que pueda ser muy largo, sí, porque la gente no se conecta y tal vez no va a tener, no va a saber el objetivo del juego, no (...) creo que también en un juego que las desventajas (.) si es un juego muy complicado, entonces las reglas se hacen muy difíciles y tal vez como somos estamos hablando de cursos cortos, entonces tal vez la gente no se alcanza a entender las instrucciones o algo así, entonces como que no se conectan al final y creo que sería esas las desventajas y bueno como en todo medio virtual, pues existe una posibilidad de que la gente no, no esté la conexión o no se vea, simplemente porque pues es una pantalla.

I: <<Ajá>> En un momentico hablaremos de ese contexto en específico de la virtualidad,



R: Ok

I: [Inentendible]

[10:00]

I: (.) ¿Te entusiasma la posibilidad de interactuar con tus compañeros o con tus compañeras en un juego de una manera más libre a la común de una lengua de una clase de lengua?

R: Sí, creo que sí, sí, creo que sería más libre (.) lo que pasa es que, y no solo con un juego es también con el curso en general, un curso de estos tiene gente de muchas edades entonces para uno para yo, que yo soy mayor adulto es más difícil jugar o entender algo del curso, por ejemplo, en el curso hay una muchacha de 15 años. Entonces es más difícil en esa situación, ¿no?, pero que me entusiasme por participar y aprender sí en términos generales sí.

[10:50]

I: Bien, hace un momentico tocabas un poco todo lo del contexto virtual, ¿no?, tal vez podemos retomarlo cierto ya de una manera un poco más específica más centrada, ¿crees que el contexto de la virtualidad específicamente puede causar dificultades a la hora de realizar juegos en un curso de Lengua Extranjera?

R: <<sí,>> si creo que puede causar dificultades, pero también creo que trae bastantes ventajas, por ejemplo...

I: ¿Específico de la virtualidad?

R: <<Sí>>, por ejemplo, lo que te digo que puedes poner algo donde todos simplemente o bueno, (.) no sé la verdad, pero creo que es un poquito más de programación, pero para que todos puedan participar colaborativamente en eso o hacer sus cosas y comparar resultados, pues las desventajas definitivamente es, pues el que se pierda y no quiera participar pues tiene, digamos el medio perfecto para ocultarse (.) y eso, pero pues yo creo que desde que sea una aplicación interactiva, creo que la gente quisiera al menos hacer clic para ver qué ver.

I: Si claro, y hace un momentico también mencionabas lo de la conexión, que eso obviamente es pues, es un problema común.

R: <<si, si>>.

[12:23]

I: BIEN P2 ya con esta siguiente pregunta, llegaremos al final de la entrevista y es una pregunta que busca más que todo como englobar cierto encasillar (.) lo que hemos hablado el día de hoy tu opinión, pues me has hablado de aspectos positivos, de aspectos negativos que pueden haber al momento de utilizar juegos en una clase, entonces esta pregunta, pues viene enfocada en eso, ¿HAY algún aspecto en específico que te llame la atención frente a la posibilidad de participar en un juego en una clase?

[12:59]

R: (...) Aspecto en específico, no sé, no, ¿cómo cuál?

I: O sea me mencionabas, por ejemplo, hace un rato el vocabulario o la interacción un poco más libre cierto, hay varios varios aspectos que me mencionaste, cuando tú tienes la oportunidad de participar en un juego ¿hay algo que te llame la atención enfrentar que puedas mejorar que puedas practicar en tu proceso de lengua de aprendizaje?

R: Si, bueno, uno pues que sea entretenido y dos que sí asociar con por ejemplo con, con cosas más cotidianas tal vez, sea está bien vocabulario, pero que sean cosas más cotidianas música por ejemplo, juegos de, o sea no sé si juegos de mesa pero juegos algo así que sean de fácil deducción, o sea que no haya que seguir tantas instrucciones y (.) y pensar tanto no, (.) digo, yo digo estas cosas también porque creo que hace quién va dirigido no?, porque (.) para una persona que trabaja todo el día pues es más difícil conectarse con eso tal vez para alguien más joven o alguien a la mitad de la mañana es más fácil no?. Pero pues alguien en el curso de la noche es más difícil entonces por eso digo

[14:28]

R: algo que sea como más fácil de deducción que, que de entender instrucciones y eso no, o bueno, pues todo tiene sus instrucciones, pero que sea algo más sencillo.

I: <<Claro>>, (.) Bien P2, cómo te decía con preguntamos. Llegamos al final de la entrevista. Te agradezco muchísimo tu participación, como te mencioné al principio. Esta es la primera de dos entrevistas que haremos la segunda le daremos al final del curso y está pensada más

que todo para hacer un seguimiento de tu opinión, sino tanto de tu proceso, sino tanto bueno, qué pasó con tu opinión frente a los juegos, ha cambiado, se ha mantenido, se ha fortalecido o sea, debilitado cierto esa entrevista tendría más o menos la misma duración puede que sea un poquitico más larga, pero en general tiene la misma duración (.) y ya les contaré, pues en el transcurso del curso cuando lo haremos.

R: Listo, sí.

I: Una última vez, muchas gracias por tu participación y te deseo un buen día y mucho éxito con tu curso, ¿vale?

R: Gracias.

### **Anhang Nr. 30:** Transkription P2 - Zweites Interview

[00:01]

I: Ok, entonces P2 como te decía, muchas gracias por tu disponibilidad, la entrevista tiene una oración entre 15 y 20 minutos, voy a hacerte una serie de preguntas, algunas de ellas ya las respondiste en la primera entrevista, la idea es comparar cierto, de igual manera igual responderás, por favor, de manera natural de manera libre y listo. ¿Tienes alguna pregunta sobre la entrevista?

R: No, no, hasta ahora no.

I: Vale, perfecto. Entonces comienzo con una pregunta que se me escapó la primera vez que nos vimos. ¿Qué edad tienes?

R: 43.

I: Perfecto P2, ¿Cuéntame consideras que los juegos pueden ser una buena herramienta pedagógica en un curso de lengua?

[00:59]

R: (..) Creo que en general sí, si pueden ser una buena herramienta, sí, pero pues no sé si será otra pregunta, pero creo que la selección de juego y y basado en digamos en sus posibles jugadores es bastante importante.

I: Ok perfecto. Si quieres podemos hablar de eso, ¿Cuáles consideras que son las mayores ventajas o mayores dificultades que puedes ver en un juego para el proceso de aprendizaje? (ruido).

[01:40]

R: Pues las ventajas es que digamos se crea otro ambiente alrededor y tal vez eso le ayuda a que se adquiera más fácil el conocimiento. Las desventajas es la participación y el interés, o sea, como dije no, pues no siempre los juegos van a respetar el interés de todos, ni todos están dispuestos a hacerlos o quieren hacerlo, es difícil.

[02:13]

R: Es difícil como mantener el equilibrio en eso.

I: Y hay algún aspecto en específico que te entusiasme frente a la posibilidad de participar en un juego.

[02:25]

R: No realmente no, tal vez depende mucho del tema y del ambiente, o sea, pero que sea algo así específico, no, no se me ocurre.

I: ¿Y consideras que es importante un juego sea retador para que sea interesante?

R: No, no necesariamente yo creo que debe tener más un impacto en la memoria de las personas que sea retadora, a veces los juegos son tan difíciles que la persona o bueno o alguien los ve tan difícil que la persona por ejemplo paso en juegos en clase que la persona no entendía el juego bien y simplemente así fuera fácil, pero no lo entendía bien y pues dejaba de participar o simplemente decía, no, no lo entiendo o algo así, entonces creo que no necesita ser retadores, necesitan es como dejar algún impacto, alguna imagen, entrar en la cabeza del jugador.

I: Nosotros en estos cursos del proyecto hicimos algunos juegos enfocados más a lo individual y otros enfocados más hacia lo grupal, ¿Dirías que la competitividad que es algo, pues más característico de lo grupal es importante?

[03:53]

R: Yo creo que tal vez es importante en un nivel avanzado donde todo el mundo tenga el mismo nivel, en este caso de alemán y puedan participar por igual en un nivel de eso donde no sabemos mucho. Creo que no es necesario tener competitividad.

[03:59]

I: <<Uhm>> ¿Cuéntame que rol juega la interacción con otros jugadores o incluso con tu profesor en lo que respecta si el juego es motivador?

[04:09]

R: ¿Como me repite la primera parte que no te escuché?

I: ¿Qué rol, juega la interacción con otros?

R: ¿Qué rol? ah ok, pues yo creo que es importante sí, prioritario porque depende uno, con quién está jugando y qué tal le indican a uno que es el juego, pues también depende el interés que uno desarrolla y lo que va a aprender no solo eso entonces, yo creo que pues depende del interés de los otros jugadores y de la persona que este guiando el juego, pues va a dar mejores resultados.

I: ¿Entonces como valorarías tu interacción con el con el docente o con los docentes en el momento del juego?

[04:52]

R: Mi interacción (...)

[04:57]

R: Pues pues no sé uno interactúa cuando le pedían que interactuará, o sea, realmente era eso no.

I: Por ejemplo, respecto a las correcciones que te daban, la manera en que corregían o daban feedback, la manera que acompañaban el juego.

R: Pues no en todos los juegos fue igual en unos más que otros, también dependía como del tiempo del juego. Eso creo que también es un tema, o sea, tal vez porque es como un proyecto, los juegos no hacían parte del pensum. Entonces era más como algo fuera del estudio normal. Entonces como que eran pues quedaban, digamos al final de la clase, todos corriendo o algo así, entonces entiendo que esto era como un como una beta, pero tal vez cuando se introduzca en el pensum va a ver un espacio y eso creo que va a haber mejor interacción.

[05:58]

I: (..) <<Uhm>> ¿Te entusiasma la posibilidad de interactuar con tus compañeros en un juego de una manera más libre, más natural, a la que generalmente no encontraría en una clase de alemán?

[06:14]

R: Pues no, realmente, no es que me entusiasme, sí ahí se hace y si no, pues no hay problema realmente.

I: <<Ajá>>

R: Pero sí, ayudan a a digamos a cambiar el transcurso normal eso sí, o sea, algo así.

I: ¿cómo salir de la rutina, te refieres?

R: exacto, sí, algo inesperado que creo que ayuda en ciertos momentos para romper la rutina del curso, pero pues que me entusiasme o no creo que me es indiferente.

I: Bien, esta última parte de la encuesta tiene que ver más que todo con la virtualidad. Específicamente, tú sabes que esto del proyecto pues estuvo enfocado en la virtualidad y el cambio para muchas personas a veces puede ser difícil.

R: <<Sí>>

I: Bajo ese contexto, P2, ¿creerías que la virtualidad perjudicó de alguna manera la espontaneidad o el transcurso de los juegos?

[07:16]

R: No, no creo la verdad, de pronto se presentan problemas debido a la red o al acceso a las páginas y todo esa cosa, pero creo que a veces la virtualidad ayuda más, porque como no nos estamos viendo las caras, entonces si hay alguien un poco más penoso que otro entonces no importa, o sea puede que participe.

I: Eso me lleva a la siguiente pregunta, ¿Qué aspectos positivos creerías que hay para resaltar específicamente en la virtualidad en lo que respecta a los juegos que de pronto en la presencialidad no sería tan así?

R: Eso creo que es eso, pues sobre todo para nosotros tal vez es difícil, digamos en estos cursos, por ejemplo, para uno que es más adulto interactuar con gente más joven sobre todo que habían niños, gente de colegio, entonces es difícil esa interacción y yo creo que tal vez aquí ayuda, a que esa interacción sea mejor, o que no haya ningún problema tal vez, la verdad nunca ha existió un curso personal donde haya gente de tanto rango de edad y de pronto eso va atemorizar a alguien, igual para lo mismo para los que no tienen tan buen nivel del idioma o los que saben menos, o sea, creo que le quita esa barrera tal vez, o ayuda a quitarnos esa barrera tal vez de o ayuda a quitarnos como el miedo.

[08:44]

I: BIEN.

R: Ah, bueno, y la otra que ayuda a los recursos visuales y discutiblemente, por ejemplo, tener una página que le muestra uno una figurita, o lo que sea, pues es algo que personalmente requeriría como más recursos, en cambio aquí pues se consigue. El único tema es eso, por ejemplo, me pasó a mí en los cursos que yo por estar lejos, no me abrían algunas algunas páginas porque estaban bloqueadas por VPN y esas cosas entonces, (risas) pero eran cosas básicas, entonces lo que hacíamos era compartir pantalla y ya, pero se puede presentar.

[09:36]

I: <<Ajá>> ¿Creerías o tú dirías que como herramienta pedagógica un juego puede ayudar con la motivación del proceso aprendizaje?

[09:46]

R: Yo creo que sí, pero también creo que depende del público, o sea, no de la disponibilidad de público, sino si el público lo acepta o no. Tal vez, como le digo con niños es la indicada, no, los adultos pues ya uno con mañas (risas), pues ya uno tendrá sus preferencias ¿o no?

I: Me devuelve esa palabrita que te dije hace un momento de herramienta pedagógica. ¿Qué lugar dirías que tienen los juegos dentro del pensum pedagógico cierto como un acompañante, un apoyo, algo esencial?

R: <<No>>, yo diría que un apoyo bastante grande y ya, creo que es un apoyo y para ciertos temas, tal vez se podría escoger los temas, ver pruebas, hacer pruebas a ver cómo es mejor, si es con temas fáciles o con temas difíciles, la verdad no lo tendría claro, eso es como más de experimentos, pero sí creo que como un apoyo bastante fuerte en ciertos temas.

[11:14]

I: BIEN P2, y llegamos a nuestra última pregunta bueno como les conté en algún momento mi tarea respecto al proyecto era planear los juegos, la tarea de los profes era implementarlos y bajo ese contexto, pues uno está consciente de que pueden haber problemas, dificultades al momento de hacerlo, ¿no?

[11:29]

I: ¿Consideras que hay algo en particular a resaltar de la manera en que los profesores por ejemplo hayan explicado los juegos acompañados, ya sea positivo o negativo?

R: <<uhm>> A ver, pues tal vez hubo juegos en que hubo mejor explicación que en otros, entonces yo creo que tal vez por el mismo tipo de juego, lo que te digo la variable tiempo juega un rol bastante importante, si quedaba algo así para el final, entonces era todos corriendo, entonces eso paraba un poco, y no solo por el profesor, sino por la gente quería ya terminar o ir a hacer otra cosa.

I: BIEN

[12:26]



I: Como te decía con esta pregunta hemos llegado al final de la entrevista, muchas gracias por tu participación. Espero que las actividades del curso, del proyecto te hayan gustado, te haya servido y nada te deseo un buen día y mucho éxito con el resto del proceso.

R: Bien, bien, listo, ¿vale? Muchas gracias.

### **Anhang Nr. 31:** Transkription P3 - Erstes Interview

[00:01]

I: Vale, perfecto, muchas gracias por tu disponibilidad para esta entrevista como les conté el día que nos vimos, la entrevista se hace en el marco de un trabajo de grado para una maestría de la Universidad de Antioquia y la Universidad Pedagógica de Freiburg para que ustedes estén también conscientes en qué contexto estamos haciendo esto. Esta es la primera de dos entrevistas y la segunda va a ser al final. Cómo la idea es hacer más que todo un seguimiento de su opinión, más adelante hablaremos un poco más de eso. La entrevista tiene una hora duración aproximadamente de 10 a 20 minutos.

R: Ok.

I: Voy a hacerte una serie de preguntas, por favor, respóndelas de manera natural y libre, como te mencionaba hace un momento; la entrevista será grabada por lo que te envíe, pues previamente el formulario de consentimiento que te pido que por favor, me hagas llegar, pues firmado al correo. Finalmente es importante aclarar, que todos los datos y las respuestas que consignemos en esta entrevista se manejarán de manera completamente anónima al momento de ser analizadas, al momento de ser publicados los resultados de la investigación y que de igual manera

[01:29]

los datos que llegues a compartir con los profesores del curso de alemán serán completamente anonimizados, (-) ¿Tienes alguna pregunta sobre la entrevista o solo lo que te acaba decir antes de que avancemos?

R: Hasta el momento no.

I: Las preguntas es un intento de conocer un poco tu contexto y tu opinión frente a esta situación y es. ¿Has tenido alguna experiencia con algún curso de Lengua Extranjera donde se utilizarán juegos como herramienta pedagógica?

R: No. Nunca.

I: ¿En el colegio tampoco ninguna?

R: Pues en el colegio digamos que la única clase es inglés y digamos que la profesora cuando estaba en un 10 y 11 la pedagogía que manejaba para el aprendizaje era como en canciones y obras de teatro.

I: Ok

R: Pero más menos por esa onda no (-).

I: ¿Puedo preguntarte dónde estudiaste?

R: Colegio Marzo [Fidel].

I: ¿En qué ciudad?

R: Barranquilla, Colegio Marco Fidel Suarez.

I: Perfecto, bien P3.

[02:59]

I: ¿Consideras que los juegos pueden ser una buena herramienta pedagógica en un curso de Lengua Extranjera?

R: Sí porque ayuda bastante, es otro mecanismo de aprendizaje y se aprende más, es como más didáctico y uno sale como de la monotonía del aprendizaje.

I: A entiendo, de hecho, creo que esta siguiente pregunta tienen bastante que ver con lo que me acabas de decir y es ¿Consideras que la realización de juegos puede ser un factor importante en tu proceso de aprendizaje? ¿Específicamente una lengua?

[03:39]

R: Si.

I: ¿En qué medida puede ser importante?

R: ¿Este (-), en qué medida puede ser importante? Digamos que como te dije sale una de la monotonía. Digamos que la mente se abre a absorber, lo nuevo, si me doy a entender.

I: Sí, sí, claro, ese cambio de [ritmo].

R: El cambio de metodología digamos que ayuda bastante porque ya uno viene como un modelo de aprendizaje estándar y es bueno implementar otras clases de modelo de aprendizaje. Digámoslo así, no solo, no es la herramienta pedagógica, sino una de las herramientas exactamente

I: Vale.

R: Te lo digo porque igual yo tengo dos niños y la niña cuando entró a transición el modelo de aprendizaje era totalmente diferente a como lo manejan en otras instituciones, y como es la palabra, era más dinámico, era de más de conocimiento, se enfrascaron más en el conocimiento en el aprendizaje por medio de juegos de la parte motriz, que enseñarle como

[05:08]

R: el método de aprendizaje a la lectura era por (...)

[05:16]

R: por cartulina y hacían frases ya y así el modelo lo intercambiaban, incrementaba mucho, [varios métodos] varios métodos ya y digamos que eso le ayudó bastante a la niña a formarse un poquito más, bien.

I: Es bastante interesante claro, (-) respecto al potencial de un juego. ¿Cuáles consideras que son las mayores ventajas o los posibles beneficios que puede aportar, pues este juego, a tu proceso de aprendizaje de una lengua?

[05:55]

R: Como digamos que clase de juego.

I: Un ejemplo para ti, puede ser cualquier clase de juego que se te ocurra. Sí, digamos al momento de tu incluir un juego en una clase de lengua, ¿Cuáles dirías que son los mayores beneficios que podrías sacar para tu aprendizaje de la lengua, en este caso del alemán?, digamos un ejemplo no se si tú has jugado al stop.

R: Sí, claro, el stop digamos que ahí uno no se limita, sino que investiga más [en ese caso por ejemplo mucho que ver con el vocabulario, no] exactamente vocabulario y para aprender un idioma es vocabulario, ya investigas tú y absorbes también lo que la otra persona también tiene y así tus conocimientos van aumentando. Es más, o menos como algo así, como un aprendizaje conjunto.

I: Ok, muy interesante eso.

[07:11]

I: (-) Bien P3 y saber que se va a realizar un juego, si tú sabes que se va a realizar un juego en una clase, eso es algo que atrae tu atención, que por así decirlo te conecta con la clase.

R: Claro.

[07:25]

R: Claro que uno se conecta, digamos que uno rompe el hielo cuando hay juegos, cuando tú sabes que todo está en la mente cuando es juego (-) como que las cosas cambian, la metodología de ver que las cosas cambian, [ya para ponerlo en práctica], digamos así.

I: Ok.

[07:50]

I: BIEN, esto gira también con el tema de los juegos, pero un poquito distinta. ¿Cuáles dirías que son las dificultades o las posibles desventajas a la hora de incluir distintos tipos de juegos en un curso de lengua?

[08:09]

R: Ventajas y desventajas.

I: Si, posibles desventajas o posibles dificultades.

[08:16]

R: (-) Qué desventaja?

[08:21]

R: No te sabría decir porque como apenas estoy aprendiendo, pero digamos que [lo podrías pensar como la implementación como tal del juego cierto, el transcurso del juego o las interacciones entre las personas, la dificultad o varios aspectos no para realizarlo.

[08:59]

R: (---) que desventajas. (---), digamos que si se implementa cuando uno tiene conocimiento que se va a implementar uno se prepara, pero cuando tú no sabes que se va a hacer tú estás a la expectativa o está un poco inconcluso a lo que se va a realizar, se puede coger fuera de base, digamos que de pronto eso, no sé si me estaré equivocando en lo que te estoy respondiendo o te entendí mal?

I: Es más que todo para conocer precisamente tu opinión, y esto gira creo, por el entorno lo que me acabas de decir. ¿Consideras que es importante que un juego sea complejo o que sea retador para que sea interesante y entretenido?

R: Claro, entre más retadores más (-).

[09:58]

R: Como dice, como es la frase esta (-).

[10:07]

R: En el reto está, cuando tú te retas la satisfacción es mucho mejor.

[10:18]

I: O sea, tiene que ver más que todo con el éxito que uno puede tener al momento de ganar o competir.

R: Exactamente.

I: ¿Y respecto a esto dirías? O sea, este tema de la complejidad. ¿Consideras que en igual medida debe ser complejo las indicaciones con el contenido o hay algún tipo de diferencia como debe ser esa relación?

[10:49]

R: (---) Entre lo difícil y lo fácil, [o sea].

I: ¿Es importante que por ejemplo las indicaciones sean complejas, que el contenido sea complejo y en qué manera estos dos, digámoslo así se equilibran?

R: Tiene que ser un poco equilibrado (-) porque digamos que cuando estamos hablando de clases didácticas, tiene que haber un equilibrio, porque si de igual manera todo va a ser complejo, la participación va a ser un poco, (-) va a disminuir, pero si hay un equilibrio entre lo fácil por llamarla así, entre lo fácil y lo difícil; ahí va a ver un poco más de participación.

I: \Partirías que es importante que sea retador, pero que esté en las capacidades de lo que pueden hasta ese momento.

R: Exactamente.

I: Ok perfecto.

R: [y todo] disculpa y todo, y todo intercalando ya a medida de que la dificultad yo estoy viendo un poco más, /o sea que sea progresivo.

[12:05]

I: Vale, perfecto. ¿Te entusiasma la posibilidad de interactuar con tus compañeros y con tus compañeras en un juego de una manera más libre a la común de una clase de lengua extranjera?

[12:23]

R: Sí, porque uno interactúa mejor así ya que la interacción se hace más (...), interactuar se hace más fácil.

I: / De una manera más libre /.

R: Exactamente.

[12:37]

I: (-) Bien, y esta siguiente pregunta, es un poco más específica hacia el contexto de esta investigación. ¿CREES que el contexto de la virtualidad específicamente puede causar dificultades a la hora de realizar juegos en una clase de lengua extranjera?

[13:03]

R: digamos que

[13:07]

R: en la actualidad ahora mismo todo es lo virtual y mira que todas las herramientas con las que contamos hoy día, digamos que bueno, es que todo está en nuestra mente, todo está en nuestra mente y digamos que en un contexto donde estemos todos reunidos, digamos que más chévere ya, porque uno interactúa, la risa y todo lo demás y tiene unos contactos con las personas.

[13:36]

I: Pero en la forma virtual.

R: Sí también; también digamos que es una nueva forma de ir aprendiendo de ir interactuando.

I: \digamos de como la interacción se maneja en la virtualidad. ¿Consideras que es importante que la gente tenga por así decirlo como competencias en la virtualidad para poder interactuar de mejor manera o no es importante?, ¿digamos que las personas sepan manejar como tal, por ejemplo, en este caso el zoom de esta entrevista? ¿Es importante para los juegos y tendría eso algún impacto o no?

[14:25]

R: NO, porque este digamos que en los juegos en la virtualidad, en el momento digamos en este caso de tu implementarlo; tú tienes saber qué juegos se pueden implementar y que juegos no en la virtualidad.

[14:43]

I: O sea, viene más al momento, digamos de la planeación.

R: Exactamente.

I: BIEN P3 y nuestra siguiente pregunta, llegamos al final de la entrevista que es una pregunta que intenta más que todo recolectar o englobar lo que hemos hablado, no has tocado tanto aspectos positivos como negativos que pueden haber con un juego, entonces hay algún aspecto en específico que te llame la atención frente a la posibilidad de participar en un juego durante una clase?

[15:26]

R: No.

I: No te llama digamos la atención en internet.

R: Como así de que me llame la atención participar en un juego en una clase.

I: [hay] algún aspecto en específico, por ejemplo, práctico tocamos lo del vocabulario o lo de interactuar únicamente cierto, hay algún aspecto en específico que te llame la atención frente a participar a un juego en una clase?

[16:03]

R: (---) No te comprendo bien lo que me quieres decir.

[16:13]

I: (-) Hace un momento, hablábamos de ciertos beneficios que consideras que puede tener un juego, ¿no?

R: Aja.

I: ¿CUAL de estos beneficios que mencionabas te llama la atención, si tú tienes la oportunidad de participar en un juego? Por ejemplo, tenemos que viene tal juego y sabes que te gusta, me llama la atención o me interesa esto porque tengo la oportunidad de mejorar X habilidad o tal competencia.



[16:52]

R: Ya

[16:57]

R: Sí, sí.

[17:02]

R: Sí, sí, sí, me gustaría experimentar eso.

[17:09]

I: BIEN P3, como te decía hace un momento, con esta pregunta llegamos al final de la entrevista. Te agradezco muchísimo tu participación. (-) Como te mencioné al principio vamos a volvernos a ver una segunda vez al final del curso, cierto, para hacer más que todo un seguimiento no tanto de tu proceso, sino de tu opinión, si ha cambiado, si se mantiene cierto, si se ha fortalecido, si o no. Esa entrevista durará más o menos lo mismo que esta, tal vez un poco más largo, pero muy similar, pero bueno ya nos veremos en el transcurso del curso para ello, una vez más, pues te agradezco tu participación y te deseo un buen día y mucho éxito con el curso.

R: Dale gracias, éxitos también en tu proyecto.

I: Muchas gracias.

### **Anhang Nr. 32:** Transkription P4 - Erstes Interview

[00:01]

I: Listo P4. Bien muchas gracias por tu disponibilidad, como les dije, mi nombre es Alejandro Vélez, estoy desarrollando mi proyecto de grado de una maestría que es un convenio entre la Universidad de Antioquia y la Universidad Pedagógica de Freiburg, vamos a estar haciendo esta entrevista y otra entrevista al final del proyecto, ambas más o menos la misma duración entre 10 y 20 minutos, voy a hacerte una serie de preguntas respóndelas por favor, de manera natural, de manera libre. Como te dije hace un momento la entrevista será grabada por lo que

ya te envié previamente un formulario de consentimiento, que te pido que me hagas llegar firmado, de este y de las actividades que van a estar desarrollando durante el proyecto. Finalmente es importante aclarar, que todos los datos y las respuestas consignadas en esta entrevista se manejarán de manera completamente anónima, al momento de ser publicados los resultados de la investigación y de ser analizados y de igual manera cualquier dato que compartas con el profesor del curso también van a ser anonimizados.

R: Vale perfecto.

[01:30]

I: ¿Tienes alguna pregunta sobre la entrevista sobre lo que te comenté?

R: No todavía no.

[01:39]

I: Bien, entonces esta primer pregunta tiene que ver más que todo como para crearnos una idea de cómo percibes tú esta situación. ¿Has tenido alguna experiencia con algún curso de una lengua extranjera donde se utilizarán juegos como herramienta pedagógica?

R: Pues, digamos que antes de entrar aquí a la Academia yo estaba estudiando inglés, puedo decir aquí la academia o no importa. Bueno estaba en otra academia y digamos que por lo menos inicialmente muchas de las actividades de los profesores, digamos como para entrar en calor y digamos como para romper el hielo, cada profesor proponía como una pequeña actividad, eran muy sencillas. Entonces algunos decían no podemos hacer, no sé ahorcado u otros podían decir bueno, hoy vamos a completarnos una sopa de letras o vamos a

[02:52]

R: como a seleccionar parejas y con los nombres y bueno o habían unos juegos en donde como que aparecían palabras y uno tenía que decir palabras relacionadas a esa misma palabra. Entonces sí, pues digamos que más o menos, pues lo mismo lo que

[03:11]

R: como que es lo más cercano que he estado, así como digamos como tipo de juegos.

I: Como a esa experiencia.

R: Exactamente.

I: ¿Y puedo preguntarte en qué nivel de lengua era ese curso?

R: Yo empecé con A2 y lo seguían aplicando en B1 o sea, ahí me imagino.

I: Un tiempito largo más o menos.

R: <<si, si>>, igual lo mismo eran también como corticos.

I: Bueno, si no es tan importante digamos la duración o esto, o la complejidad, es para hacerme una idea más o menos del bagaje que tienes. ¿Y bajo este contexto consideras que los juegos pueden ser una buena herramienta pedagógica en un curso de Lengua Extranjera?

[04:40]

R: Yo creo que sí, porque pues digamos que muchas veces o por lo menos en un proceso inicial y digamos la pedagogía o la forma en la que manejaban ellos el curso era que generalmente iban rotando tanto profesores como estudiantes, sí, o sea, no siempre están los mismos profesores y no siempre estaban los mismos estudiantes, eventualmente uno repetía profesores, pero digamos que había como un constante digamos cambio, entonces muchas veces era como de pronto chocante el hecho de que como uno no conoce bien a los participantes de pronto con esa serie de actividades era bueno como perder de pronto como ese miedo hablar de la primera vez no.

I: Romper el hielo.

R: Porque a veces tenemos como ese miedo de como bueno y que digo (risas), hay gente que es muy tímida, yo por lo menos siento yo he tratado de cambiar eso, pero por lo menos yo era como muy tímido. Entonces, pues pasaba eso no como que era como una forma de pronto por lo menos de decir bueno, por lo menos ya participé, entonces sí era entretenido, sí. era bonito y además que las clases no se vuelven como tan ladrilludas, no como que es un poco más didáctico y siento que puede ayudar bastante.

[05:30]

I: Bien, digamos que de esto ya lo tocaste un poco, ¿pero consideras que la realización de los juegos puede ser un factor importante en tu proceso de aprendizaje como tal?

R: Pues bueno, o sea, digamos que no sé qué tan importante, pero bueno, yo soy de los que piensa que todo lo que se haga diferente siempre ayuda, entonces digamos que me diga no va, o sea, no sé qué tan importante, pero siento que si es bueno hacerlo, si me entiendes, como salir de esa rutina de estar en el libro, como de estar todo el día ahí como tema y tema, sino de pronto salir y decir como bueno también se puede ver los temas por este lado por este otro entonces siento que es muy bueno.

I: ¿Y consideras que puede aportar de cierta manera?,

R: Si de aportar, si claro, siento que cuando uno se toman las cosas como con calma y no de pronto con esa presión, ahí con eso que tiene que aprender <<sí o sí>>, los temas, sino de pronto como cuando uno se relaja un poco más, ¿a uno le beneficia no? sí, como que de pronto asociar mejor las cosas en un futuro, ¿no?

[06:53]

I: Muy bien, esta pregunta es un poco más específica. Respecto al potencial de un juego, ¿cuáles consideras que son las mayores ventajas o los posibles beneficios que puede aportar el juego para el proceso de aprendizaje de una lengua?

R: Bueno, yo creo que, o sea depende mucho el juego ¿no? porque lo que te decía no. Hay, por ejemplo, juegos de asociación, entonces a bueno listo. Entonces no sé, estoy, no sé relacionando este dibujo de un árbol con la palabra árbol, entonces ya después cuando pienso en el árbol seguramente se me va a ocurrir la palabra que asocie o de pronto ya después o eventualmente de pronto cuando estoy en el árbol y estoy jugando el juego que te decía, que palabras relacionadas con él, entonces de pronto ya no pienso en el mismo árbol, sino ya piensa en la palabra hojas, Sí. Entonces siento yo que esos juegos, ahí se me fue idea de lo que iba, ¿cómo era la pregunta, perdón, la importancia? (risas).

I: ¿Cuáles pueden ser las mayores ventajas o Puntos a favor?

R: Ah ya las ventajas, entonces digamos ya cuando uno empieza a asociar, digamos eso, pues ya más adelante como ventaja es que ya de pronto al momento de tu aprendizaje y seguramente ya no tienes que pensar, ahí

[08:22]

R: como digo hoja, sino de pronto uno dice ya listo árbol y de pronto eventualmente la palabra hoja se parece a árbol, entonces bueno, uno empieza a asociar, ¿no? Desventajas, no realmente ahorita no pienso en desventajas, lo que le decía, digamos que siento yo que cuando los juegos son didácticos y son como ah, bueno de pronto una desventaja es no escoger.

I: Ventajas.

R: A solo ventajas, por ahora. Entonces como ese tema de asociación, como en ese tema de relajación siento yo, no del tema que a veces es como con el látigo o a veces (risas).

I: Algo así, como si le podemos poner en pocas palabras es básicamente te ayudan a asociar vocabulario, ¿pues hacer como una asociación una red de vocabulario cierto?

R: Si, claro.

I: Vale Perfecto.

[09:30]

I: Saber que se va a realizar un juego, si sabes que se va a realizar un juego en una clase, ¿crees que eso es algo que atrae tu atención y que te conecta como tal con el transcurso de la clase?

[09:46]

R: Pues personalmente yo digo que <<si, siI>> porque digamos que a mí me gusta molestar y entonces yo siento que sí, o sea, el hecho de que se hagan más didácticas las clases me llamaría la atención, ¿no? Porque cada profesor tiene su metodología y algunos son más estrictos, digamos con el tema de los libros o algunos además estrictos con el tema de bueno con X tema, pero la verdad habrán algunos que por ahí podrán meter los mismos temas en algún juego y lo que te digo, o sea, cuando uno se divierte y hace las cosas como más tranquilo de pronto hay una mejor asociación no? Habría que ver de pronto la clase de juegos.

[10:35]

I: Bien, ahora esto que ya hace un momentico, querías hablarlo, ¿cuáles dirías que son las dificultades o las posibles desventajas a la hora pues de incluir un juego y diferentes tipos de juegos en un curso de Lengua Extranjera?

R: Desventajas.

I: Lo podrías abordar de distintas maneras, del lado de la interacción entre compañeros, de cómo se maneja el juego de parte del profesor cierto o de cómo se incluye el material del juego, digamos que muchas maneras de cómo verlo.

R: Pues yo siento que mira que, pues en la medida de lo posible yo trato de participar lo que más puedo, entonces a veces como que me choca el hecho de que por ejemplo no todas las personas se toman con seriedad la clase en la que estoy no, entonces hay personas o me encontré con personas que de pronto están en el juego y le preguntaban y <<qué qué>>. Entonces era, como pues digo ya estás invirtiendo un dinero, o sea, y nadie te está obligando a entrar porque ni siquiera nos colocaban horarios, sino uno mismo escogía ese horario y

[12:04]

R: y después no estas como atento a la clase, ¿no? Y o sea, no hablo específicamente el juego, sino específicamente a la clase como tal, no, o sea, esas personas son como son, pero digamos que más relacionados al juego, o sea, te decía ahorita, que no había muchas desventajas, de pronto hay no sé, hay juegos que tienden a ser como aburridos de pronto, o sea, como, que, eh bueno, o a veces cuando hay mucha gente uno dice como bueno, o sea, me tocó participar solamente una vez, pues habría sido chévere poder haber participado un poco más, pero pues bueno, o no entiende el tema de pronto del tiempo. Entonces dice uno, bueno, no pasa nada, hoy también la cantidad de gente, no? porque esa es la otra.

I: La organización y el manejo del tiempo, el manejo de las interacciones es todo un aspecto muy importante.

R: Sí de acuerdo, entonces, pues si a veces uno dice estuvo chévere el juego o a veces depende el juego, pero bueno, algo se hizo y bueno, chevere esos juegos que como que al principio

como que pueden rayar un poco, porque como que lo sacan a uno de la zona de confort, como que después uno dice bueno de hecho a la larga uno está aprendiendo.

[13:34]

I: ¿Consideras que es importante que un juego sea complejo o que sea retador para que sea interesante, para que sean entretenido?

R: No, necesariamente pues lo que te digo, o sea, digamos que es un juego retador.

[13:48]

R: como que siento que a los estudiantes nos puede como rayar un poco el tema la cabeza, por ejemplo ahorita que estamos tratando de aprender alemán de pronto un juego en el que uno tenga que hablar mucho de pronto es muy retador porque uno literalmente como que estoy empezando, entonces va a ser como retador, pero ya de pronto si uno se pone como muy introspectivo dice bueno, son juegos que a la larga me están sirviendo y me van a servir próximamente, entonces, yo siento que independientemente de que sea fácil o difícil hay que hacerlos y bienvenidos.

I: ¿Te entusiasma la posibilidad de interactuar con tus compañeros, con tus compañeras en un juego de una manera un poco más libre a la común de una clase pues de lengua?

R: Sí claro, pues digamos que, por lo que te decía ahorita, no, de pronto uno no conoce a todas las personas, uno no está acostumbrado como interactuar con tantas personas, entonces de pronto abre ese espacio como para de pronto, sobre todo estas clases iniciales siento yo en las que se está conociendo uno con las personas, en el sentido de que, o sea, por ejemplo, contigo tal vez me pusieron hacer una actividad contigo ahorita Alejandro

[15:17]

R: pero después me pusieron, de pronto el proceso de conocimiento se tarda mucho a que si hubiese un juego que nos integrará a todos y a lo mejor en ese ya más adelante en esos procesos de digamos de clase se va a poder hablar más, o sea, como más tranquilo con las otras personas y de pronto no sé hacerle como una chanza, de pronto como para que las personas no sé, como para que no se vuelva tan ladrilludo, de pronto el profesor no queda ahí como hablando solo, sino participar.

I: La idea es que sea una interacción como te digo un poco más cordial.

R: << sí, si>>, pero en cuanto a la relación, me parece.

I: Bien, esta siguiente pregunta es un poco ya más específica del contexto de esta investigación. ¿Consideras, que el contexto de la virtualidad puede causar dificultades a la hora de realizar juegos, en una clase de lengua extranjera?

[16:20]

R: Si yo siento que la virtualidad trae muchos retos, ¿no? y entre ellos es como vamos a interactuar virtualmente no? Pues porque igual, o sea, tú estás ahí, pero tú no sabes qué está pasando en frente mío, ¿no? Qué me distrae al frente mío y mantener digamos la atención ahorita como estudiantes dependiendo qué tanto uno esté dispuesto como a meterle ganas, pero que a lo mejor en un aula de clase no tenemos, ¿no? Entonces siento que no solamente con los juegos, sino con todo. Pero digamos que hablando específicamente con los juegos, (..) sí, pero siento que también hay otro, tipo de herramientas que se pueden usar para ese tema, de pronto en la presencialidad se podría jugar (..) pero ahora podemos jugar, no sé cómo se llama este kahoot, que de pronto también sirve, no, (..) pero o sea, retos ahí, pero creo que se pueden superar, no sé si fácilmente, pero hay un gran chance de superarlos.

I: Si te entiendo bien ahí como que buscar ciertas estrategias.

R: Exactamente como buscar las herramientas, pues porque digamos que las herramientas las tenemos solo que pues.

[17:49]

R: a veces como que no se usan, ¿no?

I: Y de parte específicamente del lado de los estudiantes, digamos lo que me decías de las estrategias creería yo tiene que ver un poco más con el docente, ¿no? como qué herramientas utiliza él para poner estos juegos. ¿De parte del estudiante consideras que hay alguna dificultad específica que te llame la atención respecto a la virtualidad?

R: Sí, pues digamos que el tema no sé, el tema de estar sentados en una pantalla donde uno mueve el mouse y ya tiene Google al lado, o lo que sea, o sea, redes sociales, uno tiene el



celular al lado, o sea, como ese tipo de cosas no, pero siento que ya viene más como de parte del estudiante, si realmente hay que aprender, ¿no? Y si realmente quiere como pues aprovechar la oportunidad de que está estudiando y bueno.

I: Bien y nuestra última pregunta. ¿Consideras o hay algún aspecto en específico que te llame la atención frente a la posibilidad de participar en un juego durante una clase de lengua, me refiero a tú ya has tocado algunos campos, ¿no?, ¿cómo digamos esto de crear conexiones de vocabulario, la interacción todo esto, pero consideras hay algún aspecto en específico que te llame la atención?

[19:18]

R: O sea, como un tema de los que me gustaría como reforzar en los juegos o algo así.

I: No puede ser, digamos algunos de los aspectos que has tocado, o puede ser otro nuevo, me gustaría saber si ¿hay algún aspecto en específico que consideres, ok esto me parece lo más importante, lo que más me gusta, que le encuentre posibilidades de practicar, de mejorar con un juego?

[19:52]

R: No, pues es que siento que los juegos son como tan multidisciplinarios, entonces, pues sí, o sea, eventualmente cuando uno, o sea, cuando uno trabaja un juego de pronto uno está solamente con (..) no sé de pronto este juego tocó escribir más que hablar por decir algo o este juego tocó más hablar que interactuar, pero pues siento que es como de los factores.

[20:32]

R: No, es que ahorita no se me ocurre como nada.

I: No hay ningún problema. Bien P4, como te decía con esta pregunta, hemos llegado al final de la entrevista, te agradezco mucho tu participación, al final del curso haremos una segunda partecita para conocer tu opinión personal, una vez más, te deseo un muy buen día y mucho éxito con tu curso de alemán.

R: Bueno alejo muchísimas gracias éxitos en tus actividades.

I: Vale. Muchas gracias.

### **Anhang Nr. 33:** Transkription P4 - Zweites Interview

[00:01]

I: Bueno, bien, primero que nada, muchas gracias por tu disponibilidad por la entrevista, P4, como te había dicho esta tiene una duración de aproximadamente entre 15 y 20 minutos, voy a hacerte una serie de preguntas las cuales varias de ellas ya respondiste en la primera entrevista, la idea es tener también como un espacio para comparar, qué cambios ha habido, de igual manera que en la primera respóndelas por favor de manera natural, de manera libre.

R: vale.

I: Y bien, te recuerdo que la entrevista grabada. Ya me enviaste el formulario de consentimiento, así que creo que eso es todo lo que es por mi lado, de pronto tienes alguna pregunta antes que comencemos.

R: <<No>> por el momento, no.

I: Vale, perfecto. Entonces yo voy a empezar con una pequeña pregunta que se me pasó la última vez que nos que hablamos, ¿Qué edad tienes?

R: 24.

[01:07]

I: Vale, perfecto, entonces ya ahora ya podemos entrar de lleno a la entrevista.

[01:14]

I: P4 cuéntame, ¿Consideras que los juegos pueden llegar a ser una buena herramienta pedagógica en un curso de lengua?

R: Si, sí lo considero y me pareció una buena herramienta como para reforzar, digamos los temas que vamos viendo a diario.

I: <<Claro>>

R: si me pareció interesante.

I: Digamos ahí podría volver con esa palabra que mencionas un poquito ¿Como herramienta pedagógica consideras que es de pronto es algo esencial de la Pedagogía o simplemente es como un acompañante, como adicional?

R: Pues no se si algo como esencial, porque igual no sé cómo lo hacían antes o igual hubo clases en donde no existieron juegos y digamos que el tema se apropió digamos de forma esperada ¿no?

I: <<Si>>

R: Pero si es una herramienta que considero ayuda a que se aprenda más rápido, ¿no?, sobre todo con ciertos temas y que son un poco más complejos en ese aspecto. O sea, pues hay temas que son bastante complicados por lo menos en el alemán (risas) y pues cuando digamos hacen esa dinámica siento yo que es una buena herramienta, pero lo que te digo no sé si esencial, pero si considero que es una excelente herramienta.

I: <<Claro>>

[02:41]

I: ¿Cuáles dirías que son las mayores ventajas o los grandes beneficios que puede llegar a aportar un juego para tu proceso de aprendizaje en la lengua?

R: Pues bueno de ventajas, digamos que internamente uno piensa que es un juego y uno como que se relaja, a lo mejor no importa si la embarra tanto, pues estamos jugando, ¿no? Entonces a lo mejor es una forma en la que digamos se puede dejar un poco el temor de lado como igual ya estamos jugando y bueno no pasa nada, no va a ser algo sumamente crítico

I: ¿un ambiente con menos presión dirías?

R: <<Sí, sí de acuerdo>>

I: ¿Consideras que esos juegos pueden ayudar específicamente con tu motivación en general para aprender la lengua?

R: En cuanto a la motivación (..), pues digamos que si a lo mejor si uno lo hiciera de forma individual, de pronto hay es una herramienta y a lo mejor uno usaría esos juegos como un mecanismo para hacerlo de forma autodidactica, pero digamos en el ámbito de clase igual

tengo que entrar a la clase no?, entonces a lo mejor si soy autodidactica entonces si es una herramienta útil, por lo que te digo porque puede ser un poco más digerible no?, pero en el ámbito de las clases, como era la palabra que me había dicho?.

I: Motivación.

R: Como motivación como entrar a clase, en lo personal tal vez no.

I: Entrar a clase no tanto, sino en tu proceso de aprendizaje.

R: A bueno si, si, de acuerdo, entonces te iba a comentar que de pronto me di cuenta que en la clase había personas que decían "profe hoy vamos a jugar", que de pronto si los motivaba mucho el juego, ¿no?

[05:21]

I: ¿Consideras que es importante que un juego sea retador para que sea entretenido?

R: <<No>>, no necesariamente, incluso habían juegos que eran muy retadores, pero a veces de los mismos retadores como que a veces como que uno no se le venían cosas a la cabeza y uno decía ahora que (risas), o sea, a pesar de que no hay esa presión pues igual y esa parte retadora está ahí como presente, como igual y pues uno no quiere contestar mal, no?, Pero como ese estilo.

[06:08]

I: Digamos frente a eso del reto, nosotros hicimos pues varios como tipos de juegos, ¿cierto? Algunos juegos enfocados más hacia la parte individual digámoslo así, otros más enfocados hacia el grupo, ¿Consideras, que ese aspecto como de competitividad que hay más que todo con los juegos grupales es importante?

[06:37]

R: (...) O sea, sí, pero digamos que a la larga, ¿no? O sea, sí es importante, pues porque igual uno trata como de medirse con las otras personas, ¿no?, afortunado o desafortunadamente como que uno siempre se está midiendo en ese sentido, ¿no? Y uno siempre, aspira pues a tratar de no equivocarse o aspira a cómo avanzar, ¿no?, pero sí, sí es importante.

[07:08]

I: Respecto otra vez a ese aspecto más grupal de los juegos. ¿Qué rol dirías que juega la interacción con otros jugadores o incluso con tu profesor en lo que respecta si el juego te motiva o no?

[07:28]

R: ¿Cómo así?, perdóname.

I: ¿Qué rol juega la interacción ya sea con otras personas con los jugadores, o con tu profesor frente si ese juego es motivador?

R: Ah no toda, pues digamos que por lo menos como que siento yo que uno por lo menos, no sé cómo decirlo (..), por lo menos en los juegos grupales sentía yo que me desenvolvía mejor porque igual era como un trabajo en equipo, no como así decirlo como que si uno no sabía el otro entonces podía complementar y además para mí es importante esa parte de la interacción con las otras personas, ¿no? O sea, como que a lo mejor individual podría ser un poco más chocante para mí, pero digamos cuando uno podía interactuar, cuando uno podía jugar, hablar, pues era bien, ¿no? Y como que también baja un poco el estrés (risas), ¿no?

I: <<Claro>>, (.) eso que dices me lleva exactamente a la siguiente pregunta y es si ¿te entusiasma la posibilidad de interactuar con tus compañeros en un juego de una manera tal vez más libre, más natural, de lo que generalmente sería la interacción personal en una clase de lengua?

[08:56]

R: <<Si>>, si incluso con los chicos con los que termine el curso (..), Se tenía un grupo y se hablaba y eso yo creo que fue importante, como esa parte como de interactuar entre nosotros y no limitarse solamente a lo que se daba en la clase, ¿no?

[09:16]

I: ¿Y cómo calificarías o que dirías frente a la interacción que tuviste, digamos con el profesor, o los profesores digamos en el momento del juego? Por ejemplo, en el feedback que te he generado, como acompañaba él.

R: No, yo con los dos profesores, con Juan y con Tomás, con los dos profesores, digamos que para mí fue una buena experiencia, no como que igual se daba la oportunidad para que nos corrigieran y demás entonces, pues digamos respecto a eso, pues no tengo objeción alguna no (risas).

I: <<No>>, no necesariamente. Bien, entramos a la última parte de la entrevista, que ya no tiene tanto que ver con la interacción como tal, sino más que todo con la virtualidad, pues este proyecto estuvo enfocado completamente en la virtualidad y tú sabes qué pues ese cambio para muchas personas a veces un poco complicado, ¿no?, teniendo ese contexto claro, ¿Creerías que de alguna manera perjudicó la virtualidad la espontaneidad o el transcurso de los juegos?

R: <<No>>, no necesariamente, pues digamos que creo que los juegos se hicieron como bien enfocados a esa parte virtual, entonces digamos que se prestó para que las personas pues por lo menos las que querían participar, ¿no?, por lo menos en las que estuve todas las personas participaron, igual los profesores también se encargaban de hacer que todos participamos, ¿no?

[10:46]

R: Entonces, pues digamos en ese aspecto, no siento que necesariamente haya habido como un gran cambio, ¿no?, por lo que te decía la vez pasada, ¿no? A lo mejor las dinámicas en un salón de clase cambian, pero pues digamos que en la virtualidad al menos con los juegos que hicimos estuvo bien, ¿no?, o sea, no siento que haya afectado.

I: ¿Tuviste en algún momento problemas con la conexión que fuera intermitente que se te cayera la conexión?

R: Pues yo supongo que como casi todos, pero no, pues igual y pues ahí sí que son cosas que uno no puede controlar, (risas).

I: ¿Eso de alguna manera imposibilitaba o inhabilitaba tu participación en los juegos o como cuando sucedía eso?

R: Pues cuando pasaba, pues si se volvía a reconectar rápido, pues seguíamos en el juego común y corriente y si no, pues simplemente pues no se podía jugar y ya claro, pero pues así que yo recuerde máximo una vez, no tuve mayores problemas, de pronto durante la clase.

[12:17]

I: Y digamos, es muy común escuchar, que hay varias personas que por ejemplo cuando dividen un grupo por ejemplo en zoom que se quejen que la interacción no es igual de natural no fluye igual de bien que en la presencialidad, ¿Dirías que ese es tu caso?

[12:40]

R: Pues digamos que hablando particularmente de los juegos, no recuerdo un juego que nos hayan separado como tal, hablando particularmente de los juegos, sino verdad, no recuerdo que como que nos hayan separado en los juegos, pero si lo extrapolo un poco al tema de la clase, sí porque igual y lo que te dije hace un momento o en la primera entrevista, como que hay personas que no le meten el mismo empeño no?, entonces, hay personas que simplemente como que esperan que uno todo lo haga o también depende del momento en que uno esté, como en el sentido de que no todos los días son buenos, no?, entonces uno a veces llega más cansado, sin ganas de hablar, como que uno no se concentra bien. Pero hablando particularmente los juegos no recuerdo que nos hayan separado en alguno.

I: Bueno.

R: Pero no dudo que haya podido ser como una especie de conflicto, o sea de conflicto entre comillas, ¿no?

[13:44]

I: Digamos que habiendo ya tocado un poco esos posibles aspectos negativos ¿Consideras también que hay algún aspecto positivo que resaltar específicamente de la virtualidad, pues de los juegos? ¿Me explico?, digamos que de pronto en la presencialidad no funcionaría tal igual.

R: (..) No lo que te decía ahorita, o sea, siento que los juegos estuvieron bien enfocados, porque a lo mejor no todos los juegos funcionan en los mismos contextos, ¿no?, o sea, de pronto hacer esos juegos que nos enviabas con los profesores de pronto hacerlos en un salón

de clase a lo mejor sería un poco más innecesario, teniendo otro tipo de herramientas en un salón de clase, ¿no?, pero digamos, o sea, lo que te decía como que siento que los juegos fueron como bien escogidos por decirlo de alguna forma y fueron como bien adaptados al tema de la virtualidad, entonces siento que estuvieron bien.

I: <<Vale>>

R: Unos más complejos que otros, pero igual pues, o sea, se puede jugar y se podía ir como reforzar, ¿no?

[15:02]

I: BIEN. P4 digamos ya nuestra última pregunta, tiene que ver cómo te expliqué en algún momento, mi tarea respecto al proyecto era planear los juegos, la tarea de los profes era implementarlos y obviamente bajo ese contexto uno espera, pues que hayan problemas, que hayan dificultades al implementar, ¿no? ¿Consideras que hay algo en particular a resaltar de la manera en que digamos los profesores hayan explicado los juegos, acompañado los juegos, no necesariamente negativo también puede ser positivo, simplemente algo a resaltar de pronto?

[15:43]

R: <<No>>, pues ahorita, recuerdo tal vez que en alguna oportunidad estábamos jugando como una especie de parques o algo así y tal vez como que el profesor tuvo problemas como para mover las fichas y ese tipo de cosas como gajes del oficio, cosas que pasan, pero no, en general me pareció que estuvo muy bien bastante chévere.

[16:08]

R: A lo mejor sería bueno como hacerlo con reglas, de pronto hay unos juegos más largos que otros, pero de pronto no se cómo te explico, como planearlos en todas las clases, si me entiendes, porque igual y siento que hubo como una parte en donde no se hicieron juegos está bien, pero a lo mejor sí se pudo haber hecho como una actividad pequeña, ¿no?, o sea, como para reforzar así sea un tema mínimo que se haya visto ese día o algo así.

I: Digamos que generalmente se manejan dos sesiones por semana, pero hay semanas que ellos me decían, pues esta semana no hay tanto tiempo.



R: <<Si>>, pues igual ese es el tema, como el tema del tiempo, pero sí, siento que estuvo muy bien.

I: Muy BIEN, como te decía con esa pregunta hemos llegado al final de la entrevista, te agradezco muchísimo tu participación, las actividades en general de los juegos y tanto en el curso te hayan servido, te hayan gustado.

R: ¿La idea es seguir con eso este semestre que viene o pues ya ahorita paras con eso?

I: Pues el proyecto en realidad sí pararía, pues por lo que es mi proyecto de la maestría que tengo que presentarlo.

[17:35]

R: ¿Me refiero a que si solamente lo hiciste para este curso?

I: Si, digamos eso es todo. Te deseo un buen día y mucho éxito con el resto del proceso.

R: Vale Alejandro, muchísimas gracias.

#### **Anhang Nr. 34:** Transkription P6 - Erstes Interview

[00:00]

I: Bien, bueno P6 muchas gracias por tu disponibilidad para esta entrevista, como les conté el día que nos vimos, esta entrevista de hace pues en el marco de un trabajo de grado para una maestría que estoy haciendo con la Universidad de Antioquia Y la Universidad Pedagógica de Freiburg, para que conozcas un poco sobre el contexto en el que se está haciendo. La entrevista tiene una duración de aproximadamente entre 10 y 20 minutos, voy a hacerte una serie de preguntas, por favor, respóndelas de manera natural, de manera libre, como te dije hace un momento la entrevista será grabada para que por favor me hagas llegar los formularios de consentimiento firmados y finalmente es importante aclarar que todos los datos y las respuestas consignadas en estas entrevistas se van a manejar de manera completamente anónima, al momento de ser analizados, el momento de ser publicados los resultados de la investigación y que de igual manera los datos compartidos con tus profesores

del curso también serán completamente anonimizados. ¿Tienes alguna pregunta sobre la entrevista sobre lo que te acaba decir?

R: No por ahora no.

[01:30]

I: Vale perfecto. Entonces esta primera pregunta es más que todo para tener un contexto, una idea más que todo de tu experiencia sí, entonces la pregunta sería. ¿Has tenido alguna experiencia con algún curso de Lengua Extranjera donde se utilizarán juegos como herramienta pedagógica?

[01:45]

R: Yo diría que sí, lo que pasa es que yo fui a Australia a estudiar inglés y pues como tal en la escuela si se jugaba siempre para aprender.

[01:59]

I: ¿Y podrías darme de pronto un ejemplo de los juegos?

R: Por ejemplo, teníamos un juego donde teníamos que hacer equipos y por ejemplo para aprendernos los verbos y sus diferentes tiempos, diferentes conjugaciones, hacíamos una línea. Entonces el primero escribía el verbo en presente, el que seguía en verbo en pasado y el primer equipo que terminará ganaba.

[02:29]

I: Si tienes algo un algo de experiencia cierto, ¿fue un curso largo?

R: Sí, un año.

I: Es bastante largo. Vale perfecto, entonces eres ya una experta, algo así.

[02:42]

I: ¿Bien, bajo ese contexto consideras que los juegos pueden ser una buena herramienta pedagógica en un curso de Lengua Extranjera?

R: Sí, la verdad sí es muy útiles.

[02:57]

I: Me acabas de dar un ejemplo de uno de los juegos, ¿pero podrías de pronto o si te viene a la cabeza darme un ejemplo de cómo consideras que se pueden utilizar como herramienta pedagógica?

[03:12]

R: ¿A qué te refieres de cómo considero?

I: Digamos, una de las finalidades podría ser, no sé, practicar vocabulario o practicar la interacción libre.

R: A mí me ayudó, bueno de mi parte, a mí me ayudó mucho en el vocabulario como memorizar palabras que por ejemplo, uno no las puede relacionar con nada en el idioma de uno, <<sí o sí>> que uno se las tiene que aprender en ese idioma y no hay traducción o algo entonces como que ya memorizar y empezar como a pensar en ese idioma.

[03:52]

I: Bien, creo que esto tiene que ver con lo que acabas de decir. ¿Consideras que la realización de juegos puede ser un factor importante en tu proceso de aprendizaje?

[04:04]

R: Sí, la verdad si los juegos sí me ayudaron muchísimo, siento que al estar jugando como que uno no lo toma algo académico, sino que es de divertirse, entonces así mismo uno como que se le quedan esas cosas en la cabeza.

I: Ya, que el contexto como lúdico del juego hace que se asimilen más fácil las cosas.

R: <<Sí sí>> y entenderlas un poco mejor o digamos cuando uno está como un ambiente de competencia como que uno quiere tanto ganar, que uno también se concentra mucho en hacerlo bien. Entonces como eso ayuda mucho.

I: Vale, has hablado bastante las características, en los impactos positivos que puede tener un juego. Ya respecto a ese potencial que puede tener un juego. ¿Cuáles consideras que son las mayores ventajas o los posibles beneficios que puede aportar el juego para tu proceso de aprendizaje de una lengua?

[05:06]

R: Ventajas tal vez es soltarse un poquito en el idioma, que uno no le dé miedo como tal hablarlo, también para aprender, cómo memorizar palabras vocabulario que pues palabras como ya te dije que no existen de pronto, que uno las puede relacionar en el idioma de uno de pronto uno, jugando si las puede aprender e interactuar con otras personas también ayuda mucho.

I: Hace un momento hablabas de cómo superar ese miedo de hablar en clase, ¿cierto? ¿consideras que ese es uno de los efectos más importantes del juego?

[05:50]

R: No sé si el más importante, pero sí está entre los importantes, considero que de pronto para mí uno de los más importantes efectos del juego era como memoria, como tal aprenderme el vocabulario.

[06:09]

I: ¿Y saber que se va a realizar un juego en una clase es algo que atrae tu atención que por decirlo así te conecta con la clase?

R: Sí, porque a veces la clase puede ser muy pesada, que está como muy repetitiva o muy académica, entonces como que uno está cansado el cerebro de uno no se activa, ya al jugar como que hicimos uno, si ya empieza a poner más atención, porque uno ya quiere saber cómo es el juego, uno quiere ganar, uno quiere interactuar. Entonces sí, sí siento que sí ayuda bastante.

[06:53]

I: ¿Bien y cuáles dirías que son las dificultades, las posibles desventajas a la hora de incluir distintos tipos de juegos en un curso de Lengua Extranjera?

R: (..) dificultades, pues de pronto si uno está en el juego y es como en equipos y uno no sabe algo pues.

[07:14]

R: por uno pueden perder o de pronto hay gente que simplemente no le gusta interactuar de esa manera; entonces puede que no lo disfrute, pero como tal no es así como contra juegos para aprender un idioma.

I: Digamos a la implementación del material o la organización de los equipos.

R: De pronto virtualmente si es más complejo, pues fue que uno el internet de uno esté un poquito con delay o cosas así, entonces es más difícil estar ahí presente como tal.

[08:03]

I: ¿Bien y te entusiasma la posibilidad de interactuar con tus compañeros o compañeras en un juego de una manera más libre a la común de una clase pues de lengua?

[08:15]

R: <<Sí, sí>>, sería chévere lo que notaba en las clases; es que siempre es como del libro, sería chévere también como integrar algo más dinámico.

[08:32]

I: ¿O sea, te refieres a que a partir de los contenidos que se se obtengan del libro crear un juego o una interacción más dinámica?

R: Sí.

[08:46]

I: ¿Y has tenido esa experiencia en algún momento?

[08:51]

R: ¿Durante este curso?

I: Cualquier curso realmente de lengua

R: Sí.

[08:58]

I: ¿Bien y consideras que es importante que un juego sea complejo o que sea retador para que sea interesante y entretenido?

R: No, en realidad para mí los juegos que más se me quedaron como en la cabeza y siento que más me ayudaron eran juegos muy simples, como darte cuenta para niños, literal niños chiquitos como deletrear o cosas así o tengo, tingo, tango, eran cosas muy simples, siento que entre más simple el juego, como ya aprender un idioma es complejo como que uno tampoco se mata la cabeza tanto pensar las reglas del juego o pensar en el otro idioma.

I: O sea, ¿en tu opinión es preferible que sean sencillos, que las indicaciones no sean tan complejas?

R: Sí, aja.

I: ¿Y respecto al contenido también o hay alguna diferencia?

R: El contenido podría ser complejo, con eso no hay problema, si el juego es sencillo como que uno lo disfruta más y va entendiendo más el contenido.

I: Bien, esta siguiente pregunta, tiene que ver con algo que tocas tu brevemente cierto, que es la virtualidad. ¿Crees que el contexto de la virtualidad puede causar dificultades a la hora de realizar juegos en una clase de lengua?

R: Yo siento que sí, porque por ejemplo en una clase.

[10:28]

R: muchos pueden activar sus micrófonos y puede no entenderse, puede que el profesor le falle el internet o digamos si es con cámaras, puede que alguien tenga como pixeladas su cámara, entonces siento que eso lo dificulta.

I: Claro, desde el lado ya como digamos.

R: Técnico.

I: OK. ¿Y desde el lado de la interacción de pronto o de cómo transcurre el juego consideras que la virtualidad tiene algún efecto en ello?

R: (..) No en realidad desde ese aspecto no considero que lo afecte negativamente, yo creo que digamos si todos tienen como un buen internet, si no hay problemas técnicos, se podrían tener un buen juego sin problema.

I: Bien, perfecto y llegamos a nuestra última pregunta que es más que todo un intento como de englobar cierto, resumir un poco o volver un poco más exacta digamos tu opinión y es bueno. ¿Hay algún aspecto en específico que te llame la atención frente a la posibilidad de participar en un juego en una clase de lengua?, lo has tocado ya, por supuesto muchos aspectos que te parecen positivos o que te pueden parecer negativas. ¿Hay algo en específico, que te parezca que hay que resaltar?

[11:57]

R: No sé de pronto, juegos donde sea algo y específicos como para el vocabulario siento que eso me ayuda muchísimo, más que por ejemplo frases completas, es como tal más vocabulario sobre todo al principio como en niveles más básicos.

I: Claro donde es más difícil interactuar más libremente.

R: Si exacto.

[12:34]

I: Listo perfecto P6, con esta pregunta llegamos al final de la entrevista, te agradezco muchísimo tu participación, como te decía al principio, vamos a estar viéndonos una segunda vez al final del curso como para hacer un pequeño seguimiento de tu opinión, va a durar más o menos lo mismo, tal vez un poquitico más, pero no mucho y pues si básicamente se tratará de conocer sobre tu experiencia y si el impacto del curso pues tuvo algún efecto digámoslo así en tu opinión.

R: Vale.

I: Y sí, con eso llegamos al final te deseo un buen día y te deseo mucho éxito, pues en tu curso de alemán.

R: Vale, Gracias, que estés bien, chao.

**Anhang Nr. 35:** Transkription P6 - Zweites Interview

[00:02]

I: Muy bien.

[00:05]

I: Primero que nada, P6 te agradezco muchísimo tu disponibilidad para la entrevista, como les dije hace un tiempo, está tiene una duración entre 15 y 20 minutos, algunas de las respuestas de las preguntas que vas a estar respondiendo, pues ya las tocamos en la primera entrevista la idea es tener un punto de comparación, ¿no? De igual manera responde las preguntas de manera natural de manera libre y como te decía algo hace un momento la entrevista va a ser grabada por lo que te pido que me hagas llevar de nuevo el formulario de consentimiento.

R: <<Vale>>.

I: ¿Tienes alguna pregunta antes de que comencemos?

R: <<No>>, por ahora no.

[00:57]

I: <<Vale, perfecto>>. Entonces quería empezar con una pequeña pregunta antes de que comencemos que se me escapaba la última vez que hablamos y es ¿qué edad tienes?

R: 27 años, cuando hablamos tenía 26.

[01:12]

I: <<Vale, perfecto>>, (.) listo. Entonces comencemos de fondo con la entrevista. (.) P6 ¿Cuéntame consideras que los juegos pueden ser una buena herramienta pedagógica en un curso de lengua?

R: <<Sí>>, sigo pensando que sí, de pronto los juegos que tuvimos en el curso como tal se dificultaron a veces las cosas por el internet o por la interacción, pero sí, aún siento que los juegos ayudan mucho.

I: Y volviendo a esa palabra que te decía ese momento, como herramienta pedagógica ¿consideras que es de pronto es una parte esencial de la pedagogía, de la enseñanza de lenguas o simplemente como un acompañante?



R: Siento que es un acompañante, de pronto no esencial porque para mucha gente puede que no le sea útil. Para mí sí, para mí sí es esencial, a mí los juegos me hace como aprender las palabras más rápido, si yo las relaciono con otra cosa se me queda en la cabeza. Pero si es un buen acompañante en general para también cambiar la dinámica, a veces cuando es como muy repetitiva la clase, uno se va aburriendo, entonces si se mete como más emoción, como un jueguito, entonces como que uno ya se enfoca más en el tema.

I: (.)<<Claro>>, pienso que lo que estás tocando nos lleva de pronto a la siguiente pregunta.

[02:42]

I: Un poco como los posibles beneficios que puedan haber con un juego. ¿Cuál dirías tú que es el mayor o las mayores ventajas que puede aportar un juego para el proceso de aprendizaje de tu lengua?

R: Pues es que con un juego uno no lo ve como tan académico, tan repetitivo, tan de escuchar y repetir; si no como más lúdico, más dinámico, para la gente competitiva como yo, si me la aprendo gano, entonces como que esa es una ventaja súper grande y también como para salir de la rutina, interactuar más con la gente de la clase, ayuda mucho, básicamente eso.

I: ¿Consideras que los juegos pueden aportar, específicamente, con la motivación que tienes de aprender la lengua?

R: <<Sí>>, en mi caso personal es porque me gusta jugar, por ejemplo, juegos de mesas competir, entonces como que me motiva a querer yo saber esa palabra o cualquier cosa, cualquier tema que se esté hablando para poder ser partícipe del juego.

I: Bien, digamos ahora que tocas el tema de la competitividad. Nosotros hicimos una buena cantidad de juegos algunos enfocados como en lo individual, otros enfocados como en lo grupal. ¿Dirías que la competitividad es algo muy importante en los juegos de interacción en estos cursos?

[04:12]

R: <<Sí>>, yo siento que sí, al menos en el grupo en el que estábamos como ya después de un tiempo de habernos conocido como ya uno conoce más o menos quién sabe qué, entonces como que la competitividad ayuda también a estar más enfocado en el jueguito.

[04:35]

I: <<Claro>> ¿Y consideras que es importante que el juego sea retador para que sea entretenido?

[04:40]

R: <<No, no necesariamente>>, pero sí que como que le llame a uno la atención, por ejemplo, hicimos un Kahoot, este no es tan retador, pero uno si quiere ver quién va en la tabla, en que posición y todo entonces como que le llame a uno la atención, más que ser muy retador, porque a veces en los que fueron no tan retadores iguales se lleva unas cositas básicas y se iba hablando como de ese tema, vas explicando entre cosa y cosa entonces, no necesariamente.

[05:20]

I: ¿Qué rol dirías que juega la interacción con otros jugadores o incluso con tu profesor en lo que respecta si el juego te motiva?

R: <<Sí>> sí, creo que el juego así como solo para aprender lenguas, creo que nunca lo he intentado. Y sí, sí, de pronto no me ha llamado tanto la atención, como el interactuar es como más chévere porque uno está poniendo atención como qué errores comete o de pronto o qué cosas dice bien que uno puede corregir o también uno puede aprender de otra persona.

I: ¿Y qué tal evaluarías o consideras que estuvo la interacción que tuviste con el docente mientras los juegos, digamos que te dio feedback o que estuvo ahí pendiente?

R: El profe siempre ha estado ahí pendiente, siempre explicaba el por qué, por ejemplo, si todo el mundo se equivocaba, explicaba cuál era la razón y en cada respuesta siempre daba más. Incluso, si la respuesta era correcta, él, siempre daba más información sobre el tema.

I: ¿Te gusta esa manera de corregir que sea inmediato según el rol o preferirías en otro momento?

[06:50]

R: <<No>>, inmediato es mejor, porque le ayuda a uno para por ejemplo que es el juego siga y salga una pregunta similar, ya uno le va cogiendo en la mente, ¡ay! el profe corrigió esto, entonces debería ser así y ya el juego fluye más.

[07:05]

I: Como para no repetir errores.

R: <<Ajá>>

I: <<Ok, vale>> ¿y te entusiasma la posibilidad de interactuar con tus compañeros en un juego de una manera un poco más libre, un poco más natural a la común de una clase de Lengua?

R: <<Si>>, porque también como no vamos como tal al salón de clases a veces y también tenemos un horario de 7 a 9, el horario no es tan fácil como que en muchas clases, la gente decía ¿hoy, hay jueguito? como para salir de esa rutina que que teníamos de lunes a jueves a veces uno ya llegaba el jueves y ya estábamos como cansados.

I: <<Ajá, sí>>.

[07:47]

I: BIEN, esta última sección de la entrevista tiene no tanto que ver con la interacción como tal, sino con la virtualidad más que todo, como tú sabrás, este proyecto se desarrolló, básicamente en el transporte de la virtualidad y a veces ese cambio a esa modalidad, pues puede ser difícil para muchos no? teniendo este contexto, digámoslo así un poco más claro. ¿Tú creerías que la virtualidad perjudicó de alguna manera la espontaneidad o el transcurso de los juegos?

R: <<Sí>>, habían algunos juegos en donde uno tenía que compartir pantalla, por ejemplo, había gente desde un celular, entonces se les dificultaba mucho o de pronto hasta no podían o por ejemplo, en el Kahoot, solo tenían el celular para la clase, no estaban como en un computador y en un celular, entonces no podían ver las preguntas o no podían responder porque pues no tenían dos pantallas al tiempo para algunos juegos y si en esa parte si afectó la virtualidad.

I: <<Claro>>. En tu experiencia personal, ¿Qué tal estuvo? ¿Tuviste alguna vez intermitencias en la señal o que se se te haya caído el internet?

R: <<Sí>>, creo que siempre hubo intermitentes porque hubo una época que estaba lloviendo mucho aquí en Bogotá y a mucha gente se le iba el internet

[09:17]

R: Otra no, entonces sí, y pues como todos están ubicados en diferentes partes de Colombia entonces nunca se sabe quién va a tener ahí problemas y a veces sí era el profesor, peor, porque uno se queda ahí esperando (risas) a ver qué pasaba.

I: ¿Hubo algún momento en que te dijeras? ok, no, no dejó el internet, por ejemplo, la plataforma no dejó hacer el juego, no dejó fluir como se supone.

R: (..) Creo si, no estoy mal, si una vez, pero no recuerdo en que juego fue y creo que el profe intentó de otra forma como para poder jugar, entonces vamos a hacerlo de esta forma.

[10:12]

I: Es una queja común, digamos escuchar que la gente digamos cuando la dividen en grupos de zoom, que se quejen de que la interacción a veces no es tan natural o no fluye tanto como generalmente lo hace en la presencialidad. ¿Dirías que ese es tu caso o que se te dio ese caso?

R: <<Si>>, ese caso si se da y por ejemplo, como en las clases se puede ingresar a diferentes horarios entonces, por ejemplo, si yo falte a mi clase de 7 puedo ingresar a la clase 6, pues de pronto me pueden hacer en una sala con alguien que no conozca, pues como que no fluye la conversación o la interacción.

[10:59]

I: <<Claro>>, bien (..) hemos hablado un poquito sobre los posibles lados negativos de la virtualidad de pronto, podríamos hablar un poco sobre el lado contrario, ¿no? ¿Consideras que de pronto hay algún aspecto o algunos aspectos positivos que resaltar, específicamente la virtualidad en lo que respecta al desarrollo de juegos que de pronto en la presencialidad no funcionarían tan así, no serían tan efectivos, no serían tan buenos?

[11:32]

R: (..) A ver, yo pienso.

[11:36]

R: Pues el punto a favor de la virtualidad, por ejemplo, uno se puede comunicar con su grupo por chat, en un salón de clases eso no se podría o uno también tiene como acceso a fuente de información como si uno no sabe algo, pues uno busca por internet y si uno tiene la duda, le pregunta ahí de una vez al profesor, a veces eso ayudaba mucho, incluso el profesor si decía como de pronto no, pues iba y buscaba en el diccionario así rapidito y nos podíamos mostrar, como compartir pantalla mostrarnos qué era, pero no se me ocurren muchas, con respecto a los juegos.

[12:26]

I: (.) Nuestra última pregunta tendría que ver también con el trasfondo del proyecto, como les expliqué alguna vez, mi tarea en el proyecto era básicamente diseñar los juegos, la tarea de los profes era implementarlos, ¿no? Y bajo ese contexto, pues uno espera que hayan dificultades, que haya de pronto problemas para implementarlos, digamos que eso de trasfondo. ¿Considerarías que hay algo en particular a resaltar de la manera en que el profe o los profes hayan, por ejemplo, explicado los juegos, acompañado los juegos?

[13:03]

R: (..) por ejemplo, el profe estaba ahí mirando el juego y explicándonos todo, pero si hubiera sido de pronto chévere, que él se involucrará en el juego. I: De tomar un rol. R: Si, como mala competencia de que el profe sabe harto (risas), sí, pero si es como lo único que se me viene a la mente en este momento.

[13:28]

I: ¿Las explicaciones en general las sentiste adecuadas?

R: <<Si>>, también como que uno en ese momento la clase como que se relaja, lo que sí, es que a veces uno quería jugar como un tiempo largo, el problema es que ya tocaba como al final de la clase o al inicio de la clase y era pocos minutos porque había una temática que

explicar entonces como que siento que a veces la gente sí se quedaba como que quería mostrar, no alcanzamos.

I: Límites de tiempo, digámoslo así.

R: <<Si>>.

I: <<Vale, perfecto P6>>. BIEN, como te decía con esta pregunta, hemos llegado al final la entrevista, muchas gracias por tu participación de nuevo. Espero que tanto los juegos con las actividades que hayas tenido en el curso te hayan servido, te hayan gustado y nada te deseo un buen día y mucho éxito con el resto del proceso.

R: Listo, vale. Muchas gracias, que estés bien.

I: Vale, lo mismo, chao.

#### **Anhang Nr. 36:** Transkription P7 - Erstes Interview

[00:02]

I: Bien, P7 te agradezco mucho por tu disponibilidad para esta entrevista, como les dije el día que nos vimos, la entrevista se hace el marco del proyecto de grado de mi maestría con la Universidad de Antioquia y la Universidad Pedagógica de Friburgo, para que ustedes también pues conozcan el contexto en el que vamos a estar haciendo esto. La entrevista tiene una duración entre 10 a 20 minutos, voy a hacerte una serie de preguntas respóndelas por favor de manera natural, de manera libre. Como te dije hace un momento la entrevista será grabada por lo que pues previamente te envíe el formulario de consentimiento para que por favor, me lo hagas llevar firmado y finalmente es importante aclarar, que todos los datos y respuestas que se lleguen a consignar acá en esta entrevista, van a ser manejados de manera completamente anónima, al momento de ser analizados al momento de ser publicados los resultados de la investigación y de igual manera los datos que llegues a compartir con los profesores del curso de alemán serán completamente anonimizados

R: Ok.

I: ¿Tienes alguna pregunta sobre lo que te acabo de decir o sobre la entrevista?

R: No, no señor.

I: Vale, entonces

[01:29]

I: esta primera pregunta es más o menos un intento para conocer como tu contexto y tu idea frente al tema de la investigación. ¿Has tenido alguna experiencia con algún curso de Lengua Extranjera donde se utilizarán juegos como herramienta pedagógica?

R: Sí, sí señor, pues es que antes estaba aprendiendo inglés en una academia y pues a veces hacían como actividades fuera de las clases, pues era más que todo como para practicar el idioma y también teníamos como reuniones con ciertos compañeros y a veces pues digamos los profes usaban diferentes métodos y había algunos de ellos que usaban como juegos cotidianos que a veces hacemos o también juegos de mesa para como también meter el idioma dentro del juego y aprender nuevo vocabulario, nuevas palabras y cosas así entonces, pues sí, sí, es una buena estrategia y divertida.

I: Ya eres de cierta manera una experta en esto.

[02:49]

I: ¿Qué tan largo fue esa experiencia?

[02:54]

R: Te refieres a lo de los juegos o en general.

I: Digamos que el curso en general, pero si puedes especificarlo a la experiencia de los juegos sería aún mejor.

R: Ah, ok, pues al curso me tomo como dos años y a veces pues las actividades que eran aparte uno las podía programar y duraba como una hora y media, pero pues lo que te digo eso ya eran como actividades aparte que uno podría programar.

I: Extracurriculares.

R: Aja, y si los profes decidían hacer juegos, pues duraban entre no sé 10-15 minutos y después empezaban con la clase.

[03:41]

I: ¿Vale, y consideras que los juegos pueden ser una buena herramienta pedagógica en un curso de lengua extranjera?

[03:47]

R: Sí señor, por lo que es como que uno sale de lo cotidiano, entonces es como una gran estrategia para, no sé, como para hacerlo despertar a uno y estar más atento pues a las clases o el tema que se haya visto.

I: Claro, como para salir del ritmo tradicional de las clases, ¿te refieres?

R: Si.

[04:11]

I: ¿Y consideras que la realización de juegos puede ser un factor importante en tu proceso de aprendizaje específicamente del idioma?

[04:24]

R: Yo considero que sí, es como pues para motivarlo más a uno a seguir aprendiendo y también pues que uno a partir de aprender también, pues, se divierte en el entorno con el profesor y con los compañeros.

[04:46]

I: Esta siguiente pregunta es tal vez un poco más específica al contexto como tal de la investigación y es respecto al potencial de un juego. ¿Cuáles consideras que son las mayores ventajas o los posibles beneficios que puede aportar un juego para tu proceso de aprendizaje?

[05:05]

I: Hace un momento, me mencionabas, digamos lo del cambio de ritmo, ¿no?, eso es digamos beneficios, ¿existe algún otro, y si es así, que tan importante lo consideras?

R: Pues yo considero que mediante los juegos uno puede como memorizar mejor con base a la experiencia.



I: Al vocabulario.

R: Aja, digamos ya cuando uno está aprendiendo y jugando, pues como que se da memorizar mejor el vocabulario o o frases, o sea depende del tema y del juego.

[05:46]

I: Vale, perfecto. ¿Consideras que es importante que un juego sea complejo o retador para que sea interesante y entretenido?

R: <<No, no>> mucho yo digo como, pues puede que sea retador, pero no es tan necesario que sea tan complejo.

[06:10]

R: Sino que es como básicamente, uno lo puede aprender bien y pues tener una nueva experiencia.

[06:20]

I: Entre estas dos opciones, que consideras que es más importante que sea como tú me dices retador, el contenido como tal del juego o las instrucciones del juego.

[06:31]

R: Diría que el contenido.

I: Se te hace más importante que el contenido sea retador.

R: ¿El contenido o las instrucciones del juego, dices?

[06:47]

R: Pues yo creo que ambas van como, (..)o sea ambas forman como una, diría que es necesario, pues las dos tengan como un equilibrio.

I: Un equilibrio.

R: Aja exacto.

[07:02]

I: Perfecto, ¿si tienes el conocimiento de que se va a realizar un juego en una clase, eso es algo que atrae tu atención y que por decirlo así te conecta con la clase?

[07:18]

R: Sí señor, pues es como para iniciar mejor la clase, o sea, si lo inician antes de empezar la clase es mucho mejor para que uno esté más atento.

I: O sea, como activación, algo así antes de la clase.

R: <<Sí, sí>>, por lo que tú sabes que a veces uno llega como cansado o sin ánimos y pues ya con un juego es como que le despierta a uno el ánimo por así decirlo.

[07:53]

I: ¿Cuáles dirías que son las dificultades o las posibles desventajas a la hora de incluir distintos tipos de juego en un curso de lengua extranjera?

[08:03]

R: Pues la desventaja sería como si no hay suficiente tiempo, pues incluyendo el tiempo, pues como que se retrasaría un poco la clase y más si es un juego como largo y difícil de explicar o un juego nuevo para uno, pues me imagino que tomará un poco más de tiempo. Entonces sería como que nos quitaría un poco de tiempo para ver la clase o algo así.

[08:38]

I: Ok, como que todo lo que sea la organización de la clase, es muy precisa.

R: Si, a menos de que haya como un tiempo en específico que uno pueda hacer las actividades fuera de la clase. Eso sería la otra opción.

I: ¿Y consideras que hay alguna otra dificultad o esa sería como la mayor?

[09:08]

R: (..) No, yo diría que solo esa

[09:13]

I: Vale, perfecto.

[09:20]

I: ¿Te entusiasma la posibilidad de interactuar con tus compañeros o con tus compañeras en un juego de una manera más libre a la común de una clase de lengua extranjera?

[09:34]

R: Sí, pues sí, yo creo que también es como el juego para socializar con los demás, o sea, que no sea como tan monótono, entonces, pues ya con un juego uno sí incluye más con los compañeros y pues puede que uno se conozca mejor con el otro.

[09:54]

I: Como todo lo que respecta a la interacción, te parece más natural dirías

R: << Sí, si>>.

[10:07]

I: Bien, esta siguiente pregunta también tiene que ver un poco más con el contexto específico de la investigación. ¿Crees que el contexto de la virtualidad específicamente puede causar dificultades a la hora de realizar un juego en una clase de lengua extranjera?

[10:30]

R: Yo digo que pues tendría como desventaja de modo virtual por lo que a veces uno, pues por ejemplo en mi caso que yo todo el tiempo estoy acá en la casa, trabajo, estudio; entonces, pues ya sería como muy rutinario y monótono, entonces, pues ya siendo virtuales como que algo que a veces uno, pues puede que se llegue a aburrir y no tenga suficientemente como concentración o uno se distraiga fácil.

I: No sea tan estimulante.

R: Si exacto, por lo que todo el tiempo uno está ahí sentado y ya, pues frente hay una pantalla.

[11:20]

I: ¿Consideras que hay algún otro tipo de dificultad respecto, por ejemplo, la tecnología o la manera en que interactúas con tus compañeros en el juego en el contexto de virtualidad?

[11:39]

R: (...)Déjame pensar, No, pues otro problema, que sería de virtualidad es por ejemplo, si manejamos como muchas herramientas al mismo tiempo, pues puede que el programa se ponga lento o se pierda la conexión o cosas así, más que todos como por la conexión y depende, no sé pues hay casas como que uno se queda sin internet. Entonces, pues eso sería como lo otro negativo.

I: Lo técnico y tecnológico.

R: Si señor.

[12:12]

I: Bien, y ya con esta siguiente pregunta, llegamos al final de la entrevista, que es una pregunta que intenta más que todo como englobar cierto, resumir de cierta manera lo que hemos hablado, pues hemos hablado de ciertos aspectos positivos y negativos que puede haber al incluir un juego.

[12:31]

I: En tu opinión. ¿Hay algún aspecto en específico que te llame la atención frente a la posibilidad de participar en un juego durante una clase de lengua extranjera?

[12:44]

R: Me puedes repetir la pregunta, porfa.

I: Hay algún aspecto en específico, por ejemplo, hemos hablado, pues de varios beneficios o dificultades que puede haber, ¿hay algún aspecto en específico que te llame la atención o que te interese respecto a la posibilidad de participar en un juego en una clase?

[13:06]

R: Sí, pues yo diría como más interesada como en la parte social diría yo.

I: la interacción.

R: Ajá sí, como la interacción que uno tiene, ahí con los compañeros y pues el profesor es como para no volverlo tan como tan robótico diría yo, pues el hecho de jugar un juego pues ya nos hace como un poquito más sociales.

I: Bien hace un momentico tocabas algo que me pareció interesante y es, bueno hablar de la interacción con tus compañeros, pero también con el profesor. ¿Hay algo en particular que te parezca curioso que te llame la atención frente a la interacción que tienes con un profesor durante un juego?

R: Sí, pues, o sea, yo me pongo en el lugar del profesor y pues yo me imagino como que para ellos también sería como muy robótico, lo que te decía por lo que ya explican los mismos temas; entonces, pues a veces a ellos también se les ve afectado por el estado de ánimo o tal vez no tengan como las suficientes energías por lo que lo de ellos es como diario y pues para uno está aprendiendo algo nuevo, pues para ellos ya es algo muy

[14:35]

R: normal, diría yo.

[14:38]

I: Bien, como te decía con esta pregunta, hemos llegado al final de la entrevista, te agradezco muchísimo tu participación, como te dije al comienzo. Ah, no se me pasó, esta es la primera de dos entrevistas que tendremos, la segunda entrevista será al final del curso y pues se tratará más que todo hacer un seguimiento a tu opinión, no tanto tu proceso como tal, sino a tu opinión, si ha cambiado, si se mantiene, si se pareció. Esa entrevista durará más o menos lo mismo, tal vez un poquitico más larga, pero muy similar.

R: Ah ok.

I: Y ya les iré contando bueno en el transcurso del curso cuando será una última vez.

R: ¿Y lo de la entrevista es porque planea como incluir juegos o solo es por posibilidades?

I: ¿Me puedes repetir?

R: Si, o sea, ¿esta entrevista es como solo para mirar qué posibilidades hay o están intentando como implementar también juegos?

I: Ok. en el transcurso del curso los dos profesores que están manejando el curso implementarán cada cierto tiempo más o menos dos veces

[16:07]

I: a la semana algunos juegos planeados por mí. Yo realmente a mí no me verán, yo soy quien planeare los juegos y ellos los harán, pero si va a ser ocasionalmente, no va a ser todo el tiempo.

R: Si.

I: Entonces al final la idea pues con la segunda entrevista y con ciertos formularios muy corticos que llenarán después de esas sesiones de juegos es hacer un seguimiento a su opinión.

R: Ah, ok listo, listo.

I: Bien, entonces como te decía te agradezco mucho tu participación, te deseo un buen día y mucho éxito con el curso de alemán.

R: Listo muchas gracias, Alejandro que estés bien.

I: Vale, lo mismo adiós, gracias.

### **Anhang Nr. 37:** Transkription P7 - Zweites Interview

[00:01]

I: BIEN, P7, muchas gracias por tu disponibilidad, primero que nada, para la entrevista. Como te había en los mensajes esta tiene una duración de aproximadamente entre 15 y 20 minutos. Voy a hacerte una serie de preguntas de las cuales ya algunas las respondiste en la primera entrevista cierto, con la idea más que todo de comparar un poco tu opinión, ver si ha habido cambios, respóndelas de igual manera natural y libre y sí, al igual que también en nuestro primer encuentro la entrevista va a ser grabada.

[00:56]

I: Por lo que te pido que me hagas llegar el formulario firmado. ¿Tienes alguna pregunta antes de que comencemos?

R: ¿El formulario lo envías al correo?

I: <<Si>>, como tú lo prefieras.

R: <<Si>>, por el whatsapp mejor.

I: <<Vale P7>> (..) entonces para comenzar quería hacerte una pregunta que se me escapó en la primera vez que nos encontramos y es ¿Qué edad tienes?

R: 22 años

I: 22, vale. Bueno, ahora sí podemos entrar de fondo en la entrevista.

[01:38]

I: P7, cuéntame. ¿Consideras que los juegos pueden ser una buena herramienta pedagógica en un curso de lengua?

[01:46]

R: <<Sí, claro>>, pues considero que digamos a veces cuando estamos jugando videojuegos es como una forma en la que nuestro cerebro asimila mejor las cosas. Entonces, pues de esta manera podemos recordar como ciertos temas o ciertas palabras de acuerdo con el juego.

[02:14]

I: Bueno, y ahora que tocamos esto como de los posibles beneficios que pueden traer los los juegos. ¿Cuáles dirías que son las mayores ventajas, o bueno los posibles beneficios en general que puede aportar el juego para tu proceso de aprendizaje?

R: (..) Los beneficios, pues yo diría, por ejemplo, que es como una manera en la que podemos aprender, digamos vocabulario o ciertas estructuras acorde con el tema, o a veces está bien ahí como ciertos implementos no sólo de palabras, sino también imágenes entonces para nosotros es, o para mí es como más fácil de recordar.

I: ¿Cómo crear asociaciones, te refieres?

R: <<Sí>>, como visuales y también entre palabras.

[03:09]

I: ¿Y eso aplica tanto para los juegos que digamos realices sola o que de pronto realices interactuando con otras personas?

[03:18]

R: <<No>>, pues cualquiera de los dos sirve, es que como digamos sola de pronto me puedo concentrar mejor o digamos si hay muchos compañeros y pues digamos, mucha gente entonces, pues uno no participa tanto, si son pequeños grupos se tiene más interacción pero si son grandes grupos como que no mucho.

[03:50]

I: <<Claro>>. ¿Consideras que es importante que un juego sea complejo o que sea retador para que sea interesante, para que te sirva en general?

R: No considero que sea tan retador, igual si uno apenas está como empezando entonces es más la idea como de aprender, que ser retador en el juego, de pronto sería mejor si ya llegamos a un un nivel más avanzado, pues hay que decir que el juego si se vuelva retador.

[04:32]

I: <<Ok>>, pues me cuentas que es importante digamos sobre todo empezando que haya como un tema en específico, que se practique cierto. ¿Dirías que de pronto encontrarías más útil también juegos que no estén enfocados tanto a cierta estructura idiomática, cierta estructura gramatical, sino que de pronto no sé, este enfocado a la cultura alemana o cosas así, también te interesaría o le encontrarías alguna utilidad?

[05:06]

R: <<Sí, sí, claro>>, pues también es interesante como saber de la cultura alemana, porque de esta manera también como que también nos vamos a acoplar mejor en el idioma y también, pues en la cultura alemana que ellos tienen.

[05:28]



I: <<Claro>>. ¿Qué rol crees que juega la interacción con otros jugadores o incluso con tu profesor en lo que respecta si el juego te motiva o no te motiva?

[05:45]

R: ¿Qué rol? (.) ¿Me puedes repetir la pregunta?

I: ¿Qué rol juega la interacción con otras personas, sean los jugadores, o sea, tu profesor en lo que respecta si el juego es motivante?

R: <<Ok>>, pues yo diría como que, por ejemplo, mientras ves a otros compañeros, pues tú también, pues como buscar las propias respuestas y en dado caso también puedes ayudar al compañero, si se equivoca o también uno se da cuenta de los propios errores que uno comete en él juego por decirlo así, o ayudar a los otros.

I: ¿Y respecto a la interacción con tu profesor como la sentiste? Digamos cuando te hacía feedback, si hubo algún error durante el juego o que estuviera ahí participando.

R: <<Sí>>, pues el profesor siempre estuvo como que no sé recordando ciertos temas, recuerden que la estructura es así o el orden es así, entonces pues ahí como que nos daba un feedback de lo que ya habíamos visto y lo volvía como a explicar pero más resumido.

[07:07]

I: Digamos que una última pregunta frente a este tema de interacción. ¿Dirías que te entusiasmas la posibilidad de interactuar con tus compañeros y tus compañeras en un juego de una manera más libre o más NATURAL a la común que generalmente hay en una clase de lengua?

R: (..) <<Sí>>, yo diría que más libre por lo que hay digamos hay juegos. Hubieron juegos que eran grupales, de dos o tres personas entonces, pues ahí ya uno era como más competitivo para ganarle a los otros grupos. Igual hay uno también se ayuda con el otro o nos turnábamos para participar todos.

[07:54]

I: <<Ok>> (.). Como te decía, ustedes hicieron una buena cantidad de juegos cierto, unos enfocados más como a lo individual, otros más enfocados a la interacción. ¿Cuáles dirías tú que son como los que más te sirvieron, los que más te gustaron?

R: (.) Pues qué recuerde había uno que era como una ruleta y tenía temas específicos, entonces uno tenía como que formar una oración con el tema que le saliera.

[08:28]

R: Y había otro también como que era como unas escaleritas, no recuerdo bien, (.) si como una escalerita o diferentes recuadros con imágenes y también una oración entonces uno tenía que también como asociarla y responderla algo así.

I: Enfocados más hacia construir emociones a comunicarte, digámoslo así.

R: <<Ajá sí>>, por lo que también lo hacían como pensar a uno, como no sé (.), qué oración formó, no sé, digamos como la palabra árbol, entonces tenías que formar una oración con árbol y así entonces, pues uno usaba como sus propios pensamientos también.

[09:18]

I: BIEN, esta última parte de la entrevista tiene que ver más que todo con el aspecto de la virtualidad, ¿no?; pues todo el trasfondo de este proyecto fue en desarrollar estos juegos en la virtualidad y como tú lo sabrás, pues es muy común que la gente tenga a veces problemas al momento de interactuar, pues de un modo online, ¿no?, bajo ese contexto según tu opinión. ¿Tú creerías que perjudicó la virtualidad de alguna manera la espontaneidad y en general el transcurso de los juegos?

[10:06]

R: Pues yo digo que no, o sea, por ejemplo, nosotros a veces teníamos como temas muy largos o que el profesor, no sé, que nos demoramos mucho en el tema y que no acabamos rápido, entonces, a veces no había tanto tiempo como para terminar el juego y eso es como la única desventaja que había de pronto, como que no sé faltaban 10 minutos entonces como que no alcanzamos a terminar bien el juego.

I: <<Claro>>, la disposición de tiempo.

R: <<Aja, sí>>.

I: Y en específicamente del lado de la virtualidad ¿Crees que hay algún aspecto negativo para destacar?

R: Con respecto a la virtualidad (...).

I: Te doy un ejemplo, que hayas tenido conexión intermitente, que se te haya caído la señal.

R: <<No, no>>, pues no considero así que haya afectado mucho. Pues la otra parte sería como por ejemplo que a veces uno normalmente juega, pues a uno también le gusta como tener lo físico, digamos que sean cartas o fichas entonces, pues uno interactuaba mejor. Entonces, pues sí, eso sería como la desventaja ahí.

[11:35]

R: Porque normalmente siempre uno tiene como algo físico para jugar con los demás.

I: Una pregunta más respecto a ese lado de la virtualidad (.). Es muy común ver que las personas tengan problemas o bueno que se quejen cuando a uno lo dividen en un grupo de zoom las personas encuentran que la interacción en general no es tan exitosa como en la presencialidad o que no es tan natural como en la presencialidad.

R: <<Sí>>.

I: ¿Dirías que eso también aplicaría con el caso de estos juegos o cómo sentiste tú la interacción en general cuando están divididos en grupos?

[12:19]

R: <<Pues sí>>, digamos, hay veces como que uno, no (..), o sea, no interactúa tanto con los demás por el modo de que es virtual, pero pues no sé, yo digo como que depende también como del humor de uno, si le pone como ganas al juego o no, entonces yo creo que también es como la actitud que uno tenga y que no se acople si es virtual o presencial por decirlo así.

[12:54]

I: Bien, (.) ya que tocamos los aspectos negativos un poco o posiblemente negativos. Me gustaría hablar un poco del otro lado. ¿Consideras que hay aspectos positivos,

ESPECIFICAMENTE para resaltar de la virtualidad en lo que respecta a los juegos que por ejemplo comparando con la presencialidad no se dan tan así?

R: <<Sí>>, pues, por ejemplo, el modo virtual digamos como que tú tienes la herramienta que es el internet, entonces, por ejemplo, si no entiendes algo, pues lo puedes buscar ahí o puedes buscar algo sinónimo como para entenderlo más fácil y también es como que por ejemplo, nosotros tenemos diferentes herramientas, entonces es como algo positivo que nosotros también podemos usar en los juegos virtuales.

[14:00]

I: <<Ok>>, (.) Ya vamos acabando.

[14:05]

I: P7, en lo que respecta específicamente al contexto también de la virtualidad. ¿Consideras que los juegos son una herramienta pedagógica que te puede ayudar con la motivación y con en general en tu proceso de aprendizaje de la lengua?

[14:24]

R: <<Sí, claro>>, pues, por ejemplo, normalmente cuando hay un juego, lo hace como más a uno salirse de la gramática o de lo monótono que es normalmente de las clases algo monótonas, entonces, pues cuando uno está jugando, pues uno dice, como bueno esto es un juego y también puede aprender de forma rápida y también es como un cierto modo de aprendizaje. Digamos, hay algunas personas que son competitivas; entonces, pues les gusta más como jugar y que quiero ganar o también pues para mí también es como competitivo, pero a la vez de aprendizaje.

I: Y respecto a esas dos palabritas que te mencioné hace un momento, herramienta pedagógica. ¿Consideras que puede llegar a ser una parte esencial, digamos de ese currículo pedagógico o más bien un acompañante, algo adicional?

[15:26]

R: Pues esencial, no diría que es necesario, pero si es como algo que de vez en cuando nosotros podríamos aplicar en la forma de aprendizaje.

[15:48]

I: <<Ok>>, ya ahora estamos en nuestra última pregunta, te doy un poco de contexto. Mi tarea en este proyecto era básicamente planear los juegos, la tarea de los profes era implementarlos, ¿no? Y pues obviamente en ese traspaso uno siempre espera que haya algún tipo de problema, algún tipo de dificultad, ¿cierto? Teniendo como ese contexto a la mano. ¿Consideras que, respecto a la implementación de los juegos por parte de los profes, hay algo en particular de resaltar en la manera, por ejemplo, que ellos lo hayan explicado los juegos, acompañados los juegos? Me hablas anteriormente que tiempos que eso también me parece importante, ¿pero hay algún otro aspecto?

[16:52]

R: (..) Pues digamos con el profesor que estábamos en clase, sabía muy bien cómo manejar el juego, como que eran fichas, entonces, pues a veces como que era por cuenta propia de los compañeros.

I: Me podrías volver a repetir, es que esta cortando la comunicación.

[17:22]

R: Pues nosotros estamos digitalmente con los juegos, entonces, pues hay veces como, por ejemplo, hay muchas cosas dentro del juego, pues puede causar como alguna confusión y más si el profesor lo está como controlando el juego, sí, por decirlo así. Entonces, pues si diría que es la parte negativa que sólo el profesor tiene como el control virtual.

I: Muy bien P7, como te decía con esta pregunta hemos llegado al final de la entrevista. Te agradezco muchísimo tu participación. Espero que las actividades, los juegos en general del curso te hayan servido y te hayan gustado y bueno te deseo un buen día, mucho éxito con tu proceso y ya en un momentico te hago llegar los formularios de consentimiento para que me los haga llegar firmado.

R: <<Listo>>.

I: Muchas gracias y que estén muy bien.

R: Gracias, igualmente.

**Anhang Nr. 38:** Transkription P8 - Erstes Interview

[00:02]

I: Bien.

[00:04]

I: Bien, P8 muchas gracias por tu disponibilidad para la entrevista, como les expliqué el día que nos encontramos, esta entrevista se hace en el marco de mi trabajo de grado para una maestría de la Universidad de Antioquia y la Universidad Pedagógica de Freiburg, también, pues para que ustedes conozcan como tal para qué se está realizando esto. Vamos a realizar dos entrevistas, una al principio y una al final como para ver el seguimiento del proceso de su opinión, la entrevista tiene una duración aproximadamente entre 10 y 20 minutos voy a hacerte una serie de preguntas respóndelas por favor, de manera natural, de manera libre, como ya está informado en el formulario de consentimiento. La entrevista va a ser grabada cierto y finalmente es importante aclarar, que todos los datos y respuestas consignadas en la entrevista se manejarán de manera, completamente anónima, al momento de ser publicados, pues los resultados y analizarlos en esta investigación; y que también de igual manera los datos que llegues a compartir con los profesores del curso de alemán también serán completamente anonimizados, tienes alguna pregunta sobre la entrevista.

R: No.

[01:34]

I: Vale, perfecto, entonces nuestra primera pregunta tiene más que todo que ver con con hacerme una idea de tu experiencia y de tu opinión, entonces sería. ¿Has tenido alguna experiencia con algún curso de Lengua extranjera donde se utilizarán juegos como herramienta pedagógica?

[01:59]

R: No.

I: ¿Nunca en el colegio tampoco de pronto o en otros contextos?

R: No, nunca

[02:06]

I: Te oigo un poco lejos, no sé si de pronto pudieras acercarte el micrófono, o sea, está bien, pero pues de pronto un poquito más gracias. ¿Bien y consideras que los juegos pueden ser una buena herramienta pedagógica en un curso de lengua extranjera?

[02:28]

R: Sí, considero que sí.

[02:32]

R: Podrías hablar un poco sobre eso porque consideras que pueden ser una buena herramienta.

[02:39]

R: pues es una muy buena dinámica, no también como para el estrés como por despejar.

I: Como para salir del ritmo, digámoslo así de tradicional.

[02:45]

R: Sí.

I: Vale, perfecto y así de pronto un ejemplo que se te ocurra de alguna manera en que se puede utilizar un juego como herramienta pedagógica.

[03:15]

R: (...) ¿un juego? ¿Pues cuál sería?

I: Bueno no tiene que ser un juego como tal, sino de pronto maneras o enfoques en los que los juegos pueden llegar a ser una herramienta pedagógica.

[03:33]

R: No, la verdad no sabría decirte cuál.

I: Vale no hay ningún problema.

[03:40]

I: ¿Bien, y consideras que la realización de juegos puede ser un factor importante en tu proceso de aprendizaje?

[03:52]

R: el juego es un aprendizaje, sí, claro también, por ejemplo, en los niños, mi cuñado tiene un método de enseñanza para los niños que conviene en jugar ante todos nos dijo que primero la diversión y ahí ya ellos van aprendiendo, entonces, por ejemplo, a veces coge el slime y lo vuelve, o sea horrible como si fuera, permíteme la palabra pero como

[04:28]

R: moquitos, entonces ellos les está enseñando a que ya el asco, o sea, todo eso salga, entonces son enseñanzas que quedan ¿no?

I: Claro, te entiendo.

I: Y respecto al proceso de aprendizaje de lengua, como tal, ¿consideras que puede ser un factor importante o no?

[04:53]

R: (..) También, porque si yo le pongo una canción a un niño y empezó a jugar con él, salió la a por ejemplo la canción, ¿eh? ya están jugando, pero están aprendiendo al tiempo.

I: Claro entiendo, vale perfecto. Esta siguiente pregunta tal vez un poco más específica. ¿Respecto al potencial de un juego, cuáles consideras que son las mayores ventajas o los posibles beneficios que puede aportar un juego para el proceso de aprendizaje de una lengua?

[05:36]

R: Perdón, ¿me repites otra vez?

I: Claro, respecto al potencial que tiene el juego cierto. ¿Cuáles consideras que pueden ser las mayores ventajas o los mayores beneficios que puede dar este juego para tu proceso de aprendizaje de la lengua?



[06:01]

R: (---) ventajas, no.

I: ¿Con qué posibles aspectos te podría ayudar al aprender una lengua?

[06:07]

I: Digamos que no sé así por encima podría decir, pues los juegos tienen muchos aspectos, no la interacción podría ser uno, el vocabulario, las lenguas tienen su aspecto escrito, su aspecto lector, su aspecto hablado, escuchado, todo ese tipo de cosas cierto. ¿Cuáles consideras que podría ser como el mayor beneficio hacer un juego con respecto a eso?.

[06:34]

R: Pues como tú decías, o sea, la interacción entre grupos, ¿cierto? sería una ventaja. Poder enseñar, como te digo, espérame busco la palabra correcta.

I: No te preocupes, tomate tu tiempo.

[07:01]

R: Estoy bloqueada ahora mismo.

[07:05]

I: Si quieres podemos volver a esa pregunta más adelante, no hay ningún problema. Vamos a ir continuando, ¿si tú tienes el conocimiento de que se va a realizar un juego en la clase, es eso algo que a través de tu atención y que por así decirlo te conecta con la clase?

[07:23]

R: Sí, podría decir que sí.

[07:29]

I: Bien, esto es un punto interesante ¿y consideras que es importante que un juego sea complejo o retador para que sea interesante y entretenido?

R: También, claro que sí.

I: ¿De qué manera?

[07:50]

R: Retador.

I: ¿Qué sea complejo?, que te rete?

R: Sí.

I: Y una pregunta sobre eso, digamos que en relación a estos dos aspectos sería de la misma manera, ¿me refiero a que sea complejo en el contenido y que sea complejo en las indicaciones o cómo sería la relación?

[08:20]

R: Que sea complejo más que todo en las indicaciones.

[08:28]

I: Perfecto, gracias.

[08:34]

I: Bien. ¿Y te entusiasma la posibilidad de interactuar con tus compañeros o con tus compañeras en un juego de una manera más libre a la común de una clase de lengua extranjera?

[08:50]

R: Sí, también.

[08:53]

R: Sí, sería emocionante claro que sí.

[09:00]

I: Bien, esta es similar a la que hablamos hace un momento. ¿Cuáles dirías que son las dificultades o las posibles desventajas a la hora de incluir un juego en una clase de lenguaje extranjero?

[09:22]

R: (...)pues no sé, sería la desconcentración quizá.

[09:27]

I: ¿La desconcentración en el juego?

R: Si.

[09:30]

I: ¿ok alguna otra más?

[09:34]

R: No se me ocurre otra ahorita.

I: Vale perfecto.

[09:46]

I: Y yendo todavía como por este lado de las dificultades, ¿no? ¿Crees que el contexto de la virtualidad puede causar dificultades a la hora de realizar un juego en una clase de lengua?

[10:03]

R: No

[10:06]

I: Y si tienes en cuenta, digamos, bueno, o sea, no solo como tal el juego, sino los medios, o sea, la tecnología o la interacción, el tiempo.

[10:19]

I: ¿Crees que podría digamos funcionar bien o que hay alguna posible dificultad?

R: No, sigo con la opinión de que no.

[10:37]

I: Perfecto, bien tal vez podríamos volver a la que hablábamos hace un momento sobre las ventajas o desventajas, perdóname sobre las ventajas o los beneficios que puede traer un juego.

[10:52]

R: Ventajas y beneficios, bueno, será sobre lo que se estaba hablando de sacar el estrés un momento, esa es una ventaja.

[11:19]

I: Que más, cuál otra sería (...) estaba pensando para decir, no sé por qué me bloqueó con esa pregunta.

[11:25]

I: No hay ningún problema.

R: La dinámica también, no estar todo el tiempo, por ejemplo, centrado en algo sino como se le llama, cuando uno tiene una pausa, creo que pausa activa.

[11:38]

I: Digamos que una pausa activa es como por ejemplo como cuando tú estás trabajando y te tomas unos 5 minutos como para descansar, pararte, estirarte. Un juego puede tener también eso, cierto, por supuesto, pero no sé si te refieres con la palabra que decías, dinámica, a la interacción o a un cambio de ritmo en la clase.

[12:07]

R: sería como dar cambio de ritmo también a la clase.

[12:16]

I: Listo, perfecto y esta última pregunta es más o menos un intento de englobar más o menos de lo que hemos hablado cierto, hemos hablado de ciertas ventajas de ciertas desventajas que puede haber al hacer un juego.

[12:31]

I: ¿Si tú sabes que se va a realizar un juego hay algún aspecto en específico que te llame la atención frente a esta posibilidad?

[12:45]

I: No te entiendo, aspecto físico, ¿me podrías dar algún ejemplo?

I: En específico, digamos que estamos en clase cierto, tú estás en clase y sabes que se va a realizar un juego, hay algún aspecto que tú digas, uy, esto me llama la atención para desarrollarme, digámoslo así para mi proceso con el juego.

[13:13]

I: No sé qué tú digas puedo repasar vocabulario o puedo hablar de una manera más libre, puedo interactuar con mis compañeros, hay como muchas posibilidades, no en general, ¿algo que en específico te llama la atención?

[13:30]

R: La interacción con compañeros sería lo que más me llamaría la atención.

I: Que sea de manera un poco más libre.

R: <<Sí, si>>.

[13:40]

I: Listo P8. Bien, como te decía con esta pregunta hemos llegado al final de la entrevista, te agradezco muchísimo tu participación, como te decía al principio nos veremos una segunda vez al final del curso para hacer un pequeño seguimiento, si tu opinión ha cambiado y sigue igual. Esta entrevista tendrá una duración más o menos del mismo tiempo. Con esto llegamos ya al final te deseo un buen día y mucho éxito con el curso.

R: Gracias, que tengas buen día.

I: Adios, chao.

**Anhang Nr. 39:** Transkription P9 - Erstes Interview

[00:02]

I: Ok. Bien P9, primero que nada, muchas gracias por tu disponibilidad para esta entrevista; la entrevista se hace pues como les dije la vez que nos encontramos en un en el marco de mi trabajo de grado para una maestría con la Universidad de Antioquia y con la Universidad Pedagógica de Freiburg, para que estés digamos conscientes del por qué estoy haciendo esto, voy a hacerte una serie de preguntas respóndelas por favor, de manera natural, de manera libre. La entrevista tiene una duración de aproximadamente de 10 a 20 minutos y como te dije hace un momento la entrevista será grabada, por lo que ese formulario de consentimiento que te mencionaba hace un momento, porfa, léelo y fírmalo y házmelo llegar de vuelta al correo. Finalmente es importante aclarar, que todos los datos y las respuestas que estén consignadas en esta entrevista se manejarán de manera completamente anónima, al momento de ser analizados, al momento de ser publicados, los resultados de esta investigación y que de igual manera los datos que llegues a compartir con los dos profes del curso de alemán también serán completamente anonimizados. ¿Tienes alguna pregunta sobre esta entrevista, sobre lo que te acabo de decir antes de que comencemos?

[01:29]

R: Sí, más o menos la entrevista son de cosas personales.

I: No, la entrevista tratará sobre la influencia y tu opinión frente a la realización de juegos en un contexto de clase de una lengua extranjera.

[01:54]

I: ¿Alguna otra pregunta?

R: Perfecto, así está bien.

[01:59]

I: Esta primera pregunta tiene que ver más que todo para conocer tu contexto cierto, conocer un poco de qué piensas sobre el tema. ¿Has tenido alguna vez una experiencia con algún curso de Lengua Extranjera donde se utilizarán juegos como herramienta pedagógica?

[02:22]

R: Sí

I: Puedes contarme.

[02:25]

R: Con respecto al idioma extranjero inglés y se utilizan juegos como kahoot creo que se llama.

[02:40]

I: ok. perfecto

[02:47]

I: ¿Y consideras que los juegos pueden ser una buena herramienta pedagógica en un curso de lengua extranjera?

[02:57]

R: sí, la verdad siento que pues ayuda mucho a reforzar conocimientos más que todo.

I: Para reforzar conocimientos.

[03:09]

I: ok. por ejemplo, hace un momento me das un ejemplo Kaboot, es un juego muy utilizado en las clases de lengua. ¿Consideras que hay algo, o sea alguna manera específica frente a cómo los juegos pueden utilizarse de una buena manera como herramienta pedagógica?

[03:38]

R: Me puedes repetir esa pregunta.

I: ¿Consideras que hay algún aspecto o aspectos que sean importantes para el manejo de un juego como una buena herramienta pedagógica o como una herramienta pedagógica efectiva?

R: Pues es importante, primero que las personas pues a las que van a estar en el juego sepan utilizar mucho tecnología porque pues prácticamente es por virtual, de manera virtual que se van a hacer los juegos y que tengan Internet y las herramientas creo que eso es lo más importante para los juegos que se quieren realizar.

I: ¿Consideras que la realización de juegos puede ser un factor importante en tu proceso de aprendizaje de la lengua?

[04:36]

R: Pues como te decía anteriormente es importante para reforzar más que todo conocimientos, pues porque igual pienso que nosotros tenemos como parte también igual que los niños que aprenden jugando, sí, entonces creo que, digamos nosotros aprendemos cosas teóricas, pero es bueno digamos hacer juegos de aplicación, digamos de roles o cosas, vamos a estar en el supermercado, Vamos a hacer un juego donde estoy hablando con la cajera, algo así, sí, o sea creo que esos juegos ayudan mucho a que cuando nosotros se nos presente pues algún contexto similar, pues sepamos, como desenvolvemos porque ya aplicarlos como en forma de juego creo yo que por eso es importante.

I: Bien eso que acabas de decir me lleva a la siguiente pregunta y es respecto al potencial, que puede tener un juego. ¿Cuáles consideras que son las mayores ventajas o los posibles beneficios que puede aportar el juego a tu proceso pues de aprendizaje de la lengua?

[05:49]

R: Entonces, primero reforzar los conocimientos que se tienen nos pueden ayudar a desenvolvemos en situaciones dependiendo pues de cuál sea el juego, como te digo el juego de roles ayuda mucho a pues ya como a uno aprender a desenvolverse en situaciones, memorizar también ayudan los juegos.

I: Hace un momento hablabas de los juegos de roles, que una de sus características es que intentan como colocar lo visto, digamos así o las cosas idiomáticas en un contexto más conversacional un poco más natural, ¿consideras que eso puede ser un factor importante?

R: SI, la verdad sí, porque pues, por ejemplo, yo me considero, pues que soy de una de las personas que normalmente, o sea, yo adquiero muy fácil los conocimientos como es la escritura, la parte también de lectura y todo lo de memorizar, pero a la hora de hablar si siempre se me dificulta porque pues no soy una persona totalmente extrovertida y digamos me da pena equivocarme cuando hablo. Entonces cuando nosotros estamos digamos anteriormente haciendo muchos juegos de esos ya sabré cómo hablar o cómo aplicar lo que



sé de textos a una situación que era muchas veces lo que hacíamos en el College que yo estaba en Australia.

[07:17]

R: Nosotros hacíamos esos juegos, los de Kahoot y esos son más de memoria son chéveres como por cambiar y no se vuelva aburrida una clase, pero yo pienso que la parte de roles o como que representar como las situaciones de la vida con respecto a cualquier idioma le pueden ayudar a uno, como ya en algún momento hice esto así sea jugando, pero pues ya sé cómo desenvolverme, ya sé cuáles son las palabras porque pues en el momento de hablar con alguien a veces uno queda como blog se me olvidó todo.

I: Perfecto.

[07:56]

I: si es muy válido tu punto. ¿Bien y te entusiasma la posibilidad de interactuar con tus compañeros o con tus compañeras en un juego de una manera más libre a la común de una clase extranjera? hablabas hace un momentico de esa posibilidad de digamos las situaciones reales no, ¿pero respecto a la diferencia de la interacción de una clase tradicional a una interacción más libre te parece que eso te entusiasma o te motiva de cierta manera?

R: También me entusiasma, es más un amigo que fue el que me recomendó, pues este curso. Me dijo como ya iniciaste, entonces podemos en algún momento repasar conocimientos y pues hablarlo entre nosotros, entonces si me llama la atención igual no sea como juego, sino como porque es de lo más importante para adquirir un idioma también es saber expresarlo.

[08:57]

I: Exacto, bien y cuáles dirías que son las dificultades, las posibles desventajas a la hora de incluir diferentes tipos de juego en un curso de lengua extranjera?.

[09:14]

R: Dificultades las que te decía, digamos que las otras personas pues que estén interactuando teniendo los juegos con nosotros, no sepan manejar muy bien tecnología porque muchas veces no son de la misma edad, pues de la misma edad que la mía un poco más joven, hay

gente que le cuesta bastante la tecnología, saber manejar muchas formas dinámicas y eso entonces yo creo que más todo eso sería lo la dificultad y más que es algo como virtual, porque como tal un juego pues más presencial, pues es más fácil, se explica de una forma más fácil.

I: Eso te iba a preguntar a continuación.

[09:59]

I: respecto a las dificultades que pueden haber exactamente en la virtualidad y si tú me acabas de decir como todo lo que tiene que ver, respecto a la tecnología siguiendo en ese contexto de virtualidad, crees que puede haber otras dificultades digamos en lo que respecta ya sea a la alteración como tal la interacción como tal con otras personas o el desarrollo del juego, hay algún otro aspecto que te parezca que puede presentar dificultades en el contexto de la virtualidad?

R: O sea, en el contexto de virtualidad, además de los juegos, por ejemplo, las dos clases que he tenido he visto que por ejemplo pues normalmente yo soy de las personas que cojo la información muy rápido, sí.

[10:50]

R: entonces, digamos veo que algunas personas que están en mí mismo salón y todo eso tienen algunas dificultades para la comprensión de algunos conocimientos y siento que en la virtualidad digamos hay un problema, que es el tiempo, entonces nosotros tenemos determinadas horas de estudio y de clases, entonces siento que a veces esas personas que se les dificulta porque no tienen tal vez el conocimiento de otro idioma, sino hasta ahora es el primer idioma que están aprendiendo, por ejemplo inglés no saben muy bien, entonces tienen más dificultad como de aprender, no sé, es lo que notado, entonces a veces como los que cogemos la información muy rápido, quedamos como que estancados en un tema, porque el otro estudiante está estancado. En cambio, cuando es presencial digamos si uno ya avanzó normalmente lo que uno hacía con el profesor era bueno, se queda trabajando con este estudiante reforzándole que es lo que tiene problemas y a los otros bueno, vayan avanzando en el otro ejercicio. Entonces, por ejemplo, pasó en la clase de ayer que una compañera, pues

tenía bastante dificultad no estaba comprendiendo muy bien y nos atrasamos, entonces sentí que los dos últimos temas que fueron números y el vocabulario.

[12:14]

R: el abecedario lo vimos demasiado rápido y entonces quedé como colapsada mentalmente porque yo dije, pues no alcanzamos a ir los audios de digamos del abecedario, entonces siento que esa es la parte difícil de la virtualidad más que todo, que siento que uno se atrasa un poco por inconvenientes de algunos estudiantes, también otro problema que surgió que era que nosotros nos estábamos emparejando y quedó, por ejemplo, una chica sin pareja. Entonces son cosas que digamos si hay gente que no entiende, por ejemplo, yo no tenía al principio pareja, pero invité de una vez al profesor y empezamos a hablar los dos, porque a mí me aparecía sin pareja, pero la niña al final cuando todos teníamos nuestra pareja hicimos preguntas y respuestas, la chica al final cuando ya todos nos reunimos, dijo que no tenía pareja, entonces me imagino que no supo cómo manejar zoom para poder solicitar al profesor y decirle ven.

I: si falta de competencia al momento de manejar plataformas.

R: Exacto.

[13:27]

I: Te entiendo, bien volviendo digamos a lo que es específicamente al juego, ¿si tú sabes que se va a realizar un juego en una clase es algo que atrae tu atención que te conecta por así decirlo con la clase?

R: Pues la verdad sí, me gustaría los juegos pero lo que te digo si como que de alguna otra forma antes de enviar un juego, algo así, explicar o mandar como digamos un Word diciendo cómo se va a hacer la interacción o sea, dónde tienes que meterte y tal cosa por lo mismo que te digo porque digamos si vamos a entrar un juego y mucha gente no sabe manejar ese juego, no sabe cómo se hace, pues nos vamos a demorar mucho tiempo es lo que me parece importante como que antes unas instrucciones como se va a llevar a cabo el juego, como tal no decir qué es lo que se va a hacer el tema del juego, pero sí, como, cómo se va a hacer.

I: Eso me conecta con la siguiente pregunta perfectamente ¿Consideras que es importante que un juego sea complejo o que sea retador para que sea interesante y entretenido?.

R: Sí, pues a mí la verdad me gustan los juegos que son como más retadores como complejos.

[14:56]

I: Ok. respecto tanto a las indicaciones como al contenido o en algún porcentaje, que medida?.

R: Es que es como el contenido, ¿no?, obviamente digamos algo, que pues por parte de nosotros tengamos conocimiento, pero digamos, hay cosas que son más complejas. Entonces son las que nos va a ayudar a retar como qué significará esta palabra si tal cosa en tal contexto cosas así, porque nos ayudan como pues a hacernos reto, no sé cómo se podría hacer un juego así, pero pues un juego donde digamos, hayan conocimientos que tengamos y conocimientos nuevos por aprender pienso yo, que sería interesante.

[15:42]

I: Vale, y nuestra última pregunta, tendría que ver más que todo como con un resumen, digamos así una conclusión de lo que hemos hablado. Me has mencionado varios aspectos tanto positivos como negativos de la realización de juegos. ¿Hay algún aspecto en específico que te llame la atención frente a la posibilidad de participar en un juego durante una clase de lengua extranjera?

[16:13]

R: ¿Me puedes repetir la pregunta?

I: ¿Hay algún aspecto en específico que te llame la atención frente a la posibilidad de participar en un juego? por ejemplo, tú hablabas ahorita hace un tiempo de todo lo que tiene que ver con el vocabulario con cosas como kahoot o la interacción más genuina como vemos como de rol, puede ser alguno de esos, puede ser otros aspectos que te digan, o sea que te llamen realmente la atención frente a la posibilidad participar en un juego

R: Pues a mí la verdad me encanta mucho los juegos, o sea, cualquier juego que coloque según complejidad de lo que sea, pues a mí me gusta porque igual uno aprende lo que te digo

refuerza conocimiento, comparte, como que siempre los juegos lo llevan a uno hacer como retos como competitivo, entonces me gusta mucho eso, pues a mí siempre me ha gustado los juegos y pues también creo que a la mayoría de gente pues no sé por qué nosotros igual todos aprendemos por medio de juego también no tanto textual.

[17:21]

I: Bien, con esta pregunta P9, ya hemos llegado al final de la entrevista, te agradezco mucho tu participación, tu disposición, como te mencioné al principio esta es la primer parte, nos encontraremos una segunda vez al final de su curso para pues oír de nuevas opiniones para hacer un seguimiento de si en el transcurso del curso, pues cambian algo su opinión, si se mantuvo, pero pues ya será dentro de un tiempo, como te digo, hemos llegado al final te deseo un buen día y mucho éxito con tu curso de alemán.

R: Perfecto. muchísimas gracias, que estés muy bien.

#### **Anhang Nr. 40:** Transkription P10 - Erstes Interview

[00:05]

I: Bueno P10, muchas gracias por tu disposición de tiempo, como les dije ayer mi nombre es Alejandro Vélez, vamos a realizar esta entrevista que dura aproximadamente entre 15 y 30 minutos, voy a hacerte una serie de preguntas respóndelas por favor de manera natural de manera libre. La entrevista como puedes ver es grabada por lo que te voy a enviar un formulario de consentimiento, para que por favor házmelo llegar de vuelta firmado. Finalmente es importante aclarar, que todos los datos, todas las respuestas que vayan a hacer consignadas de esta entrevista se van a manejar completamente anónima, al momento de ser analizados y publicados los resultados de la investigación. De igual, manera cualquier dato que compartas digamos con el profe del curso cierto, van a ser también anonimizados. Ok. Tienes alguna pregunta antes de que comencemos.

R: No.

I: Vale, entonces nuestra primera pregunta es simplemente como para tener un contexto, sería, ¿has tenido alguna experiencia con algún curso, pues de lengua extranjera donde se utilizarán juegos como herramienta pedagógica?

R: No.

[01:34]

I: Ninguna experiencia, vale. ¿Consideras que los juegos pueden ser una buena herramienta pedagógica en un curso, pues de lengua extranjera?

R: <<Sí, si>> porque pues a veces como por medio de didácticas así o algo, pues uno como que se le queda más.

I: Claro. ¿Y tienes algún ejemplo en específico de pronto en la que pudieras considerar que pueden ser una buena herramienta?

[02:05]

R: Así que se venga en el momento, no sé dados que uno los lance azar y la gente sabe cómo que la pregunta y tú como que la respondes, así, algo así aleatorio, digo yo no sé.

I: ¿Bien y consideras que la realización de estos juegos puede ser un factor importante en tu proceso de aprendizaje?

[02:35]

R: Pues no sé realmente, no sé, porque en este momento pues estoy hasta apenas como que, aprendiendo, o sea, como que sí, entonces no sé de esa forma como me entre, pues porque es la primera vez.

[02:52]

I: Digamos que tu experiencia, ¿qué tan de acuerdo, ¿qué tan buenas consideras esas estrategias, digamos como más tradicionales o crees que de pronto, estrategias como los juegos o como otras cosas un poco menos tradicionales podrían ayudarte?

[03:12]

R: Sí, yo creo, yo creo como todo, como los niños cuando nosotros les enseñamos desde pequeños, también nosotros las lenguas nuevas o por ejemplo este idioma nuevo entonces como que lo estoy como asimilando, como que sí, como que porque lo que uno habla con los niños como que les enseña desde pequeños, así lo mismo hacen como con los profesores de entrada, no, como que el saludo, una cosa la otra, pues porque pues es otro idioma y muy diferente al español.

R: Exacto, bien y respecto a específicamente al potencial que puede tener un juego, ¿cuáles consideras? ¿Cuáles dirías que son las mayores ventajas o los posibles beneficios que puede aportar un juego para tu proceso de aprendizaje?

[04:05]

R: Como el juego es repetitivo, entonces, así mismo, como que repetimos lo mismo y si repetimos se nos va quedando como que más grabado ¿no?, que es como una grabadora, es como que repetir lo mismo, así mismo ya vamos como que aprendiendo entonces. Ah, ya sé, entonces, por ejemplo, este juego digamos como te dije el anterior, digamos, un ejemplo lo de los dados. Entonces ya sé qué preguntas tiene, no ese ya me lo sé, es como una grabadora. Si. Entonces el siguiente juego, el de los globos, por cada vez que rompo un globo me tiene que salir una pregunta, pero entonces se va a este tema, relacionado con temas, sí, porque entonces lo de los dados, digamos que es como que como ayer decíamos la clase formal y la de los globos decimos es algo informal.

[04:57]

I: ¿Y consideras que de pronto este factor, esta cualidad como de interacción un poco más libre que uno puede tener con un juego puede beneficiar tu proceso?

[05:11]

R: Yo creo que sí, porque ya uno como que va asimilando, no sé, es como el método de aprendizaje como que a uno uno le entra, ¿no? por decirlo, entrar por medio de estos juegos, pero hay otras personas que no.

I: Sí, eso creo que de pronto me lleva a mi siguiente pregunta y es: Si tú sabes que en la clase se va a realizar un juego, eso es algo, ¿que atrae tu atención que te conecta de cierta manera con la clase?

R: Como que sí, porque a veces uno no solamente sale del contexto que como que nos sentamos y escuchamos el profesor y bueno de lo siguiente o algo, es como que salir de de la rutina, de estar bueno es como que solamente talleres y ya. No busquemos algo didáctico por decirlo así, algo llamativo, pero que también vaya con el tema, como para que no sea tan aburrida la clase, digo yo, por lo que yo soy enfermera y también soy terapeuta ocupacional. Entonces, por ejemplo, cuando yo voy a los talleres, no solamente la charla, sino que también como que meterle algo dinámico o algo, para que no solamente sea otra la persona ahí, porque es que uno está sentado hay las dos horas y poniendo cuidado a algo, pues para algunas personas, no puede ser para todas.

I: Sí, claro, como tú me decías una herramienta pedagógica, no necesariamente la única, puede ser una buena herramienta en tu opinión.

[06:41]

I: Vale, perfecto, y cuáles dirías que son las dificultades, ¿las posibles desventajas a la hora de incluir un juego por ejemplo en un curso de lengua extranjero?

[06:55]

R: las desventajas o las ventajas.

I: Hablamos de las posibles desventajas o las dificultades puede ser.

R: Uy, las dificultades que por ejemplo a veces a uno no se le quede, pues porque hay unos que entienden mal y que digamos que me pongan algo difícil, ¿bueno y ese juego como es?, si yo a veces ni entiendo los juegos que yo pongo porque los leo de internet y tengo que volver a repasar, ahora, imagínate y ahorita con esa lengua, con

[07:22]

R: ese idioma, pues para mí es muy duro, es muy complejo. Sí, entonces, pues <<no, no>>, si todavía, pues pero ahí explicando porque los profesores si uno no, pues yo soy de las que



yo pregunto porque si yo no entiendo yo pregunto y pregunto hasta yo entender porque pues ahí sí, se me sale de las manos y yo veo algunas personas, que como que me da pena preguntar, porque pues algunas personas son así, no? Que les da pena preguntar, pues porque tantas preguntas dirán, bueno, no las cogió, pero no, yo pienso al contrario, porque si yo no pregunto y voy a quedar en el limbo y no voy a aprender nada.

I: O sea, es como a manera de resumen, si te entiendo bien dirías que una de las mayores dificultades es de pronto cuando uno no entiende bien las indicaciones, ¿que el juego sea demasiado complejo?

R: Si puede ser.

I: ¿Consideras que hay alguna dificultad, alguna desventaja respecto a la interacción con tus compañeros durante un juego?

R: <<No, no>>.

[08:29]

I: ¿Y respecto a la interacción, te entusiasma la posibilidad de interactuar con tus compañeros con tus compañeras en un juego de una manera un poco más libre a la común de una clase?

[08:43]

R: Sí, pues porque es según como las personas. Nosotros los colombianos nos caracterizamos más que todo es por el hablar, sí, por el echar parla y de dónde venimos y entonces como tú vienes de una región, de donde tú vienes, entonces yo soy llanera y nosotros nos caracterizamos por hablar más. Entonces me va bien.

I: Lo consideras más un beneficio.

[09:21]

I: Y bueno respecto, específicamente pasamos más que todo al contexto específico de la virtualidad. ¿Crees que en ese contexto de la virtualidad puede haber alguna dificultad, puede causar dificultades a la hora de realizar un juego en una clase pues de lengua extranjera?

R: No, porque como ahorita se nos ha facilitado tanto el internet y hay tantas herramientas.

[09:43]

R: ya es el profesor o la persona que dirige, busca la manera más estratégica como para lanzar el juego sí, porque ya ahorita hay hartas estrategias, entonces ahí sí ya depende la persona que nos dirige, si se le facilita o o se dificulta.

I: De la habilidad del profesor también depende.

R: Digo yo.

I: Importante sí. Vale, y consideras que es importante que un juego sea complejo, ¿que sea retador para que sea interesante o para que esté entretenido?

R: El juego como que al principio como todo, al principio es leve y así poco a poco como que le vayan exigiendo así uno, pues porque si es siempre es suave o algo, pues uno dice, bueno esto ya me lo sé, esto tal cosa o algo es muy fácil. Bueno, entonces es bueno para nosotros como que al principio es fácil, después ya un poco complejo y después ya como que difícil para así uno mismo ponerse retos, porque si uno no se pone retos y se la pone fácil, pues de ahí no va a salir.

I: Es importante que sea progresivo, digámoslo así.

R: Aja.

[10:48]

I: Vale, y nuestra última pregunta, vendría siendo, ¿Consideras que hay algún aspecto en específico que te llame la atención frente a la posibilidad de participar en un juego en una clase de lengua extranjera?

[11:09]

R: Repítame otra vez la pregunta.

I: ¿Algún aspecto en específico que te llame la atención?, por ejemplo, tocamos ahorita un aspecto que es la interacción, otro podría ser como lo didáctico que es, lo divertido, lo interesante, no sé ¿algún aspecto en específico que consideres que te llame la atención frente a la posibilidad de tener una buena clase?

[11:36]

R: Ah, okay, no la interacción lo que hablamos, o sea, todo es como que así no solamente como que la lectura y esto y eso no, o sea, que por ejemplo ayer estuvo la clase interesante, pues porque sí se nos ponía en diferentes salas repasemos y después de lo que hemos repasado así mismo y nos vamos corrigiendo.

I: Exacto, sí que sea más que todo enfocado en la interacción, podríamos decirlo así.

[12:01]

I: Vale, P10 bien, muchas gracias con esta pregunta, cómo te decíamos hemos llegado al final de la entrevista, como les conté el día ayer en la primera clase, estaremos haciendo una nueva entrevista al final del curso muy parecida muy similar un poquitico de pronto más larga, pero realmente muy similar sí; quiero agradecerte por tu participación, te recuerdo que te voy a enviar el formulario, pues de consentimiento para la grabación y muchas gracias, te deseo un buen día y mucho éxito en tu curso.

R: Gracias, igualmente un feliz día, que estés bien.

I: Gracias.

#### **Anhang Nr. 41:** Transkription P10 - Zweites Interview

[00:03]

I: Muy bien, P10 te agradezco mucho la entrevista, como te decía en el mensaje, esto tiene una duración aproximadamente 15 y 20 minutos (..) voy a hacerte una serie de preguntas, alguna de ellas ya las respondiste en la primera entrevista al principio del curso, la idea es para comparar, digamos tu opinión frente al comienzo, ¿no? Al igual que en la primera entrevista respóndelas de manera natural, libre. Como te expliqué en la primera entrevista ambas son grabadas y tú ya me hiciste llegar el formulario de consentimiento, así que digamos que ya estaríamos listos para empezar. ¿Tienes alguna pregunta de pronto antes de que comencemos?

R: No, así estoy bien.

[01:00]

I: Vale, perfecto.

[01:05]

I: (..) BIEN, para comenzar me gustaría preguntarte. <<Mhm>> Ah, bueno, algo que se me escapó en nuestra primera entrevista es por favor me dices tu edad.

R: 26.

I: Ok listo, ¿Cuéntame consideras que los juegos pueden ser una buena herramienta pedagógica en un curso de lengua?

R: Sí.

[01:39]

I: ¿Y de qué manera o cuáles son las mayores ventajas o los posibles beneficios que puede aportar un juego para tu proceso de aprendizaje?

R: Porque es creativo, a veces algunas personas como que aprendemos más, así que estar como que un profesor diciéndonos como que las cosas, explicando, porque a veces se vuelven muy monótono, muy rutinario; entonces cuando nos permitían los juegos, entonces ya era como que diferente y hacíamos un repaso, pero entonces era como que bueno, quién gana, quién pierde y era algo divertido algo de salir de la rutina.

I: ¿Consideras que esa competitividad digámoslo así, es importante al momento de realizar un juego?

[02:26]

R: Sí y no, bueno, pues sí, porque uno dice bueno, yo gané (risas), pero no, pues porque realmente era entre compañeros y era como que la rutina, salir como del confort, solamente la clase, como que sí, entonces sí y no.

I: <<Claro>>, tocando estos aspectos como positivos frente a los juegos, ¿Hay algún aspecto en específico que te entusiasme, digamos frente a la posibilidad de participar en un juego en una clase?

[03:06]

R: (..) Así pensándolo, así que me entusiasme, no lo único es que a mí me gusta mucho. Pues realmente pues es como salir un poco de las clases, no solamente como que este es el tema, esto es lo que hay que repasar, o la pregunta, sino que el jueguito siempre es como con algo de creatividad, con algo de repaso. Sí, entonces esa parte me gustaba.

I: ¿Respecto a ese rompimiento de la rutina te entusiasma la posibilidad de interactuar con tus compañeros o con tus compañeras en un juego de una manera más libre, más natural de una clase de lengua?

R: Sí, claro, ahí es más libre. Ahí es como que tú bueno es lo que tú sabes, lo que tú aprendes, lo que tú quieres aportar,

I: <<Sí>>

R: No como cuando tú estás de pronto ahí al frente y como que bueno el profesor te pregunta y tú tienes que pues obviamente dar tus conocimientos y eso y eres más libres en ese sentido, por decirlo así.

[04:17]

I: Respecto también al juego, ¿Consideras que es importante que un juego sea complejo o que sea retador para que sea interesante o entretener?

R: <<Ajá>>, porque ahí es donde miramos las habilidades que adquirimos durante y el aprendizaje que uno tiene en clase.

I: <<Claro>>, ¿Consideras que es importante que sea retador frente a los contenidos digámoslo así, los temas o las indicaciones?

R: En todo en general es porque tú das depende lo que te piden y así mismo tú te esfuerzas para dar más, ¿sí?, porque si tú te pides solamente para responder lo necesario y simple, pero si tú te piden más y te exigen más, pues tu das más.

[05:11]

I: Claro, digamos que en el transcurso del curso se tienen varios tipos de juegos, algunos son muy enfocados en la interacción otros quieren más enfocados en lo individual. ¿Consideras que hay algo específico que te llame más la atención respecto a esos tipos de juegos de pronto, los que están enfocados hacia un lado o hacia el otro?

R: Me llama más la atención los que están enfocados como que en el tema.

I: O sea, en un tema específico.

R: Sí, los que están enfocados en el tema específico, no sé, ya sea de una u otra manera de los temas que hemos visto en clase.

[05:58]

I: BIEN, y digamos que esto que me dices frente a los temas ¿te refieres solo a cuestiones gramaticales o digamos también te entusiasmaría la posibilidad de que sean temas culturales relacionados con el idioma?

[06:14]

R: No, como tú lo dices de forma general, mira que en ese sentido no tengo dirección.

[06:23]

I: Bien P10, ¿Cuéntame qué rol crees que juega la interacción con otros jugadores o incluso con tu profesor en lo que respecta al juego, si te motiva o no?

R: Si el juego es motivador, hasta yo incluso le decía el profesor, ¿hoy vamos a jugar? (risas), me decía, si hoy vamos a jugar, sino que a veces el tiempo como que no nos favorecía tanto, porque a veces era como que la clase se terminará a 7 o 8:50 y termina el tema y a veces era muy poco el tiempo que nos queda para los juegos.

I: ¿Y respecto, específicamente a la interacción ya sea con tus compañeros o con tu profesor?

[07:20]

R: Sí, es bueno porque realmente no solamente como que uno está ahí plasmado en la pantalla y uno como que dice bueno esperar cuando le pregunten a uno o algo, sino que uno está como

que ya activo que te toca a ti y bueno, ya lo que mi compañero respondió y eso, entonces me pareció muy activo y muy bueno.

I: BIEN, hace un momento tocabas, por ejemplo, un problema o digamos así un obstáculo frente a la realización que fue el tiempo y como les explicaba al principio del proyecto, mi tarea era planear los juegos, la tarea de los profes, era hacerlos como tal cierto y pues eso puede tener una influencia si hay éxito o fracaso con el juego. ¿Consideras que hay algo en particular a resaltar de la manera en que el profesor haya explicado los juegos o que haya acompañado los juegos?

R: <<No>>, mira que no, lo único es que él sí explicaba súper bien y nos tenía paciencia en los juegos y no siempre no coincidía bien en los juegos, como que había buena coordinación.

I: Como te decía no necesariamente negativo, sino algo a destacar que es exactamente lo que me dices.

R: <<No>>, mira que todo bueno, en ese sentido, mira que no hubo un negativo, ni nada.

[08:49]

I: ¿Consideraste que las explicaciones eran demasiado complejas o correspondían?

R: Si correspondientes, si uno no entendía pues preguntaba, pero pues para mí eran correspondientes.

[09:07]

I: Bien, ya vamos cerrando un poco lo que es la entrevista, nos queda como la última sección más enfocado a lo que tiene que ver con la virtualidad.

[09:17]

I: Como tú sabes, digamos que el ajuste a la virtualidad para muchos puede ser algo difícil, ¿no? ¿Consideras que, según tu opinión, la virtualidad perjudicó de alguna manera la espontaneidad o el transcurso de los juegos?

R: <<No>>, no, porque la virtualidad se prestaba sea como que el sistema y los juegos se adecuaban entonces mira que no, estuvo bien.

[09:51]

I: ¿Tuviste alguna vez algún problema, digamos con intermitencias en la conexión o que se te fuera la conexión?

R: No, bien todo.

I: Y por ejemplo hay un problema que se presenta muy frecuentemente y es que hay personas que les parece que la interacción, digamos cuando lo dividen a uno en grupos de zoom, ¿cierto?, la interacción no es tan natural o pues tiene un poco más de trabas cuando uno lo compara con lo presencial, ¿Cómo dirías que te fue interactuando en esos grupos de zoom o en general por la plataforma?

R: Es bien, porque ya nos fuimos adaptado desde el 2020 el estar en ese zoom, recuerda que después que empezó la pandemia las universidades, los colegios todo es con las plataformas, entonces ya uno como que se va adaptando a esas plataformas y ya no se le dificulta ni nada y con los compañeros bien, pues porque pues realmente como te digo desde 2020 yo estoy en la universidad y siempre fue con el computador, siempre fue interactuando entonces realmente uno se adaptando a esa virtualidad.

[11:08]

I: BIEN, hablamos un poquito de los posibles aspectos negativos de la virtualidad frente a los juegos. ¿Consideras que hay algún aspecto, específicamente positivo que haya que resaltar de la virtualidad que de pronto a comparación de la presencialidad es más útil?

R: De pronto más agilidad, porque tú llegas y organizas grupos, entonces este y este, y tú solo organizas, entonces ya está el grupito armado, o sea, no se va tanto tiempo por decirlo así, en cambio sí estamos en un salón, bueno, reúnanse en grupitos de cuatro y ahí voy pasando por cada ficha y vayan tirando el dado, SI, entonces como que es más el tiempo para las actividades.

I: Y respecto, digamos al feedback al acompañamiento que dio el profe cuando digamos los dividía en grupos, ¿qué tal lo sentiste?

R: Muy bien, super ese profesor, un amor, (risas).



I: Bien me alegro que todo haya salido bien. P10, como te contaba, ya estamos en la recta final y está va a ser nuestra última pregunta, también específicamente en el contexto de la virtualidad.

[12:39]

I: ¿Consideras que los juegos son una herramienta pedagógica que puede ayudar con la motivación y en general con tu proceso de aprendizaje?

R: <<Sí>>

I: ¿De qué manera puede ayudarte?

R: La motivación, bueno que uno dice, de esta forma uno como que va mirando, entonces como que le va poniendo más atención por así decirlo así, entonces por ejemplo, el profesor a veces como que los temas que ya hemos repasado, que ya hemos visto los volvemos otra vez a nombrar, entonces es como que uno vuelve a recordar y habían algunos que solamente era como de unir como de complementar el “haben”, el “geben”, bueno algunas de esas, entonces como que uno dice, así era así, entonces como que le ayudaba a uno más en recordar.

I: Claro, y respecto a lo que te mencionaba hace un momento digamos como herramienta pedagógica ¿Consideras que es un acompañamiento, que es una parte esencial, cómo lo definirías?

[13:51]

R: (..) Es como un método de aprendizaje lúdico creativo por decirlo así, lúdico participativo, lo veo más así.

[14:07]

I: Listo P10, como te decía con esta pregunta, hemos llegado al final de la entrevista, te agradezco muchísimo tu participación. Espero que las actividades y en general el curso te hayan servido, te hayan gustado y te deseo muy buenas noches y mucho éxito con el resto de tu proceso.

[14:33]

R: Dale muchas gracias, igualmente. Espero que te haya súper bien, en las demás entrevistas, que todos puedan participar en la entrevista y que te vaya bien en tu proyecto que estás haciendo.

I: Vale, muchas gracias, buenas noches, que estén muy bien.

#### **Anhang Nr. 42:** Transkription P11 – Erstes Interview

[00:02]

I: Bien, perfecto. Bien P11.

[00:07]

I: Mi nombre es Alejandro Vélez como ya sabes, te agradezco mucho por tu disponibilidad para la entrevista, sé que estás trabajando como te dije hace un momentico, tiene una duración entre 10 y 20 minutos, voy a hacerte una serie de preguntas, por favor, respóndelas de la manera más natural y libre que sientas, como ya les mencioné en un correo la entrevista va a ser grabada cierto, por lo que les envié previamente, pues un formulario de consentimiento que por favor te pido que leas y que me hagas llegar firmado al correo, al mismo correo del que te lo envié. Finalmente es importante aclarar, pues que todos los datos y las respuestas aquí consignadas en en esta entrevista se van a manejar de manera completamente anónima, al momento de ser analizados, al momento de ser publicados, los resultados de la investigación, cierto. De igual manera los datos que compartas con el profesor, pues del curso, serán también han anonimizados. Ok tienes alguna pregunta sobre la entrevista de pronto antes de comenzar.

R: Puedo llenarte eso después de la entrevista.

I: Por supuesto.

[01:36]

R: Ya no tengo ninguna otra.

[01:42]

I: Se que se me olvidó mencionarte. Esta entrevista como te decía se hacen en el marco de un proyecto de trabajo de grado de una maestría de la Universidad de Antioquia junto con un convenio con con la Universidad Pedagógica de Freiburg para que estés consciente, pues en qué contexto se está haciendo.

[02:08]

I: Bien, entonces nuestro primer pregunta tiene que ver más que todo con crearnos un contexto sobre tu opinión. ¿Has tenido alguna experiencia con algún curso de Lengua Extranjera donde se utilizaron juegos como herramienta pedagógica?

[02:26]

R: No, Alejo mira la verdad es mi primer curso, entonces no, no tengo otro tipo como de, no.

[02:36]

I: O sea, puede ser cualquiera también, en el colegio, en un instituto.

[02:43]

R: No, mira, siempre han sido como. O sea, como que le expliquen y ya <<no, no>> son como dinámicos en ese aspecto.

[02:54]

I: Vale, perfecto, gracias. ¿Y consideras que los juegos pueden ser una buena herramienta pedagógica en un curso, pues de lengua extranjera?

R: Sí la verdad sí, claro, pues sí siento que sí.

[03:13]

I: Vale. ¿Consideras que la realización de juegos puede ser un factor importante en tu proceso de aprendizaje?

[03:22]

R: Sí, se puede aprender de los juegos, de las dinámicas que se hagan.

I: ¿De qué manera consideras que podrían ser un factor importante?

[03:33]

R: En la manera de que digamos uno puede como tener una, o sea, digamos ir el juego, se puede, como te explico, sería como más o menos en la pronunciación o algo así.

[03:52]

I: Si es completamente valido, claro. En la pronunciación te parece que pueden tener un efecto importante.

R. <<Si, si>> en la pronunciación.

[04:00]

I: Y digamos que respecto al potencial que tiene ese juego, ¿cuáles consideras que son las mayores ventajas, los posibles beneficios que te puedo aportar?, me dices por ejemplo en un aspecto es la pronunciación.

R: En una mejor pronunciación. Sí.

[04:17]

R: Y no, y pues el saber también palabras, más que todo es la pronunciación diría yo.

I: Te doy, digamos un ejemplo. Consideras, que pues un factor, por ejemplo, podría ser la interacción un poco más libre.

R: Ah sí. sí claro, como la comunicación, ¿cierto?

[04:43]

R: ¿Consideras que ese puede ser importante lo que te aporte?

R: Sí me aportaría. <<Sí, sí>>, sí señor.

[04:58]

I: Bien, gracias. Y esto tiene que ir también algo más como hacia tu opinión, digámoslo así a conocer tu opinión. ¿SI sabes que se va a realizar un juego en una clase, eso es algo que atrae tu atención que te conecta por así decirlo con la clase?

[05:37]

R: Si la verdad, si, como te digo puede ser otra manera de llevar la clase que uno entienda y pueda como comunicarse mejor, sí, en este caso como en el alemán.

[05:50]

I: Claro, y como me decías hace un momento puede ser una herramienta pedagógica, no, no necesariamente la única, pero es algo que se puede utilizar como para atraer atención para conectar a los estudiantes en general y hacerlos interactúan cada vez más.

R: Si señor.

[06:02]

I: ¿Bien, y cuáles dirías tú que son las dificultades, las posibles desventajas a la hora de incluir un juego pues en un curso de lengua?

[06:16]

R: Tal vez a la hora de no saber muchas palabras, de no saber bien su pronunciación y pues no sé, tal vez hay gente que es muy tímida y al hacer ese tipo de juegos en la clase, pues <<no, no>> sé, no le rinde mucho, tal vez a mí me guste pero pues a otras personas no, si me hago entender.

[06:35]

I: S intento ahí como aclararte un poco tu opinión. ¿Te refieres como los tipos de aprendizaje que tienen?

R: Sí exacto son los tipos de aprendizaje, entonces digamos eso sería una dificultad, no a todos les va a gustar el juego.

I: Claro. ¿Y consideres que hay alguna alguna dificultad en relación a como tal a la implementación del juego?

[07:00]

R: Una dificultad no, pues la verdad no, no veo dificultad.

[07:07]

R: Alguna la que te dije y de que no todos le gustaría, pero ya.

[07:18]

I: Bien, (..) nuestra siguiente pregunta, sería. ¿Te entusiasma de pronto la posibilidad de interactuar con tus compañeros o con tus compañeras en un juego de una manera un poco más libre a la tradicional de una clase de Lengua Extranjera?

R: Sí, claro. Sí, señor, sí, me gustaría.

I: No has tenido la oportunidad hasta ahora cierto, me decías.

R: No. por ahora no.

[07:47]

I: Bien, y esta siguiente pregunta tiene que ver un poco más con el contexto específico cierto de esta investigación. ¿Cres que el contexto de la virtualidad puede causar dificultades a la hora de realizarse un juego en una clase?

[08:09]

R: Sí, pueden haber dificultades.

I: ¿Como cuáles consideras que podría haber?

[08:18]

R: Pues es que es virtual, o sea, puede ser, no sé mucho el problema de conexión o hay gente que no entenderá mucho en manera virtual.

[08:31]

I: ¿Respecto a la interacción consideras que puede haber alguna dificultad en específico?

[08:38]

R: No, yo creo que sí se guía bien y se sabe manejar como la clase, o sea, el profe y eso todo súper bien con respecto al juego y eso, la dinámica y eso yo siento que no no habría dificultad en ese aspecto.

I: ¿Tiene que ver mucho con la habilidad del profesor, digámoslo así?

R: <<Sí, sí>> señor, sí.

[09:02]

I: ¿Consideras que es importante que un juego sea complejo o que sea retador para que sea interesante para que sea entretenido?

[09:12]

R: Sí, claro, retadoras y uno es como más que no sea unos libros que está como los retos.

[09:21]

I: ¿Hay algún grado digámoslo, así que consideres que debe ser muy retador, demasiado retador?

[09:30]

R: Pues un poquito retador no más, tampoco tanto (risas).

[09:40]

I: Bien, y nuestra última pregunta, sería. ¿Consideras que hay algún aspecto en específico que te llame la atención frente a la posibilidad de participar en un juego durante una clase de lengua extranjera? Tú ya me has mencionado un par de aspectos, ¿no? como la pronunciación, la interacción, consideras que hay algún aspecto en específico, sea distinto, o sea, ¿uno de estos que te llame la atención?

[10:19]

R: (..) no, pues otro, como otro otro plus que daría este juego.

I: Lo que tú considere, lo que más te parece importante, lo que más te llama la atención frente a la posibilidad de hacer un juego en clase, ¿cierto?.

R: Ah, pues es que en sí a todos nos gusta jugar, es como eso, bueno vamos a jugar en clase. Vamos a aprender estas otras cosas, o sea, ya no sé qué más decir respecto a eso (risas).

[10:57]

I: Una última pregunta que te podría hacer. Bien, tú me mencionabas hace un momento que consideras que un juego puede ser una buena herramienta pedagógica, ¿no?, ¿se te ocurre pronto algún ejemplo, de la manera del juego o de la manera en que se podría implementar un juego para hacer una buena herramienta pedagógica?

[11:27]

R: se podrían hacer juegos de conversaciones o sea así como de diálogos, como te digo yo, no sé cómo hacer grupitos, así que entre esos grupos y sería como más o menos hacer grupos y que cada grupo haga su diálogo y así lo experimenten en clase y cosas así sí.

[11:53]

I: Sí, perfecto María Paula. Bien con esta pregunta, hemos llegado al final de la entrevista, te agradezco muchísimo tu participación, como les conté la vez que nos encontramos en el curso, esta es la primer parte de una segunda que haremos al final del proyecto, que va a ser más o menos también igual y con esto hemos llegado al final ya de esta entrevista, te deseo un buen día y te deseo mucho éxito con tu curso, pues de Alemán.

R: Vale, muchísimas gracias, Alejo que te vaya muy bien Chaos.

I: Igualmente.

#### **Anhang Nr. 43:** Transkription P11 – Zweites Interview

[00:04]

I: BIEN, P11 primero que nada muchas gracias por tu disponibilidad para esta entrevista, como te contaba hace un tiempo, esta tiene una duración aproximadamente entre 15 y 20 minutos, voy a hacerte una serie de preguntas algunas de ellas ya las respondiste en la primera entrevista cierto, la idea es digamos también tener la oportunidad de comparar un poco tu opinión respecto, pues a ese momento, de igual manera respóndelas por favor de manera natural, de manera libre.

R: <<Ok>>.

[00:45]



I: Como te expliqué también en la primera entrevista, ambas son grabadas y tú ya me hiciste llegar tu formulario de consentimiento y ya realmente creo que eso es todo lo que tenía que contarte antes de comenzar con la entrevista.

[01:07]

I: Dime, ¿tienes alguna pregunta para mí antes de comenzar?

[01:12]

R: <<No>>. ¿Puedes hablar un poquito más duro?

I: (Asiente) Bien, primero una preguntita que se me escapó hacerte la primera vez que nos vimos, ¿qué edad tienes?

[01:30]

R: Tengo 18 años.

[01:34]

I: <<Listo muy bien>>, ahora sí, ya podemos comenzar, (.) digamos en fondo, María Paula ¿Consideras, que los juegos pueden ser una buena herramienta pedagógica en un curso de lengua?

[01:48]

R: <<Sí>>, creo que sí, porque es como más dinámico y pues no es como tanto de estar ahí como aprendiendo de forma escrita, sino algo como más dinámico, más así.

[02:08]

I: ¿Y cuáles considerarías que son las mayores ventajas o los posibles beneficios que puede aportar el juego para tu proceso de aprendizaje?

R: Yo creo que la concentración y en esto de lenguas puede ser la pronunciación cosas así, la pronunciación, la caligrafía tal vez.

[02:28]

I: <<Ok>> (..) y lo que tú decías hace un momentico de concentración, ¿podrías expandirte un poco sobre ello ¿a qué te refieres?

R: Lo de la concentración podría ayudar, porque pues digamos pues a uno le gusta jugar, uno se concentra en lo que le parece divertido y tal vez así sea como un método para poder aprender mejor, ¿no?

[02:56]

I: <<Bien>>, y ¿tu consideras que es importante que un juego sea complejo o que sea retador para que sea interesante para que sea entretenido?

R: (.) Que sea retador más bien.

I: ¿Respecto al contenido?, digámoslo así, ¿las tareas por hacer o instrucciones?

R: Si, respecto a las tareas o lo que lo que se tendría que hacer ahí, en el juego.

[03:35]

I: ¿Hay algún aspecto en específico que te entusiasme frente a la posibilidad de participar en un juego? Hace un momentico pues hablabas digamos de los beneficios, ¿no?, pero digamos si tú tienes la oportunidad de participar en un juego ¿Hay algo que te llame la atención, que te parezca positivo de entrada?

R: (..) Yo creo que el reto, como el reto hay de de jugar para poder como ganar.

I: Todo lo que tiene que ver con la competencia.

R: <<Sí>>, con la competencia y eso pues obviamente también es aprender.

[04:18]

I: Ahí me surge una pregunta, (.) digamos que en el transcurso del curso ustedes hicieron varios tipos de juegos, ¿no?, algunos juegos enfocados más a interactuar, digámoslo así con otros, otros un poquito más enfocados a un proceso individual. ¿Dirías que ahí también es importante lo de la competencia o cómo digamos la relación con eso?

[04:37]

R: Bueno, no, tampoco es tan importante la competencia ahí, porque pues igual hacíamos juegos como más así de grupitos y es igual, uno también aprendía mucho, porque pues lo que te digo eran dinámicos y si uno aprendía.

[04:52]

I: <<Bueno>>. ¿Qué rol dirías que juega la interacción con otros jugadores o incluso con tu profesor en lo que respecta hacia un juego es motivante?

[05:07]

R: O sea (..), ¿cómo así qué rol?

I: Vuelvo a explicártelo. (.) ¿Consideras que digamos la interacción con otras personas, específicamente con otros jugadores o con tu profe, puede llegar a afectar si el juego es motivante o no?

[05:26]

R: Ah, ok ya. (..) yo creo que si llega a afectar, porque digamos si no estoy bien o no me llevo bien con mi compañera, con mi profesor, puede que el juego no sea tan divertido, no me guste tanto hacerlo o no lo juegue bien, ¿sí?

[05:48]

I: <<Ok>>.

[05:51]

I: ¿Te entusiasma la posibilidad de interactuar con tus compañeros o con tus compañeras en un juego de una manera un poco más libre, un poco más natural a la común de una clase de lengua extranjera?

[06:05]

R: O sea, ¿me lo repites?, porque no te escucho muy bien.

I: <<Claro>>, ¿Te entusiasma la posibilidad de interactuar con tus compañeros de una manera un poco más natural, un poco más libre, respecto a lo que uno generalmente interactuaría en un curso de Lengua Extranjera?

[06:35]

R: <<Sí, la verdad, sí>> o sea sí sería como más chévere, como más (..) Y no sabría que más contestar.

[06:40]

I: ¿Consideras que también se ve afectado la interacción con tu profesor digamos cuando los ayuda con los juegos, cuando los vigila con los juegos? o ¿permanece igual?

[06:52]

R: <<No>>, yo creo que está bien que lo hagan, ¿no?

[06:56]

I: ¿El profesor acompañe los juegos? ¿Te refieres?

[07:00]

R: <<Si>>, que haga el acompañamiento para ver si pues uno lo está haciendo bien, ¿no?

[07:10]

I: BIEN, P11, con estas últimas preguntas que vamos a hacer. Entramos hacia la última fase de la entrevista que está más enfocada específicamente hacia la virtualidad, como tú sabes, pues el paso a veces a la virtualidad, a estudiar en la virtualidad a veces es como complicado, trae ciertas dificultades.

[07:32]

I: (.) ¿Consideras que la virtualidad perjudicó de alguna manera la espontaneidad o el transcurso de los juegos?

[07:44]

R: (.) Pues es que en sí, la virtualidad siempre ha sido como difícil, no es lo mismo que en la presencialidad no?, no se aprende igual, ni nada, pero pues igual sigue siendo divertido, pero pues no es lo mismo que la presencialidad.

I: ¿Hay algo en específico digamos de la virtualidad frente a realizar un juego, hay algo específico de la virtualidad que te parezca que pueda dificultar o perjudicar?

[08:11]

R: Yo creo que el hecho de que uno tenga ahí el internet, todo a la mano, no sea tan curioso, no sea como tan cómo tan didáctico, ¿no?

[08:27]

I: ¿Y tuviste en algún momento problemas de conexión que se te fuera la red o que fuera intermitente?

R: <<Ah, eso también sí, claro>>, eso también falla muchísimo, si yo tuve también varios problemas de Internet.

[08:42]

I: En esas ocasiones, supongo que no podías participar de los Juegos o ¿Cómo resolviste?

R: <<No>>. Bueno, en las ocasiones que no tuve Internet fue porque no tuve Internet y ahorita no, ahorita sí me pidieras jugar tal vez podría, pero no tengo muy buena señal.

[09:04]

I: Y una última pregunta frente a eso (.), hay muchas personas que consideran que puede llegar a ser difícil o por lo menos menos natural la interacción, por ejemplo, cuando uno lo adivinen en grupos en el zoom a estar en un grupo digámoslo así presencial, ¿Considerarías que ese es el caso o consideras que la interacción se mantiene más o menos similar?

[09:30]

R: <<No>>, yo creo que es (..)

[09:33]

R: Yo creo que es similar, ¿no?, por el tema de la virtualidad.

[09:40]

I: Bien (.), ya hablamos o tocamos un poquito las cosas que pueden llegar a perjudicar, de la virtualidad.

[09:48]

I: ¿Consideras que hay de pronto algún o algunos aspectos positivos que resaltar específicamente de lo que respecta a la virtualidad cuando uno realiza un juego que de pronto en comparación a la presencialidad no sucedería así?

[10:05]

R: Positivos, yo creo que la verdad me gusta más la presencialidad. Sí, siento que es como más, uno aprende más.

[10:26]

I: BIEN, Las últimas dos preguntas que vendríamos a hacer el día de hoy, esta última también tiene que ver con el contexto de la virtualidad, específicamente. ¿Consideras que los juegos son una herramienta pedagógica que te puede ayudar con la motivación y en general con el proceso de aprendizaje de la lengua en el contexto de la virtualidad?

[10:51]

R: <<Sí, sí>>, yo creo que si, en la virtualidad el juego hace lo tú dices que uno se ponga como ese reto de poder ganar y hacer las cosas de manera virtual, pues ahí jugar.

I: Y con respecto a esa palabra que te decía hace un momentico, como herramienta pedagógica. ¿Considerarías que es una parte, no sé, esencial o que es simplemente un acompañante a la virtualidad?

R: Si es una herramienta pedagógica esencial para eso y más en la virtualidad, yo creo sí.

[11:30]

I: Muy bien, ya para nuestra última pregunta. Bueno, como les ha explicado yo al principio del proyecto, mi tarea digamos así era planear los juegos, la tarea de los profes era realizarlos,

¿no? Y pues yo creo que es lógico que igual no todo funcionará perfecto, ¿no? Puede llegar a haber problemas o cosas que destacar. Teniendo digamos ese contexto un poco más claro. ¿Considerarías que hay algún aspecto en particular a resaltar de la manera en que el profesor haya explicado, por ejemplo, los juegos o como haya acompañado los juegos?

[12:13]

R: (..) Pues la verdad, pues el profesor los explicaba, miraba, como te digo como es virtual, no hay mucho que hacer tampoco, solamente como que los explicaba miraba que lo hiciéramos bien y ya.

[12:32]

I: Digamos respecto al acompañamiento, por ejemplo, cuando cometían errores y eso, ¿sientes que no hubo mucho acompañamiento?

[12:40]

R: ¿Sientes que qué?

I: Que no hubo mucho acompañamiento de parte del profesor.

R: <<Sí>>, de parte de él si hubo acompañamiento, él nos hablaba y nos decía que estaba mal, que estaba bien; si estuvo bien el acompañamiento de él, pero pues lo que te digo no hace tampoco mucho. Pues por lo que es virtual, sí.

[13:04]

I: <<Listo>>, P11, como te decía con esta pregunta, hemos llegado al final de la entrevista, te agradezco muchísimo por tu participación. Espero que las actividades y los juegos tanto del curso como del proyecto te hayan servido, te hayan gustado. Buenas noches y mucho éxito con tu proceso.

R: Listo Alejandro vale, dale muchísimas gracias a ti, que tengas muy bonita noche. Chao.

**Anhang Nr. 44:** Transkription P12 – Zweites Interview

[00:03]

I: Muy bien.

[00:07]

I: P12 primero te agradezco mucho por tu disponibilidad para esta entrevista, como les expliqué en el mensaje la entrevista tiene una duración de aproximadamente 20 minutos, yo diría máximo 20 minutos. Voy a hacerte una serie de preguntas respecto a los juegos y cómo el carácter de los juegos que estuvimos haciendo en el transcurso entre el curso, entonces lo que te pido es que las respondas de una manera natural, de una manera libre. Como te explicaba antes de que comenzáramos la entrevista es grabada cierto para que hagas llegar el formulario de consentimiento de vuelta firmado, ¿Tienes de pronto alguna pregunta sobre la entrevista?

R: <<No señor>>

I: Vale perfecto. ENTONCES P12 nuestra primera pregunta tiene que ver más que todo con tu opinión respecto a la realización de juegos, ¿Consideras que los juegos pueden ser una buena herramienta pedagógica en un curso de lengua extranjera?

[01:33]

R: Sí, sí es muy importante.

I: ¿Ya habías tenido alguna experiencia previa con juegos o con actividades lúdicas en algún tipo de estudio?

R: <<No>>, la verdad es el primer curso que realizó de idioma, entonces sí, como la primera vez.

I: ¿Y en el colegio tampoco?

[01:55]

R: <<No>>

[01:58]

I: <<Vale>>, ¿y cuáles considerarías que son las mayores ventajas, los posibles beneficios que puede aportar un juego pues para tu proceso de aprendizaje de la lengua?



[02:10]

R: El poder socializar con los compañeros pues el tema de participación en clases siempre era como de pronto el que quiera participar, pero con el juego podíamos vernos incluidos todas las personas de la clase y pues era chévere porque el profesor si uno no acertaba, el profesor de una vez te corregía el error; entonces era muy bueno porque se notaban como las falencias que cada uno tenía claro.

I: ¿Como la oportunidad de hablar un poco más libre y tener un feedback, digamos, más directo?

R: <<Si>>.

[02:43]

I: Perfecto (..)

[02:49]

I: ¿Consideras que de pronto es importante que un juego sea complejo o retador para que sea interesante o para que sea entretenido?

[03:02]

R: <<No>>

I: ¿Que que dirías que es importante al momento de realizar un juego obviamente en el contexto de aprendizaje de lengua, por ejemplo, respecto a las indicaciones o respecto al transcurso del juego?

[03:22]

R: Puede ser que no, es que cuando el tema es tan tan grande, como un módulo tan gigante, sino digamos un tema en específico para que la mente se pueda concentrar, porque algo que me pasaba con los juegos era que a veces se ponían un poco difíciles.

I: <<Claro>>, ¿Consideras que es mejor que sea sencillo?

[03:41]

R: Es muy personal, porque las personas ya acaban de ver el tema, lo acaba de practicar y de una vez el juego estaba bien; pero cuando era así como muy difícil ya me parecía que no era tan conveniente.

I: <<Claro>>, ¿Y respecto digamos a la complejidad, no, tanto digamos de las indicaciones o como las interacciones del juego, sino respecto a cómo se presentan, los temas, por ejemplo, el tema a practicar, consideras que es importante que te presente un reto o que sea más bien suave?

[04:17]

R: Discúlpame, es que se entrecorta un poco la llamada, ¿podrías repetir lo último?

I: Claro, respecto no tanto al transcurso del juego o las indicaciones, sino más bien a como se presenta el tema que se va a practicar en el juego, ¿consideras que es importante que sea complejo que te presente un reto?

R: (..) Si sería bueno, que por un rato se presente un reto como salir un poco de la zona de confort, si sería bueno, pero no tan exigente, pero si un grado.

[04:57]

I: <<Entiendo, vale>> ¿Qué rol dirías que juega la interacción con otros jugadores o incluso con tu profe en lo que respecta si un juego, te motiva o no te motiva?

[05:23]

R: Bueno, siento que en el juego existe lo que se llama la competencia, entonces cuando juega con más personas, entonces tengo que medir mi nivel, tengo que estar un poco mejor que todos. Es bueno por lo mismo de la pregunta anterior porque dispone un grado de reto y que el profesor esté presente también es bueno porque en caso de que uno falla, de una vez se corrige el error.

I: Bien entiendo, y respecto sobre la competencia, dices algo interesante obviamente, pues la competencia más que todo sea al interactuar con tus compañeros, pero hubieron un par de juegos que fueron más que todo al principio, un par de juegos que fueron enfocados más que

todo de una manera individual, cada quien juega por su lado, ¿Dirías que esos juegos te interesarían o prefieres más que todo un juego que te permite interactuar?

R: Siento que uno es complemento del otro, o sea los dos son buenos que se tengan, porque en el individual uno puede ir como a su tiempo.

[06:30]

R: Es tú contra ti mismo entonces es bueno y en el grupal por lo que uno se puede medir con las otras personas que están aprendiendo lo mismo. Entonces me parece que es un complemento. Es bueno que existan los dos.

I: Claro como un equilibrio, digámoslo así.

R: <<Ajá sí>>.

[06:46]

I: <<Vale, perfecto>> (..) P12, ¿te entusiasma de pronto la posibilidad de interactuar con tus compañeros o compañeras en un juego de una manera más libre a la común de una clase de lengua, al principio me hablabas un poco de eso, de pronto si pudieras expandirte?

[07:10]

R: ¿Perdón? se está entrecortando palabras y se corta, ¿me podías repetir?

[07:16]

I: Al principio de la entrevista me contabas un poco que uno de los aspectos que más te interesaba era la posibilidad de interactuar, no de manera más libre.

R: <<Sí>>

I: Me gustaría saber de pronto, si puedes expandirte un poco frente a lo que te entusiasma de esa posibilidad de interactuar más libremente de lo que uno hace generalmente en una clase de lengua.

R: <<Si>>, el propósito del curso pues es aprender alemán y aprender a defendernos con el idioma y la mayoría es porque va para el país, entonces, ¿qué va a pasar allá? Que allá se va a enfrentar a tener que hablar con las personas. Entonces el juego nos presenta como ese

escenario, sí es más o menos como ese escenario en el que uno dice, bueno, ya me tengo que enfrentar a hablar con otras personas a darme a entender si a medir pues lo que he aprendido en el curso.

[08:13]

I: <<Claro>>, lo que quiere decir, si te entiendo bien, ¿digamos el foco más importante respecto a los juegos sería desarrollar eso como la habilidad de habla? ¿Sí?

R: <<Sí>>.

I: <<Vale>>. Como te habrás fijado obviamente, todos estos juegos fueron hechos en un contexto de virtualidad y esa era la idea, básicamente detrás del proyecto; ver cómo la virtualidad y la realización de estos juegos impactaba, básicamente la motivación de los estudiantes lo que nos lleva, pues a esta pregunta. ¿Según tu opinión perjudicó la virtualidad de alguna manera la espontaneidad, el transcurso del juego en general, de qué manera puedo haber impactado la virtualidad esos juegos?

[09:10]

R: <<No>>, no siento nos perjudico, siento que todos nos estamos como adaptando a ese nuevo cambio, que la mayoría de cosas empiezan a ser virtuales y pues empieza a interactuar por medio de un juego y por medio de la virtualidad es muy bueno para uno irse adaptando a ese cambio que se está presentando.

[09:29]

I: <<Claro>>, tuviste de pronto alguna eventualidad no sé, digamos que la señal de internet fuera intermitente, que se te cayera el internet problemas como esos o tampoco.

[09:47]

R: <<No, no, la verdad no>>, porque pues siempre que hay una clase, se supone que uno destina ese tiempo, para precisamente la clase, entonces uno se prepara en un lugar cómodo, donde haya buenas señales, donde no sepa que eso no va a ser un obstáculo, entonces la verdad no.

I: Y digamos, es muy frecuente encontrar personas que a veces no encuentran igual de natural, el interactuar con los grupos de zoom, por ejemplo, a lo que decíamos en la vida real de estar junto jugando contra otras personas. ¿Consideras, que eso tuvo algún impacto en ti o digamos que la naturalidad se mantuvo más o menos similar?

R: <<Sí>>, yo creo que es muy similar, porque bueno, habían dos grupos. Había un grupo que uno podía interactuar, o sea, todo el mundo prendía la cámara, entonces uno veía las personas y había otro pues sin cámara, entonces no siento que es igual, sí, no cambian mucho que sea virtual.

I: Me alegro que no te haya perjudicado el transcurso de los juegos, bien. (..) BIEN, hablemos un poco de los aspectos, posiblemente negativos. ¿Consideras que ahí de pronto un aspecto positivo como tal de resaltar específicamente de la virtualidad en la realización de juegos que de pronto no se pudiera dar en la presencialidad?

[11:16]

R: Bueno, algo positivo de la virtualidad y puede que sea para los juegos y para todo el curso en general, es que supongamos yo no vivo en Bogotá yo vivo en Villavicencio y aquí no hay ninguna ninguna escuela, instituto, absolutamente nada, que enseñe Alemán, entonces a ustedes los encontré en Bogotá y pensé que pues sólo manejaban cursos presenciales, cuando me di cuenta que habían virtuales entonces fue muy bueno y que aparte de que sea el curso virtual uno poder interactuar con otras personas y aparte tenga esa dinámica de juegos; entonces muy bueno para las personas que no estamos como tan cerca al instituto que no podemos ir presencial.

[12:01]

I: <<Claro>>, es vital la interacción constante en la virtualidad.

R: <<Sí>>.

I: BIEN, digamos la siguiente pregunta cómo te decía el cambio digámoslo así de la virtualidad suele ser algo que para muchos suele ser difícil, ¿cierto? ¿En lo que respecta específicamente al contexto de la virtualidad consideras, que los juegos son una herramienta

pedagógica que puede ayudar con la motivación y en general con tu proceso de aprendizaje de la lengua?

R: <<Sí>>, es una herramienta muy importante.

[12:35]

I: ¿Consideras que tiene que ser una parte esencial del proceso o digamos acompañar el proceso?

R: Me parece que es una parte esencial, así como es esencial evaluar el progreso cuando uno va aprendiendo, es esencial hacer esta parte dinámica.

[12:57]

I: ¿Y consideras que respecto digamos a tu motivación a enfrentarte al idioma también es un algo positivo o en general como lo ves?

[13:12]

R: Es algo positivo, sí.

[13:16]

I: BIEN, perfecto, de pronto nos quedaría una última pregunta respecto al rol que cumplieron o cumplen tus profes que estuvieron haciendo los juegos, como te decía, no te he dicho en la primera entrevista, los juegos fueron planeados por mí cierto, pero pues digamos que los profes fueron los encargados de realizarlos, ¿no? me hablabas un poco de el feedback directo que eso me parece importante. Sin embargo. ¿Consideras que hay algo respecto a su actuar, la manera en que daban las instrucciones o la manera en que acompañaban el juego, el rol que de pronto tomaban en el juego, que haya que destacar?

[14:11]

R: Si me parece, para la implementación del juego es muy importante esa persona que dirige el juego, que en este caso eran los profesores y tuve la oportunidad de compartir con la clase de la tarde y de la noche, puedo decir que los dos profesores eran siempre muy dados a los estudiantes, entonces explicaban el juego y si uno decía no entendí volvían y lo explicaban y nunca era como, ay que pereza explicar o hacerlo sentir aún culpable jamás, siempre eran la

disposición de enseñar, entonces eso me gustó mucho y era una parte muy buena del juego porque entonces cuando uno le explican muy bien, cómo son las reglas del juego uno puede jugar, puede interactuar y se da una red, o se hace mucho mejor. Entonces sí me parece que es esencial, pues la parte de ellos y lo que te digo, entonces si uno fallaba en algún parte del juego, entonces veían que el tema no estaba claro y decía, vamos a repasar esto, más adelante lo repasamos y es muy bueno.

I: Vale, perfecto (..) bien P12, como te decía con esa pregunta llegamos al final de la entrevista antes de agradecerte y de despedirnos me gustaría hacerte una última pregunta que no tuve la oportunidad en la primera entrevista por lo que no estabas al principio. ¿Qué edad tienes tú?

R: 21 años.

I: ¿Y me decías que no habías tenido ninguna experiencia, digamos con algún otro curso de lengua y en específicamente con juegos dentro de un curso? ¿no?

[15:39]

R: <<Sí>>.

I: Listo perfecto, entonces ahora sí, como te decía, hemos llegado al final de la entrevista, te agradezco muchísimo tu participación. Espero que todo lo que haya sido alrededor del proyecto y también en general del curso te haya servido y te haya gustado y te deseo un buen día y mucho éxito con el resto de tu proceso.

R: Muchas gracias a ti. Hasta luego.

[16:07]

I: Chao, chao.

**Anhang Nr. 45:** Transkription P16 – Erstes Interview

[00:02]

I: Entonces lo primero es eso, esos formularios de confidencialidad ojalá puedas enviármelos después de la entrevista firmados.

[00:17]

R: Si es que los vi tarde y pues ya estaba cansado.

I: No hay ningún afán con eso, solo para que lo tengas en cuenta

R: Si señor.

I: Bueno, te agradezco mucho por la disponibilidad para la entrevista esta tendrá una duración entre 10 y 20 minutos más o menos; voy a hacerte una serie de preguntas, entonces, por favor, respóndelas de manera natural, de manera libre. Como te había contado esta entrevista se hace en el marco de un proyecto de grado que estoy haciendo para mi maestría con la Universidad Antioquia y de la Universidad Pedagógica de Freiburg en Alemania, para que conozcas pues el contexto en el que se hace, vamos a hacer una entrevista ahora al comienzo del proyecto y una entrevista al final del curso cierto.

R: Ok.

I: La entrevista será grabada, pero pues ya estás consciente del formulario de consentimiento. Finalmente, pues es como importante aclarar una vez más, que todos los datos y las respuestas que se consignen acá en la entrevista, se manejarán de manera, completamente anónima, al momento de ser analizados, de ser publicados los resultados de la investigación y de igual manera los datos que tú compartas con

[01:45]

I: el profesor, o los profesores del curso también serán completamente anonimizados. Tienes alguna pregunta antes de comenzar la entrevista, sobre lo que te acabo de decir.

R: ¿Los juegos esos van a ser dentro de la misma clase, verdad o toca un tiempo adicional en la clase?

I: Realmente ustedes ni se van a dar cuenta si dentro de la clase si los planillo yo o los planea el profesor a excepción del final de las secciones que sean de mis actividades van a llenar un corto formulario de 2 o 5 minutos.



R: Ok. listo.

I: Perfecto, entonces esta primera pregunta tiene que ver más que todo como para contextualizarme un poquito para darme una idea de tu experiencia, sería, ¿Has tenido alguna experiencia con algún curso de una lengua extranjera donde se utilizarán juegos como herramienta pedagógica?

[02:48]

R: Pues

[02:52]

R: pues que yo me acuerde, no. En el colegio cuando uno le enseña en inglés, que de pronto hace una que otra actividad, pero como una cosa continua y digamos enfocado a eso que yo me acuerde, no.

I: Algo muy ocasional.

R: Sí, pues cuando yo intenté aprender alemán eso ya hace casi 20 años quizá, eso fue ya con un profesor particular, pues digamos que el aprendizaje era como interactuando, entonces uno iba como a la panadería y pedía alguna cosa de de ahí en alemán y como que viendo las cosas para pensar en el vocabulario, pues con eso, pero como tal que un juego como tal, no? al menos que yo haya reconocido no.

I: Vale, perfecto. ¿Bien y consideras que los juegos pueden ser una buena herramienta pedagógica en un curso de lengua extranjera?

[03:47]

I: Pues evidentemente podría ser para generar motivación y de pronto que sea más interactivo el aprendizaje.

I: Claro, y ¿tienes de pronto algún ejemplo específico de alguna manera en que pueda utilizarse como herramienta pedagógica?

R: Pues digamos que pues, yo también hace poquito termine una maestría y en alguna clase de esas para aprender una línea de producción y vainas marginales, entonces como que hicimos un juego al respecto de eso y pues como que pronto uno podía captar un poco mejor

la idea y se le quedaba en la cabeza y era como más sencillo entender el concepto que le estaban queriendo exponer a uno.

I: ¿Vale, bien y consideras que la realización de juegos puede ser un factor importante en tu proceso de aprendizaje pues de la lengua?

[04:51]

R: Pues podría colaborar yo la verdad no tengo mucho conocimiento respecto de cómo se aprende una lengua extranjera, pero pues considero que evidentemente podría ser útil en la obtención de conocimiento.

I: Digámoslos, así como herramienta pedagógica, no como la única.

R: Si exactamente.

I: Vale, perfecto. Tal vez un poco más específica respecto al potencial específico de un juego, ¿cuáles consideras que son las mayores ventajas o los posibles beneficios que puede aportar un juego para el proceso de aprendizaje de una lengua?

[05:33]

R: Pues digamos que puede hacer que de pronto el concepto no quede tan abstracto y que el concepto de lo que se quiere explicar en ese momento pueda aprenderse mejor por el estudiante, que de pronto logré hacerlo para así algo más propio y no como tan ajeno como por estar, como cuando uno intenta aprenderse por sola memoria una cosa, digamos que podría emular de alguna otra forma una interacción un poco más real de lo que puede ser, por ejemplo, mezclarse en la cultura alemana, por ejemplo.

I: Por así decirlo tener un entendimiento de los conceptos de los contenidos un poco más genuino, digámoslo así.

R: Como más vivo la cosa, no como tan a la antigua de solo memorizar y ya.

I: Exacto. Bien y consideras que si tienes el conocimiento que se va a realizar un juego en una clase, eso sería algo que atrae tu atención que te conecta por así decirlo con la clase?.

[06:43]

R: Pues pensaría que sí, porque si le soy honesto la verdad, yo solamente veo dos clases de alemán y la verdad me ha aburrido mucho.

[06:54]

I: Entiendo. ¿Consideras que tienes como, hay distintos tipos de aprendizajes, se podría decir consideras que necesitas de pronto más interacción genuina o cosas más interesantes, más divertidas?

R: Pues digamos que yo soy más de la vieja guardia, pues yo tengo ya 36 años entonces para mí la cosa presencial es más, o sea lo presencial por ejemplo para mi es mejor porque genera más interacción, si un juego me permite también generar esa interacción, empecé lo virtual que es el curso como tal de alemán, pues podría eventualmente mejorar la atención, es que mi problema es la atención, encuentro la atención más enfocada, más centrada.

I: Y digámoslo así, ¿simular ese ambiente como de interacción genuina que se puede dar en la presencialidad?

R: Sí como que logra de pronto. El problema de la virtualidad desde mi punto de vista es que se vuelve demasiado abstracto y ya como que uno pierde la conexión, lo que es la realidad y mi atención realmente se vuelve muy dispersa entonces con el juego al requerir de pronto un objetivo en eso, al buscar una ganancia, pues cuando está jugando busca también ganar, la atención va a estar más enfocada y más centrada pensaría yo.

[08:23]

I: ¿Cuáles dirías que son las dificultades, las posibles desventajas a la hora de incluir un juego en un curso de Lengua Extranjera de pronto tanto de la perspectiva de un posible profesor como tanto de la perspectiva de ustedes los estudiantes?

[08:49]

R: Pues yo pensaría que de pronto el tiempo, desde la perspectiva de pronto del profesor, en cuanto que de pronto el tiempo ya tiene estructurada su clase de cierta forma y como son dos

horas estrictas, de pronto se puede ir un poco más de tiempo en el juego, si de pronto llega a ser muy ameno o muy complicado de llevar a cabo.

I: Entiendo, ¿y de parte de un estudiante?

R: Pues yo creo que depende de la personalidad del estudiante, pues si el estudiante es aprensivo a ese tipo de actividades, pues no le gusta nada lúdico, si el juego es de interactuar con más personas y no le gusta de pronto, se puede estar sintiendo mal o cohibido y de pronto no participa y puede generar un efecto contrario a lo que se busca.

[09:45]

I: Y consideras en tu opinión, es importante que un juego sea complejo o que sea retador para que sea interesante y entretenido.

[10:00]

R: Complejo no necesariamente, lo importante es que digamos que si haya como un estímulo al ganar.

I: Que haya una finalidad.

R: Sí, o sea, por ejemplo cuando uno juega parques, el parques no es difícil, el parques lo entiende cualquier niño pequeño, pero digamos que cuando uno le pone el reto a estar ganando y que le va a ganar, entonces se pone interesante y uno va a estar más pegado al juego, genera la conexión. Digamos que no tiene que ser tan complicado como un juego de roles de yo soy el mago, no sé qué y se vuelve una cosa muy complicada y muy larga que de pronto no todo el mundo le gusta, por lo mismo complejo que puede llegar a hacer.

I: Claro.

R: Entonces, yo creo que a veces las cosas sencillas son más útiles que las complejas que abarcan más cosas, pero pues no sé es una perspectiva muy personal.

I: Claro, es totalmente valida y en la esfera de la interacción como tal ¿consideras que es importante que sea complejo, que sea sencillo, que sea accesible?

[11:15]

R: En la esfera de qué, ¿perdón?

I: Como de la interacción ya, como tal entre los jugadores.

[11:22]

R: Pues que sea fácil para que los jugadores interactúen, no, o sea, no sé hasta qué punto, por ejemplo, la parte virtual pueda jugar eso en contra o a favor de, pero pues la idea es que sí, o sea, que tiene que ser accesible para que la gente pueda estar metida, por ejemplo, si es virtual no se una caída intermitente de la red que hace que se frustrate y que ya no quiera seguir el juego, de pronto, pues la facilidad también pues depende ya también del jugador, ¿no? Porque pues hay personas que son, pueden tener un entendimiento más simple de las cosas, otros que es más complejo, pero pues si hay un término intermedio y uno va subiendo el nivel, pues digamos que eso podría también ser una cosa que va filtrando, que va generando retos y nuevas nuevas expectativas de ganancia y de juego.

I: Vale, perfecto, Y hace un momento tocabas el contexto específico de la virtualidad, ¿no? Y esta esta siguiente pregunta va o gira en torno a eso y es. ¿Cres que el contexto la virtualidad puede causar dificultades a la hora de realizar juegos en una clase de Lengua Extranjera?

I: Bueno, me mencionabas por ejemplo el hecho de que se caiga, o sea que se intermitente la señal, por ejemplo, es perfectamente válida, ¿consideras que hay alguna otra dificultad posible a la hora de realizar un juego?

[12:50]

R: Pues no sé hasta qué punto puede influir que, pues digamos, yo lo vi en las últimas dos sesiones que a veces la pronunciación o no la escuchan bien, mejor dicho, es más difícil corregir algunas cosas de parte del docente al estudiante y también la recepción del mensaje del docente al estudiante, que el estudiante lo entienda, entonces no sé si eso también puede generar una barrera para que de la comprensión del juego o del punto del mismo desarrollo del mismo.

I: Claro, si todo lo que tiene que ver con las indicaciones es muy importante. ¿Respecto al material o respecto a la manera en que interactúas con tus compañeros digamos mientras que juegas hay algo en específico de la virtualidad que te gustaría resaltar?

[13:36]

R: Pues digamos lo que yo también he visto, es que se pierde mucho tiempo cuando llegan y los ponen en grupos eventualmente, llega uno, termina en otra sala que no es. Pues a veces lo que le digo la interacción no es como tan real y eventualmente como que hay también una cierta apatía en algunas personas, también van a generar interacción porque él sabía, [13:51]

R: Por ejemplo, cuando nos han puesto en grupos de dos o tres como que ninguno quiere participar y como que pues como no hay una cámara, no hay una presencia física, pues como que uno no se siente con la obligación de hablar o de interactuar con esa persona.

I: Claro.

R: Entonces, pues eso puede hacer de pronto una limitación importante.

I: Vale, perfecto y ya llegamos a la última pregunta que más bien intenta como encerrar todo o llegar como una conclusión, ¿Hay algún aspecto en específico que te llame la atención frente a la posibilidad de participar en un juego durante una clase de lengua?

[14:46]

I: Has nombrado ya varios aspectos ¿cierto?, me gustaría saber si de pronto ¿hay alguno en específico que te llama la atención, que consideres más importante?

[14:57]

R: Pues no, que me ponga, qué me motive más, como le digo, la última vez que fui a esas dos clases pues no se si de pronto yo ya había tenido un conocimiento previo el idioma, pero pues yo me pegue una aburrida muy brava.

[15:16]

R: Entonces, pues también como para interactuar y generar más motivación para pues para el aprendizaje.

I: Si entiendo perfectamente. Vale Alejandro muchas gracias, te agradezco mucho por la participación en la entrevista como te digo, nos volveremos a ver a final pues del curso, para hacer un pequeño seguimiento más o menos de la misma duración, tal vez un poquito más largo, te deseo un buen día y te deseo mucho éxito con el curso listo.

R: Listo muchas gracias, muy amable.

I: Vale.

#### **Anhang Nr. 46:** Transkription P17 – Erstes Interview

[00:02]

I: BUENO, P17, muchas gracias por tu disponibilidad para la entrevista, como les dije el día que nos vimos, esta entrevista se hace en el contexto de mi trabajo de grado de una maestría con la Universidad de Antioquia y la Universidad Pedagógica de Freiburg, también, pues para que ustedes conozcan como tal el contexto en el que se hace esta entrevista. ESTA es una de dos entrevistas que vamos a hacer, la otra va a ser más adelante cuando acaban el curso, pero ya en un rato te contaré un poco más sobre eso. La entrevista hoy dura entre próximamente 10 a 20 minutos, voy a hacerte una serie de preguntas respóndelas, por favor, de manera natural, manera libre y como te dije hace un momentico la entrevista será grabada por lo que te pido me hagas llegar esos formularios de consentimiento firmados.

R: Listo.

[01:01]

I: Finalmente es importante aclarar que todos los datos que sean consignados aquí en la entrevista van a ser manejados de manera anónima al momento de ser analizados y al momento de ser publicados pues los resultados de la investigación. Y que de igual manera cualquier dato que llegues a compartir con los profesores del curso de alemán también serán completamente anonimizados. ¿Tienes alguna pregunta sobre lo que te acabo de decir, sobre la entrevista?

R: No.

I: Vale perfecto. Entonces Ana esta primera pregunta tiene que ver más que todo con intentar hacerme una idea, intentar entender tu opinión y tu contexto frente a la investigación.

[01:52]

I: ¿HAS tenido alguna experiencia con algún curso de Lengua Extranjera donde se utilizarán juegos como herramienta pedagógica?

R: Sí.

I: ¿Me puedes contar un poco sobre ello?

[02:18]

R: Si hace como dos años estaba perfeccionando como inglés, después de un curso inglés obviamente para presentar el IES y ahí lo que hacíamos era como más para pronunciación, como para speaking o pues yo lo vi así y tipo de juegos como dos verdades, una mentira, como juegos así un poco, no sé cómo explicarlo \ bueno \ así como para crear diálogo, también (---)no sé, no me acuerdo de eso, pero sí sé que a veces como que nos ponía juegos así, como era también aula virtual y como entre tres personas, cuatro personas, como juegos así como con puntos y bueno.

I: RECUERDAS más o menos, ¿qué tan largo fue esa experiencia?

R: ¿cómo así, como tal el juego?

I: No, De pronto del curso o como tal la experiencia con juegos en un curso.

R: Yo vi el nivel como en dos meses y medio más o menos y lo veía tres veces por semana, tres o cuatro, creo que tres veces por semana y los juegos, bueno variaba de acuerdo al profesor que me tocara, pero pues yo creo que por ahí una o dos veces por semana me hacía como algún juego de ese tipo como para repasar cosas o como para que la gente hablara un poquito más.

[03:32]

I: BIEN, eso nos llega pronto a nuestra segunda pregunta que es, ¿CONSIDERAS que los juegos pueden ser una buena herramienta pedagógica en un curso de Lengua Extranjera?



R: Sí, claro, porque pues digamos uno hace que la gente hable más, obviamente si solo es la clase pues la gente está callada y ya, pero pues digamos que los juegos hacen que la gente interactúe entonces obviamente, pues uno tiene que esforzarse al menos por decir algo.

I: Claro, ok perfecto.

[04:01]

I: ¿Y consideras que la realización de juegos puede ser un factor importante en tu proceso de aprendizaje específicamente de la lengua?

R: En el mío sí, claro, porque yo me acuerdo mucho, o sea, yo relaciono mucho como situación, palabras por ejemplo, es obvio si es como muy repetitivo el tema, pues no seguramente no lo memorice tan bien, como no sé, en el juego algo pasa y entonces hay como un chiste o alguna situación como extra a la clase, pues durante la realización del juego y seguramente me va a quedar mucho más la información por eso como porque es una situación atípica de la cual me va a acordar a futuro.

[04:45]

I: Perfecto, Respecto al potencial de un juego, ¿cuáles consideras que son las mayores ventajas o los posibles beneficios que puede aportar un juego para tu proceso de aprendizaje de la lengua?

R: No entiendo.

[05:07]

I: Por ejemplo, me acabas de hablar de una de las cosas que te parecen positivas de un juego, ¿no? ¿Cuáles dirías que son las mayores ventajas de la realización de juegos para tu proceso de aprendizaje?

R: Mayores ventajas

[05:21]

I: ¿Cual es la mayor contribución que pueden dar a tu proceso?

[05:31]

R: Pues eso mismo como que es un poco más dinámico, en un contexto normal, digamos, no sé yo no participaría mucho, por ejemplo, pero es un juego, pues seguramente donde involucré a todo el mundo todos los estudiantes, pues obviamente vas a tener que participar.

[05:46]

R: Entonces yo creo que eso bueno. En mi caso me motivaría participar y pues lo otro es eso, como que se me quedaría un poco más la información porque obvio, pues explican estructura como todo lo que tenga que ver con el idioma me parece, pero obviamente, luego en la práctica es donde uno tiene que como que pensar un poquito más en cómo decir las cosas, como por lo menos como interactuar un poquito más. Creo que es la ventaja de los juegos, la gran ventaja que uno tiene que interactuar <<sí o sí>>.

I: O sea, la interacción como tal consideras

R: incluso si el juego es como no sé, un stop, por ejemplo, igualmente tengo que poner mi cabeza a pensar, bueno que aprendí en esta clase y cómo lo voy a usar aquí, más allá como del ejercicio clásico de rellenar los espacios, siento que el juego también sería como que, entonces piensa para poner las cosas un poquito más en contexto.

[06:47]

I: Claro, perfecto. ¿Consideras qué es importante que un juego sea complejo o retador para que sea interesante y entretenida?

R: Pues por ejemplo en inglés me pasaba que había gente, pues que no estaba como tan avanzada en él, porque ahí lo que hacen es como, lo que me hacían a mí es que podían como uno también podía tener clases con gente como de no sé de B2 yo estaba como más o menos en un C1, entonces podía haber gente como de B2 o B1 que tal vez estaban iniciando y que no.

[06:58]

R: La complejidad ahí ya no les aplica, porque buen cuando uno ya sabe el idioma bueno, sí, obvio la complejidad es como mayor y es como hace pensar un poquito más, pero si una

persona está iniciando yo creo que tienen que ser muy sencillos por el tema que se tiene que acordar de las cosas, como que tiene que entenderlo, digamos, no sé si el juego ya es muy complejo, seguramente no sé, como que me daría un poquito más de miedo.

I: ¿Dirías que es importante que sea sencillo tanto las indicaciones como el contenido o hay alguno que puede pronto ser un poco más complejo que el otro?

[07:57]

R: Yo siento que las indicaciones siempre tienen que ser como sencillas, o sea, para que todo el mundo entienda y para que obviamente como que el juego se ejecute de la mejor manera. En cuanto al contenido, yo creo que sigo pensando lo mismo depende del nivel, pero pues obviamente que si te implica con algún grado de dificultad porque si es muy sencillo, pues también la gente se aburre, no? entonces o bueno, yo me aburriría si es muy sencillo como que si no tengo que pensar me aburriría mucho, pero claro seguramente así como la descripción ultra sencilla y contenido ya como un poco más, como con un grado de dificultad mayor.

[08:39]

I: Bien y si tú sabes, ¿si tienes el conocimiento de que se va a realizar un juego en una clase, eso es algo que atrae tu atención que por así decirlo te conecta con la clase?

R: Sí, claro.

[08:54]

R: Creo que sí, pues el juego como que veo implica como competencia o ganar algo seguramente como que lo buscaría más, soy un poquito competitiva, entonces obviamente, si me genera como algún tipo de reward, pues si me llamaría mucho más la atención.

[09:13]

I: ¿Claro, bien y cuáles dirías que son las dificultades o las posibles desventajas a la hora de incluir distintos tipos de juego en una clase pues de lengua extranjera?

[09:29]

R: Siento que es con la gente, hay gente que no entiende muy bien algunas cosas, tipo algunos juegos, por eso como el tema de que la descripción este súper sencillo, porque igual en cursos de lengua generalmente uno tiene gente de por ahí 16, no sé, depende, hasta gente de 50 a 60 y obviamente como cuando me imagino que cuando uno realiza un juego piensa mucho como en el rango de edades que tiene para poder sugerir.

[10:01]

R: Sí, digamos, no sé, bueno, esta nunca falla, pero no sé cómo lo de tres verdades una mentira, pues no sé si yo me pongo a pensar si lo pongo a mi mamá, mi mamá sería toda, qué es eso (risas) entonces, pero sí, o sea, igual creo que es más con la gente y como que todo el mundo entienda, pues las cosas.

[10:24]

R: como tal en la realización del juego no veo como problema, o sea, no sé si me hago entender, es más con la gente, como tener problemas con la gente porque no entiende y siempre va a pasar en algún juego, algunos, o sea, siempre alguien que no entiende, entonces creo que es más con la gente.

[10:48]

I: Vale, bien creo que esto tiene que ver mucho con lo que hablas hace un momentico.

R: Muy bien

I: ¿Te entusiasma la posibilidad de interactuar con tus compañeros o con tus compañeras en un juego de una manera más libre a la común de una clase extranjera?

R: Voy a ser sincera porque no soy tan sociable.

[11:13]

R: Digamos lo chevere de los juegos como tal interactuar con mis compañeros, <<no, no>> es que me nazca tanto, sí, para hacer como 100% sincera. Pero si lo pienso como a nivel académico, si es mejor como en esos espacios, como que interactuando es que uno se acuerda de cosas, entonces no sé si alguien dice algo chistoso y se corrige, pues obviamente me voy a acordar a futuro. Es más como por el tema de la situación, que por interactuar, así como, o

sea hoy los juegos lo hacen interactuar más, sí, pero uno como con el idioma; obvio, hay gente muy sociable que le encanta meterse a cursos hablar con otra gente y de todo y súper bien (risas) pero también depende, hay casos como yo que soy como tal vez no, no quiero interactuar tanto con la gente, pero pues igual hay los dos tipos de casos. Yo decía como más interacción tipo 1 con el idioma igual en los juegos siempre tiene que existir.

[12:17]

I: Bien, y esta siguiente pregunta tiene que ver ya un poco más a fondo con el contexto de esta investigación. ¿Crees que el contexto específico de la virtualidad puede causar dificultades a la hora de realizar juegos en un curso de lengua extranjera?

[12:36]

R: No, porque hay muchas herramientas, o sea, hay muchas páginas de internet, hay muchas plataformas, hay demasiadas formas como de realizar el juego, o sea, virtualmente hablando como que tú solo linkeas el grupo, no sé, jugar ahorcado, por ejemplo, ahora es una sala virtual como plataforma de juegos y ya digamos que la gente que quiere entrar entrar y ahí pueden interactuar el mismo juego, obvio vídeo cámara y el juego, entonces no siento que haya como dificultades o existen dificultades a la hora de sugerir un juego estando en virtualidad y ahorita más después de pandemia, pues abrir un montón de páginas para que la gente interactúe más y no se quede solamente como en el vídeo chat, pues, entonces no creería que como que sea, no sé cómo decirlo, como un impedimento la virtualidad para realizar juegos como en áreas de clase.

I: ¿Consideras que es importante que las personas tengan, digámoslo así una competencia tecnológica, si una competencia virtual para sus juegos?

R: Ah, como ellos sí, o sea, como sí es lo mismo como si le pones una persona de 60 años, incluso a mí a veces se me dificulta, lo que pasa, pues yo igual lo logro, pero digamos una persona mucho más grande, seguramente toca buscar páginas que no sean como tan difíciles por ejemplo regístrate aquí y luego aquí, luego aquí, no como que sea, como ponga su nombre y ya y ya dele entrar y entre al azar, pero es más por rango como generacional me parece a mí.

[14:04]

R: Pues igual hay gente que no es muy dura con Internet y esas cosas.

I: Bien.

[14:11]

R: Hoy los computadores son como el celular.

I: Bien, y con esta siguiente pregunta, ya llegamos, pues al final de la entrevista, esta última pregunta es más que todo un intento por digámoslo así englobar, cierto resumir un poco tu posición, pues has tocado tanto aspectos positivos como negativos de los juegos. ¿Hay algún aspecto en específico que te llame la atención frente a la posibilidad de participar en un juego durante una clase?

[14:43]

R: Pues eso como el tema de que por situación guarde más como palabras o como esas cosas.

[14:54]

R: Y pues, si, el tema digamos de interactuar así sea como solamente como porque me toque, ese es el tema siento que en los juegos toca <<sí o sí>>, como aplicar el idioma, o sea, se está aplicando el idioma en el contexto, porque igualmente no es como tipo rellena la frase y te dan la frase y la rellenas, no. Es como que tienes << sí o sí>> que pensar lo que vas a hacer porque el contexto te lo está exigiendo, es un juego, entonces seguramente las reglas te exigen algún tipo de que pienses sobre el idioma.

[15:33]

I: Bien, perfecto. Si P17, como te decía hace un momento con esta pregunta, hemos llegado al final de la entrevista, te agradezco muchísimo tu participación, como te conté al principio, esta es la primera de dos entrevistas que haremos, la segunda entrevista, pues será hecha al final del curso y tiene más que todo como objetivo hacer como un seguimiento de tu opinión, sino tanto de tu proceso, sino de tu opinión frente a los juegos, que tanto ha cambiado que tanto no cambió si se fortaleció. Esa entrevista va a tener más o menos la misma duración que esta, entonces un poquitico más larga, pero no mucho y ya les estaré contando, pues en el transcurso del curso, cuándo será. Sí, una vez más. Muchas gracias por tu participación.

R: Qué pena haber aplazado tantas veces (risas).

I: Te deseo un buen día y mucho éxito.

#### Anhang Nr. 47 – Leitfaden für das erste Interview

Art der Frage	Erklärung	Frage	Unterfragen/Ergänzungen
Allgemeine Frage	Mit diesen zwei Fragen soll die Erfahrung der Interviewten mit Spielen in einem akademischen Kontext und die allgemeine Einstellung zum Spielen erkannt werden.	1. ¿Ha tenido alguna experiencia con algún curso de una lengua extranjera donde se utilizaran juegos como herramienta pedagógica?  2. ¿Considera que los juegos pueden ser una buena herramienta pedagógica en un curso de una lengua extranjera?	1a. ¿Podría contarme un poco sobre esa experiencia? 1b. ¿Podría contarme sobre los juegos que conoció en esa experiencia? 1c. ¿Qué tan larga fue esa experiencia? 2a. ¿En qué aspectos diría que son particularmente útiles o beneficiosos los juegos en un curso de lengua extranjera?
Strukturelle Frage	Diese Fragen erforschen spezifische Aspekte der Einstellung zum Spielen und die spezifischen Vor- und Nachteile, die den Interviewten einem Spiel zuschreiben.	3. ¿Considera que la realización de juegos puede ser un factor importante en su proceso de aprendizaje?  4. Respecto al potencial de un juego. ¿Cuáles considera que son las mayores ventajas o posibles beneficios que puede aportar un juego para el proceso de aprendizaje de una lengua?  5. ¿Saber que se va a realizar un juego en una clase es algo que atrae su atención y lo conecta con la clase?	3a. ¿Tiene alguna importancia el contexto lúdico de un juego al momento de aprender algo nuevo? 4a. Ahondar en las ventajas específicas mencionadas. 6a. ¿Cuáles considera que son las mayores dificultades que se pueden presentar al realizar un juego en una clase de lengua extranjera? 7ª. Ahondar sobre el carácter específico de la interacción con los compañeros.

		<p>6. ¿Cuáles diría que son los mayores beneficios que se pueden obtener con un juego en lo que concierne a su proceso de aprendizaje de una lengua extranjera?</p> <p>7. ¿Le entusiasma la posibilidad de interactuar con sus compañeros y compañeras en un juego de una manera más libre a la común de una clase de lengua extranjera?</p>	
Strukturelle Frage	<p>Diese Fragen beschäftigen sich hauptsächlich mit den Einstellungen der Interviewten bezüglich der Durchführung von Spielen in einem DaF-Onlinekontext.</p>	<p>8. ¿Cree que el contexto de la virtualidad puede causar dificultades a la hora de realizar juegos en una clase de un curso de una lengua extranjera?</p>	<p>8a. Ahondar en las dificultades específicas mencionadas.</p> <p>8b. ¿Qué beneficios puede haber en el contexto de la virtualidad en lo que respecta a el manejo de los materiales y herramientas en un juego?</p> <p>8c. ¿Qué dificultades u obstáculos puede haber en el contexto de la virtualidad en lo que respecta a el manejo de los materiales y herramientas en un juego?</p> <p>8d. ¿Hay algo particular que considere importante resaltar de la interacción en el contexto de la virtualidad?</p>



Strukturelle Frage	Diese Fragen beschäftigen sich mit spezifischen Aspekten von Spielen, die wichtig für die Interviewten sind.	9. ¿Considera que es importante que un juego sea complejo o retador para que sea interesante y entretenido?  10. ¿Hay algún aspecto en específico que le llame la atención frente a la posibilidad de participar en un juego durante una clase de lengua de un curso de una lengua extranjera?	9a. ¿Es importante que el juego sea competitivo para que sea interesante?  10a. Ahondar en los aspectos específicos mencionados.
--------------------	--	--	--

#### Anhang Nr. 48 – Leitfaden für das zweite Interview

Art der Frage	Erklärung	Frage	Unterfragen
Allgemeine Frage	Mit dieser Frage soll die allgemeine Einstellung zum Spielen erkannt werden.	1. ¿Considera que los juegos pueden ser una buena herramienta pedagógica en un curso de lengua?	1a. ¿En qué aspectos diría que son particularmente útiles o beneficiosos los juegos en un curso de lengua extranjera?
Strukturelle Frage	Diese Fragen beschäftigen sich mit spezifischen Aspekten von Spielen. Vorteile, Nachteile und das Potential der Spiele als motivierender Faktor im Lernprozess sind der Hauptfokus der Fragen.	2. Respecto al potencial de un juego. ¿Cuáles considera que son las mayores ventajas o posibles beneficios que puede aportar un juego para el proceso de aprendizaje de una lengua?  3. ¿Considera que es importante que un juego sea complejo o retador para que sea interesante y entretenido?	2a. Ahondar en las ventajas específicas mencionadas. 2b. ¿Considera que los juegos pueden aportar a su proceso de aprendizaje de la lengua? 2c. ¿Considera que los juegos pueden llegar a ser motivantes en lo que respecta su proceso de aprendizaje de la lengua? 3a. ¿Es importante que el juego sea competitivo para que sea interesante?

		4. ¿Hay algún aspecto en específico que lo entusiasme frente a la posibilidad de participar en juego durante una clase de lengua?	3b. Según su opinión ¿Prefiere que un juego este enfocado en la competitividad o en la colaboración entre jugadores? 3c. Ahondar en el aspecto que hayan resaltado.
Kontraste Frage	Diese Fragen erforschen insbesondere die Interaktion zwischen Spielern und mit der Lehrkraft. Die Ziele dieser Fragen sind neue Schlussfolgerungen von den Interviewten zu bekommen und Vergleiche zum Anfang des Kurses zu analysieren.	5. ¿Qué rol juega la interacción con otros jugadores o con el educador en lo que respecta a si un juego es motivante o no? 6. ¿Le entusiasma la posibilidad de interactuar con sus compañeros y compañeras en un juego de una manera más libre a la común de una clase de lengua?	5a. Según su opinión ¿Hay algún aspecto positivo o negativo a resaltar en lo que respecta a la interacción en los juegos realizados? 5b. ¿Cómo calificaría la interacción con el docente durante los juegos? 6ª. Ahondar en las maneras de interacción específicas mencionadas.
Kontraste Fragen	Der Hauptfokus dieser Fragen war die Virtualität und die Art und Weise, in der sie den Spielfluss und die Interaktionen beeinflussen. Die Ziele dieser Fragen sind neue	7. Según su opinión ¿Perjudicó la virtualidad de alguna manera la espontaneidad y el transcurso del juego? 8. ¿Considera que hay aspectos positivos que resaltar de la virtualidad en lo que respecta a la realización de los juegos?	7a. ¿Qué dificultades hubo al momento de interactuar con sus compañeros que fueran causadas por el contexto de la virtualidad? 7b. ¿Qué beneficios puede haber en el contexto de la virtualidad en lo que respecta a el manejo de los materiales y herramientas en un juego?

	<p>Schlussfolgerungen von den Interviewten zu bekommen und Vergleiche zum Anfang des Kurses zu analysieren.</p>	<p>9. En lo que respecta específicamente al contexto de la virtualidad. ¿Considera que los juegos son una herramienta pedagógica que puede ayudar con la motivación y en general con el proceso de aprendizaje de una lengua?</p> <p>10. Respecto a la implementación de un juego mucho de lo que puede resultar en un éxito o fracaso depende del profesor que maneja la clase. ¿Consideras que hay algo en particular a resaltar de la manera en que el profesor haya explicado o acompañado los juegos?</p>	<p>7c. ¿Qué dificultades u obstáculos puede haber en el contexto de la virtualidad en lo que respecta a el manejo de los materiales y herramientas en un juego?</p> <p>7d. Según su experiencia ¿Tuvo algún problema específico relacionado con la virtualidad durante los juegos realizados?</p> <p>8a. Ahondar en los aspectos específicos positivos mencionados.</p> <p>8b. Según su experiencia ¿Tuvo algún impacto positivo o negativo la virtualidad en la manera en que interactuaba con sus compañeros?</p> <p>9a. Ahondar en el impacto de los juegos virtuales en la motivación.</p>
--	---	--	--

**Anhang Nr. 49 – Schriftliche Befragung**

**Encuesta sobre el impacto del desarrollo de juegos sobre la motivación.**

*Gracias por tomarse el tiempo para responder esta encuesta sobre motivación y los juegos realizados en el marco del curso virtual de alemán multihorario A1, y de un proyecto de grado de la Maestría en Lingüística, línea alemán como lengua extranjera, de la Universidad de Antioquia. Esta encuesta busca conocer su opinión acerca de los distintos juegos realizados en clase y sobre su efecto en su motivación personal.*

*Esta encuesta dura alrededor de 5 minutos. Finalmente es importante aclarar que todos los datos y respuestas aquí consignadas se manejarán de manera completamente anónima al momento de ser publicados los resultados de esta investigación. De igual manera, los datos compartidos con la profesora serán anonimizados.*

*En caso de preguntas puede contactarme por medio de este correo: [alvarezve@unal.edu.co](mailto:alvarezve@unal.edu.co)*

### **Datos Personales**

Escriba por favor en la siguiente casilla su nombre, edad y correo electrónico.

### **Percepción sobre las actividades realizadas en el transcurso del curso**

Con las siguientes preguntas se busca conocer su percepción acerca de la realización de juegos en un curso de lengua extranjera. Es importante resaltar que ninguna tiene respuestas correctas o falsas, sino que se busca simplemente conocer su opinión intuitiva y espontánea.

La inclusión de juegos en un curso de lengua es una buena herramienta pedagógica.

1: No estoy de acuerdo -- -- -- -- 4: Estoy totalmente de acuerdo

Su postura normalmente frente a la realización de juegos en una clase de lengua extranjera es:

1: Me aburren completamente -- -- -- -- 4: Me divierten mucho

¿Le entusiasma saber que un contenido de la clase va a ser reforzado o introducido por medio de un juego?

1: No me entusiasma esta posibilidad -- -- -- -- 4: Me entusiasma esta posibilidad

Disfruto de juegos donde pueda interactuar libremente con mis compañeros.

1: Totalmente en desacuerdo -- -- -- -- 4: Totalmente de acuerdo

Para mí es más sencillo practicar y mejorar mis habilidades en el alemán cuando lo puedo hacer por medio de juegos.

1: Totalmente en desacuerdo -- -- -- -- 4: Totalmente de acuerdo

**Preguntas sobre el juego de la sesión del --/--/--**

La siguiente sección se refiere específicamente al juego realizado en la sesión de la fecha --/--/--. A continuación, se le presentan una serie de afirmaciones. Seleccione el valor con el que se sienta identificado, partiendo de:

*1: Totalmente en desacuerdo /hasta/ 4: Totalmente de acuerdo*

El Juego realizado fue divertido e interesante.

1: Totalmente en desacuerdo -- -- -- -- 4: Totalmente de acuerdo

Según su experiencia, el juego realizado en la sesión de hoy es motivante para su proceso de aprendizaje.

1: Totalmente en desacuerdo -- -- -- -- 4: Totalmente de acuerdo

El juego fue apropiado al nivel de dominio en el que me encuentro en la lengua extranjera.

1: Totalmente en desacuerdo -- -- -- -- 4: Totalmente de acuerdo

Las indicaciones dadas por el docente para explicar el juego le parecieron claras, eficientes y oportunas.

1: Totalmente en desacuerdo -- -- -- -- 5: Totalmente de acuerdo

Las correcciones o apuntes hechos por el docente fueron oportunos y motivantes.

1: Totalmente en desacuerdo -- -- -- -- 4: Totalmente de acuerdo

Las interacciones entre los compañeros de juego fueron satisfactorias y lo llevaron a involucrarse con el juego.

1: Totalmente en desacuerdo -- -- -- -- 4: Totalmente de acuerdo

El manejo que tuvo el docente sobre el juego y las interacciones fue apropiado..

1: Totalmente en desacuerdo -- -- -- -- 4: Totalmente de acuerdo

Por medio del juego pude aprender nuevos contenidos o refinar mis conocimientos.

1: Totalmente en desacuerdo -- -- -- -- 4: Totalmente de acuerdo

La virtualidad causo que se perdiera la espontaneidad durante el transcurso del juego

1: Totalmente en desacuerdo -- -- -- -- 4: Totalmente de acuerdo

## 1. Eigenständigkeitserklärung:

Hiermit erkläre ich, dass ich die Masterarbeit mit dem Titel

Der Einsatz von Sprachlernspielen und sein Einfluss auf die Motivation der Lerner im virtuellen DaF-Unterricht auf A1-Niveau

---

eigenständig erbracht, keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt und die aus fremden Quellen direkt oder indirekt übernommenen Gedanken (Texte, Textbausteine und/oder -fragmente) als solche kenntlich gemacht habe. Die Arbeit wurde nicht, auch nicht in Teilen, unter Verwendung eines textbasierten Dialogsystems (wie ChatGPT) oder auf andere Weise mit Hilfe einer künstlichen Intelligenz von mir verfasst. Die Arbeit habe ich in gleicher oder ähnlicher Form oder auszugsweise noch keiner Prüfungsbehörde zu Prüfungszwecken vorgelegt.

Des Weiteren bestätige ich, dass die schriftliche und die elektronische Version der Arbeit identisch sind.

Mir ist bekannt, dass Zuwiderhandlungen gegen den Inhalt dieser Erklärung einen Täuschungsversuch darstellen, der grundsätzlich das Nichtbestehen der Prüfung zur Folge hat.



Freiburg, den 28.11.23 Unterschrift \_\_\_\_\_