

---

# GLOSAS DIDÁCTICAS

## REVISTA ELECTRÓNICA INTERNACIONAL

### ISSN 1576-7809

## EL JUEGO EN LA ENSEÑANZA DE ELE

María José Labrador Piquer  
Universidad Politécnica de Valencia  
mlabrado@upvnet.upv.es

Pascuala Morote Magán  
Universidad de Valencia  
pascuala.morote@uv.es

**PLABRAS CLAVE.** Actividad, creatividad, motivación, sociocultural, interacción.

**RESUMEN.** Con este artículo nos proponemos aproximarnos al papel del juego en la enseñanza de la lengua, valorarlo como recurso didáctico puesto que pone en marcha los principios de actividad, creatividad y personalización, reflexionar sobre la aplicación de las actividades lúdicas en los manuales de ELE y extraer unas conclusiones que sirvan de pauta para trabajar el juego en las aulas.

**KEY WORDS.** Activity, creativity, motivation, sociocultural interaction.

**ABSTRACT.** With this article we intend to consider the role of games in language teaching, to value it as a didactic resource, given that it promotes the principles of activity, creativity and personalization; to reflect upon the application of games in Spanish as a Foreign Language manuals, and to draw conclusions which may serve as a guideline for working with games in the classroom.

### 1. Introducción.

Los juegos son tan viejos como el hombre, jugar ha sido una técnica de aprendizaje habitual a través de los tiempos, pero el reconocimiento de su valor educativo todavía tiene mucho camino por recorrer. Si observamos la historia de la educación, comprobaremos que ha servido para fomentar el trabajo en equipo, favorecer la sociabilidad del estudiante, y desarrollar la capacidad creativa, crítica y comunicativa del individuo. Veamos algunas consideraciones del juego a través de la historia.

La escuela antigua resultaba pesada, en contra de su significado, escuela viene del griego *scholé* "tiempo de recreo, época de descanso", que es el verdadero sentido que le dio la filosofía de los griegos, porque en los días o en las horas de recreo es cuando se dedicaban al cultivo del espíritu.

La escuela del siglo V a.C. se basaba en el juego físico, la literatura, la música y la recitación. En Grecia encontramos una concepción total de la vida, la armonía del cuerpo y del alma era el ideal de su educación. El niño era ejercitado durante sus primeros años en

juegos educativos para encaminarlo a su perfección como adulto. El niño participaba en ceremonias religiosas y sociales que eran espectaculares y dramáticas. Los jóvenes eran iniciados en el canto y la danza, ya que la música, la danza y la mímica son instrumentos de sentimientos elevados y cultos. (Signorelli, 1963: 80).

Platón se propone como fin de la educación la belleza y la perfección: *lo que la Gimnasia para el cuerpo es la Música para el alma*<sup>1</sup>; en lo que llama Música incluye la literatura, la poesía y las artes; consideraba que la educación se basaba en el juego y estimaba que se debía comenzar por la música para la formación del alma y posteriormente con la educación física para el cuerpo. Aristóteles enfatiza el juego y diferencia entre el juego físico y el juego más elaborado dirigido a otros fines.

En Roma, desde el punto de vista pedagógico, hay que considerar dos periodos: uno cuya educación es domestica, formar al varón fuerte, robusto y valeroso que profese las virtudes cívicas (los ejercicios del campo de Marte, la recitación de los cantos salios y el estudio de las doce tablas) y otro, caracterizado por el refinamiento en todas las esferas de la vida, del lujo y de los placeres, cuyo objetivo educativo era hacer al individuo más instruido, más pensador y poeta, más artista y en ciertas épocas, con un único fin: formar al orador. Las primeras escuelas elementales romanas recibieron el nombre de *ludi* (juegos) y el encargado de dirigirlas recibía el nombre de *ludi magister*.

El primero de los doce libros de la obra de Quintiliano, la *Institutio*, trata tres problemas pedagógicos: el atractivo de la enseñanza, el de su universalidad y el de las inclinaciones y aptitudes. Señala, asimismo, que para que el niño no odie el estudio, la enseñanza ha de ser al principio como cosa de juego. Estima como señales de talento *la memoria*, que tiene dos oficios: aprender con facilidad y retener fielmente lo que aprendió, y *la habilidad para imitar*, por ser señal de docilidad. La *escuela alegre* de Victoriano de Feltre (siglo XV) realizó las mejores ideas de Quintiliano, y las superó en la parte que se refiere a la educación física y al juego.

Luis Vives (siglo XVI), influido por Quintiliano, reconoce la importancia del juego en la educación y propone diversos expedientes sustitutos del juego para aquellos momentos en el que el niño no tenga ganas de jugar, tales como las conferencias de carácter ligero, las fábulas, las historietas, los chistes, los acertijos, etc.; además, señala que la fatiga y la desidia se remedian con descansos periódicos, con ejercicios lúdicos y estímulos para la voluntad.

La *Institución Libre de Enseñanza* (fundada en 1876 por varios catedráticos y auxiliares de universidad) adoptó para la enseñanza una metodología intuitiva y lúdica. Procuró evitar la rutina y su objetivo fue que el niño no estuviese quieto más que el tiempo estrictamente preciso, aprovechando su actividad para que aprendiera jugando. Los alumnos se educan para todo aquello que sirva para lograr su perfeccionamiento y su preparación para la vida social. Esta Institución, en sus misiones pedagógicas, recopiló juegos y tradiciones populares para trabajarlas en las aulas.

A finales del siglo XIX nace un movimiento progresista de educación en rechazo de la escuela tradicional, cuyo impulsor fue J. Dewey<sup>2</sup> (1859-1902), concebía la educación como un proceso activo, de experimentación, de exploración, ... Los alumnos orientados por el profesor indagan en la realidad inmediata para lograr los objetivos educativos.

A partir de la década de los setenta, en España, toma primacía la enseñanza comunicativa de la lengua, las actividades lúdicas en la enseñanza de ELE se empiezan a considerar un factor de suma importancia. Los juegos son la base para realizar trabajos

---

<sup>1</sup> *La República*

<sup>2</sup> *Las escuelas del mañana*, traducido por Luzuriaga, Hernando, Madrid, 1918.

formativos de cualquier clase. Las actividades basadas en juegos permiten atender aspectos importantes como son: la participación, la creatividad, el gusto estético, la sociabilidad, comportamientos, etc., pero no hay que olvidar que detrás de un juego existen unos objetivos didácticos claros.

## 2. Bases teóricas.

Antes de adentrarnos en actividades lúdicas para la enseñanza de ELE recordaremos algunos conceptos. Según Corominas<sup>3</sup> la palabra juego procede del latín *jocus* "broma", "chanza", "diversión". El juego y la cultura van estrechamente unidos y su papel ha sido señalado repetidamente. Muchos psicólogos y antropólogos han dedicado estudios e investigaciones al juego. Si Schiller(1928:12) con su famosa frase el hombre no está completo sino cuando juega nos llama la atención sobre el juego, Huizinga (1968:37,65) profundiza en el estudio del mismo en su ya clásica obra *Homo ludens* (referente obligado para el juego) en la que hace las siguientes afirmaciones: el juego existió antes de toda cultura y la cultura surge en forma de juego.

Si el juego y la cultura van unidos, es lógico que sea un factor fundamental en la enseñanza de lenguas extranjeras porque forma parte de su patrimonio cultural, no solo en lo lingüístico sino en lo antropológico porque costumbres, ritos, fiestas, creencias... impregnan el habla de los pueblos. Practicar y conocer juegos es un elemento imprescindible en el proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua puesto que nos introduce, desde el punto de vista didáctico, en habilidades necesarias en la sociedad actual como el trabajo cooperativo, la negociación, la organización, la superación de dificultades, etc. Jean Chateau (1973:147) indica: «El juego contribuye a desarrollar el espíritu constructivo; la imaginación, la capacidad de sistematizar, además lleva al trabajo, sin el cual no habría ni ciencia ni arte». El valor social del juego en general es asumido por casi todos los pensadores, como Fingerman (1970:38) que lo destaca: «El juego es un factor de desenvolvimiento social en el individuo. Mediante el juego no solo se ejercitan las tendencias sociales, sino que se mantiene la cohesión y la solidaridad del grupo con las reuniones, las fiestas y otros muchos actos de carácter popular».

Los psicólogos, especialmente los cognitivos, llaman la atención sobre el juego destacando sus valores psicomotor, afectivo, social, cognitivo y lingüístico. El juego establece un clima relacional, afectivo y emocional basado en la confianza, la seguridad y la aceptación en el que tienen cabida la curiosidad, la capacidad de sorpresa, el interés por el conocimiento y la interacción con los demás.

Jugar con el lenguaje implica una actividad de carácter lúdico. En ocasiones se trata de disfrutar con el doble sentido de las palabras, poniendo a prueba el ingenio como en las adivinanzas; otras veces, se trata de recitar algo rápidamente sin equivocarse como en los trabalenguas o simplemente aprovechar cualquier motivo para recordar o aprender retahílas, refranes, dichos... con los que poder manifestar una superioridad memorística ante los demás o el mero goce de la palabra.

Marina Yagüello (1983:12) destaca la importancia de los juegos de lenguaje al afirmar:

Todo hablante posee una actividad metalingüística inconsciente... donde esta actividad se revela del todo es particularmente, en el juego. Juego de palabras, juego con las palabras, juego verbal bajo todas sus formas: retruécanos, jeroglíficos, charadas, lapsus burlescos de contraposición de letras, canciones infantiles para señalar a quién le toca hacer algo, adivinanzas, palabras compuestas, etc.; en resumen, todas esas manifestaciones de la palabra que testimonian entre los hablantes una

---

<sup>3</sup> *Diccionario crítico etimológico de la lengua castellana*, Corominas, Madrid, Gredos, 1954.

lingüística innata, intuitiva, pues el jugar supone que se conocen las reglas y el medio de interpretarlas aprovechando la ambigüedad que caracteriza las lenguas naturales, así como la creatividad que permiten.

Todo esto, nos lleva a considerar el juego como estrategia didáctica para la enseñanza de ELE porque sirve de base para fomentar la creatividad y poner de manifiesto la necesidad de lo lúdico seguida del placer que produce el juego y que, como afirma Fingerman (1970:69), [...] hace que el juego se mantenga en pie, desafiando el cansancio con un renovado disfrute que es el del triunfo y el del éxito.

Muchas y variadas han sido las definiciones que se han propuesto para conceptualizar las estrategias de aprendizaje (véase Monereo, 1990; Nisbet v Schucksmith, 1987). Sin embargo, en términos generales, una gran parte de ellas coinciden en los siguientes puntos:

- Son procedimientos.
- Pueden incluir varias técnicas o actividades específicas.
- Persiguen una finalidad.
- Son flexibles.
- Pueden ser abiertas y encubiertas (información privada o del grupo en juegos-personalidad).
- Son actividades socioculturales aprendidas en contextos familiares, escolares y extraescolares.

Y se pueden definir como los procedimientos o recursos flexibles utilizados por el profesor para promover el aprendizaje como las siguientes:

- Estrategias para activar (o generar) conocimientos previos y para establecer expectativas adecuadas en los alumnos.

A partir de los juegos que conoce el alumno extranjero puede tratar de explicarlo oralmente, por imágenes o por escrito y ponerlos en práctica en el aula promoviendo la interacción entre iguales para facilitar la atención de los aprendices en las sesiones de juego.

- Estrategias para promover el enlace entre los conocimientos previos y la nueva información que se ha de aprender.

Son aquellas estrategias destinadas a crear o potenciar enlaces adecuados entre los conocimientos que ya posee el alumno y la información nueva que ha de aprenderse, asegurando con ello una mayor significatividad de los aprendizajes logrados, (ejemplo: fiestas para objetivos culturales).

Según el Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas (MCER):

Las estrategias son un medio que utiliza el usuario de la lengua para movilizar y equilibrar sus recursos, poner en funcionamiento destrezas y procedimientos con el fin de satisfacer las demandas de comunicación que hay en el contexto y completar con éxito la tarea en cuestión de la forma más completa o más económica posible, dependiendo de su finalidad concreta (estos aspectos están detallados en el apartado 4.5).

Monereo define las estrategias de aprendizaje como:

[...] procesos de toma de decisiones (conscientes e intencionales) en los cuales el alumno elige y recupera, de manera coordinada, los conocimientos que necesita para cumplimentar una determinada demanda u objetivo, dependiendo de las características de la situación educativa en que se produce la acción (op. cit., p. 27).

Las estrategias de aprendizaje del alumno son definidas por Oxford como las decisiones concretas que adopta el estudiante a fin de que su aprendizaje sea más rápido,

fácil, divertido, autónomo, y más susceptible de ser transferido a nuevas situaciones, se refiere a estrategias que el alumno realiza de forma consciente: consultas de gramática, vocabulario, consultas a otros compañeros, traducción mental, etc.

Son muchas las clasificaciones de tipos de estrategias del alumno que se han dado (Skehan (1989), Oxford (1990) O'Malley y Chamot (1990), etc.):

- Estrategias de tipo conductual (salir voluntario).
- Estrategias de tipo mental (memorizar).
- Estrategias lingüísticas relacionadas con el aprendizaje (traducir).
- Estrategias relacionadas con el aprendizaje en general (analizar).

El estudio de la topología de estrategias que se emplean en el aula debería ser objeto de observación y análisis posterior por parte del profesor con la finalidad de sistematizarlas y convertirlas en herramienta de enseñanza y aprendizaje de una lengua.

### 3. Tipología de juegos.

Hay tantas clases de juegos como de actividades, así hay juegos de movimientos, intelectuales, de imaginación, afectivos, de habilidad, sociales y un largo etcétera, pero en general, podemos dividirlos en dos grandes apartados: libres o imaginativos y regulados o sistemáticos, cuya realización constituye un triunfo.

Los juegos, según El Plan Curricular del Instituto Cervantes (1994:110-112), posibilitan tanto la práctica controlada dentro de un marco significativo como la práctica libre y la expresión creativa, además de cubrir tanto conocimientos lingüísticos como socioculturales; los clasifica de la forma siguiente:

- *Juegos de observación y memoria*: los señala como muy indicados para una práctica controlada de léxico. Ejemplo: el poner objetos sobre una mesa, cubrirlos y recordar o describir sus nombres.
- *Juegos de deducción y lógica*: los señala como apropiados para practicar el pasado y apunta como ejemplo dar el final de una historia para que los estudiantes la completen haciendo preguntas. En realidad, pensamos que esta es más una técnica de creatividad, a la que podríamos sumar otras como dar el principio de una historia y que la completen, presentar una historia y que cambien el final, que nombren a los personajes de otra manera, que propongan profesiones para ellos, que cambien la historia de época...
- *Juegos con palabras*: el Plan los propone para actividades orales y escritas, e introduce, como ya hemos dicho antes, trabalenguas, chistes, adivinanzas... Da el ejemplo del juego de la palabra encadenada, que es una técnica que está en la poesía española de autor y tradicional, como por ejemplo: *esta es la llave de Roma y toma/ en Roma hay una calle/ en la calle hay una casa./ en la casa hay un patio...etc.*

A estos ejemplos podríamos añadir los juegos que plantea Rodari en su *Gramática de la fantasía*, entre los que destacamos el *Binomio fantástico* y *La piedra en el estanque* y los que acabamos de citar de variación de historias.

*El juego con las palabras* se puede tomar como base de un aprendizaje lingüístico porque en él están presentes la motivación, las metas, el enfrentamiento, la creatividad, las trampas y trucos y el placer de ganar.

Un ejemplo de juego con las palabras podría ser a partir de la palabra *lápiz*. Veamos algunos ejemplos:

- Buscar adjetivos para esa palabra, en primer lugar determinaríamos qué clase de lápiz es y posteriormente estableceríamos dos grupos de adjetivos: uno de la vida real y otro de la imaginación: *lápiz azul/lápiz volador*
- El juego de quién inventó la palabra (creatividad). ¿quien ha podido inventarla? ¿dónde se encontraba? ¿qué estaría haciendo cuando la inventó? ¿cómo se le habrá ocurrido inventar esta palabra?
- Sustituir alguna vocal o consonante de la palabra elegida para obtener nuevos significados, por ejemplo lapiz-López, lapiz-nariz...
- Crear argumentos con la palabra lápiz para escribir una historia, luego leerla en voz alta, dialogar con los demás, grabarla y hacer un archivo con las historias.
- ¿Cómo sería un mundo sin lápices?
- Escribir un guión para un posible documental sobre lápices.
- El juego de los sonidos a través de los trabalenguas (objetivo: practicar distintas entonaciones, discriminación fonética, prefijos y sufijos..., por ejemplo *el cielo está emborregado... el lápiz está enlápizado, quién lo desenlápizará...*).

*El juego con el lenguaje y el habla* proporciona formas de comportamiento manifiestas y fácilmente observables. Casi todos los niveles de organización del lenguaje (fonética, gramática, significado...) y la mayoría de los fenómenos del lenguaje y del habla constituyen recursos potenciales para el juego y genera en el alumnado unos aprendizajes significativos y motivadores.

El MCER en su capítulo 7 detalla la función que cumplen las tareas en el aprendizaje y la enseñanza de idiomas y destaca dos apartados: los *usos lúdicos de la lengua* y los *usos estéticos de la lengua*. Asimismo indica que el uso de la lengua para fines lúdicos a menudo desempeña un papel importante en el aprendizaje y en el desarrollo de la misma, pero se limita al ámbito educativo. Se proponen ejemplos de actividades lúdicas que corroboran lo que hemos dicho al principio sobre las características del juego y clasifica los juegos de la forma siguiente:

- Juegos de lengua de carácter social:
  - ✓ Orales (el juego del veo veo)
  - ✓ Escritos ( el juego del ahorcado)
  - ✓ Audiovisuales (el bingo con imágenes, el juego de las películas)
  - ✓ Juego de tablero y cartas ( palabras cruzadas, el Pictionary, el de la oca, la baraja...)
  - ✓ Charadas y mímica...
- Juegos de actividades individuales:
  - ✓ Crucigramas, sopa de letras, adivinanzas...
  - ✓ Juegos de televisión y radio (cifras y letras, pasapalabra...), desde nuestro punto de vista no son individuales.
- Juegos de palabras
  - ✓ Anuncios publicitarios (disfruta la fruta)
  - ✓ Titulares de los periódicos (las dos caras de la moneda, distintas reacciones ante la llegada del euro)
  - ✓ Pintadas (La contaminación no te da respiro)

En cuanto a los usos estéticos de la lengua hay que tener en cuenta la indicación del MCER:

Los usos imaginativos y artísticos de la lengua son importantes tanto en el campo educativo como en sí mismos. Las actividades estéticas pueden ser de expresión, de comprensión, interactivas o de mediación (véase la sección 4.4.4. más abajo), y pueden ser orales o escritas. Comprenden actividades como las siguientes:

- cantar (canciones infantiles, canciones populares, canciones de música pop, etc.)
- volver a contar y escribir historias, etc.
- escuchar, leer, contar y escribir textos imaginativos (cuentos, canciones, etc.) incluyendo textos audiovisuales, historietas, cuentos con imágenes, etc.
- representar obras de teatro con guión o sin él, etc.
- presenciar y escenificar textos literarios como, por ejemplo: leer y escribir textos (relatos cortos, novelas, poesía, etc.), representar y presenciar como espectador recitales, obras de teatro y de ópera, etc.

En cuanto a los usos estéticos el MCER aclara que aunque es un resumen de lo que tradicionalmente ha sido muy importante, y puede parecer superficial, no se pretende que sea así. Porque las literaturas nacionales y regionales contribuyen a la herencia cultural europea, que el Consejo de Europa considera «un patrimonio común valioso que hay que proteger y desarrollar». Los estudios literarios cumplen muchos más fines educativos, intelectuales, morales, emocionales, lingüísticos y culturales que los puramente estéticos. Los usuarios del Marco de referencia determinarán qué usos lúdicos y estéticos de la lengua tendrá que aprender el alumno, cómo se le capacitará para ellos o qué se le exigirá al respecto.

Otros clasificaciones atienden al medio utilizado (radio, cine informática...) , al nivel de competencia , a los objetivos que se proponen, a los métodos del juego, a las destrezas y al momento de su utilización. En cuanto *al momento de su utilización* los clasificaremos en:

- juegos de iniciación
- juegos exploratorios de nivel
- juegos de introducción o revisión de un contenido
- juegos complementarios de la U. D.
- juegos de evaluación
- ...

Por ejemplo, para iniciar una clase y que se conozcan los alumnos podemos realizar actividades como:

1. Búsqueda de datos para rellenar una ficha en niveles de principiantes

Respecto a los exploratorios de nivel en los que se pretende saber si el alumno conoce una estructura determinada se puede indagar mediante un relato de un cuento de su propio país (imperfecto/indefinido).

Para desarrollar o revisar un contenido gramatical o de vocabulario de una U.D. podríamos plantear:

1. El juego oral acumulativo: *En la casa hay...una habitación; en la casa hay una habitación y una cocina... en la nevera hay...*(revisión de vocabulario).

Para completar una U. D., la repetición es una de las fórmulas para conseguir que el alumno interiorice las explicaciones recibidas en clase, pero para que esa repetición no resulte pesada se debería cambiar la forma y evitar repeticiones mecánicas, es decir, realizar actividades lúdicas que refuercen las tareas realizadas con anterioridad. Por ejemplo, el juego *Simón dice* nos permite practicar el imperativo de forma divertida e interactiva.

Juegos de adivinación de un personaje que permiten practicar verbos como *ser/estar/tener*, muy adecuado para nivel de principiantes.

Respecto a los juegos de evaluación, algunos de los juegos editados en formato informático, como los de Edelsa, incluyen una evaluación o eficacia en la realización del juego que sirve para determinar si el alumno puede pasar a un estadio de más dificultad o tiene que repetir la actividad.

Todos los juegos pueden servir para evaluar en un momento determinado cualquier contenido de una unidad didáctica. Según el aspecto a evaluar seleccionaremos el juego

---

apropiado que contenga o bien aspectos de vocabulario, de estructuras gramaticales, de fluidez verbal, de fonética...

#### **4. La dramatización y el teatro.**

La dramatización se puede considerar como otra actividad lúdica porque va a fomentar no solo la expresión sino la gestualización y la voz (expresión lingüística, corporal, plástica y rítmico-musical). Su carácter fundamental es la globalización conducente a lograr la expresión total. Tiene la ventaja de poner al estudiante ante realidades desconocidas para él que se planificarán, de lo más sencillo a lo más complejo (primero interpretará objetos, animales, personajes, progresivamente se pasará a situaciones más complicadas como escenas e historias reales o imaginarias y finalmente, se puede enfrentar con la representación de textos variados).

El teatro tiene sus bases en la dramatización y ambos poseen recursos comunes muy útiles en la enseñanza de segundas lenguas:

- La acción
- La toma de decisiones: hacer del espectador un observador participante
- Despertar sentimientos
- Ofrecer experiencia vivida (visión del mundo)
- EL carácter lineal de las secuencias que favorecen la comprensión
- La presencia de la narración y el diálogo
- El argumento

Basándonos en Juan Cervera (1981) hemos organizado la diferenciación entre teatro y dramatización:

<b>Concepto de teatro</b>	<b>Concepto de juego dramático</b>
Pretende una representación	Busca la expresión de forma espontánea
Presta interés al resultado final	Interesa más el proceso
Plantea situaciones del autor	Se crean situaciones imaginadas por los alumnos
Parte de una obra de autor escrita y acabada	Parte de situaciones hipotéticas (como si...) que dan lugar a un proyecto oral que se puede ir completando o modificando con la intervención de los participantes
El texto ha de ser aprendido de memoria	El texto y las acciones son improvisadas y se debe respetar el tema del proyecto oral
Los personajes son aceptados como marca la obra	Los personajes son elegidos y recreados por los estudiantes
El profesor plantea y dirige el desarrollo de la obra	El profesor estimula el avance de la acción y uno de los alumnos puede ser el director
Los actores son estudiantes colocados en situación de trabajo de actores.	Los actores son estudiantes que juegan en grupo.
Los estudiantes cuando representan pretenden gustar al público.	Los estudiantes gestualizan y se hablan para comunicarse

S

e puede afirmar que la consideración del teatro como juego es de gran interés para desarrollar la expresión oral y escrita de los estudiantes de ELE, pues pueden preparar en pequeños grupos y por escrito las situaciones u obras que quieren dramatizar o representar (lectura dramatizada).

#### TÉCNICAS:

- Teatro de títeres y marionetas
- Sombras chinescas
- Juegos de sombras (con las manos) para proyectar en la pared
- Siluetas recortadas que representen figuras de personas, animales y cosas para aprender vocabulario
- El juego de las estatuas (pegados a la pared). Representación de temas o situaciones sin palabras que los demás han de adivinar. (profesiones, películas...)

- Dramatizaciones diversas partiendo de la vida real(en la consulta de un médico ,al llegar a un hotel, en el autobús, al ir a comprar algo muy necesario...) o de la literatura(cuentos, leyendas poemas,,fábulas ,fragmentos de relatos..)

Estas técnicas centran a los estudiantes en la comunicación al representar e identificarse con sus papeles, de tal modo que comprenden más los significados y generan otros nuevos, a veces, surgen en el acto de la escenificación cuando los estudiantes de forma inconsciente al escenificar dejan de lado las pautas del profesor.

En ocasiones, los alumnos pueden representar situaciones en las que tal vez nunca se vean implicados fuera del aula, pero que constituyen un refuerzo del desarrollo de los contenidos de una unidad, por ejemplo, director de una obra de teatro para practicar un contenido gramatical como es el imperativo.

### 5. Papel del profesor en el juego

El profesor tiene que tener en cuenta, entre otros aspectos, el nivel de conocimientos de los alumnos, la edad, sus intereses y necesidades y el contexto a la hora de planificar actividades lúdicas, estas se podrán realizar dentro y fuera del aula y se fomentarán situaciones que los alumnos tendrán que afrontar en su actividad diaria (presentaciones).

Es importante que el alumno conozca la utilidad práctica de la actividad lúdica en situaciones comunicativas formales, para que sea un aprendizaje significativo y evite el sentimiento de pérdida de tiempo que en ocasiones se genera.

Muchos docentes consideran que una vez dadas las instrucciones del juego los alumnos ya pueden funcionar solos y este no es nuestro criterio. Del mismo modo que el profesor toma un papel secundario de orientador, guía, facilitador... en muchas de las actividades comunicativas que se dan en el aula, durante los juegos, el profesor debe adoptar ese mismo papel secundario, orientando, animando y guiando a los alumnos para que consigan el objetivo propuesto e incluso explicando algún juego que desconozcan.

Nuestra experiencia nos ha enseñado que mientras los alumnos juegan, a menudo caen en el desánimo, al comprobar sus errores, sobre todo cuando realizan ejercicios en el aula multimedia de forma individualizada, y, en muchas ocasiones, tenemos que recordarles que *están jugando y jugando* se aprende del error.

El docente debe hacerles comprender que las tareas en grupo implican una relación humana natural tan sencilla como cualquier otra de la vida cotidiana.

Cada vez más los profesores practican formas muy variadas de interacción en el aula que tienden al juego de la dramatización y el teatro... la práctica de los cuales, conduce a la comunicación.

El profesor ha de tener en cuenta, para poner en práctica juegos en el aula ciertos aspectos físicos tales como:

- el espacio para una buena comunicación
- la iluminación
- la ventilación
- el decorado, color etc.
- el mobiliario
- ...

El profesor determinará cuál es la mejor técnica o táctica según las circunstancias y metas participativas de cada grupo, seleccionará los objetivos específicos, dará orientaciones tendrá en cuenta la temporalización y los criterios de evaluación, los instrumentos y medios... El éxito o fracaso del juego depende, en gran parte, de las habilidades del docente y de las características del grupo, no de las técnicas, tácticas o enfoques en sí mismas pues las posibles causas de fracaso radican, generalmente, en:

- Falta de formación del docente en la técnica específica
- Errónea selección de la técnica
- Conducción inadecuada
- Desconocimiento del grupo
- ...

## 6. El juego multimedia

Como material complementario para la enseñanza/aprendizaje de español como lengua extranjera, los juegos informáticos aportan un aliciente lúdico más, a través del cual el estudiante puede afianzar sus conocimientos además de aprender contenidos nuevos.

El uso de estos materiales complementarios en las clases potencia una atmósfera distendida y divertida en la que los alumnos pueden jugar contra el ordenador, competir entre compañeros o jugar individualmente, sin olvidar que, tal como apuntábamos en el epígrafe anterior, la presencia del profesor como guía y motivador se hace necesaria. En nuestra experiencia profesional hemos llevado a cabo actividades lúdicas en el aula multimedia dentro de la programación general, constituyendo, un tercio del total de horas del curso. Se ha trabajado con los juegos que pone a disposición del estudiante el Centro Virtual Cervantes, con productos de editoriales, además de con otras herramientas propias. En general, son actividades lúdicas que tienen como objetivo la integración de las destrezas, puesto que se ejercita la comprensión auditiva, la comprensión y producción escrita y finalmente, la producción oral en las puestas en común, etc.

Un buen ejemplo de material multimedia es *La Cultura en juego* dirigido a estudiantes de español como lengua extranjera que ofrece aspectos culturales de España y Latinoamérica a través de textos para ejercitar la comprensión lectora mediante el principio “enseñar preguntando”. Se trata de un CD-ROM lúdico-educativo que consta de dos juegos didácticos: “Del Amor, del Tiempo y de la Historia” y “El Tesoro” que contienen más de 800 ejercicios, una Guía Didáctica, un Editor de Consulta de los Ejercicios, además de un Estudio de Grabación que permite al estudiante la práctica de la pronunciación. Los contenidos culturales del material multimedia se presentan por medio de pequeños textos. Las instrucciones del juego así como la ayuda se encuentran, además de en español, en inglés, francés, alemán, italiano y portugués. Hemos comprobado cómo estas actividades captan el interés del alumno y le estimulan a la consecución de los objetivos.

Algunas de las ventajas que supone la incorporación de materiales lúdicos en el aula multimedia son:

- Desde el punto de vista del estudiante:
  - Marca su propio ritmo.
  - Aumenta la motivación para la consecución de los objetivos del juego.
  - Gestiona el control de la propia evaluación.
  - Puede elegir entre aprendizaje individual o en equipo.
- Desde el punto de vista del profesor:
  - Puede realizar un seguimiento personalizado del proceso de aprendizaje.
  - Permite incluir la práctica lúdica en cualquier momento de la programación (o bien rellenar los últimos minutos de clase).
  - Estimula la creatividad del estudiante.
  - Crea un buen ambiente en clase.
  - Permite practicar todo tipo de destrezas (gramaticales, funcionales...).
  - Sirven como relajante después de actividades que precisan mucha atención.
  - Posibilita el acercamiento a la cultura de los distintos países.
  - Se ajusta a las necesidades específicas del perfil del alumno.

Por su valor lúdico, al que nos hemos referido ya, la red nos ofrece unas posibilidades muy atractivas de trabajo, porque se combina el color, el movimiento, la variedad, la inmediatez de la respuesta, etc., aspectos que no ofrece otro medio. Del mismo modo, se puede jugar con refranes y proverbios a través de páginas web que muestran la sabiduría popular.

Los alumnos extranjeros, a su vez, pueden aportar las adivinanzas, acertijos y refranes que conozcan de sus respectivos países para compararlas con las nuestras y analizar sus diferencias y semejanzas.

Son innumerables las actividades basadas en el juego que podemos encontrar en la red, aunque algunas no están diseñadas para alumnos de ELE todas ellas se pueden utilizar, si bien, habría que seleccionar las más adecuadas de acuerdo al perfil del alumno. Sirvan de ejemplo las siguientes:

- <http://www.cvc.cervantes.es/aula/pasatiempos>
- <http://www.ihmadrid.com/comunicativo/juegos.htm>
- <http://www.kokone.com.mx/juegos>
- <http://www.librosvivos.net/juegos/>
- <http://www.upv.es/camille/canal/canal2.html>
- <http://www.educar.org/lengua/trabalenguas.asp>
- <http://www.upv.es/jugaryaprender/espanol/>
- <http://www.ucm.es/info/especulo/ele/xacobeo.html>
- ...

## 7. Análisis de manuales

Hemos analizado los juegos de varios manuales de ELE de reciente publicación de nivel B1 / B2 y nos ha sorprendido no encontrar apenas juegos y pasatiempos, y muchos de ellos, aunque se denominan así ni siquiera son realmente juegos, veamos algunos:

### 1. *EL JUEGO DE LA VERDAD:*

Aula 4, nivel B1 Difusión, 2005. El juego de la verdad en realidad no es tal juego sino un simple ejercicio de comprensión auditiva.

### 2. *PÁSALO:*

Aula 4, nivel B1 Difusión, 2005. El típico juego del rumor, se trata de dar una orden o petición por el camino mas largo, es decir al oído del compañero que tienes más cerca y este se lo trasmite al siguiente hasta llegar al último que deberá ejecutar la orden o hacer la petición en voz alta. Se trata de analizar si se ha modificado el mensaje durante el proceso.

### 3. *SI FUERA...*

Aula 4, nivel B1 Difusión, 2005. Este juego lo hemos encontrado en varios manuales, se trata de adivinar el personaje famoso para practicar una estructura gramatical por medio de la repetición.

### 4. *BOLERO*

Aula 4, nivel B1 Difusión, 2005. En este bolero faltan cinco palabras que riman con las palabras subrayadas, los alumnos tienen que intentar adivinar cuáles son, y después escuchar la canción y comprobar si son correctas.

#### 4. PASATIEMPOS

Aula 4, nivel B1 Difusión, 2005. Aunque se plantea como un pasatiempo es un sencillo cuestionario en el que no encontramos ninguna actividad lúdica ni un planteamiento como juego.

#### 5. VAMOS A JUGAR

Prisma B 2, editorial Edinumen, 2001. En el libro del alumno no se explican las instrucciones del juego, pero parece el típico juego de dados basado en la respuesta a las preguntas que se plantean en las casillas.

#### 6. OVIEDO-SEVILLA-OVIEDO

Gente 1, Difusión, 1997, El juego Consiste en una carrera que la gana el que termina primero la vuelta.

Se practica los días y meses del año y los números

#### 7. METAJUEGO

Puesta a punto, Edelsa, 1998. Es un juego de dados, la clase se divide en dos grupos y gana el que consiga 36 y regrese con su ficha a la casilla central, los temas de cada casilla están indicados con una letra, por ejemplo: L léxico y frases hechas, se responde a dos preguntas, una referida al país o comunidad española y otra al tema de la casilla.

#### 8. TIRA EL DADO Y MUEVE FICHA

Planeta ELE 2, EDELSA, 1999. Es un juego de dados para practicar verbos en este caso el imperativo, este juego se repite en el mismo manual para el indefinido y el subjuntivo.

#### 9. EL CUENTACUENTOS

Abanico, Difusión, 1995, Presenta una maquina para producir automáticamente juegos fantásticos, además de tener que explicar cómo funciona el manual presenta un cuento producido por esta maquina, cuando no funcionaba bien, los alumnos tienen que identificar las locuras del relato y terminar el cuento (La Cenicienta).

#### 10. SOPA DE LETRAS

Abanico, Difusión, 1995, El alumno tiene que nombrar todo los dibujos que aparecen para luego localizarlos en la sopa de letras, este juego va seguido de un ejercicio que presenta expresión en español con estos alimentos por ejemplo “ darle calabazas”, “ ser pan comido”, “ tener mala uva”, etc.

#### 11. SIMILAR AL JUEGO DE LA OCA

Abanico, Difusión, 1995, es un juego de iniciación que sirve para romper el hielo y conocer a los nuevos compañeros y además sirve para saber el nivel del español, con una moneda o un dado hay que seguir con orden las casillas unas veces hay que hablar de lo que se pide y otras cumplir una sencilla instrucción, por ejemplo: decir algo que te pone nervioso o explicar lo que se ve por la ventana que tienes mas cerca.

#### 12. EL HOMBRE INVISIBLE

Aula 4, nivel B1 Difusión, 2005. Es un juego de imaginación en el que se practica una estructura gramatical determinada (condicional).

## 8. Conclusiones.

A lo largo de la historia el juego ha sido valorado como aspecto fundamental en la formación del individuo. Consideramos que el juego es un elemento motivador que fomenta la creatividad y espontaneidad del alumno.

Por la facilidad de introducirlo en cualquier momento del proceso educativo, puede desempeñar diferentes funciones, desde ser el núcleo de la actividad, o la presentación de un nuevo contenido o el complemento a una actividad, hasta ser el elemento de repaso de estructuras explicadas ya en el aula.

Los juegos de dramatización permiten relacionar la lengua meta con la propia personalidad del estudiante, lo que implica una acción-reflexión sobre la lengua.

El juego es una herramienta excelente que permite practicar unas estructuras lingüísticas muy variadas y adquirir cocimientos socioculturales del país.

El juego permite planificar actividades que nos llevan más allá del dominio de las estructuras lingüísticas y que los estudiantes de ELE las pueden utilizar para comunicarse en situaciones reales.

Muchos manuales de ELE están muy lejos de presentar juegos planificados para la consecución de los objetivos de las unidades didácticas.

Los juegos son un símbolo de la vida y una preparación para la misma; a través del juego el estudiante se habitúa a superar obstáculos con placer.

Cualquier actividad de cualquier tipo un profesor experto la puede convertir en lúdica.

## BIBLIOGRAFÍA

- CERVERA, J. (1981): *Cómo practicar la dramatización con niños de de 4 a 14 años*, Madrid, Cincel Kapelusz.
- DEWEY, J. (1967): *El niño y el programa escolar*, Siglo XXI, Buenos Aires, Losada.
- FINGERMAN, J. G. (1970): *El juego y sus proyecciones sociales*, Buenos Aires, Ateneo.
- HUZINGA, J. (1968): *Homo ludens*, Barcelona MC.
- LABRADOR, M<sup>a</sup> J. y C. Navarro (2003): "El juego como herramienta para la enseñanza-aprendizaje de ELE", en *El Hispanismo en la República Checa*, Ministerio de educación, Cultura y Deporte.
- CONSEJO DE EUROPA (2001): *Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas: Aprendizaje, Enseñanza y Evaluación*, Estrasburgo, Departamento de Política Lingüística.
- MONEREO, C. (coord.) et al. (1998): *Estrategias de enseñanza y aprendizaje*, 5<sup>a</sup> ed., Barcelona, Graó.
- MOROTE, P. (2002): "Las adivinanzas en la enseñanza del español como lengua extranjera" en *Actas XII Congreso de ASELE*, Valencia, Editorial de la U. P. V. 143-157.
- INSTITUTO CERVANTES (1994): *Plan Curricular del Instituto Cervantes*, Alcalá de Henares.
- SCHILLER, F. (1945): *La educación estética del hombre*, trad. de M. García Morente, Madrid, Espasa Calpe.
- SIGNORELLI, M. (1963) *El niño y el teatro*, Editorial Universitaria, Buenos Aires.
- YAGÜELLO, M. (1983) *Alicia en el país del lenguaje*, Madrid, Mascarón.