IL3 - UNIVERSITAT DE BARCELONA

MÁSTER EN FORMACIÓN DE PROFESORES DE ESPAÑOL COMO LENGUA EXTRANJERA (E/LE)
2009-2011

SANDRA CABANÉ RAMPÉREZ

EL JUEGO EN EL AULA DE E/LE

Memoria dirigida por la profesora
Fuensanta Puig

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN 3

2. EL JUEGO A TRAVÉS DE LA HISTORIA 10

3. EL JUEGO EN EL APRENDIZAJE LINGÜÍSTICO 16

3.1. El juego como recurso en la didáctica de las lenguas 16

3.2. El juego y el desarrollo de la competencia comunicativa y de las estrategias de aprendizaje. 20

4. JUEGO VERSUS ACTIVIDAD LÚDICA 26

4.1. Definición de actividad lúdica 26

4.2. Definición de juego 35

5. JUSTIFICACIÓN DE LA SELECCIÓN DE LOS MATERIALES ANALIZADOS EN ESTE TRABAJO 40

6. RELACIÓN DE LOS JUEGOS DEL MANUAL AULA INTERNACIONAL 1 43

7. ANÁLISIS DE LAS ACTIVIDADES DE AULA INTERNACIONAL 1 59

7.1 Selección y análisis de los juegos propuestos en Aula Internacional 1 – Libro del alumno y Libro del Profesor 59

7.2. Evaluación de los juegos del manual Aula Internacional 1 66

7.3. Propuesta de juegos para manuales de ELE. 74

8. CONCLUSIONES 83

BIBLIOGRAFÍA 85

1. INTRODUCCIÓN

Este trabajo constituye la Memoria final del Máster para Profesores de Español como Lengua Extranjera (ELE), organizado por IL3 junto con la Universidad de Barcelona en los años 2009 – 2011

El objetivo de esta memoria es el de analizar los juegos aplicados a la enseñanza de ELE. El interés que me suscita el tema de los juegos en el aula de ELE proviene, en primer lugar, de mi profesión como enseñante de lengua española a extranjeros, que inicié en el año 1998 en Bari (Italia), como profesora en una escuela de idiomas y prosigue desde 2005 como profesora en el centro de idiomas de la Universidad Politécnica de Bari y como lectora en la Universidad Lum.

Creo que el tema que nos ocupa puede ser de interés para todos los profesores de ELE. Primero porque el juego en el aula es un concepto relativamente nuevo y del que queda mucho por decir y potenciar. Segundo, porque los juegos en los manuales de ELE son un recurso que ha empezado a introducirse, pero no siempre de forma efectiva, para lograr el mayor resultado posible que, como herramienta didáctica nos ofrece.

Enseñando español, sobre todo a adultos, he advertido que aplicar juegos en el aula resulta muy beneficioso ya sea tanto para los alumnos como para el mismo profesor. Muchos profesores y alumnos son reacios a utilizar este tipo de actividades pues creen que son cosas de niños, pero una vez que han intentado llevarlos a cabo y llegan a conocer todas sus ventajas cambian totalmente de idea.

En esta memoria, **tras hacer un recorrido histórico del juego, veremos cuáles son los beneficios que aporta el uso de los juegos en la clase de ELE y qué competencias y estrategias ayudan a desarrollar.**

A continuación daremos una definición de juego y los clasificaremos. También veremos las diferencias que hay entre actividad lúdica y juego.

Seguidamente analizaremos los juegos que propone el manual Aula Internacional 1 y veremos cómo algunos estudiantes los valoran.

Para finalizar propondremos una serie de juegos que creemos son de mucha utilidad en la clase de ELE

Sabemos la importancia que tiene el juego en el ámbito educativo y en concreto en la enseñanza de ELE, pero nos preguntamos si los manuales de publicación reciente hacen uso de ellos y en qué forma. Si los utilizan como simples actividades de diversión o si

los presentan para la consecución de los objetivos de sus unidades didácticas. Si lo que los manuales llaman juego lo son realmente o son simples actividades comunicativas.

Según mi parecer **el juego es un ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde** y he basado la memoria siguiendo esta definición que nos da la Real Academia Española. Por tanto actividades como trabajar una canción en español o relacionar imágenes con palabras no las considero juegos, a pesar de que muchos manuales así lo indiquen.

En mi experiencia como profesora de español antes de participar en el Master para profesores de español como lengua extranjera había utilizado el juego sólo en mis clases a niños, en cambio en la universidad me decantaba por llevar a cabo actividades lúdicas de otro tipo, como trabajar algún concepto a través de canciones o vídeos. Pero, durante las clases del Practicum, descubrí que llevar el juego a la clase de ELE resulta muy motivador también para los adultos. Durante este año académico he propuesto en el curso de la univerisidad varios juegos y los resultados han sido óptimos. El problema es que muchas veces el manual que utilizamos no propone este tipo de actividades y los profesores hemos de crearlos. Por este motivo **he decidido analizar el manual que utilizamos en la universidad para observar si incluye este tipo de actividades y en qué modo. Los he analizado junto a otros juegos que propongo en mis clases y he adjuntado la valoración de los estudiantes.**

Muchas corrientes metodológcas y pedagógicas proponen el juego como herramienta de aprendizaje. Llevado al aula con unos objetivos claros y precisos, genera un ambiente propicio para que el proceso de aprendizaje sea ameno, efectivo y productivo.

En las últimas décadas se ha dado paso a un nuevo modelo educativo en el ámbito del aprendizaje: el enfoque comunciativo. Su característica más importante es la de proporcionar al estudiante las herramientas necesarias que le permitan desenvolverse en situaciones reales y cotidianas. Aquí es donde tienen cabida las actividades comunicativas y, por supuesto, el tema que nos ocupa: el juego. Los juegos ofrecen al alumno la posibilidad de convertirse en un ser activo, de practicar la lengua en situaciones reales, de ser creativo con la lengua y de sentirse en un ambiente cómodo y enriquecedor que le proporciona confianza para expresarse.

Pero veamos como nació este nuevo enfoque y cuales son sus características para poder comprender por qué los materiales utilizados en las clases de ELE deben cumplir ciertos requisitos.

ENFOQUE COMUNICATIVO

A principios de los años 60 con la publicación de los trabajos de Noam Chomsky, *Sintatic Structures* (1957) y *Aspects of the Theory of Sintax* (1965), se sientan las bases de la lingüística generativa-transformacional. Chomsky acuña los conceptos de competencia y actuación, la primera entendida como el conocimiento inconsciente que poseería un hablante ideal en una comunidad homogénea, la segunda, correspondería al uso de la lengua en situaciones concretas. Chomsky demostró que las teorías estructuralistas no podían explicar las características fundamentales de la lengua como la cratividad y la singularidad de cada una de las oraciones.

A partir del nuevo enfoque de Chomsky, los lingüistas británicos subrayaron el potencial funcional y comunicativo de la lengua. Afirmaban que lo que interesa realmente es el estudio de la lengua en su contexto social y la forma en que las funciones del lenguaje son realizadas en el habla. Se produce la formulación del concepto de competencia comunicativa de Dell Hymes (1972) que la define como la capacidad que tienen las personas de comportarse comunicativamente de forma adecuada, para lo que es necesario además de conocer las reglas de funcionamiento de la lengua, conocer las reglas que determinan su uso en la producción de enunciados adecuados al contexto discursivo. Tiene en cuenta factores no estrictamente lingüísticos que influyen en la producción lingüística de un hablante, la dimensión social de la lengua.

En la misma época, John Searle (1969) perfeccionó y consolidó la teoría de los actos de habla que había expuesto en la década de los 40 el filósofo J.L. Austin. Esta teoría afirma que al producir un acto de habla se activaban simultáneamente tres dimensiones: acto locutivo (acto físico de emitir el enunciado), acto ilocutivo (realización de una función comunicativa como prometerm afirmar, etc.) y acto perlocutivo (reacción que provoca dicha emisión en el interlocutor, como convencer, interesar, calmar, etc.). Los enunciados no sirven sólo para expresar proposiciones con las que decir algo, sino también para realizar acciones lingüísticas muy diversas en contexto, como hacer una promesa o dar una orden. Esta teoría sirvió de base para las propuestas de enseñanza comunicativa.

Todo esto tuvo consecuencias en el campo de la enseñanza de lenguas extranjeras. Ya no se mostraban únicamente las reglas gramaticales que un estudiante debía conocer y

usar correctamente, sino también las situaciones de comunicación donde se podían aplicar esas reglas. Se empezó a hablar en términos de funciones, o sea, lo que se es capaz de hacer con la lengua (presentarnos, expresar una opinión, etc.). En consecuencia, surgen los programas nocio-funcionales en los que se relacionan los contenidos gramaticales con las situaciones en las que pueden utilizarse. Estos programas se completan con la definición de otros contenidos que persiguen la consecución de las diferentes competencias que se definen como integradoras de la competencia comunicativa. Estas competencias se definen con las aportaciones durante los años 80 de diversos autores, entre otros, Canale y Swain (1980) y amplían el concepto de competencia comunicativa. Describen la competencia comunciativa como un conjunto de cuatro competencias interrelacionadas: competencia lingüística, competencia sociolingüística, competencia discursiva y competencia estratégica. Más tarde, J. Van Ek (1986) añadirá la competencia sociocultural y la competencia social.

A finales del siglo XX la conceptualización presentada por Canale y Swain fue objeto de algunas modificaciones, entre las cuales destaca el esquema de L. Bachman (1990) donde reorganiza y desglosa los componentes, de manera más detallada. El modelo consta de tres componentes principales: la competencia en el lenguaje, la competencia estratégica y los mecanismos psicofisiológicos. El primer componente abarca varios tipos de conocimiento que usamos en la comunicación a través del lenguaje. Distingue entre competencia organizativa, referida ya sea a la estructura formal del lenguaje (competencia gramatical) que al conocimiento acerca de cómo se construye el discurso (competencia textual) y competencia pragmática, referida al uso funcional del lenguaje (competencia ilocutiva) y al conocimiento de su apropiado uso según el contexto en el cual se emplea (competencia sociolingüística). Los otros dos componentes incluyen las capacidades mentales y los mecanismos físicos mediante los cuales se logra dicho conocimiento en el uso comunicativo del lenguaje.

Cómo vemos, el enfoque comunicativo tiene en cuenta otros campos de la ciencia, como la psicología humanista, la psicología cognitiva y los estudios acerca de la teoría del aprendizaje y de la adquisición de lenguas hasta ese momento excluidos. Estas nuevas aportaciones influyen en una nueva concepción tanto del estudiante de lenguas como del papel del profesor. Comienza la preocupación por los factores afectivos, por aumentar la motivación y la confianza en los estudiantes y reducir la ansiedad. Los juegos tienen un papel fundamental, se habla de la importancia de aprender en una

ambiente relajado y de aprender diviertiéndose. Se tienen en cuenta también los factores cognitivos en el proceso de aprendizaje, por lo tanto, se comienzan a estudiar las variables individuales, los diferentes estilos de aprendizaje y las estrategias que desarrolla el estudiante para superar las dificultades en la nueva lengua.

La importancia que tienen en la actualidad los juegos en la enseñanza de ELE se debe a que favorecen el aprendizaje eficaz de la lengua, facilitando su proceso y mejorando las capacidades de los diferentes estudiantes. Por este motivo el Marco Común Europeo de Referencia (MCER) los tiene en cuenta y destaca el importante papel que desempeñan. El MCER es parte del proyecto de política lingüística del Consejo de Europa que ha unificado las directrices para el aprendizaje y la enseñanza de lenguas dentro del contexto europeo. Proporciona una base común para la elaboración de programas de lenguas, orientaciones curriculares, exámenes y manuales. Describe lo que tienen que aprender a hacer los estudiantes con el fin de utilizar una lengua para comunicarse, así como los conocimietos y destrezas que tienen que desarrollar para poder actuar de manera eficaz. Define niveles de dominio de la lengua que permiten comprobar el progreso de los alumnos en cada fase del aprendizaje y a lo largo de su vida.

El MCER plantea unas cuestiones como punto de partida, una concepción de la enseñanza y evaluación de las lenguas coincidente con un enfoque comunicativo y funcional y una visión constructivista del aprendizaje.

De este modo se reconoce la influencia de los recursos cognitivos de cada persona en el proceso de aprendizaje, así como la importancia de desarrollar sus destrezas y su motivación.

Toda esta evolución nos permite poder presentar las características principales del enfoque comunicativo. Éste pretende capacitar al estudiante para una comunicación real (ya sea a nivel oral o escrito) con otros hablantes de la LE. No relega la gramática a un lugar periférico, la considera desde una perspectiva funcional y no meramente estructural. Da mucha importancia al significado contextualizado (prevalece el decir algo a alguien en situaciones concretas). Pone énfasis en las funciones que se aprenden a través de la práctica y no de la memorización para posteriormente comunciarse en situaciones reales. Permite el uso de la lengua materna cuando es oportuno y necesario. La secuencia de los contenidos está determinada por los significados y necesidades comunicativas de los alumnos y no por la dificultad de las estructuras gramaticales. La gramática, la pronunciación y el léxico se constituyen en medios para el logro de fines

comunicativos interpersonales. Con el enfoque comunicativo durante las clases se produce una práctica menos controlada, más libre, donde se ejercitan continuamente las diferentes habilidades y destrezas lingüísticas: la comprensión auditiva y lectora, la expresión escrita y la expresión e interacción oral. Se centra en un aprendizaje práctico de la lengua, teniendo en cuenta los intereses y las necesidades de los estudiantes. Además, quiere promover la autonomía de los aprendientes, invitándoles a reflexionar críticamente sobre su propio proceso de aprendizaje.

Con este nuevo enfoque cambian también los roles de profesores y alumnos. Hasta entonces la enseñanza había tenido como centro al profesor: éste era un mero transmisor del saber, se encargaba de preparar el material, exponía la lección y examinaba a sus alumnos. Con esta nueva concepción en cambio pasa a ser una persona que está atenta a las necesidades de sus alumnos, que los motiva, que les provoca curiosidad. Ya no se acepta el profesor que sigue un libro de texto al pie de la letra. El profesor debe ser capaz de adaptar el currículo según el tipo de curso teniendo en cuenta las necesidades de los alumnos, de adaptarse a nuevas soluciones, de crear materiales indicados para cada caso, de realizar tareas significativas para los alumnos, lo más reales y motivadoras posibles, que los estimule al aprendizaje y a la utilización de la lengua. Debe incorporar contenidos estratégicos en el aula que ayuden al alumno a adoptar un papel activo en su aprendizaje. El profesor debe reconocer al alumno como eje de todo el proceso didáctico y debe favorecer el desarrollo personal de estrategias personales para que aprenda a aprender. "*El profesor logra la 'autonomización' del estudiante mediante el desarrollo de la responsabilidad personal del alumno, de su participación activa en las actividades de clase y su independencia para organizar su aprendizaje dentro y fuera de clase, y al seguir sus estudios después de haber finalizado el curso de españ*ol" Giovannini et al (1996:53).

Claramente, si cambia el rol del profesor también debe cambiar el del alumno, que ya no debe esperar a que le digan todo lo que tiene que hacer y cómo hacerlo. No es un simple espectador, al contrario, debe ser capaz de asumir la responsabilidad de su propio aprendizaje, esforzarse, indicar cuáles son sus necesidades y objetivos, solicitar ayuda cuando es necesario, no debe bloquearse ante posibles errores, debe tener confianza en sus propias capacidades y encontrar, con la ayuda del profesor, la mejor forma de aprender.

Es con este cambio de concepción, en el que la lengua empieza a verse como un fenómeno inseparable de los acontecimientos sociales de la vida cotidiana, que descubrimos que el componente lúdico cobra un papel fundamental en la programación de nuestras clases. Conseguir acercar la realidad al aula se puede hacer con actividades que la imiten y entre ellas encontramos el juego.

Descubrimos que jugando y divirtiéndose se aprende mucho más que con las actividades tradicionales y además que todo lo que genera el juego a su alrededor no facilta solamente el proceso de aprendizaje sino que ayuda en las relaciones en el aula potenciando la integración y la cohesión grupal.

2. EL JUEGO A TRAVÉS DE LA HISTORIA

El juego, como recurso educativo, ha sido utilizado por el hombre desde la antigüedad. Ya en las comunidades primitivas era utilizado de manera empírica en el desarrollo de habilidades en los niños y jóvenes que aprendían de los mayores la forma de cazar, pescar, cultivar y otras actividades que se transmitían de generación en generación. De esta forma los niños lograban asimilar de una manera más fácil los procedimientos de las actividades de la vida cotidiana. En un principio el juego no fue tenido en cuenta como parte del proceso de aprendizaje pero, gracias a las diferentes aportaciones de la filosofía, la antropología, la pedagogía, la psicología y la sociología, la educación ha aprovechado las ventajas que su uso conlleva.

Platón fue uno de los primeros filósofos en abordar este tema. En su obra *Las Leyes*, en el libro VII[1] dedicado a la educación de niños y jóvenes, expone la idea de educar jugando, refiriéndose al placer que se encuentra en los juegos. 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*", 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. Platón vacila entre la doctrina del esfuerzo y la del trabajo atractivo. Por una parte dice que la eficacia de la educación depende de la disciplina y que "por vía de distracción conduce al alma del niño a amar lo que debe hacerlo cumplido" . Pero luego continúa, de forma más concreta diciendo: "Un espíritu libre no debe aprender nada como esclavo.... la lección que se hace entrar por fuerza en el alma no permanecerá en ella. No gastéis, pues, violencia con los niños y haced, más bien, que se instruyan jugando"

Aristóteles también se refiere al juego en varias de sus obras y diferencia entre el juego físico y el juego más elaborado dirigido a otros fines como parte del proceso de formación. En el libro IV de la *Ética* de Aristóteles se recomienda el juego como actividad complementaria a la hora del descanso. En el libro VIII de la *Política*, dedicado a la función de los juegos en la educación de los ciudadanos, lo define como una actividad pertinente a la hora de formar el carácter de los individuos.[2]

[1] Platón (1990), *Leyes, Introducción, traducción y notas de Francisco Lisi*, Madrid, Gredos, (Tomo VII).
[2] Aristóteles (1997), *Política*, Roma, Editori Laterza.

Centrándonos en el ámbito educativo, muchos han sido los autores que, desde distintas disciplinas relacionadas con este tema, han hecho grandes aportaciones teóricas en el campo de la educación. Juan Amós Comenio (1592 – 1670), considerado el padre de la pedagogía, fue uno de los primeros que trabajó de forma científica un proyecto de integración del juego en la vida educativa. Consideraba el juego como uno de los motores de la enseñanza, afirmó que era importante aprender jugando y promovió la idea de hacer del colegio un lugar de juegos. [3]

En el siglo XVIII encontramos a muchos teóricos que basaron sus teorías sobre la enseñanza, en el aprendizaje activo, como Rousseau, Pestalozzi, Kant y Fröebel. Rousseau entendía que el aprendizaje de los niños se llevaba a cabo a través de la libertad y espontaneidad que el juego provee. También Pestalozzi, considerado el precursor de la pedagogía moderna, hizo grandes aportaciones a la educación, entre las cuales están sus planteamientos educativos del juego. Indicó que para educar es preciso que el niño esté libre, para que pueda actuar a su modo en contacto con todo lo que le rodea; que no se puede enseñar nada que el niño no pueda ver. Según el autor, el conocimiento humano comienza con la intuición sensible de las cosas, y a partir de ella se forman las ideas; por lo cual, también el método de enseñanza ha de seguir este mismo proceso, adaptándose al desarrollo mental del niño en cada momento dado. El conocimiento ha de ir avanzando, desde unas intuiciones confusas a unas ideas claras y distintas.

Posteriormente Kant[4], por su parte, se detuvo en el concepto de juego para vincularlo a la creatividad estética del hombre. El concepto de juego aparece unido al principio de autonomía en cuanto "juego libre de las facultades de conocimiento, imaginación y entendimiento". El juego libre de estas facultades (el hecho de que entren libremente en juego) adquiere ese carácter de autonomía porque "ningún concepto las limita a una regla de conocimiento determinada". El juego, como el arte, no representa ningún concepto y el placer que provoca no es resultado de ningún sentimiento, de ninguna finalidad.

Frederick Fröebel, que recibió influencias de autores como Rousseau y Pestalozzi, realizó un serio intento por aplicar el juego a la educación. Reconoció abiertamente la

[3] J.A. Comenio (1966), *Didactica Magna*, Milán, Principato.
[4] Luis Argudín, *Juego e Imaginación en Kant*, vol.29, no. 29, pag. 201-206 Diánoia, 1983

importancia del juego en el aprendizaje y demostró que el juego es la actividad a través de la cual los niños aprenden.

En el año 1938 se publicó la obra *Homo Ludens* del autor Johan Huizinga, dedicada al estudio del juego. Johan Huizinga llevó a cabo una revolución en el estudio del juego. Para este estudioso, el juego se vuelve el centro de propulsión de todas las actividades humanas. "La verdadera cultura nace en forma de juego y cuando el hombre juega es únicamente cuando crea verdadera cultura". Es jugando que la colectividad expresa su interpretación de la vida y del mundo. Debemos a Huizinga la definición del juego que es considerado como "una acción libre, consciente de no ser tomada en serio y situado fuera de la vida usual", o sea, que no puede adueñarse totalmente del que es protagonista del juego. El jugar es una actividad a la que no se une un interés material, una actividad que se cumple en un espacio y un tiempo definidos de propósito, que se desarrolla ordenadamente según reglas establecidas, pero modificables, y suscita relaciones sociales que fácilmente pueden ser delimitadas a un grupo cerrado y rodearse de misterio o acentuarse a través de un traslado de la realidad del mundo usual a uno insólito y diferente. El objetivo de Huizinga, con esta obra, es demostrar que la cultura humana brota del juego: "...no se trata... del lugar que al juego corresponda entre las demás manifestaciones de la cultura, sino en qué grado la cultura misma ofrece un carácter de juego".[5]

B. Rexach i Carbó, maestro preocupado por la enseñanza de los niños, también consideraba que "es necesario que los niños se diviertan y jueguen porque el espíritu humano es débil y no puede estar siempre ocupado seriamente". Consideraba que se debían incluir actividades de otro signo. En su obra "*Instruccions per a l'ensenyança de minyons*" considerada una obra maestra en el campo de la pedagogía y de la educación del siglo XVIII, consideraba crucial la labor del profesor diciendo que "debe el maestro procurar hacer amable el estudio porque si los discípulos no aman el estudio, todas las diligencias del maestro serán vanas. Para hacer, pues, el estudio amable a los niños es menester que el estudio sea para ellos como un juego." [6]

También en el siglo XX destacan las teorías de psicólogos como Vygotsky o Piaget.

Vygotsky, considerado el precursor del constructivismo social hizo también sus aportaciones al juego. Sus estudios se centraron en el niño y su entorno escolar, pero

[5] J. Huizinga (1987) *Homo ludens*, Madrid, Alianza, (pag. 8)
[6] B. Rexach i Carbó (1703 – 1781) *Instructions per la ensenyança de minyons*. Gerona, n. Oliva, s.f., (pag. 91)

esto no excluye que muchas de sus ideas, como las de otros autores, no puedan ser aplicadas a cualquier ámbito educativo. Según Vygotsky[7], el juego es una actividad capital que determina el desarrollo del niño. Es como una fuerza activa en la evolución, no solo cognitiva sino también afectiva y humana. Considera el juego como una parte esencial del proceso de desarrollo y como uno de los instrumentos más auténticos para relacionarse con los demás y consigo mismo. Es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. A partir de sus bases teóricas, los pedagogos soviéticos incorporaron muchas actividades lúdicas al desarrollo del currículo preescolar y escolar. A partir de estas reflexiones teóricas y puesta en práctica de las mismas, se le atribuye a los juegos un gran beneficio educativo.

Piaget analiza detalladamente la concepción del juego en su libro *La formación del símbolo en el niño*. El autor concede al juego un lugar predominante en los procesos de desarrollo, porque relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica. Sus investigaciones aportan mucho a la educación del ser humano y su relación con el juego.

A mediados del siglo XX el sociólogo francés Roger Caillois publicó *Los juegos y los hombres* [8], obra con la que contribuyó al desarrollo de los estudios sobre los juegos. En ella propone una clasificación de los juegos según Agon (competencia), Alea (azar), Mimicry (simulacro) y Ilinx(vértigo). Callois define el juego como una actividad libre, separada, incierta, improductiva, reglamentada y ficticia.

Ya a finales del siglo XX han sido bastantes los autores que han tratado la importancia del juego en el aprendizaje, pero sobre todo se han basado en la etapa infantil. Entre ellos encontramos a Catherine Garvey que en su libro "El juego infantil" muestra el juego desde un punto de vista nuevo y señala la importancia que éste tiene en el aprendizaje, pues requiere una actividad verbal, mental y física muy positiva para el niño.

Rosario Ortega[9] en su obra "Jugar y aprender" critica la poca atención que se ha dado al juego en los contextos educativos y defiende la idea que el juego infantil constituye un escenario privilegiado del aprendizaje, que permite al profesor potenciar el progreso

[7] L.S. Vygotsky (1981), *Il ruolo del gioco nello sviluppo mentale del bambino*, en J.S. Bruner, A. Jolly, K. Sylva (coord.), *Il Gioco. Ruolo e sviluppo del comportamento ludico negli animali e nell'uomo*, Roma, Armando (4 vol.).
[8] R. Caillois (1981), *I giochi e gli uomini, la maschera e la vertigine*, Milán, Bompiani.
[9] R. Ortega (1999) *Jugar y aprender: una estrategia de intervención educativa*, Díada Editora

natural de desarrollo cognitivo, afectivo y socioemocional de los niños. Trata entre otras cosas la potencialidad educativa del juego infantil y cómo explorar los juegos dentro del aula.

Más centrados en el juego en el aula de ELE hay varios artículos: Charo Nevado Fuentes en su artículo "El componente lúdico en las clases de ELE"[10] pone de manifiesto la importancia del juego en el ámbito educativo y partiendo de una reflexión histórica y analizando diferentes corrientes metodológicas comprueba que las actividades lúdicas generan un ambiente propicio para que el proceso de enseñanza aprendizaje sea ameno y efectivo. Habla de las ventajas que proporciona el uso del juego en el aula de ELE y propone diferentes tipos de juego para llevar a cabo en ella.

Otro artículo interesante es el de Hernán Guastalegnanne, "Juegos para trabajar gramática y vocabulario en la clase de ELE"[11]. En él el autor presenta una serie de ventajas y desventajas de usar el juego en la clase de ELE, e intenta resolver las desventajas que pudiera causar su aplicación. También analiza las razones del por qué es una buena idea incluir actividades lúdicas en el aula como herramienta efectiva en todos los momentos de la clase. Analiza también cómo los juegos nos permiten trabajar la gramática, el vocabulario, las funciones comunicativas, el contenido sociocultural y la fonética. Para concluir propone fichas con 30 juegos en las que se especifican el tipo de actividad, las destrezas involucradas, el objetivo lingüístico del juego, los materiales, etc.

Maria José Labrador Piquer también se centra en este tema en su artículo "El juego en la enseñanza de ELE"[12]. Tras un breve repaso del juego a través de la historia y tras presentar las bases teóricas, la autora intenta clasificar los juegos y lo hace presentando varias posibilidades entre las cuales están la clasificación que hace el Plan Curricular del Instituto Cervantes y la del MCER . Luego centra su artículo en las diferencias que hay entre llevar al aula actividades de teatro y de dramatización.

El Marco Común Europeo de Referencia (MCER) también incluye el juego y las actividades lúdicas. Indica que el uso de la lengua para fines lúdicos a menudo desempeña un papel importante en el aprendizaje y desarrollo de la misma, pero no se

[10] Ch. Nevado Fuentes (2008) *El componente lúdico en el aula de ELE,* MarcoELE, Revista de Didáctica ELE.

[11] Hernán Guastalegnanne,(2009*), Juegos para trabajar gramática y vocabulario en la clase de ELE,* Suplementos MarcoELE, núm.9.

[12] Maria José Labrador Piquer (2008) *El juego en la enseñanza de ELE,* Glosas Didácticas, Revista electrónica internacional.

limita al ámbito educativo. En el capítulo 4, punto 3 donde trata las tareas y los propósitos comunicativos clasifica las actividades lúdicas con algunos ejemplos del siguiente modo:

- 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, ...)
- Juegos de palabras:
  - Anuncios publicitarios (Disfruta de 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)

Como hemos podido comprobar la utilización del juego como herramienta de aprendizaje no es algo nuevo. Ha servido siempre para fomentar el trabajo en equipo, favorecer la sociabilidad del estudiante y desarrollar la capacidad creativa, crítica y comunicativa del individuo.

3. EL JUEGO EN EL APRENDIZAJE LINGÜÍSTICO

3.1. El juego como recurso en la didáctica de las lenguas

En el aprendizaje lingüístico, el juego se considera un recurso fundamental. Los periódicos, la publicidad, etc. pueden darnos material actual y útil para producir juegos lingüísticos. El juego de palabras - sobre las palabras y con las palabras - es visto como uno de los medios que más atraen la curiosidad de los niños llevándolos implícitamente a reflexionar sobre la lengua y acceder a la dimensión metalingüística.[13]

El juego y el aprendizaje tienen en común varios aspectos: el afán de superación; la práctica y el entrenamiento que conducen al aumento de las habilidades y capacidades; la puesta en práctica de estrategias que conducen al éxito y ayudan a superar dificultades.

La didáctica de la lengua debería ser, según algunos investigadores, por definición alegre, porque debería capacitar al individuo a dominar conscientemente el sistema y las reglas del sistema lingüístico, aportándole grandes satisfacciones de esta habilidad. Otra ventaja que proviene del utilizar juegos en ámbito lingüístico es la gama de capacidades que éstos requieren, capacidades lingüísticas, paralingüísticas, motorias, de reflexión, de concentración, de acción etc. Por otro lado, los juegos son un buen medio para entender y entrar en contacto con culturas y pueblos distintos, lejanos geográficamente, y por tanto resultan indispensables en la didáctica de la lengua extranjera con prospectivas interculturales. Además, el juego contribuye al desarrollo de los participantes en el plano intelectual – cognitivo, en el volutivo – conductual y en el afectivo – emocional y es un gran potenciador del aprendizaje.

Es pues aceptado por profesores y estudiosos que las personas tienen que acercarse al aprendizaje de una L2 de forma lúdica. En pedagogía el juego se considera como un recurso e instrumento de aprendizaje, como lenguaje evolutivo y pedagógico y ya no como momento de distensión de las obligaciones de estudio. Tiene que utilizarse como un medio para el crecimiento personal total y no solamente como un instrumento para conseguir aprendizajes de tipo técnico-cognitivo.

[13] C.J. Brumfit, J. Moon, R. Tongue,(1991*) Teaching English to children. From practice to principle*. Londres, Collins ELT.

En la didáctica de la lengua, la actividad lúdica deberá ser utilizada con criterios específicos, basada sobre datos psicopedagógicos, para conseguir el máximo resultado.[14]

Lo que cuenta no es tanto el resultado en términos de productividad lingüística inmediata sino el proceso mismo de la experiencia. Recurrir al instinto lúdico es, en la enseñanza de una L2, una condición indispensable para motivar al uso de elementos comunicativos de una lengua diferente respecto a la materna. Cuando los alumnos juegan y, en particular, juegan a simular, generalmente están más dispuestos a dar vida a situaciones comunicativas en las que la limitación de los elementos lingüísticos no crea frenos o inhibiciones. Las situaciones de juego reproducen de forma natural las características de la comunicación. El juego implica a los alumnos de modo total, crea en ellos la necesidad y las ganas de comunicar.

La lengua extranjera tiene que servir para jugar, cantar, dibujar, pintar, recortar, pegar, ver vídeos y tomar parte en muchas actividades. Recurrir a la fantasía, a la imaginación y a la creatividad siempre es para los alumnos fuente de placer y diversión. Usadas productivamente, pueden representar una fuente inagotable de estímulos para el empleo de la L2 y de producción de situaciones reales.

La elección didáctica será entonces organizar actividades motivadoras capaces de estimular la comunicación libre y que en cierto sentido obliguen a los alumnos a expresarse. El acercamiento a la enseñanza de una L2 entonces, implicará una actitud muy abierta y sensible a todas las modalidades de aprendizaje, incluidas aquellas de carácter lúdico, que podemos considerar, sin lugar a dudas, como uno de los instrumentos fundamentales para un aprendizaje más eficaz de la lengua.

Me parece oportuno mencionar la definición que Danesi[15] propone para "Actividad didáctica", para ampliar el concepto de juego que estamos desarrollando. La actividad didáctica implica "el desarrollo concreto de cualquier actividad pedagógica", por lo tanto comprenderá las actividades que el profesor propone y aquéllas de apoyo al aprendizaje. Es entre las últimas que incluimos las actividades de tipo lúdico. Sabemos que las actividades lúdicas se consideran parte fundamental de la "Unidad Didáctica"

[14] C. Rizzardi, (1997), *Insegnare la lingua straniera. Apprendimento e ricerca*, Florencia, La Nuova Italia, (pag.145 – 166).

[15] M. Danesi, (1988) *Manuale di tecniche per la didattica delle lingue moderne*, Roma, Armando (pag.41)

propuesta y definida por Freddi[16] como "el desarrollo programado de una serie de fases operativas alrededor de un núcleo formado por los ítems lingüísticos que se han de impartir." Esta referencia a la "Unidad Didáctica" me parece indispensable para subrayar que nada de lo que se propone a los estudiantes debe ser elegido al azar, pero que todo debe ser reconducido a los objetivos de enseñanza/aprendizaje que nos hemos propuesto.

Se ha escrito mucho sobre el juego y sobre las diferentes aplicaciones a la didáctica de las lenguas extranjeras en niños. Sabemos que los niños aprenden mucho jugando pues, sabiendo ya jugar, trasfieren esta capacidad a la L2 que están aprendiendo, sintiéndose más seguros pues es una actividad que conocen y agradable a la vez, por lo tanto que les motiva a aprender. El juego puede ser un modo de actuar más auténtico y será la repetición – característica que poseen muchos juegos – la que contribuirá a fijar sin esfuerzo los contenidos lingüísticos en la L2 y ésto vale también para los adultos. El juego y las actividades lúdicas también favorecen una relativa creatividad lingüística en la L2, sobre todo por cuánto concierne a la comunicación, y nos ayuda a conocer la cultura de otro lugar.

Para que cada juego o actividad lúdica sea provechoso hace falta prestar atención a una serie de cosas:

a) el juego debe estar bien elegido para el grupo: el nivel y la personalidad de los estudiantes son factores clave a la hora de elegir qué juegos jugar con ellos. También son importantes factores como la cantidad de estudiantes, la edad, las necesidades lingüísticas y los estilos de aprendizaje. Es importante que todos los juegos requieran de alguna habilidad o conocimiento de la lengua para llegar a la meta y este lenguaje debe ser acorde al nivel de los estudiantes y al momento específico del programa;
b) la motivación es muy importante, por lo que el profesor debe estar muy seguro del juego que va a proponer, conocerlo y transmitir su entusiasmo a los alumnos para así motivarlos;
c) hace falta que demos una serie de reglas: deben ser claras, ser respetadas y nunca deben cambiarse en mitad del juego. Debemos comprobar que el alumno ha entendido qué ha de hacer en cada momento. Si el alumno se siente perdido o

[16] G. Freddi, (1994) *Glottodidattica, fondamenti,metodi e tecniche*, Turín, Utet (pag.111).

tiene alguna duda, puede llevarlo a un abandono de la actividad, por lo tanto, el juego deja de ser rentable, se vuelve ineficaz;

d) también hemos de crear una cierta dosis de competición entre los participantes y al final tiene que ser posible identificar al ganador o ganadores;
e) el tratamiento del error debe ser cuidadoso: no debemos interrumpir con nuestras correcciones, es mejor tomar nota y trabajar los errores al final del juego;
f) el juego tiene su propia función comunicativa. Antes de jugar debemos enseñar los exponentes necesarios para el desarrollo del juego en la L2 que estemos enseñando, así como el vocabulario específico de cada juego;
g) los juegos pueden utilizarse en todo momento de la clase, en la presentación de contenidos nuevos, en las prácticas, en los repasos de contenidos aprendidos o en el trabajo de habilidades. Se pueden utilizar para empezar la clase como actividades "rompehielos", o al final de la clase como cierre. Los podemos adaptar y utilizar tanto en las destrezas expresivas como interpretativas. Son un buen mecanismo para presentar, repasar y consolidar vocablario. Cada profesor sabrá cuando es el momento indicado para llevarlos a cabo;
h) los profesores han de presentar el juego como una herramienta más para la práctica de la L2, así los estudiantes lo percibirán como útil y relevante. Sería oportuno presentarlo como actividad para presentar o practicar la lengua, en lugar de como un juego. Así los alumnos no lo entenderán como una pérdida de tiempo;

Pero, por encima de todo el juego ofrece numerosas ventajas en el proceso de enseñanza–aprendizaje de una lengua:

a) convierte al estudiante en un elemento activo, responsable de su aprendizaje y deja al profesor la tarea de orientar, coordinar y promover la creatividad;
b) favorece un clima relajado, distendido, participativo, de intercambio y confianza mutuo en clase, los alumnos mantienen una actitud activa y se enfrentan a las dificultades de la lengua de manera positiva;
c) ayuda a que los alumnos adquieran más confianza en sí mismos y pierdan el miedo a cometer errores;
d) disminuye el tiempo de intervención del profesor;

e) la propia estructura del juego hace que los estudiantes exploten su conocimiento de la lengua extranjera con flexibilidad y estén más concentrados en el contenido de sus preferencias que en la estructura de las mismas (es el profesor el encargado de controlarlas);
f) es un instrumento útil para concentrar la atención en los contenidos: la sorpresa, la risa, la diversión, provocan interés de los alumnos en la actividad que están realizando;
g) su utilización es muy versátil: se puede emplear para introducir contenidos, consolidarlos, reforzarlos, revisarlos o evaluarlos;
h) favorece la idea de progreso. Los juegos tienen un principio y un final, avanzar a través del juego lleva implícita la idea de progreso;
i) proporciona al profesor una amplia gama de actividades variadas y amenas, fundamental para mantener o aumentar la motivación de los alumnos;
j) permite trabajar diferentes habilidades y desarrollar capacidades. El alumno debe buscar soluciones y activar estrategias para superar los retos y resolver los problemas que se le plantean en cada actividad;
k) activa la creatividad de los alumnos en cuanto debe inventar, imaginar, descubrir, adivinar, con el fin de solucionar diferentes situaciones. La creatividad, a su vez, estimula la actividad cerebral mejorando el rendimiento según los principios de la psicología del aprendizaje;
l) desarrolla actitudes sociales de compañerismo, de cooperación y de respeto, además de que se le permite usar su personalidad e intervenir como individuo que pertenece a una cultura;
m) crea una necesidad real de comunicación con la que los alumnos tienen la oportunidad de poner a prueba sus conocimientos y poner en práctica tanto las destrezas de expresión como las de comprensión oral y escrita, con todas las dificultades que eso conlleva.

3.2. El juego y el desarrollo de la competencia comunicativa y de las estrategias de aprendizaje.

La principal competencia que se debe desarrollar durante el aprendizaje de una lengua extranjera es la competencia comunicativa que permite al estudiante aplicar la L2 de

forma apropiada en los diferentes contextos comunicativos.[17] Como hemos visto en la introducción, la competencia comunicativa se basa en la noción de interacción humana e implica la habilidad de interaccionar con otros individuos pertenecientes al mismo grupo lingüístico**.** Definimos competencia comunicativa como la capacidad de una persona para comportarse de manera eficaz y adecuada en una determinada comunidad de habla; ello implica respetar un conjunto de reglas que incluye tanto las de la gramática y los otros niveles de la descripción lingüística (léxico, fonética, semántica) como las reglas de uso de la lengua, relacionadas con el contexto sociohistórico y cultural en el que tiene lugar la comunicación.

Fue Hymes quien la definió en los años sesenta como " cuándo hablar, cuándo no, y de qué hablar, con quién, cuándo, dónde, en qué forma ". La tarea del profesor será por tanto la de habilitar a los alumnos al uso de la L2 en situaciones comunicativas diferentes. Conocer una lengua extranjera implica no sólo conocer el léxico y la gramática, pero también saber elegir y usar la variedad más apta en cada situación. Implica saber elegir y utlizar actos lingüísticos apropiados, saber acompañar a la comunicación verbal con otros códigos de comunicación no verbal, conocer las reglas de la interacción y saber cuáles son las normas de la sociedad y de la cultura de la lengua objeto.

Según el MCER y su enfoque orientado a la acción, la competencia comunicativa engloba otras competencias, que llamaremos subcompetencias y que son: la competencia lingüística (que a su vez está formada por la competencia gramatical, la léxica, la semántica, la fonológica, la ortográfica y la ortoépica), la competencia sociolingüística y las competencias pragmáticas que incluyen la competencia discursiva y la funcional.

La **competencia lingüística** se refiere al conocimiento, explícito o implícito, del sistema de reglas de la lengua y es la capacidad de una persona para producir enunciados gramaticales en una lengua, respetando las reglas de la gramática en todos sus niveles (vocabulario, formación de palabras y oraciones, pronunciación y semántica).

La competencia **sociolingüística** es aquella que permite ajustar la lengua usada a los contextos en los que se da este uso. Es decir, consiste en saber cuándo deben usarse

[17] Véase D. Hymes,(1980) *Fondamenti di sociolinguistica. Un approccio etnografico*, Bolonia, Zanichelli.

unas formas u otras. Los hablantes tienen que saber usar un registro más o menos formal según el contexto. Deben adecuar la expresión a la información compartida por los hablantes. Deben conocer la procedencia de los hablantes por las variantes que usan, etc.

La competencia **pragmática** es la capacidad de realizar un uso comunicativo de la lengua en el que se tengan presentes no solo las relaciones que se dan entre los signos lingüísticos y sus referentes, sino también las relaciones que se dan entre el sistema de la lengua y los interlocutores por un lado y el contexto comunicativo por otro. Fue Bachman (1990) uno de los primeros en referirse a la competencia pragmática.

Según el MCER la competencia pragmática comprende:

- la competencia discursiva, que es la capacidad de utilizar distintos registros. Hace referencia al dominio de formas gramaticales y significados
- la competencia funcional, que es la capacidad para lograr los propósitos de comunicación en una lengua. Existen una serie de propósitos por los cuales se usa la lengua: para especular, rechazar, retractarse, negar, clasificar, preguntar, perdonar, felicitar, saludar, agradecer, etc. Todos estos son actos de habla, esto es, cómo hacemos cosas con las palabras. Los actos de habla pueden variar de una cultura a otra ya que son el reflejo de diferentes sistemas de valores.

Además, también hemos de tener en cuenta la competencia estratégica y la sociocultural.

La competencia estratégica es la capacidad de eliminar dificultades del proceso comunicativo. Compensar las interrupciones que se pueden dar en la comunicación debido a una competencia insuficiente o para realzar la efectividad de la comunicación.

La competencia sociocultural hace referencia al conocimiento que el hablante debe tener sobre el contexto social y cultural en que la lengua es utilizada. Abarca tres grandes campos: el de las referencias culturales de diverso orden, el de las rutinas y usos convencionales de la lengua y el de las convenciones sociales y los comportamientos ritualizados no verbales.

El juego nos ayuda a desarrollar este tipo de competencias. Los juegos que se utilizan para un desarrollo más activo de la competencia comunicativa son aquéllos que se

basan en el concepto de simulación de la realidad y que permiten al alumno utilizar las formas de la L2 de manera congruente y relacionada constantemente a la situación, a los interlocutores, al argumento, al lugar y al momento en el que el acto comunicativo se cumple. Para ejercitar la competencia comunicativa se pueden proponer juegos de rol y simulaciones de muchas situaciones y en muchos contextos, haciendo que los estudiantes se metan plenamente en los papeles que tienen que interpretar.

Pero hay también muchos juegos que no engloban todas las competencias, pero permiten el desarrollo de algunas de ellas.

Para practicar la **competencia lingüístca** utilizaremos actividades directamente relaacionadas con el dominio del código lingüístico: reglas gramaticales, léxico, formación de palabras y oraciones, pronunciación, ortografía y semántica. Podemos utilizar los crucigramas y juegos de enigmística que ayudan a mejorar la competencia ortográfica; los juegos de parejas mínimas que ayudan a estimular la competencia fonológica, la batalla naval con verbos, la "Fuga de vocales", un bingo de palabras o de números, sopas de letras, la caza al tesoro, el juego de los disparates, etc.

Para el desarrollo de la **competencia pragmática** utilizarmos juegos que potencien la capacidad para construir e interpretar textos – orales y escritos – utilizando mecanismos que den cohesión formal y coherencia en el significado. Podemos jugar a "Optimistas contra pesimistas" , "Quien no se anuncia no se vende", " La historia interminable", etc.

"El código secreto", "Pictionario", "La copia fiel", "La palabra oculta" o "Sobran las palabras" son juegos divertidos que desarrollan la **competencia estratégica**. Con estos y otros muchos juegos existentes se pretende desarrollar en los alumnos la capacidad de aplicar estrategias de compensación en aquellas situaciones en las que la comunicación está limitada, bien por insuficiente conocimiento del código -o de otra subcompetencia-, bien por fallos originados por las condiciones reales en las que se lleva a cabo.

Para el desarrollo de la **competencia sociolingüística** y la **sociocultural** tenemos juegos como " ¡Vaya situación!" , "Mensajes por la casa", "Consultorio psicológico" y "Supervivientes" . En ellos se desarrollan la habilidad para manejar los distintos registros adecuados a cada situación teniendo en cuenta los factores contextuales y las normas y convenciones de cada interacción. En todas ellas se precisa el conocimiento del contexto sociocultural en el que se utiliza la lengua y la capacidad para la adopción de estrategias sociales apropiadas en cada caso.

Pero lo más importante de todo es que las competencias y subcompetencias que hasta este momento hemos descrito no han de tratarse separadamente. Éstas se sobreponen y se complementan y por tanto no es posible creer que se puede enseñar una L2 descomponiendo la lengua en elementos individuales que se ejercitan separadamente como proponían los métodos tradicionales, sino hacerlos interaccionar entre ellos, como normalmente ocurre en cualquier contexto comunicativo y en cualquier contexto dónde se emplea la lengua.

En situaciones de juego, se estimulan y se practican continuamente las competencias a diferentes niveles, esto ocurre porque el juego implica completamente a la persona y se adapta a él y a sus necesidades lingüísticas y comunicativas.

Como ya hemos visto, a través del juego podemos poner en marcha el uso de las estratregias. El juego es un recurso de gran utilidad pues permite al alumno desarrollar sus propias estrategias y activar los mecanismos de aprendizaje de la lengua .[18] Veamos qué juegos propician el desarrollo de algunas de ellas:

Estrategias de comunciación: consisten en todos aquellos mecanismos de los que se sirven los alumnos para comunicarse eficazmente, superando las dificultades derivadas de su insuficiente dominio de la lengua meta. Estas estrategias permiten al alumno mantener la comunciación en lugar de abandonarla ante dificultades imprevistas. Los juegos dan la posibilidad de practicar la lengua en una situación real, de forma natural y espontánea lo que comportará la activación y el desarrollo de estrategias de comunicación. En los juegos de vacío de información en los que el alumno debe preguntar a sus compañeros para completar una información o resolver un problema o en los juegos de roles la interacción es indispensable.

Estrategias afectivas: consisten en aquellas decisiones que los alumnos toman y aquellas formas de comportamiento que adoptan con el fin de reforzar la influencia de los factores personales en el aprendizaje. Se desarrollan, sobretodo, en juegos en parejas o en pequeños grupos pues favorecen la participación activa de todos los alumnos, incluso de los más tímidos o los que temen arriesgarse, pues no se centra la atención en ellos. También la favorecen la risa y el humor, por lo que es aconsejable llevar al aula actividades en clave de humor. Al activar este tipo de estrategias aumenta la confianza en uno mismo, disminuye el ansia y desaparecen las inhibiciones.

[18] Gema Sanchez Benitez, *Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico*, marcoELE num.11.

Estrategias sociales: consisten en aquellas decisiones que los alumnos toman y aquellas formas de comportamiento que adoptan con el fin de reforzar la influencia de los factores sociales en el aprendizaje. Cualquier tipo de juego desarrolla estrategias sociales ya que los alumnos al colaborar entre sí, aclarar dudas y comprenderse mutuamente cuando participan en un juego están desarrollandolas. La cooperación, la empatía con los compañeros, la petición de ayuda o de aclaraciones son estrategias sociales.

Estrategias cognitivas: consisten en actividades y procesos mentales que los alumnos realizan de manera consciente o inconsciente; con ellas mejoran la comprensión del lenguaje, su asimilación, su almacenamiento en la memoria, su recuperación y su posterior utilización. Se desarrollan formulando hipótesis, deduciendo o infiriendo reglas, en juegos en los que se deben descubrir, acertar, adivinar, resolver un problema, descifrar un acertijo o encontrar una palabra oculta. Algunos juegos también permite inferir reglas gramaticales de forma natural, sin necesidad de recibir una explicación explícita. El alumno escucha y entiende una estructura y la activa para conseguir unos fines concretos. Juegos en los que se repite una misma estructura gramatical contexutalizada ayudarán a deducir el uso de ésta.

Estrategias metacognitivas: consisten en los diversos recursos de que se sirve el alumno para planificar, controlar y evaluar el desarrollo de su aprendizaje. Se desarrolla en juegos que permitan al estudiante comprobar el conocimiento alcanzado y que reflexione en sus limitaciones o errores para poder autocorregirse y conocer cuáles son los puntos débiles en los que debe mejorar. Esto ocurre facilmente en juegos de roles, simulaciones o representaciones.

Estrategias de memorización: consisten en los diversoso recursos que utiliza el estudiante, consciente o inconscientemente, para memorizar. Son muchos los juegos que nos ayudan a ello: “Memory”, “Pictionario”, juegos en los que se repiten las mismas estructuras gramaticales, juegos dónde utilizamos vocabulario para crear una historia, etc.

4. JUEGO VERSUS ACTIVIDAD LÚDICA

Casi toda la bibliografía referente al juego, utiliza indistintamente los términos juego y actividad lúdica y muchos manuales confunden un término con el otro. Para proseguir en nuestra investigación vamos a definir lo que entendemos por uno y otro y a clasificarlos.

4.1. Definición de actividad lúdica

Con el término actividad lúdica me refiero al juego en la acepción más amplia de la palabra, a todas las actividades que implican al estudiante de forma divertida y estimulante, activando y ejercitando al mismo tiempo no sólo las capacidades lingüísticas sino también aquellas cognitivas. Me refiero por lo tanto al conjunto de las actividades no específicamente lúdicas pero que asumen carácter de juego si introducidas adecuadamente al proceso de enseñanza/aprendizaje, en cuanto actividades de tipo alternativo y muy motivadoras, respecto a las actividades de la didáctica tradicional.

Existen muchas actividades y materiales que dan un toque lúdico al aprendizaje de ELE. Nuestra clasificación intenta reunir las diferentes tipologías de actividades de carácter lúdico que se utilizan normalmente en la enseñanza de una L2.

a) **Juegos enigmísticos o lingüísticos**

Con ellos el alumno reflexiona sobre las estructuras morfológicas y sintácticas. Los juegos lingüísticos son actividades que favorecen la activación de procesos cognitivos animando los esquemas mentales. Son actividades basadas en la formación de hipótesis, sobre la asignación a frases dadas y sobre la individuación de la función de los enunciados. Hacen uso de los conocimientos que los alumnos ya poseen y al mismo tiempo atiran su curiosidad. En cuanto actividades de descubrimiento serán más útiles si se llevan a cabo en parejas o en pequeños grupos, ya que así se favorece la confrontación y la formulación de hipótesis de soluciones distintas. Son también útiles para la memorización de vocabulario.

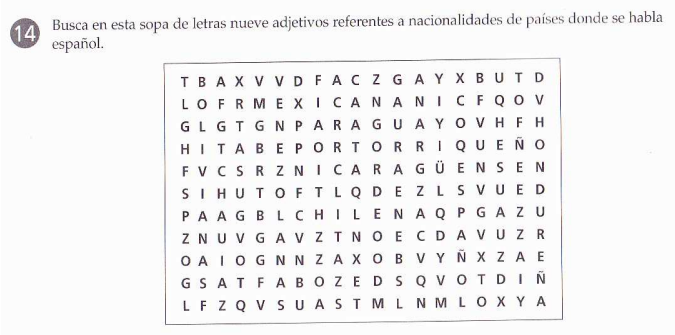
Entre los juegos lingüísticos, los juegos enigmísticos[19] constituyen una forma de enriquecer el curso de lengua con un componente centrado en la resolución de problemas y sobre todo para evitar el aburrimiento que surge normalmente con la

[19] Un amplia descripción de las técnicas enigmísticas se encuentra en M. Danesi (1988), Manuale di tecniche per la didattica delle lingue moderne, Roma, Armando (pags. 145 – 170).

ejercitación mecánica de tipo tradicional. Las técnicas enigmísticas desarrollan la capacidad autónoma de utilizar la L2 de forma creativa y son flexibles a las diferentes destrezas que se quieren desarrollar.

El alumno debe comprender antes que nada el significado global del problema, luego debe entender las condiciones que componen el problema para poder dar una solución y debe finalmente formular la solución en la lengua extranjera que esté estudiando. Entre estos juegos tenemos la sopa de letras dónde el alumno debe encontrar las palabras que se esconden en una configuración de letras. Se trata de un juego cuya función principal es la de reforzar la ortografía y el vocabulario del alumno. Esencialmente es un ejercicio presentado a los alumnos bajo forma de actividad recreativa y por tanto menos formal.

Ejemplo:



14 Busca en esta sopa de letras nueve adjetivos referentes a nacionalidades de países donde se habla español.

T	B	A	X	V	V	D	F	A	C	Z	G	A	Y	X	B	U	T	D
L	O	F	R	M	E	X	I	C	A	N	A	N	I	C	F	Q	O	V
G	L	G	T	G	N	P	A	R	A	G	U	A	Y	O	V	H	F	H
H	I	T	A	B	E	P	O	R	T	O	R	R	I	Q	U	E	Ñ	O
F	V	C	S	R	Z	N	I	C	A	R	A	G	Ü	E	N	S	E	N
S	I	H	U	T	O	F	T	L	Q	D	E	Z	L	S	V	U	E	D
P	A	A	G	B	L	C	H	I	L	E	N	A	Q	P	G	A	Z	U
Z	N	U	V	G	A	V	Z	T	N	O	E	C	D	A	V	U	Z	R
O	A	I	O	G	N	N	Z	A	X	O	B	V	Y	Ñ	X	Z	A	E
G	S	A	T	F	A	B	O	Z	E	D	S	Q	V	O	T	D	I	Ñ
L	F	Z	Q	V	S	U	A	S	T	M	L	N	M	L	O	X	Y	A

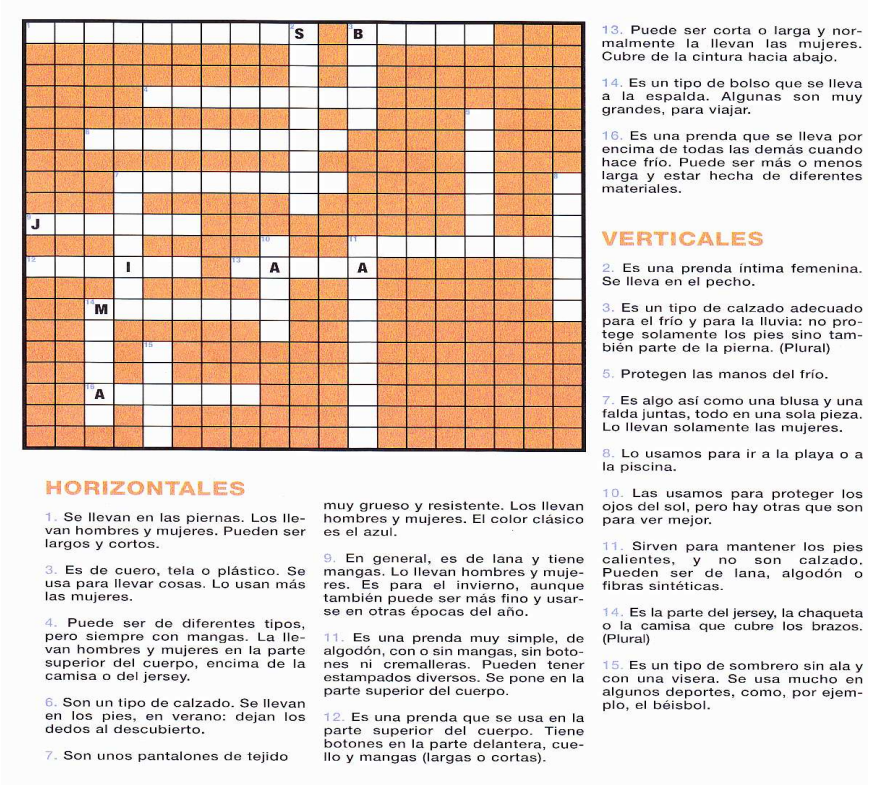
Fuente: *Rápido, rápido*. Cuaderno de ejercicios pag. 38

También tenemos las actividades de relacionar en las que se debe aparejar un elemento (palabra, frase, dibujo, etc.) de una columna con un elemento de la segunda columna.

Ejemplo:

Fuente: *Aula Internacional 1*, pag. 35

Otro tipo de juego lingüístico son los crucigramas, consistentes en adivinar cierto número de palabras a partir de unas definiciones dadas y escribirlas en un cuadro compuesto de casillas blancas y negras, de tal modo que las letras que ocupan las casillas blancas se cruzan vertical y horizontalmente. Permite un repaso del vocabulario. Ejemplo:



HORIZONTALES

1. Se llevan en las piernas. Los llevan hombres y mujeres. Pueden ser largos y cortos.

3. Es de cuero, tela o plástico. Se usa para llevar cosas. Lo usan más las mujeres.

4. Puede ser de diferentes tipos, pero siempre con mangas. La llevan hombres y mujeres en la parte superior del cuerpo, encima de la camisa o del jersey.

6. Son un tipo de calzado. Se llevan en los pies, en verano: dejan los dedos al descubierto.

7. Son unos pantalones de tejido muy grueso y resistente. Los llevan hombres y mujeres. El color clásico es el azul.

9. En general, es de lana y tiene mangas. Lo llevan hombres y mujeres. Es para el invierno, aunque también puede ser más fino y usarse en otras épocas del año.

11. Es una prenda muy simple, de algodón, con o sin mangas, sin botones ni cremalleras. Pueden tener estampados diversos. Se pone en la parte superior del cuerpo.

12. Es una prenda que se usa en la parte superior del cuerpo. Tiene botones en la parte delantera, cuello y mangas (largas o cortas).

13. Puede ser corta o larga y normalmente la llevan las mujeres. Cubre de la cintura hacia abajo.

14. Es un tipo de bolso que se lleva a la espalda. Algunas son muy grandes, para viajar.

16. Es una prenda que se lleva por encima de todas las demás cuando hace frío. Puede ser más o menos larga y estar hecha de diferentes materiales.

VERTICALES

2. Es una prenda íntima femenina. Se lleva en el pecho.

3. Es un tipo de calzado adecuado para el frío y para la lluvia: no protege solamente los pies sino también parte de la pierna. (Plural)

5. Protegen las manos del frío.

7. Es algo así como una blusa y una falda juntas, todo en una sola pieza. Lo llevan solamente las mujeres.

8. Lo usamos para ir a la playa o a la piscina.

10. Las usamos para proteger los ojos del sol, pero hay otras que son para ver mejor.

11. Sirven para mantener los pies calientes, y no son calzado. Pueden ser de lana, algodón o fibras sintéticas.

14. Es la parte del jersey, la chaqueta o la camisa que cubre los brazos. (Plural)

15. Es un tipo de sombrero sin ala y con una visera. Se usa mucho en algunos deportes, como, por ejemplo, el béisbol.

Fuente: *Aula Internacional 1*, pag. 100

Las adivinanzas y los acertijos también se pueden incluir en este tipo de juegos y muchas veces sirven, además de para motivar la destreza de la comprensión oral, para conocer aspectos sobre la cultura de la L2 que se está estudiando.

Ejemplos:

- *"Si me puedes ayudar a sacar este dilema yo te pienso regalar, te lo digo de antemano, un jamón de pata negra, un diamante o una gema: ¿es mi pariente la suegra de la mujer de mi hermano?* " (**Sí, es tu madre.)**

- *"Son dos hermanas, mentira no es, una es mi hermana, la otra ¿quién es?* (**Eres tú)**

- *Unos dicen que soy lento,*
otros, más fugaz que el viento,
que borro las penas
o las doy a manos llenas. (**El tiempo**)

Es verde por fuera, es roja por dentro,
con pepitas negras en el mismo centro.
Orejas largas, rabo cortito
corro y salto muy ligerito. (**La sandía)**

b) Las actividades humorísticas

Danesi [20] presenta con el nombre de "Actividades humorísticas" aquellas actividades que comprenden todo aquello que puede definirse como inesperado, que hace que los alumnos se sientan cómodos y que contemporáneamente produce risas. Es bien sabido que una de las facultades psicológicas que facilita la comprensión global y el uso creativo de la L2 es sin duda el humor, reforzando la motivación y el buen clima del grupo.

Un estudiante que ríe y que se divierte en clase mientras aprende las estructuras, el vocabulario y los elementos de la nueva lengua estará más seguro de si mismo y será capaz de desarrollar capacidades más autónomas de control lingüístico. El estímulo humorístico es un mecanismo que activa el aprendizaje cognitivo y ayuda en la asimilación de conceptos activando las asociaciones mentales.

Considero como actividades humorísticas las viñetas escritas en clave de humor que se adapten al nivel de los estudiantes, así como los chistes, las anécdotas y relatos de episodios divertidos. También el uso de dibujos animados y la visualización de cortos o películas de humor estarían dentro de esta categoría. Éstos crean una situación auténtica que tiene un valor psicológico y social para los alumnos mucho más amplio que el meramente lingüístico, es decir, un valor claramente motivacional. Su utilización y el consiguiente grado de dificultad dependerá siempre de las características del grupo.

Ejemplo:

c) Actividades de dramatización, *role-play* y juegos de simulación

A través de las actividades de dramatización[21], los alumnos tienen la oportunidad de utilizar su propia personalidad en la creación y en el uso del material lingüístico sobre las que se basan las clases de L2. Estas actividades se fundan en la habilidad natural que tenemos las personas de imitar, mimar y expresarnos a través de gestos, movimientos

[20] M. Danesi (1988), Manuale di tecniche per la didattica delle lingue moderne, Roma, Armando (pags. 171- 184)

[21] A. Maley y A. Duff (1978),*Drama Techniques in Language learning*, Cambridge University Press.

corpóreos y palabras. Permiten introducir en la lengua, empleada en situaciones comunicativas, toda la parte emocional, incluida la corporeidad y pueden ayudar a mejorar la fluidez.

Ejemplo: Dividimos la clase en dos grupos. Un grupo mima acciones y el otro debe adivinarlas.

Las dramatizacione normalmente se basan en la recitación de textos ya escritos y que se tienen que inerpretar. Las actividades de "role-play", según Taylor[22], se basan, en cambio, en la acción espontánea de los participantes previamente inmersos en una situación hipotética y que generalmente no tienen una estructura bien definida. Es necesario, solamente, que los participantes a la actividad de "role-play" acepten su nueva identidad, entren en el papel y actúen y reaccionen de forma consecuente. Lo que puede suceder en el curso de este tipo de actividades es totalmente imprevisible. Lo importante es identificarse en el papel y actuar de forma espontánea también a nivel lingüístico.

Taylor distingue el juego de simulación de la actividad de "role-play" porque se basa en procedimientos más formalizados y en una mayor estructuración de las relaciones recíprocas entre los participantes. El primer paso que se debe seguir cuando se proponen actividades de simulación en L2 es precisamente definir a los alumnos la situación de salida, dándo algunas informaciones sobre la manera en que ésta deberá desarrollarse. Estas reglas iniciales constituyen los límites concedidos a las decisiones que los alumnos deberán tomar para luego comunicar en la L2, actuando como un mecanismo simplificador y restrictivo de la simulación. Los juegos de simulación específicos para el aprendizaje de una L2 están siempre proyectados con el fin de que los participantes puedan ponerse en el lugar de un pueblo, una cultura, un país diferentes del propio, de forma que se resuelvan los problemas culturales que se plantean en la situación.

Una tipología particular de juegos de simulación son los juegos de rol que preveen la puesta en escena de situaciones insólitas y aventurosas hechas en el ámbito de la clase. La acción que se desarrolle dependerá de la fantasia de los participantes y, como consecuencia, la lengua que se utiliza es espontánea y sobretodo ligada a la creatividad individual para la solución de problemas lingüísticos y de acción que la interacción determine.

[22] J.L. Taylor y R. Walford (1979) *I giochi di simulazione per l'apprendimento e l'addestramento*, Milán, Mondadori.

Ejemplo:

8 Invitados en casa: una llamada de teléfono

Trabajad en parejas. Vais a hablar por teléfono representando los papeles de estas fichas.

ALUMNO A

– Eres un español que se llama Juan Ramón o una española que se llama Elisa.
– Llamas por teléfono a un/a compañero/a de trabajo extranjero/a que vive en España.
– Le invitas a tu casa con su pareja o con algún/alguna amigo/a (a comer o a cenar, el sábado o el domingo: lo que mejor les vaya a ellos).
– Le das la dirección y le indicas cómo llegar. Inventa dónde vives y márcalo en el plano.

ALUMNO B

– Recibes una llamada de Juan Ramón o Elisa, que te invita a su casa con tu pareja o con un/a amigo/a.
– Tienes que aceptar su invitación e informarte sobre la hora y el lugar.
– Toma notas y marca en este plano la información que te dará.
– Antes de empezar, señala en el plano el lugar en el que te encuentras para que tu compañero pueda explicarte cómo llegar a su casa.

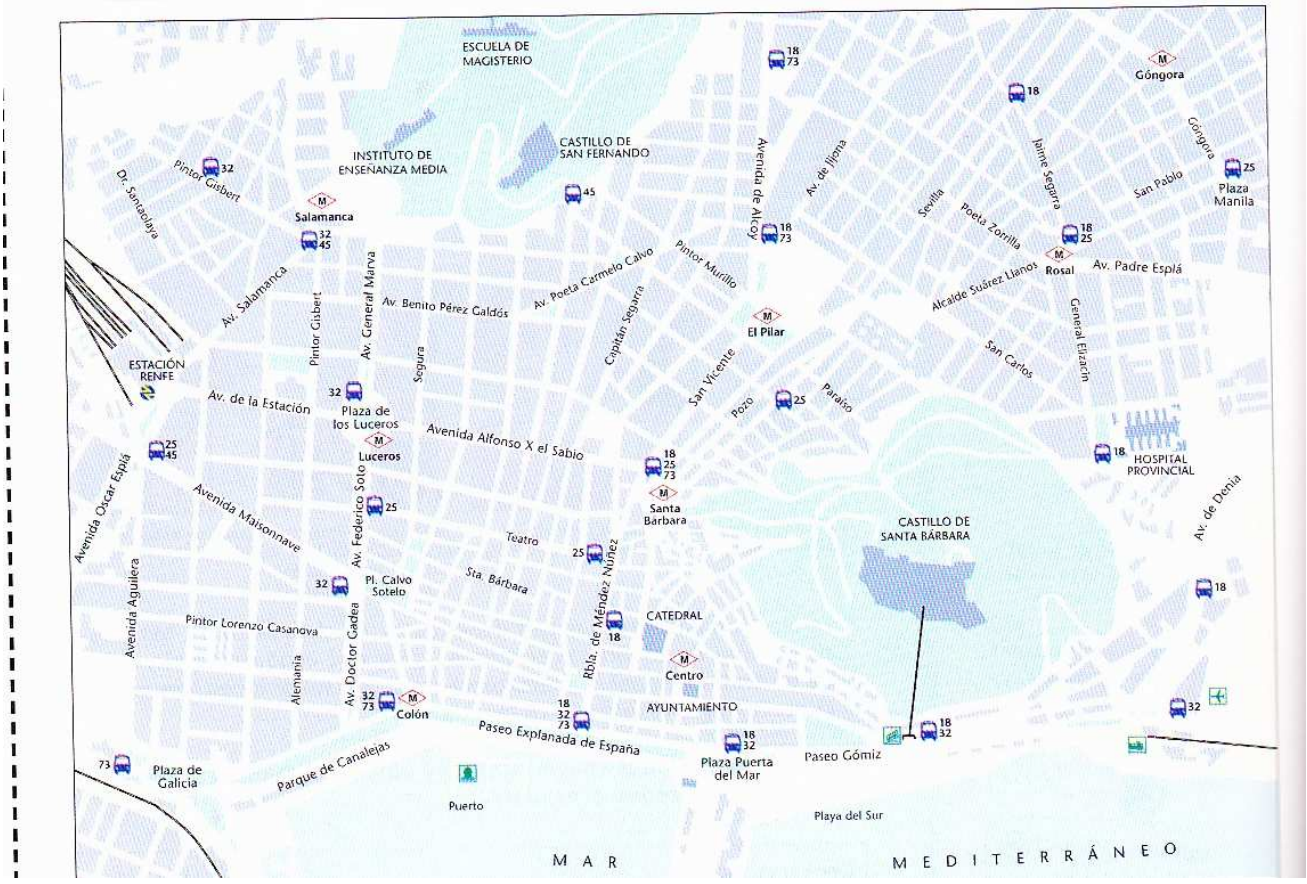
OS SERÁ ÚTIL...

Hacer invitaciones:

- **¿Por qué no** venís a comer este fin de semana? **Así** nos conocemos los cuatro.
- **Mira, te llamaba para** invitaros a casa este fin de semana. **Así** os enseñamos la casa nueva.

○ Ah, muy bien / estupendo, muchas gracias.

- **¿Os va bien** el sábado?



Fuente: *Gente 1*, pag. 106

Las actividades de simulación se han vuelto muy populares en la didáctica de las L2, porque llevan a la lengua desde la abstracción de las reglas a la verdadera y propia práctica en situaciones que como las reales necesitan de una gran implicación personal

por parte de los participantes. Todas las simulaciones tienen que permitir a los alumnos, no sólo decir y hacer algo, pero sobre todo pensar en la L2. Las simulaciones dan la posibilidad a los estudiantes de comunicarse realmente entre ellos y, a diferencia de las actividades de dramatización, la comunicación no está atada solamente al argumento del que se habla y al texto que se interpreta, pero se enriquece constantemente del intercambio lingüístico espontáneo de los alumnos.

Todas estas actividades son una excelente oportunidad para reforzar y verificar las habilidades lingüísticas de los alumnos.

d) Lenguajes musicales para la didáctica de la L2

La introducción de elementos de tipo musical en la didáctica de las L2 se remonta a los métodos de tipo humanístico – afectivo.

Se puede afirmar que las canciones populares, las canciones y la música en general siempre han tenido un lugar en la didáctica. El potencial didáctico del lenguaje musical no es sólo esto. Las canciones ayudan a comprender la cultura, la historia y los mitos de la sociedad de la cuál se está aprendiendo la lengua, y también sus valores culturales. Son un vehículo de la lengua y por este motivo ofrecen al alumno oportunidades alternativas para practicar la comprensión con la dificultad añadida por la entonación y el ritmo y por el vocabulario que normalmente se usa en ellas. Se puede enseñar una L2 a través de canciones en términos de vocabulario, escucha, canto, escritura e interacción además de con actividades que implican solamente música instrumental, o juego con los sonidos.[23]

Se hablará de canciones cuando se hace referencia a piezas musicales que incluyen textos y palabras, o sea, en un cierto sentido las canciones populares y canciones. Se hablará simplemente de música, en cambio, cuando nos referimos a la melodía sin palabras.

Las canciones pueden compararse a las poesías, pero se diferencian por el hecho de que se escuchan más frecuentemente que las poesías y porque dadas sus características, se memorizan más fácilmente. Los textos de las canciones contienen más estructuras y modos de decir que la poesía y son al mismo tiempo más simples y fáciles de entender. También es importante resaltar que éstas llegan directamente al mundo de los sentimientos y las emociones de los estudiantes.

[23] D.T. Griffee (1995), *Songs in action*, Hemel Hempstead, England, Phoenix ELT.

Existe una profunda relación entre el ritmo y el habla. La sensibilidad al ritmo es muy importante y necesaria para dar los primeros pasos en el aprendizaje de una L2. Utilizando canciones y música en la clase de lengua extranjera, permitimos a los alumnos a que se expongan al ritmo de la lengua. Además, las canciones contienen muchos más ejemplos de lengua coloquial que otros tipos de texto. La música es también un reflejo del lugar dónde ésta ha sido compuesta y muchas canciones contienen información social y cultural.

Podemos utilizar las canciones como textos al mismo modo que utilizamos las poesías o los relatos, o sea, como material lingüístico auténtico. Son muy eficaces para introducir y memorizar vocabulario nuevo porque le dan un contexto significativo y sobretodo agradable. Además ofrecen un contexto natural para la práctica y la revisión de las estructuras lingüísticas más comunes como por ejemplo los tiempos verbales y las preposiciones. Las canciones y la música con sus tonos, ritmos y acentos, son una manera optimal de enseñar y practicar la correcta pronunciación de la lengua. Utilizar canciones “pop” para enseñar la L2 implica participar en la cultura propia del mundo juvenil, que es una condición importante para interesar y motivar mayormente a los alumnos adolescentes.

No hay reglas bien definidas para la elección de las canciones que vayamos a utilizar en clase, pero seguramente es necesario tener en cuenta algunos factores como la edad de los alumnos, el nivel de conocimiento lingüístico, sus intereses musicales así como la tecnología de la que disponemos en el aula. El repertorio de canciones que podemos utilizar es muy basto pues va desde las canciones infantiles populares hasta los últimos éxitos del momento.

Las ventajas motivacionales son muchas. Las canciones forman parte del interés de los alumnos y son un tipo de material que ellos quieren aprender. Resultan a la vez extremadamente importantes porque mejoran la capacidad de comprensión de textos. A veces puede ser útil para los estudiantes cantarlas para hacérselas propias. Es importante remarcar que a veces éstas representan uno de los pocos contactos que tienen los estudiantes con la lengua viva fuera del aula.

e) Los juegos de mesa

Basados en los juegos de mesa tradicionales, son un complemento perfecto para practicar las diferentes destrezas. Permiten el trabajo en grupo y acercan al alumno a la cultura que están estudiando. Muchas veces no necesitarán ningún tipo de adaptación

pero, en ocasiones, el profesor deberá adaptarlo al nivel del grupo o al contenido lingüístico que quiere trabajar.

Algunos ejemplos de este tipo de juego son el Bingo que podemos utilizar para trabajar los números, sobre todo en niveles bajos; la batalla naval con verbos y pronombres sujetos en lugar de las letras y los números para trabajar la conjugación de los verbos; el juego de la oca también puede ser una buena herramienta si lo adaptamos al contenido que se quiere trabajar; el tabú para practicar el vocabualario; el pictionary que al igual que el anterior sirve para reforzar el vocabualario; el Trivial lo podemos adaptar a cualquier necesidad, pueden ser los mismos alumnos quién preparen las preguntas y por tanto puede servir de repaso de la gramática, el vocabulario, la cultura, etc.

Al igual que con las canciones, también en este caso tenemos gran cantidad de juegos que podemos utilizar, lo importante es que el profesor tenga en cuenta las características y necesidades del grupo, sus conocimientos y los conceptos que quiere trabajar.

Las ventajas motivacionales son muchas. Los juegos de mesa motivan a los alumnos y disminuyen la ansiedad que podría causarles una actividad tradicional. Otro aspecto importante es que este tipo de actividades mejoran la competencia comunicativa. Aunque el objetivo del juego sea el de trabajar la gramática o el vocabulario y no directamente la expresión oral, el aspecto comunicativo está en el propio desarrollo del juego, en el cual se les obliga a los alumnos a utilizar estrategias de comunicación para interaccionar con sus compañeros y alcanzar las metas pretendidas.

f) El DVD y el vídeo como soporte

Utilizar el DVD para que los alumnos vean una película, un corto, un anuncio, etc. con o sin subtítulos es una actividad muy introducida en el aula de ELE. Este tipo de actividades pero, deben ir acompañadas de otras actividades donde se trabaje el contenido de los mismos para así mantener la atención y la motivación de los alumnos. También podemos utilizar la cámara para grabar a nuestros alumnos o utilizarla ellos mismos para crear algún producto.

La utilización de estos instrumentos ayuda y facilita el aprendizaje gracias a que este tipo de material incluye imágenes, palabras y movimiento, lo que comporta otra ventaja, la de facilitar la capacidad de comprensión de los alumnos, pues las imágenes nos muestran el contexto extralingüístico de la comunicación y por tanto los gestos, las situaciones, etc. en las que se desarrolla la interacción. Muestra también aspectos culturales reales.

Lo mejor en la mayoría de los casos es utilizar vídeos no muy largos, o escenas de películas sin visualizar la película entera, pues podría causar aburrimiento en la clase. Los vídeos que el profesor elija han de ser de interés para el grupo y con un nivel adecuado a éste último. Son muy importantes las pre-actividades y las post-actividades para provocar en los alumnos una dosis de curiosidad hacia el material que van a ver y para darle un objetivo bien definido a la actividad.

4.2.Definición de juego

Huizinga[24] lo definía como una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinadas, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de – ser de otro modo- que en la vida corriente.

Nourine Elaid Lahouaria[25] lo define como una variedad de práctica social consistente en reconstruir en acción, en parte o en su totalidad, cualquier fenómeno de la vida, al margen de su propósito práctico real.

El Diccionario Enciclopédico Vox 1 lo define como un ejercicio recreativo

Según la RAE el juego es un ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde.

Para llevar a cabo nuestra investigación definiremos juego tal y como lo define la Real Academia Española y añadiremos una serie de características:

- es una actividad libre, un acontecimiento voluntario
- tiene un carácter incierto. El resultado final fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de la incertidumbre
- es una actividad convencional, ya que todo juego es el resultado de un acuerdo social establecido por los jugadores, quienes diseñan el juego y determinan su orden interno, sus limitaciones y sus reglas
- en el contexto de enseñanza-aprendizaje de una lengua el juego no es solo una forma de diversión sino también la mejor manera de aprendizaje. A través de él aprendemos a afrontar situaciones diversas que deberemos afrontar a lo largo de nuestras vidas

[24] J. Huizinga (1987) Homo ludens, Madrid, Alianza

[25] Nourine Elaid Lahouria, Juegos comunicativos en la enseñanza de lenguas extranjeras, Universidad de Orán (Argelia). http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/16/16_0256.pdf

- el juego implica actividad
- organiza acciones de un modo propio y específico
- ayuda a conocer la realidad
- favorece el proceso socializador

Clasificación de los juegos

Clasificar los juegos no ha sido una tarea fácil. La primera dificultad reside en qué punto de vista adoptar para realizar una clasificación coherente. Hay tantas clases de juegos como de actividades, así hay juegos de movimientos, intelectuales, de imaginación, afectivos, de habilidad, sociales y un largo etcétera.

Cómo hemos visto en el capítulo 2, el MCER clasifica los juegos en tres categorías : juegos de lengua de carácter social, juegos de actividades individuales y juegos de palabras. Nosotros no seguiremos al pie de la letra esta clasificación, pues el MCER incluye una serie de actividades que no consideramos juegos, como por ejemplo algunos juegos de palabras.

El Plan Curricular del Instituto Cervantes (1994: 110-112), los clasifica de forma siguiente:

- Juegos de observación y memoria: los señala como muy indicados para una práctica controlada de léxico.
- Juegos de deducción y lógica: los señala como apropiados para practicar el pasado.
- Juegos con palabras: los propone como actividades orales y escritas.

Autores como M. D. Chamorro y N. Prats[26] clasifican los juegos a partir de su funcionamiento interno común y tras una distinción entre juegos competitivos y cooperativos los clasifican del siguiente modo:

1. Juegos de vacío de información, que a su vez pueden ser:
   - unívocos: sólo un estudiante tiene la información y el otro ha de descubrirla.
   - recíprocos: ambos estudiantes tienen información que su compañero necesita.

[26] M.D. Chamorro Guerrero y N. Prats Fons, *La aplicación de los juegos a la enseñanza del español como lengua extranjera*, ASELE Actas II (1990) Centro Virtual Cervantes.

2. Juegos de averiguación: también utilizan el principio de vacío de información, pero ofrecen dos variantes:
    - Juegos para adivinar: sólo un miembro o un grupo del conjunto posee la información que se debe esconder deliberadamente.
    - Juegos de búsqueda y averiguación: todos los participantes poseen una parte de la información.
3. Juegos puzzle: la diferencia con los rompecabezas está en que cada participante dispone solamente de una pieza.
4. Juegos de jerarquización: basado en el vacío de opinión.
5. Juegos para emparejar: se reparten en la clase pares idénticos de cartas, fotos, etc. y cada judador debe encontrar su pareja.
6. Juegos de selección: cada jugador posee una lista con posibilidades distintas y sólo una de ellas es común a todo el grupo. Se trata de averiguar cuál es.
7. Juegos de intercambios: basados en el principio del trueque.
8. Juegos de asociación: el juego se basa en descubrir qué miembros de la clase pertenecen a un mismo grupo.
9. Juegos de roles: cada estudiante posee la identidad de un personaje ficticio y una serie de indicaciones sobre la tarea individual que tiene que llevar a cabo.
10. Simulaciones: se reproducen pequeñas muestras de las interacciones humanas mediante la emulación de una situación real que debe envolver a la totalidad de la clase.

Nuestra clasificación empieza distinguiendo entre dos grandes apartados:

- **juego libre**
- **juego dirigido**.

El juego libre favorece la espontaneidad, la actividad creadora, desarrolla la imaginación, libera de presiones; permite actuar con plena libertad e independencia.

El juego dirigido ayuda a variar las situaciones formativas, incrementa el aprendizaje, favorece el desarrollo intelectual, social afectivo y motriz, ofrece modelos positivos para imitar y satisfacer las necesidades individuales de cada persona..

Los juegos dirigidos, que son los que utilizamos en el aula de ELE, **los podemos clasificar a su vez en:**

Juegos tradicionales: son juegos que se han ido transmietiendo de generación en generación y que su origen se remonta a tiempos muy lejanos pero pueden ser o no ser

específicos de un lugar determinado. Su objetivo es variable y pueden ser tanto individuales como colectivos, aunque lo más habitual es que se trate de juegos basados en la interacción entre dos o más jugadores, muy a menudo reproduciendo roles de mayor o menor grado de fantasía. Generalmente tienen reglas sencillas.

Algunos ejemplos son: el teléfono estropeado, frío, frío ... caliente, caliente, adivinanzas, A quien se rasca algo le pica, el ahorcado, batalla naval, bingo, de la Habana viene un barco cargado de ..., ¿quién soy?.

Juegos populares: son juegos muy ligados a la historia, la cultura y las tradiciones del país, territorio o nación. Están muy ligados a las actividades del pueblo llano y a lo largo del tiempo han pasado de padres a hijos. De la mayoría de ellos no se conoce el origen, simplemente nacieron de la necesidad que tiene el hombre de jugar, es decir, se trata de actividades espontáneas, creativas y muy motivadoras. Los juegos populares suelen tener pocas reglas y su reglamento puede variar según la zona geográfica donde nos encontremos, incluso pueden ser conocidos con nombres diferentes según donde se practique. Se utilizan mucho como herramienta educativa.

Se clasifican en :

- Juegos con objetos: saltar a la comba, juego del pañuelo.
- Juegos con partes del cuerpo: pares o nones, juego de las películas.
- Juegos de persecución (que puede ser física o intelectual): policías y ladrones, lápiz quieto (nombre, color, marca, ciudad, etc.).
- Juegos verbales: adivina adivinanza, veo veo, telegrama.

Juegos de mesa: son juegos que utilizan como herramienta central un tablero o mesa donde juegan un grupo de personas a su alrededor. Muchos de ellos se basan en el azar, pero en una parte importante es necesario el razonamiento y la estrategia para poder jugar. Por su naturaleza los juegos de mesa no conllevan actividad física, aunque existen algunos que implican levantarse de la mesa y realizar actividades fuera de ella, ya por castigo o recompensa. Entre los juegos de mesa encontramos juegos tan conocidos como la Oca, el dominó, el Pictionary, el Trivial, el Memory, el Tabú, Quién es quién, el parchís, el dominó. También incluimos en esta categoría los juegos de cartas.

Juegos de rol o simulaciones: son un tipo de juego en el que los participantes asumen el papel de los personajes del juego. Es un juego interpretativo-narrativo en el que los jugadores asumen el “rol” de personajes imaginarios a lo largo de una historia o trama en la que interpretan sus diálogos y describen sus acciones. No hay un guión a seguir,

ya que el desarrollo de la historia queda por completo sujeto a las decisiones de los jugadores. Por este motivo la imaginación, la narración oral, la originalidad y el ingenio son primordiales para el adecuado desarrollo de esta forma dramatúrgica. Para incluirnos en nuestra definición de juego aceptaremos sólo juegos de rol en los que gane un equipo o jugador. Por ejemplo en el mercadillo gana el alumno que consiga comprar más objetos con la misma cantidad de dinero que los demás. O podemos proponer a votación el equipo que ha interpretado la historia más original o más fantasiosa, etc.

5. JUSTIFICACIÓN DE LA SELECCIÓN DE LOS MATERIALES ANALIZADOS EN ESTE TRABAJO

La selección del manual obedece al hecho de que es el instrumento con el que trabajamos en la universidad. Dicho manual recoge las teorías de la investigación más recientes sobre la didáctica y el aprendizaje de la lengua, se dirige a un público internacional de adolescentes y adultos y propone un método comunicativo.

En la Universidad Politécnica de Bari imparto cursos de español a estudiantes de arquitectura o ingeniería que en un futuro bastante inminenete viajarán a alguna ciudad española tras haber ganado una beca Erasmus para estudiar durante un periodo de tiempo que puede variar de 4 a 8 meses. Los cursos se imparten dos veces a la semana y la duración de cada uno de ellos es de 40 horas. El nivel de los estudiantes que empiezan nuestros cursos es de principiantes. Las universidades españolas ahora exigen que los estudiantes extranjeros que van a estudiar allí posean como mínimo un nivel A1.

El manual propuesto es "*Aula Internacional 1*" de la editorial Difusión.

A continuación describiré brevemente las características específicas del manual, teniendo en cuenta las declaraciones de los autores en el prólogo y algunas observaciones propias.

Aula Internacional 1.

Título y datos editoriales: Aula internacional 1. Barcelona Difusión, 2005.

Autores: Jaime Corpas, Eva García, Agustín Garmendia, Carmen Soriano.

Coordinación pedagógica: Neus Sans

Método: Comunicativo, siguiendo las directivas del Marco común europeo de referencia.

Nivel de referencia: A1

Materiales y contenidos:

- Libro del Alumno: 10 unidades + cuaderno de ejercicios + CD con audiciones + resumen gramatical + tabla de verbos regulares e irregulares + anexo con información cultural sobre los países de habla hispana.
- Libro del profesor

Se trata de un manual con una clara orientación comunicativa. Se define como un manual que *adopta la perspectiva orientada a la acción que propone el Marco común europeo de referencia para las lenguas y que basa su progresión en los descriptores que este aporta*. El método consiste en contextualizar los actos de habla por medio de actividades significativas, las tareas, que los alumnos han de realizar en colaboración. De esta forma se hace necesaria la interacción entre ellos para hacer propuestas, intercambiar opiniones, establecer acuerdos, elegir, decidir, etc. Durante todo el manual los alumnos han de usar, prevalentemente, la lengua objeto de estudio y esto crea la necesidad de aprender el léxico y las construcciones lingüísticas oportunas en cada ocasión para comunicarse de forma espontánea, imitando así el proceso natural de aprendizaje de la lengua. Los temas y tareas son motivadores e implican a los estudiantes.

Es un manual compacto que incluye en un mismo volumen el libro del alumno, el cuaderno de ejercicios y el CD con las audiciones. Consta de diez unidades y cada unidad tiene como eje central la realización de una tarea final significativa. Cada unidad comprende los siguientes apartados:

- *Comprender*; textos y documentos variados que contextualizan los contenidos lingüísticos y comunicativos básicos de la unidad, y frente a los que los alumnos desarrollan actividades de comprensión.
- *Explorar y reflexionar*; actividades que permiten al alumno reflexionar sobre la lengua en sus diferentes niveles (morfológico, léxico, sintáctico, funcional, ...).
- *Practicar y comunicar*; práctica lingüística lúdica y significativa con el objetivo de desarrollar la fluidez y la eficacia comunicativas.
- *Viajar*; incluye materiales auténticos con contenido cultural que ayudan al alumno a comprender mejor la realidad cotidiana y cultural de los países de habla hispana.

Además el libro se completa con las siguientes secciones:

- *Más* ejercicios; actividades de práctica formal para realizar individualmente, en clase o como deberes. Sirven para fijar los conceptos trabajados en cada una de las unidades.
- *Más Cultura*; selección de textos de diferentes tipos (artículos, fragmentos literarios, reportajes, etc.) y explotaciones pensadas para que el estudiante amplíe sus conocimientos sobre temas culturales relacionados con las contenidos de las unidades.

- *Más gramática;* sección que aborda de forma más extensa y detallada todos los puntos gramaticales de las diferentes unidades.
- *Más información y transcripciones:* anexo con información útil sobre diferentes temas y transcripciones de todo el material auditivo de las unidades.

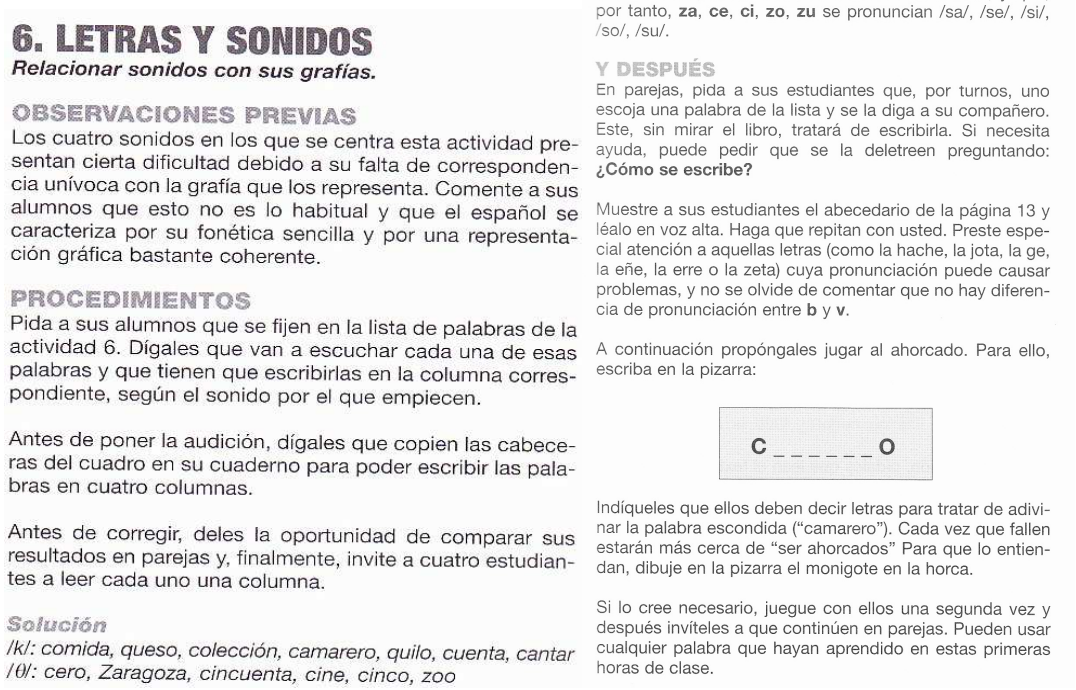
6. RELACIÓN DE LOS JUEGOS DEL MANUAL AULA INTERNACIONAL 1

He extraído todas aquellas actividades que según la definición expuesta en el capítulo 4 pertenecen a la categoría de juegos.

Aula internacional 1 Libro del alumno y libro del profesor

- **Unidad 1: "Nosotros"**

- 6. "Letras y sonidos" El libro del profesor propone el juego del ahorcado para practicar el alfabeto. Se trabaja en clase abierta.[27]



6. LETRAS Y SONIDOS

Relacionar sonidos con sus grafías.

OBSERVACIONES PREVIAS

Los cuatro sonidos en los que se centra esta actividad presentan cierta dificultad debido a su falta de correspondencia unívoca con la grafía que los representa. Comente a sus alumnos que esto no es lo habitual y que el español se caracteriza por su fonética sencilla y por una representación gráfica bastante coherente.

PROCEDIMIENTOS

Pida a sus alumnos que se fijen en la lista de palabras de la actividad 6. Dígales que van a escuchar cada una de esas palabras y que tienen que escribirlas en la columna correspondiente, según el sonido por el que empiecen.

Antes de poner la audición, dígales que copien las cabeceras del cuadro en su cuaderno para poder escribir las palabras en cuatro columnas.

Antes de corregir, deles la oportunidad de comparar sus resultados en parejas y, finalmente, invite a cuatro estudiantes a leer cada uno una columna.

Solución

/k/: comida, queso, colección, camarero, quilo, cuenta, cantar
/θ/: cero, Zaragoza, cincuenta, cine, cinco, zoo

/x/: gimnasio, jugar, jefe, general, joven
/g/: guerra, gol, guitarra

A continuación, explique que las grafías que corresponden a estos sonidos son las siguientes:

/k/	/θ/	/x/	/g/
ca	za	ja	ga
que	ce	je, ge	gue
qui	ci	ji, gi	gui
co	zo	jo	go
cu	zu	ju	gu

Por último, señale que en algunas zonas de España, así como en Hispanoamérica, no existe el sonido /θ/, y que, por tanto, **za**, **ce**, **ci**, **zo**, **zu** se pronuncian /sa/, /se/, /si/, /so/, /su/.

Y DESPUÉS

En parejas, pida a sus estudiantes que, por turnos, uno escoja una palabra de la lista y se la diga a su compañero. Este, sin mirar el libro, tratará de escribirla. Si necesita ayuda, puede pedir que se la deletreen preguntando: **¿Cómo se escribe?**

Muestre a sus estudiantes el abecedario de la página 13 y léalo en voz alta. Haga que repitan con usted. Preste especial atención a aquellas letras (como la hache, la jota, la ge, la eñe, la erre o la zeta) cuya pronunciación puede causar problemas, y no se olvide de comentar que no hay diferencia de pronunciación entre **b** y **v**.

A continuación propóngales jugar al ahorcado. Para ello, escriba en la pizarra:

C _ _ _ _ _ O

Indíqueles que ellos deben decir letras para tratar de adivinar la palabra escondida ("camarero"). Cada vez que fallen estarán más cerca de "ser ahorcados" Para que lo entiendan, dibuje en la pizarra el monigote en la horca.

Si lo cree necesario, juegue con ellos una segunda vez y después invíteles a que continúen en parejas. Pueden usar cualquier palabra que hayan aprendido en estas primeras horas de clase.

[27] Por clase abierta me refiero a toda la clase junta.

- **Unidad 2: “Quiero aprender español”**

- 4. “¿Estudias o trabajas?” El libro del profesor propone un juego con tarjetas para practicar los verbos. Se trabaja en parejas. Gana quién acierta más verbos.

4. ¿ESTUDIAS O TRABAJAS?

Completar el paradigma del Presente de Indicativo de la primera conjugación (-ar).

OBSERVACIONES PREVIAS

Es importante que sus estudiantes entiendan el contexto de los dibujos de esta actividad.

ANTES DE EMPEZAR

Muestre las ilustraciones de este apartado y dé tiempo para que sus estudiantes lean las viñetas. Lea el título de la actividad y pregunte: **¿Cuándo preguntamos “¿Estudias o trabajas?”?**

Espere a que digan que el chico está interesado en la chica en el primer dibujo y que las chicas del segundo dibujo están interesadas en los chicos. Si lo cree oportuno, presente el coloquialismo **ligar** y explique su significado.

PROCEDIMIENTOS

A. A continuación, pídales que, individualmente, vuelvan a leer los textos y que subrayen los verbos.

B. Muéstreles el cuadro de la conjugación de **estudiar** y **trabajar**, y pídales que coloquen los verbos de las viñetas anteriores en los espacios correspondientes.

A continuación, hágales notar que pueden completar los espacios vacíos fácilmente ya que siempre tendrán uno de los dos verbos como referencia. Repase con ellos también los pronombres personales sujeto. Recuérdeles que, en español, los verbos se agrupan en tres conjugaciones según la terminación del Infinitivo: **-ar**, **-er**, **-ir**.

C. A modo de comprobación pídales que individualmente conjuguen otro verbo: **practicar**.

Y DESPUÉS

Reparta seis tarjetas en blanco a cada estudiante y asigne un verbo regular de la primera conjugación a cada uno.

Explíqueles que, en un lado de la tarjeta, tienen que escribir el Infinitivo y una de las seis personas gramaticales, y que, en el otro lado, tienen que escribir el verbo conjugado, como en el siguiente ejemplo:

cantar (él/ella/usted)	canta

A continuación, en parejas, un alumno muestra al otro una de las seis tarjetas por el lado del Infinitivo. No es necesario que las tarjetas se muestren en orden (yo, tú, él...). El otro estudiante tiene que conjugar el verbo en esa persona. Después, el primer alumno gira la tarjeta para que el segundo compruebe si ha acertado.

- **Unidad 3: “¿Dónde está Santiago?”**

- 2. “ Juega y gana” Los alumnos van a participar en un concurso imaginario sobre México. Se trabaja de forma individual. Cada alumno debe leer las preguntas individualmente e intentar contestarlas. Gana el estudiante que haya acertado más respuestas. El juego permite a los estudiantes conocer los diversos recursos para solicitar información que trbajarán durante la unidad y sirve también de presentación de vocabulario nuevo.

2. JUEGA Y GANA

A. La cadena de supermercados Todoprix sortea un viaje a México entre los clientes que contesten correctamente a estas preguntas. ¿Quieres intentarlo?

Contesta a estas preguntas sobre México y gana un fabuloso viaje a Cancún para dos personas con todos los gastos pagados en un fantástico hotel de cinco estrellas.

SUPERMERCADOS ¡TODOPRIX!

1. ¿Cuál es la capital de México?
☐ A. Buenos Aires
☐ B. México DF
☐ C. Acapulco

2. ¿Cuántos habitantes tiene el país?
☐ A. 105 millones
☐ B. 50 millones
☐ C. 10 millones

3. ¿Cuántas lenguas oficiales hay?
☐ A. Ninguna
☐ B. Dos, el español y el maya
☐ C. Una, el español

4. ¿Hay selvas y desiertos?
☐ A. Selvas sí, pero desiertos no
☐ B. Desiertos sí, pero selvas no
☐ C. Sí, hay selvas y desiertos

5. ¿Dónde está Oaxaca?
☐ A. En el norte
☐ B. En el centro
☐ C. En el sur

6. ¿Cuál es la moneda?
☐ A. El euro
☐ B. El peso
☐ C. El dólar

7. ¿Qué es una "ranchera"?
☐ A. Una música típica
☐ B. Una lengua indígena
☐ C. Un plato típico

8. ¿Cómo es el clima en la costa atlántica?
☐ A. Frío
☐ B. Tropical y lluvioso
☐ C. Seco

9. ¿Qué es el "tequila"?
☐ A. Un estado
☐ B. Una fiesta popular
☐ C. Una bebida

10. ¿Qué son Yucatán y Puebla?
☐ A. Dos estados
☐ B. Dos ríos
☐ C. Las dos montañas más altas del país

ENVÍA TUS RESPUESTAS AL APARTADO DE CORREOS 09090 DE MADRID

- 6. “¿De qué país se trata?” Juego de adivinanzas. En la primera parte los alumnos han de adivinar a qué países se refieren las diferentes frases que propone el libro. El profesor lee una por una las frases y los alumnos han de levantar la mano para responder. Cada respuesta acertada les da un punto. También han de saber ecribir el

nombre del país correctamente en español. La segunda parte consiste en llevar a cabo el mismo juego que en la primera, pero en parejas. Cada alumno debe preparar varias adivinanzas como las de la primera parte y su compañero tiene que adivinarlas. Gana quién acierta más adivinanzas.

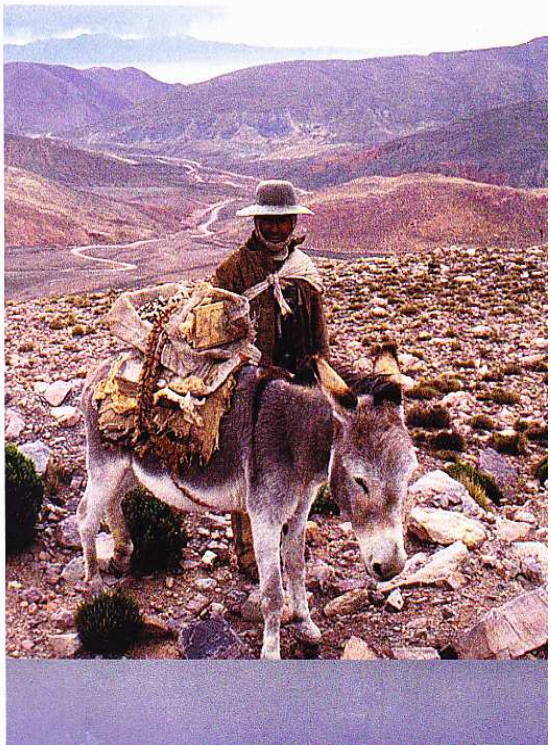
6. ¿DE QUÉ PAÍS SE TRATA?

A. Adivina de qué país se trata en cada caso. Tu profesor sabe las respuestas.

1. Es el país más poblado de Hispanoamérica.
2. Hay muchos canguros.
3. Está en el Caribe y es famoso por el *reggae*.
4. Hay tres pirámides muy famosas.
5. Los Urales están allí.
6. Es el país más pequeño de Europa.
7. Hay cuatro lenguas oficiales: el francés, el italiano, el alemán y el romanche.
8. Hay una ciudad que se llama Casablanca.

B. Ahora, juega con tu compañero: tú piensas frases y él tiene que adivinar de qué país se trata.

- El Kilimanjaro está allí.
- ¿Kenia?
- No.
- ¿Tanzania?
- Sí.



- 10. “Un concurso sobre el mundo hispano” Juego tipo Trivial. Permite a los alumnos reutilizar todo el vocabulario y los aspectos estructurales, funcionales y culturales presentados a lo largo de toda la unidad. El concurso es de conocimientos sobre el mundo hispano. Se divide la clase en dos equipos y se les entregan ocho tarjetas en blanco. Los alumnos han de inventar una pregunta por tarjeta y dar tres posibles respuestas. El profesor las corregirá antes de empezar a jugar. Luego, un portavoz de cada equipo o por turnos formularán sus preguntas al equipo contrario, dándoles las tres posibles respuestas. El equipo contrario tendrá 30 segundos para responder. Gana el equipo que consiga más respuestas acertadas.

10. UN CONCURSO SOBRE EL MUNDO HISPANO

A. Vamos a dividir la clase en dos equipos. Cada equipo va a preparar ocho tarjetas con preguntas sobre países del mundo hispano. Cada equipo tiene que entregar al profesor las respuestas correctas de sus preguntas.

B. Ahora, por turnos, cada equipo hace una pregunta al equipo contrario, que tiene 30 segundos para contestar. Si la respuesta es correcta, gana un punto. Gana quien más puntos tiene al final.

- **Unidad 4: "¿Cuál prefieres?"**

- 7. " ¡Bingo!" Juego tradicional del Bingo con cartones ya preparados. Se trabajan las centenas y su flexión de género. Antes de empezar a jugar han de completar el cartón. Luego cada uno de los alumnos ha de eliminar cinco números de su cartón, los que quiera. A continuación, el profesor pone una grabación en la que los alumnos escucharán, en un orden aleatorio, todos los números del cartón. A medida que los vayan escuchando, los alumnos los deben ir tachando. El alumno que consiga tachar todos sus números ha de cantar "Bingo" y ha ganado.

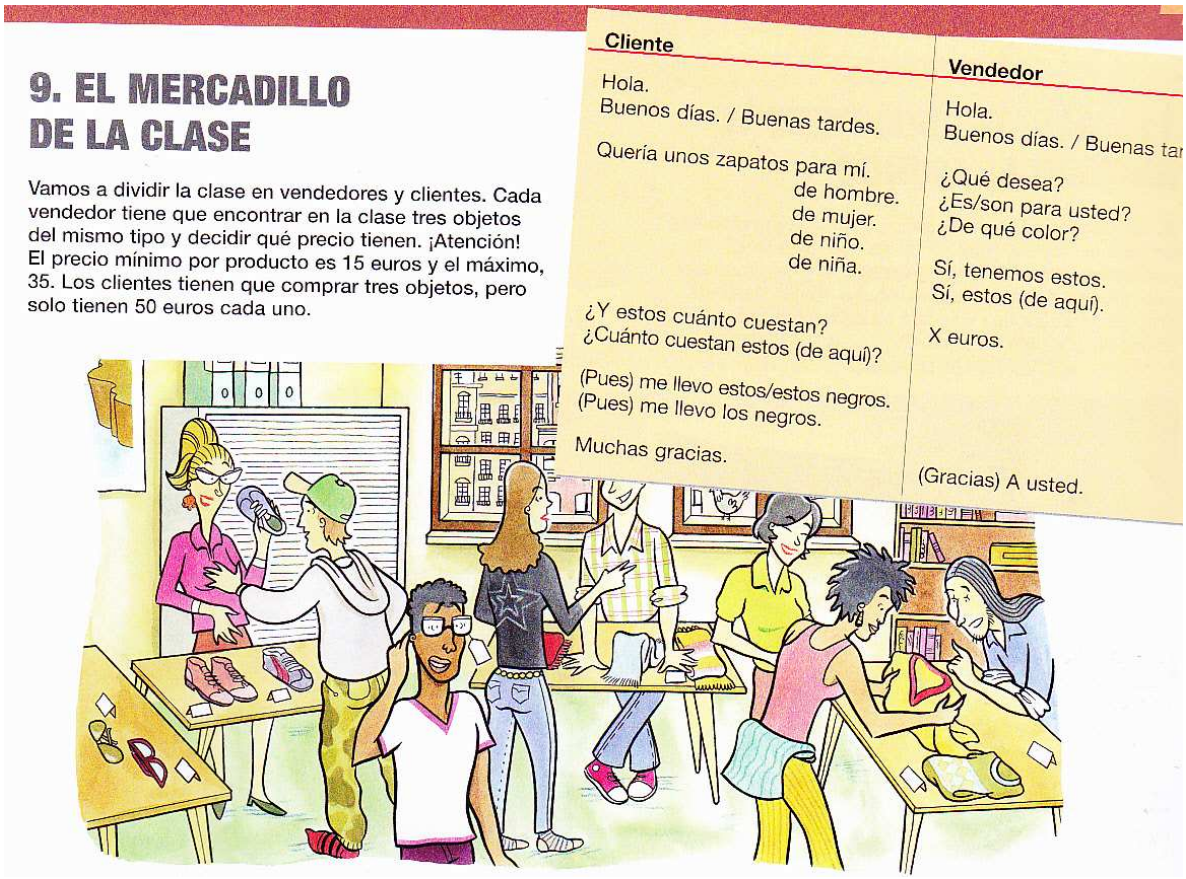
7. ¡BINGO!

A. Este es tu cartón para jugar al bingo. Primero tienes que escribir las cifras en letras.

bingo

200 € doscientos	500 £	300 £	900 €
800 £	400 €	600 £	700 £
500 €	200 £ doscientas	900 £	300 €
800 €	600 €	700 €	400 £

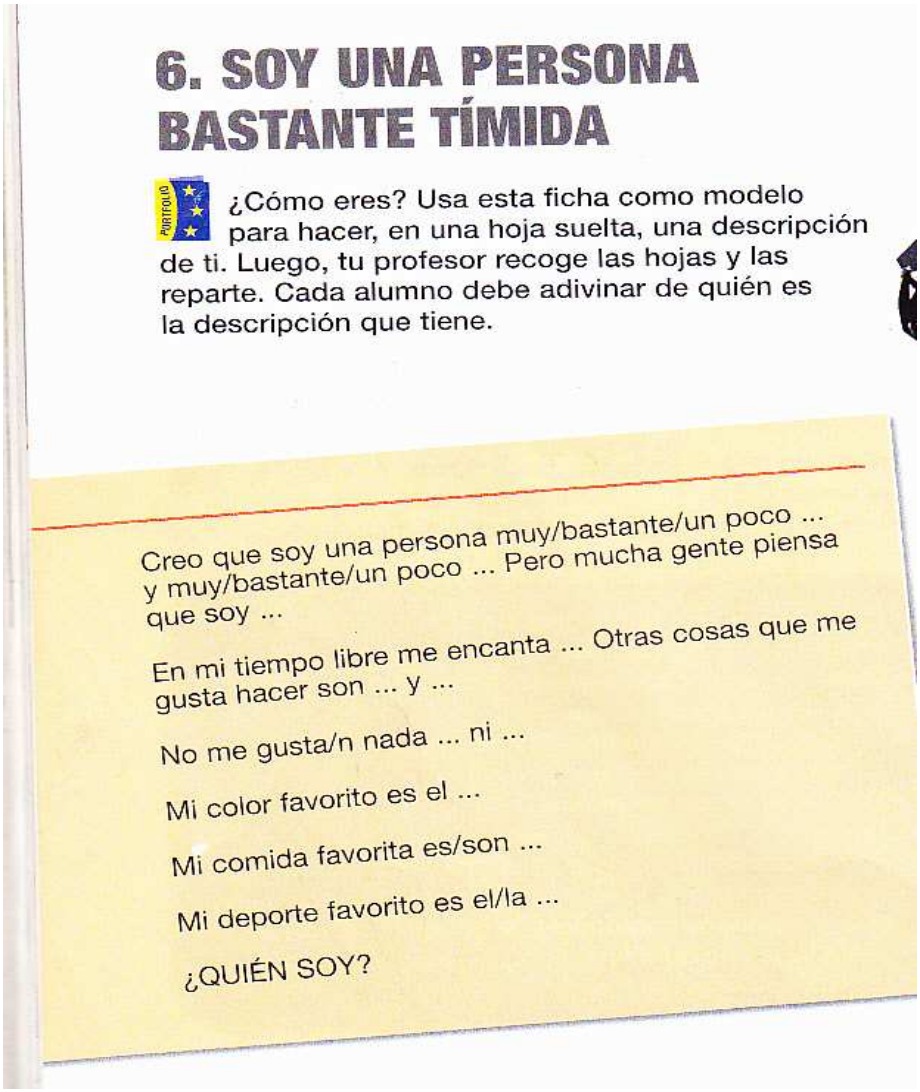
- 9. “El mercadillo de la clase” Los alumnos han de representar una situación de mercadillo en la que unos venden y otros compran una serie de objetos. Se divide la clase en dos grupos: los clientes y los vendedores. Los clientes tendrán 50 euros falsos para poder hacer sus compras. Los vendedores han de encontrar 3 objetos del mismo tipo para venderlos y decidirán el precio de cada uno de ellos, que tendrá que ser entre 15 y 30 euros. Gana el comprador que consiga, con 50 euros, comprar 3 objetos, o el vendedor que gane más dinero con sus ventas.



- **Unidad 5: “Tus amigos son mis amigos”**

- 6. “Soy una persona bastante tímida” Los alumnos, individualmente, han de describirse a si mismos y escribir esa definición en una hoja de papel, sin poner su nombre . También han de escribir las cosas que les gusta hacer en su tiempo libre, las cosas que no les gusta hacer, su color, su comida y su deporte favoritos. Luego, el profesor recoge todas las descripciones y las lee en voz alta delante de toda la clase. Los

alumnos han de adivinar a quién pertenece cada una de las descripciones. Gana el que más adivine. (He aportado algunas descripciones hechas por los alumnos en el Anexo).



6. SOY UNA PERSONA BASTANTE TÍMIDA

PORTFOLIO ¿Cómo eres? Usa esta ficha como modelo para hacer, en una hoja suelta, una descripción de ti. Luego, tu profesor recoge las hojas y las reparte. Cada alumno debe adivinar de quién es la descripción que tiene.

Creo que soy una persona muy/bastante/un poco ... y muy/bastante/un poco ... Pero mucha gente piensa que soy ...

En mi tiempo libre me encanta ... Otras cosas que me gusta hacer son ... y ...

No me gusta/n nada ... ni ...

Mi color favorito es el ...

Mi comida favorita es/son ...

Mi deporte favorito es el/la ...

¿QUIÉN SOY?

- 7. “Es un hombre de unos 45 años”. Los alumnos individualmente han de preparar la descripción de en un personaje famoso que conocen. Luego la leerán en voz alta delante de toda la clase y sus compañeros han de adivinar de que personaje se trata, haciendo preguntas si fuera necesario. Gana el alumno que más personajes acierte. Si el grupo es muy numeroso, se puede dividir la clase en grupos más reducidos para dar la posibilidad a todos los alumnos de participar.

7. ES UN HOMBRE DE UNOS 45 AÑOS

Prepara una descripción de un personaje famoso, real o de ficción, o de un alumno de la clase. Luego, lee la descripción a tus compañeros, que tienen que adivinar de quién se trata. Pueden hacer preguntas.

- un actor, una actriz
- un deportista, una deportista
- un cantante, una cantante
- un hombre de negocios, una mujer de negocios
- un político, una política
- un alumno de la clase, una alumna de la clase

...

- **Unidad 6: "Día a día"**

- 5. "Todos los días" El libro del profesor propone el juego de la batalla naval con verbos y pronombres sujeto, en lugar de cifras y letras, para practicar los verbos irregulares del presente de indicativo. Se juega en parejas.

Y DESPUÉS

Remita a sus estudiantes al cuadro *Verbos irregulares en Presente* de la página 53 y repase con ellos las diferentes irregularidades. Pídales que lean de nuevo las frases sobre la rutina diaria del apartado **A** de la actividad 4, y que encuentren los verbos irregulares (**sale**, **empieza**, **se acuesta**).

A continuación, propóngales el juego de los barcos para practicar los verbos y recordarlos mejor. Haga una fotocopia para cada jugador de los tableros que están al final de la página siguiente.

Recuérdeles las reglas: en parejas, cada persona tiene un tablero para su flota y otro para la flota del compañero-enemigo. El objetivo es encontrar los barcos del compañero y hundirlos.

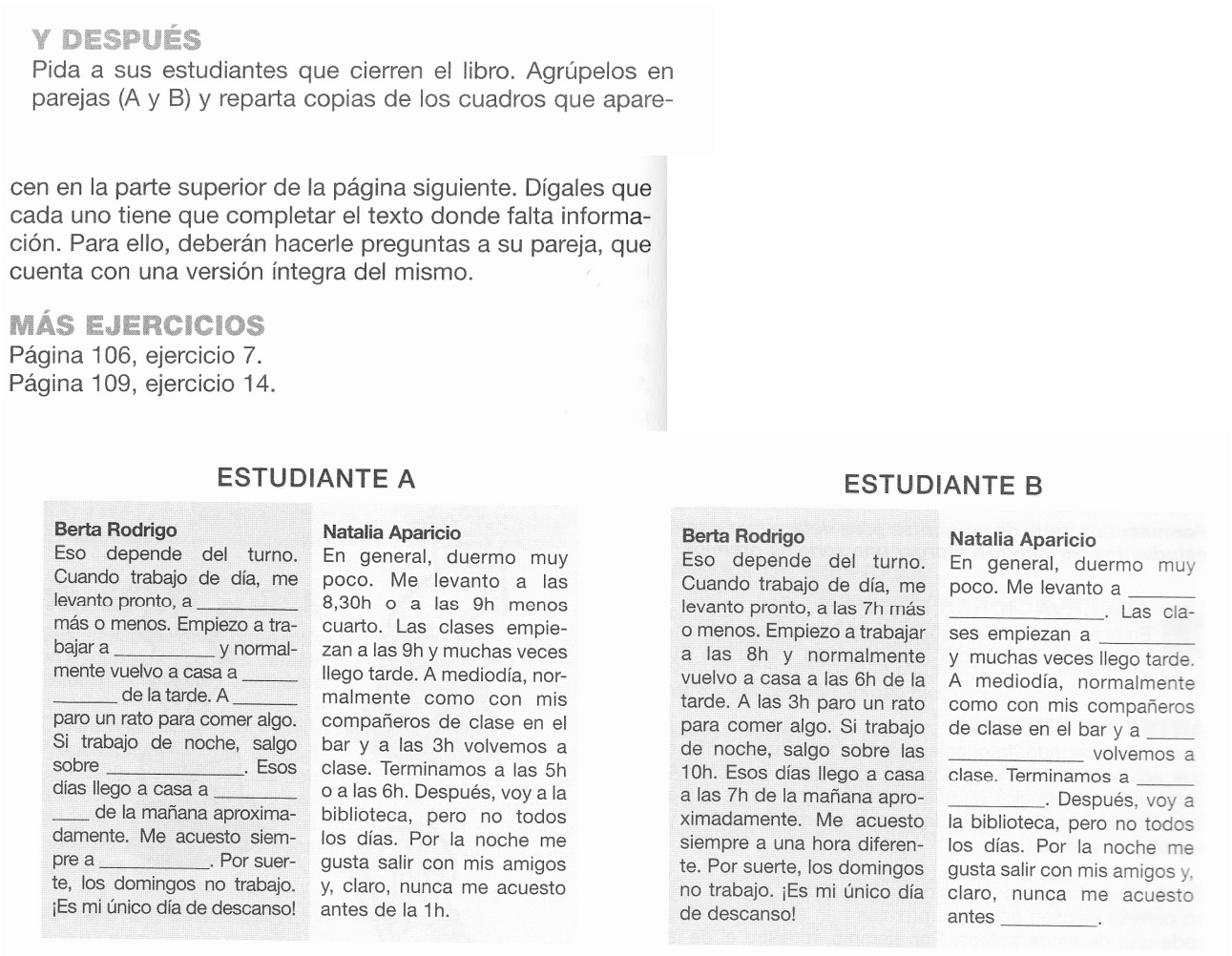
Antes de nada, cada jugador debe colocar sus barcos estratégicamente. Puede colocar sus barcos en horizontal o vertical, pero no en diagonal. Los barcos no pueden tocarse entre sí. En total, cada jugador tiene 7 barcos:

– un barco de cuatro casillas,
– dos barcos de tres casillas,
– dos barcos de dos casillas,
– dos barcos de una casilla.

El juego empieza cuando uno de los jugadores "dispara" conjugando un verbo; por ejemplo: **empieza** (empezar/él). El compañero comprueba si tiene un barco en esa casilla y contesta **agua**, si no lo tiene, **tocado**, si sí tiene un barco pero es más grande, y **tocado y hundido**, si ya no queda ninguna parte del barco a flote. Solo se pierde el turno si se obtiene la respuesta **agua**.

	dormir	empezar	vestirse	hacer	salir	volver	ponerse	acostarse	preferir	pedir		dormir	empezar	vestirse	hacer	salir	volver	ponerse	acostarse	preferir	pedir	
yo																						yo
tú																						tú
él																						él
nos.																						nos.
vos.																						vos.
ellos																						ellos

- 6. “Horarios de trabajo” El libro del profesor propone un juego en parejas, en el que cada uno posee informaciones que el otro no posee. Deben hacerse preguntas para averiguar la información que les falta.



Y DESPUÉS

Pida a sus estudiantes que cierren el libro. Agrúpelos en parejas (A y B) y reparta copias de los cuadros que aparecen en la parte superior de la página siguiente. Dígales que cada uno tiene que completar el texto donde falta información. Para ello, deberán hacerle preguntas a su pareja, que cuenta con una versión íntegra del mismo.

MÁS EJERCICIOS

Página 106, ejercicio 7.
Página 109, ejercicio 14.

ESTUDIANTE A

Berta Rodrigo

Eso depende del turno. Cuando trabajo de día, me levanto pronto, a _____ más o menos. Empiezo a trabajar a _____ y normalmente vuelvo a casa a _____ _____ de la tarde. A _____ paro un rato para comer algo. Si trabajo de noche, salgo sobre _____. Esos días llego a casa a _____ ____ de la mañana aproximadamente. Me acuesto siempre a _____. Por suerte, los domingos no trabajo. ¡Es mi único día de descanso!

Natalia Aparicio

En general, duermo muy poco. Me levanto a las 8,30h o a las 9h menos cuarto. Las clases empiezan a las 9h y muchas veces llego tarde. A mediodía, normalmente como con mis compañeros de clase en el bar y a las 3h volvemos a clase. Terminamos a las 5h o a las 6h. Después, voy a la biblioteca, pero no todos los días. Por la noche me gusta salir con mis amigos y, claro, nunca me acuesto antes de la 1h.

ESTUDIANTE B

Berta Rodrigo

Eso depende del turno. Cuando trabajo de día, me levanto pronto, a las 7h más o menos. Empiezo a trabajar a las 8h y normalmente vuelvo a casa a las 6h de la tarde. A las 3h paro un rato para comer algo. Si trabajo de noche, salgo sobre las 10h. Esos días llego a casa a las 7h de la mañana aproximadamente. Me acuesto siempre a una hora diferente. Por suerte, los domingos no trabajo. ¡Es mi único día de descanso!

Natalia Aparicio

En general, duermo muy poco. Me levanto a _____ _____. Las clases empiezan a _____ y muchas veces llego tarde. A mediodía, normalmente como con mis compañeros de clase en el bar y a _____ _____ volvemos a clase. Terminamos a _____ _____. Después, voy a la biblioteca, pero no todos los días. Por la noche me gusta salir con mis amigos y, claro, nunca me acuesto antes _____.

- 9. “Premios” Se divide la clase en parejas y se les pide a cada pareja que decidan el premio que quieren otorgar. Los premios son al más dormilón de la clase, al más trabajador, al más intelectual, al más deportista, al más sano, al más juerguista y al más vago. Una vez que hayan escogido su premio, deberán preparar un cuestionario con 4 o 5 preguntas que formularán a los otros compañeros para descubrir quién merece más el premio. El profesor irá pasando por las mesas para supervisar el trabajo de cada pareja. Tras esta primera fase, los alumnos deberán levantarse y preguntar a sus compañeros. Luego, cada pareja deliberará para decidir a quién entregan su premio y lo comunicarán a toda la clase entregando el premio correspondiente.

9. PREMIOS

A. Vamos a trabajar en parejas. Cada pareja va a entregar uno de los siguientes premios a una persona de la clase. Primero, tenéis que decidir qué premio queréis dar y, luego, preparar un cuestionario para decidir a quién se lo dais.

B. Podéis hacer las preguntas a los compañeros. Después, según sus respuestas, tenéis que decidir a quién dais el premio.

- ¿Cuántas horas duermes normalmente?
- Siete u ocho.
- ¿Y a qué hora te levantas?

PREMIO AL MÁS DORMILÓN	Nombre: Paolo	Nombre: Brigitte	Nombre: Damon
¿Cuántas horas duermes normalmente?	Siete u ocho.	Unas nueve.	Seis o siete.
¿A qué hora te levantas?	A las 7.	A las 10 más o menos.	A las 11.
¿A qué hora te acuestas?	A las 11 o a las 12.	A la 1.	A las 4 o a las 5.
¿Duermes la siesta?	No, nunca.	Sí, todos los días.	A veces.

C. Ahora, entregad el premio.

- Nosotros entregamos el premio al más dormilón a... ¡Antonio!

- **Unidad 9: “¿Sabes cocinar?”**

- 7. “ ¡Adiós papás!” El libro del profesor propone un juego de tarjetas para jugar al “memory”. Se juega en parejas.

7. ¡ADIÓS PAPÁS!

Mostrar acuerdo o desacuerdo con el contendido de un artículo. Hacerse preguntas antes de tomar una decisión.

OBSERVACIONES PREVIAS

Señale el valor reflexivo del verbo **preguntarse**: el que hace la pregunta es el mismo que la contesta.

ANTES DE EMPEZAR

Presente el vocabulario de las tareas del hogar por medio del siguiente juego.

Divida al grupo en parejas y reparta un juego de tarjetas a cada pareja (página siguiente).

Pídales que las coloquen mezcladas boca abajo. Por turnos cada uno coge dos tarjetas; si forman pareja, se las queda y vuelve a coger dos. Si no forman pareja, pasa el turno al otro jugador.

PROCEDIMIENTOS

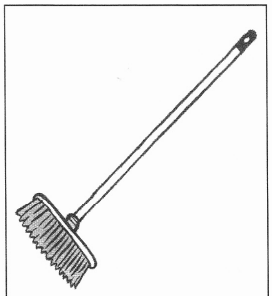
A. Pregunte a sus alumnos: **¿Quién de vosotros vive o ha vivido solo? ¿Quién quiere vivir solo?**

Remítalos a la introducción del artículo y pídales que, después de leerlo, expliquen a sus compañeros qué cosas consideran importantes o imprescindibles para vivir solo.

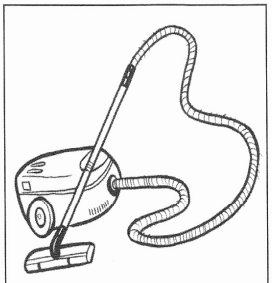
B. Explique otro caso, esta vez extremo, de vida solitaria. Igual que en el apartado anterior, pregunte: **¿Quién de vosotros ha vivido o quiere vivir en una isla desierta?** Si ninguno de sus alumnos tuviera interés en esta experiencia, dígales que usted sí que quiere vivir en una isla desierta.

Pídales que piensen preguntas que usted mismo debería hacerse antes de tomar esta decisión y así saber si reúne las condiciones necesarias. Pueden hacer el trabajo individualmente o en parejas.

Haga una puesta en común y elijan entre todos las seis mejores. Contéstelas y deje que, según sus respuestas, decidan si está usted preparado para vivir en una isla desierta o no.

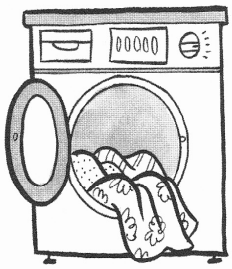


barrer

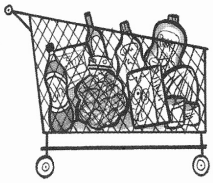


pasar la aspiradora

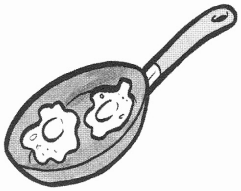
fregar los platos



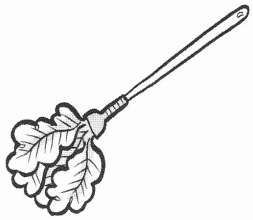
poner la lavadora



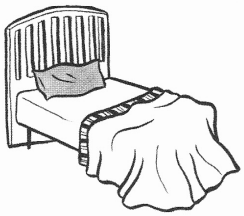
hacer la compra



cocinar

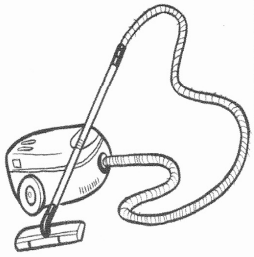


quitar el polvo



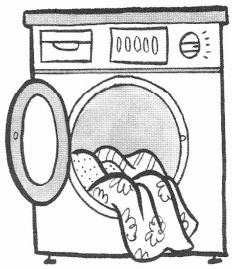
hacer la cama

barrer



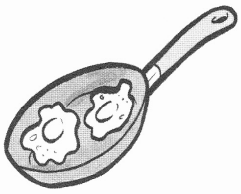
pasar la aspiradora

fregar los platos

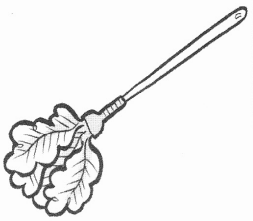


poner la lavadora

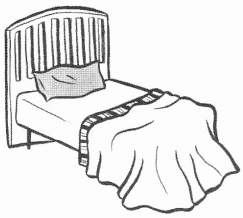
hacer la compra



cocinar



quitar el polvo



hacer la cama

- 8. “Se busca chófer, guía, animador y cocinero” Se les explica a los alumnos la situación: van a ir juntos unos días de cámping y uno de ellos va a conducir el coche o el minibús, otro hará de animador, otro de guía turístico y otro de cocinero. Cada uno debe explicar al resto de la clase cuál de los trabajos quiere hacer y por qué cree que puede hacerlo bien. El resto de la clase toma notas y preguntan al compañero todo aquello que quieran saber sobre sus habilidades y experiencias para ese puesto de trabajo. Una vez terminadas todas las presentaciones se hace una votación a mano alzada para saber quiénes son los elegidos.

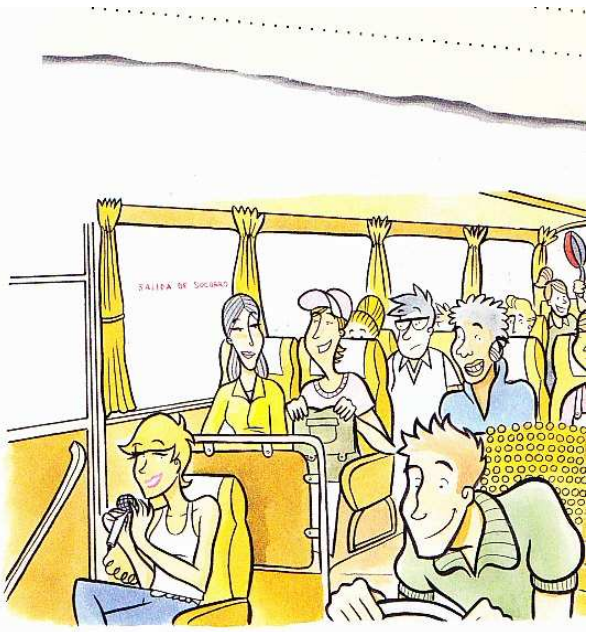
8. SE BUSCA CHÓFER, GUÍA, ANIMADOR Y COCINERO

A. Imaginad que vais a ir de cámping juntos unos días. Para ello, vais a necesitar un cocinero, un chófer, un animador cultural y un guía turístico. Cada alumno tiene que escoger uno de los cuatro trabajos y escribir las razones por las que cree que debe ser elegido.

B. Ahora, cada uno va a explicar sus razones al resto de la clase. Los demás pueden hacerle preguntas.

- Yo quiero ser el cocinero porque me gusta mucho cocinar. Sé preparar platos de todo tipo: vegetarianos, japoneses, franceses... Además, soy muy organizado con el dinero y he trabajado cinco años en un restaurante.
- ¿Sabes hacer pizzas?
- ¿Sabes cocinar para mucha gente?
- ¿Has cocinado alguna vez en un cámping?

C. ¿Quiénes son los elegidos? Vamos a votar.



- **Unidad 10: “Una vida de película”**

- 3. “Ayer, hace un mes” El libro del profesor propone el juego de la batalla naval con verbos y pronombres sujeto en lugar de cifras y letras para practicar el pretérito indefinido. Se juega en parejas.

Y DESPUÉS

A continuación, propóngales un juego para practicar los verbos y recordarlos mejor.

El juego es una guerra de barcos. Recuérdeles las reglas: se juega en parejas; cada persona tiene un tablero para su flota, y otro para la flota del compañero-enemigo. El objetivo es encontrar los barcos del compañero y hundirlos.

Haga una fotocopia para cada jugador de los tableros que le proporcionamos en la página siguiente.

93

Antes de nada, cada jugador debe colocar sus barcos estratégicamente. Puede colocarlos en horizontal o en vertical, pero no en diagonal. Los barcos no pueden tocarse entre sí. En total, cada jugador tiene 7 barcos: un barco de cuatro casillas, dos barcos de tres casillas, dos barcos de dos casillas y dos barcos de una casilla.

Empieza el juego y, por turnos, se dispara conjugando un verbo; por ejemplo: **empezó** (empezar/él). El compañero comprueba si tiene un barco en esa casilla. Contesta **agua**, si no lo tiene; **tocado**, si tiene un barco pero es más grande, y **tocado y hundido**, si ya no queda ninguna parte del barco a flote. Solo se pierde turno si se obtiene la respuesta **agua**.

	estar	empezar	poder	hacer	escribir	decir	poner	saber	ir/ser	tener		estar	empezar	poder	hacer	escribir	decir	poner	saber	ir/ser	tener	
yo																						yo
tú																						tú
él																						él
nosotros																						nosotros
vosotros																						vosotros
ellos																						ellos

- **Más información**

El libro del profesor propone un concurso para que los estudiantes se familiaricen con la información más relevante de cada uno de los países de habla hispana. Se trabaja en clase abierta**.**

MÁS INFORMACIÓN es una breve sección que, a través de una serie de fichas enciclopédicas, ofrece información cultural sobre los diferentes países de habla hispana.

Esta sección ha sido pensada para que los estudiantes, de forma autónoma, puedan manejar la información según sus necesidades e intereses. Sin embargo, si usted considera oportuno trabajar estos contenidos en el aula, o si sus estudiantes se lo pidieran, puede realizar las actividades que le ofrecemos a continuación.

PAÍSES DE HABLA HISPANA

El objetivo de la siguiente actividad es que sus estudiantes se familiaricen con la información más relevante de cada uno de los países de habla hispana, así como con su localización geográfica.

Fotocopie y amplíe el tablero que le ofrecemos en la parte inferior de esta página (si dispone de retroproyector, haga una transparencia, o simplemente cópielo en la pizarra). Informe a sus estudiantes de que van a participar en un concurso y divida la clase en dos equipos.

Remítalos a la sección *Países de habla hispana* para encontrar las respuestas a una serie de preguntas. Por turnos, cada grupo podrá elegir una casilla del tablero según la cantidad de puntos que quiera arriesgarse a ganar o a perder, ya que si no aciertan la pregunta, se les restará la cantidad de puntos que hayan apostado.

La cantidad de tiempo de la que dispondrán para encontrar la información y dar una respuesta es de un minuto. A medida que se escojan las casillas, deberá taparlas para que no se puedan escoger de nuevo.

Preguntas

200 puntos

1. ¿Qué país es más grande: Argentina o México?
2. ¿Cuántas lenguas se hablan en Chile?
3. Si quiero pasar unos días en la playa, ¿es Uruguay una buena elección?
4. ¿Los tres países más al sur del continente americano suman más de 50 millones de habitantes?

400 puntos

5. ¿En cuántos países se usa el peso como moneda?
6. ¿Qué países de habla hispana son islas?
7. Si estoy en Ecuador, ¿voy a escuchar otro idioma además del español?
8. ¿Qué país de habla hispana tiene mayor número de habitantes?

600 puntos

9. ¿En qué países se puede visitar un volcán?
10. Si estoy en Cochabamba, ¿en qué país estoy?
11. ¿Cuál es la mayor atracción turística de la isla de Pascua?
12. ¿Qué país produce esmeraldas?

Solución

1. Argentina
2. Seis
3. Sí
4. No
5. Siete
6. República Dominicana, Cuba y Puerto Rico
7. Sí
8. México
9. Nicaragua, El Salvador y Costa Rica
10. Bolivia
11. Los moais
12. Colombia

200	400	600
200	400	600
200	400	600
200	400	600

7. ANÁLISIS DE LAS ACTIVIDADES DE AULA INTERNACIONAL 1

7.1 Selección y análisis de los juegos propuestos en Aula Internacional 1 – Libro del alumno y Libro del Profesor

Cada actividad se presenta con una ficha informativa sobre los conocimientos lingüísticos mínimos que se requieren, las destrezas comunicativas que se practican, los objetivos que se persiguen, el material necesario y el desarrollo.

Unidad 1: "Nosotros"

6. "Letras y sonidos"

NIVEL: A1
DESTREZAS: Expresión y comprensión oral.
TIPO DE INTERACCIÓN: Interacción alumno /grupo clase
OBJETIVO COMUNICATIVO: Deletrear. Solicitar información lingüística. OBJETIVO GRAMATICAL: Ampliar y repasar vocabulario. Pronunciación. OBJETIVO ESTRATÉGICO: Memorizar vocabulario, relajar el ambiente.
MATERIAL: Ninguno
DESARROLLO: Uno tras otro van saliendo los alumnos a la pizarra y proponen una palabra que el resto de la clase va a tener que adivinar. Gana el primero que la adivina.

Unidad 2: "Quiero aprender español"

4. "¿Estudias o trabajas?"

NIVEL: A1
DESTREZAS: Comprensión escrita, expresión oral.
TIPO DE INTERACCIÓN: Interacción en parejas
OBJETIVO COMUNICATIVO: Mostrar acuerdo o desacuerdo. OBJETIVO GRAMATICAL: Presente de Indicativo de la primera conjugación OBJETIVO ESTRATÉGICO: Inferir una regla gramatical a través de su práctica y repetición.
MATERIAL: Tarjetas en blanco
DESARROLLO: Repartimos 6 tarjetas en blanco a cada alumno y cada uno de ellos deberá escribir en un lado de la tarjeta el infinitivo de un verbo regular de la primera

conjugación y un pronombre sujeto y en el otro lado el verbo conjugado. En parejas deberán mostrarse las tarjetas por el lado del infinitivo y el compañero deberá conjugarlo. Gana el que acierte más verbos.

Unidad 3: "¿Dónde está Santiago?"

2. " Juega y gana"

NIVEL: A1
DESTREZAS: Comprensión escrita
TIPO DE INTERACCIÓN: Trabajo individual
OBJETIVO COMUNICATIVO: Mostrar acuerdo o desacuerdo. OBJETIVO GRAMATICAL: Preguntar y reponder. Definir e identificar. OBJETIVO ESTRATÉGICO: Conocimiento cultural sobre México. Inferir una regla gramatical a través de su práctica y repetición.
MATERIAL: Fotocopia concurso
DESARROLLO: De forma individual los alumnos deberán responder a las preguntas del concurso. Gana el que más acierte.

6. A. "¿De qué país se trata?"

NIVEL: A1
DESTREZAS: Comprensión y expresión oral. Expresión escrita.
TIPO DE INTERACCIÓN: Interacción en parejas
OBJETIVO COMUNICATIVO: Mostrar acuerdo o desacuerdo. OBJETIVO GRAMATICAL: Preguntar y reponder. Definir e identificar. OBJETIVO ESTRATÉGICO: Deducir por el contexto, formular hipótesis.
MATERIAL: Fotocopia ejercicio
DESARROLLO: En parejas los alumnos deberán preparar frases que definan un país y el compañero deberá adivinar de qué país se trata. Gana el que más acierte.

10. "Un concurso sobre el mundo hispano"

NIVEL: A1
DESTREZAS: Comprensión y expresión oral. Comprensión y expresión escrita.
TIPO DE INTERACCIÓN: Interacción con el resto del grupo y con el grupo

contrario.
OBJETIVO COMUNICATIVO: Redactar preguntas sobre conocimientos generales del mundo hispano y formularlas. OBJETIVO GRAMATICAL: Repaso de vocabulario y de aspectos estructurales. OBJETIVO ESTRATÉGICO: Ampliar conocimientos sobre el mundo hispano; colaborar con los compañeros; interactuar para convencer, argumentar.
MATERIAL: Tarjetas
DESARROLLO: Juego tipo Trivial, pero son los alumnos quién preparan las tarjetas. Se divide la clase en dos equipos. Gana el equipo que acierte más respuestas.

Unidad 4: "¿Cuál prefieres?"

7. " ¡Bingo!".

NIVEL: A1
DESTREZAS: Comprensión y expresión oral. Expresión escrita.
TIPO DE INTERACCIÓN: Interacción profesor/grupo clase
OBJETIVO COMUNICATIVO: Transmitir información. OBJETIVO GRAMATICAL: Los números del 100 en adelante y su flexión de género. OBJETIVO ESTRATÉGICO: Inferir una regla gramatical a través de su práctica y repetición.
MATERIAL: Tarjetas
DESARROLLO: Juego tipo Bingo, pero los alumnos deben escribir las cifras en letras. Gana quien canta el Bingo.

9. "El mercadillo de la clase"

NIVEL: A1
DESTREZAS: Comprensión y expresión oral .
TIPO DE INTERACCIÓN: Interacción con toda la clase
OBJETIVO COMUNICATIVO: dar y pedir información, expresar necesidad o preferencias. OBJETIVO GRAMATICAL: numerales, demostrativos, pronombres interrogativos, colores, artículo + adjetivo. OBJETIVO ESTRATÉGICO: Reflexionar sobre el aprendizaje del español, controlar

los problemas y buscar soluciones; atender a los elementos extralingüísticos; adecuar el discurso al interlocutor; suplir las carencias de expresión.
MATERIAL: Dinero fotocopiado. Objetos de la clase o de los alumnos.
DESARROLLO: Se divide la clase en dos grupos: vendedores y clientes. Cada cliente tiene 50€ para comprar 3 productos, pero el precio mínimo de cada producto es de 15 € y el máximo de 35€. Gana quien consigue comprar más objetos.

Unidad 5: "Tus amigos son mis amigos"

6. "Soy una persona bastante tímida"

NIVEL: A1
DESTREZAS: Expresión escrita.Comprensión y expresión oral.
TIPO DE INTERACCIÓN: Interacción con toda la clase
OBJETIVO COMUNICATIVO: Describir. Hablar de la personalidad y el carácter. OBJETIVO GRAMATICAL: verbo ser. Verbo gustar, encantar, etc. Posesivos OBJETIVO ESTRATÉGICO: deducir el significado de palabras o expresiones por el contexto; captar el sentido global del mensaje; inferir una regla gramatical a través de su práctica y repetición dentro de un contexto.
MATERIAL: Hoja de papel
DESARROLLO: ¿quién soy?. Cada uno de los alunos se describe. El profesor recoge las descripciones y las reparte. Los alumnos, a través de preguntas deberán adivinar a quién pertenece cada descripción.

7. "Es un hombre de unos 45 años"

NIVEL: A1
DESTREZAS: Expresión escrita. Comprensión y expresión oral.
TIPO DE INTERACCIÓN: Interacción con el resto del grupo
OBJETIVO COMUNICATIVO: Describir. Hablar de la personalidad y el carácter. Preguntar y responder. OBJETIVO GRAMATICAL: Presente de Indicativo del verbo ser. Adjetivos relacionados con la descripción de la personalidad y el carácter. Oraciones interrogativas. Interrogativos más comunes (Qué, quién, cómo, ...) OBJETIVO ESTRATÉGICO: deducir el significado de palabras o expresiones por el contexto; captar el sentido global del mensaje; inferir una regla gramatical a través de

su práctica y repetición dentro de un contexto.
MATERIAL: Ninguno
DESARROLLO: Cada uno de los alumnos describe a un personaje famoso. ¿Quién es?. El resto del grupo, a través de preguntas, deberá adivinar de que personaje se trata. Podemos dividir la clase en grupos más reducidos si es muy numerosa.

Unidad 6: "Día a día"

5. "Todos los días"

NIVEL: A1
DESTREZAS: Comprensión y expresión oral
TIPO DE INTERACCIÓN: Interacción en parejas
OBJETIVO COMUNICATIVO: transmitir información, corregir algo a alguien, dar órdenes o instrucciones OBJETIVO GRAMATICAL: Los verbos irregulares con cambio vocálico o diptongación del Presente de Indicativo. OBJETIVO ESTRATÉGICO: Inferir una regla gramatical a través de su práctica y repetición.
MATERIAL: Tableros con verbos y pronombres personales sujeto.
DESARROLLO: Juego tipo Guerra naval, pero con verbos y pronombres personales sujeto.

6. "Horarios de trabajo"

NIVEL: A1
DESTREZAS: Comprensión y expresión oral , comprensión escrita.
TIPO DE INTERACCIÓN: Interacción en parejas
OBJETIVO COMUNICATIVO: Formular y contestar preguntas. OBJETIVO GRAMATICAL: Preguntar por la hora. OBJETIVO ESTRATÉGICO: leer detenidamente y hacer una búsqueda selectiva de información.
MATERIAL: Fotocopias con los cuadros.
DESARROLLO: Cada uno de los alumnos posee un cuadro con cierta información que su compañero no posee y que debe completar haciéndole preguntas y viceversa.

9. “Premios”

NIVEL: A1
DESTREZAS: Expresión y comprensión escrita .Comprensión y expresión oral.
TIPO DE INTERACCIÓN: Interacción con el compañero y luego con el resto de la clase
OBJETIVO COMUNICATIVO: Hablar de hábitos, frecuencia y horarios. OBJETIVO GRAMATICAL: Situar en el día, secuenciar acciones y expresar frecuencia. Hablar de las propias costumbres. OBJETIVO ESTRATÉGICO: Adecuar el discurso al interlocutor; controlar la conversación; autoevaluar los conocimientos y capacidades de la expresión oral.
MATERIAL: Premios
DESARROLLO: Tras dividir la clase en parejas, los alumnos, a través de un cuestionario creado por ellos mismos, deben elegir a quién dar el premio al más dormilón de la clase, al más trabajador, al más intelectual, etc. Para individuar quién merece el premio, cada pareja deberá entrevistar al resto de la clase.

Unidad 9: “¿Sabes cocinar?”

7. “ ¡Adiós papás!”

NIVEL: A1
DESTREZAS: Comprensión y expresión oral.
TIPO DE INTERACCIÓN: Interacción en parejas.
OBJETIVO COMUNICATIVO: Conocer y hablar sobre las tareas del hogar. OBJETIVO GRAMATICAL: Presentar el vocabulario de las tareas del hogar. OBJETIVO ESTRATÉGICO: Memorización del vocabulario.
MATERIAL: Tarjetas
DESARROLLO: en parejas juegan a un juego tipo Memory. Una vez mezcladas las tarjetas las colocan boca abajo y por turnos cada uno coge dos tarjetas; si forman pareja, se las queda y vuelve a coger dos más. Si no forman pareja pasa el turno al otro jugador. Gana quién consigue más parejas.

8. “Se busca chófer, guía, animador y cocinero”

NIVEL: A1
DESTREZAS: Comprensión y expresión escrita, comprensión y expresión oral.
TIPO DE INTERACCIÓN: Interacción con el resto del grupo

OBJETIVO COMUNICATIVO: convencer, expresar acuerdo o desacuerdo, expresar opiniones personales, formular y contestar preguntas, hablar de cualidades y defectos. OBJETIVO GRAMATICAL: el pretérito perfecto, hablar de la frecuencia, hablar de habilidades, adjetivos de carácter. OBJETIVO ESTRATÉGICO: Interactuar para convencer, argumentar, conseguir unos fines concretos.
MATERIAL: Ninguno
DESARROLLO: En clase necesitan un chófer, un cocinero, un guía y un animador para ir de cámping. Cada uno de los alumnos escribe un texto con las razones por las cuales sus compañeros deben escogerlo. Luego las leen al resto de la clase y por votación a mano alzada se elige a los ganadores.

Unidad 10: "Una vida de película"

3. "Ayer, hace un mes"

NIVEL: A1
DESTREZAS: Comprensión y expresión oral.
TIPO DE INTERACCIÓN: Interacción con el compañero
OBJETIVO COMUNICATIVO: transmitir información, corregir algo a alguien, dar órdenes o instrucciones. OBJETIVO GRAMATICAL: conjugar verbos regulares e irregulares del pretérito indefinido. OBJETIVO ESTRATÉGICO: inferir una regla gramatical a través de su práctica y repetición.
MATERIAL: Tableros con verbos y pronombres personales sujeto.
DESARROLLO: Juego tipo Guerra naval, pero con verbos y pronombres personales sujeto.

Más información

El libro del profesor propone un concurso para que los estudiantes se familiaricen con la información más relevante de cada uno de los países de habla hispana. Se trabaja en clase abierta**.**

NIVEL: A1
DESTREZAS: Comprensión y expresión oral. Comprensión y expresión escrita

TIPO DE INTERACCIÓN: Interacción con el resto del grupo y con el grupo contrario
OBJETIVO COMUNICATIVO: Ampliar conocimientos sobre el mundo hispano. OBJETIVO GRAMATICAL: Repaso de vocabulario, de aspectos estructurales. OBJETIVO ESTRATÉGICO: Ampliar conocimientos sobre el mundo hispano; interactuar para convencer, argumentar.
MATERIAL: Tablero y preguntas
DESARROLLO: Dividimos la clase en dos grupos. Por turnos, cada grupo podrá elegir una casilla del tablero según la cantidad de puntos que quiera arriesgarse a ganar o perder. El equipo contrario formulará una pregunta y deben reponderla en un tiempo máximo de un minuto. Luego serán ellos los que formularán una pregunta al equipo contrario. Gana el equipo que consiga mayor número de puntos.

7.2. Evaluación de los juegos del manual Aula Internacional 1

Para evaluar cada uno de los juegos llevados a cabo en clase propuse un cuestionario a los alumnos para ver que opinaban sobre la utilización de los juegos en clase, pues en un contexto educativo en el que los alumnos usuarios de la lengua asumen la responsabilidad de su aprendizaje, no podemos pasar por alto estas cuestiones. Usé un cuestionario con nueve preguntas para cada uno de los juegos en el cual podían responder de 1 a 5 según su criterio. Los cuetionarios eran anónimos y los alumnos respondían a ellos al terminar el juego. Los alumnos sólo tenían que poner una cruz en la valoración que creyeran oportuna. La puntuación corresponde a los siguientes criterios:

1- No

2- Muy poco

3- Poco

4- Bastante

5- Sí

Letras y sonidos	1	2	3	4	5
¿Te ha parecido útil el juego?					
¿Has practicado la pronunciación?					

¿Has aprendido a deletrear?					
¿Te has sentido relajado?					
¿Has participado?					
¿Has tenido miedo a equivocarte?					
¿Te has divertido?					
¿Has trabajado la comprensión y la expresión oral?					
¿Las reglas del juego estaban claras?					

¿Estudias o trabajas?	1	2	3	4	5
¿Te ha parecido útil el juego?					
¿Has aprendido cómo se conjugan los verbos en español?					
¿Has practicado el presente de indicativo de la primera conjugación?					
¿Te has sentido relajado?					
¿Has participado?					
¿Has tenido miedo a equivocarte?					
¿Te has divertido?					
¿Has trabajado la expresión oral?					
¿Las reglas del juego estaban claras?					

Juega y gana	1	2	3	4	5
¿Te ha parecido útil el juego?					
¿Has aprendido cómo se formulan las preguntas en español?					
¿Has aprendido cosas útiles sobre méxico?					
¿Te has sentido relajado?					
¿Has participado?					
¿Has tenido miedo a equivocarte?					
¿Te has divertido?					
¿Has trabajado la comprensión escrita?					
¿Las reglas del juego estaban claras?					

¿De qué país se trata?	1	2	3	4	5
¿Te ha parecido útil el juego?					
¿Has aprendido la diferencia entre los verbos ser/estar/hay?					
¿Has aprendido a mostrar acuerdo o desacuerdo?					
¿Te has sentido relajado?					
¿Has participado?					
¿Has tenido miedo a equivocarte?					
¿Te has divertido?					
¿Has trabajado diferentes habilidades ?					
¿Las reglas del juego estaban claras?					

Un concurso sobre el mundo hispano	1	2	3	4	5
¿Te ha parecido útil el juego?					
¿Has repasado las estructuras y el vocabulario trabajado en la unidad?					
¿Has aprendido cosas útiles sobre el mundo hispano?					
¿Te has sentido relajado?					
¿Has participado?					
¿Has tenido miedo a equivocarte?					
¿Te has divertido?					
¿Has trabajado diferentes habilidades?					
¿Las reglas del juego estaban claras?					

¡Bingo!	1	2	3	4	5
¿Te ha parecido útil el juego?					
¿Has aprendido cómo funcionan los números cardinales del 100 en adelante?					
¿Has aprendido a escribir los números en español?					
¿Te has sentido relajado?					
¿Has participado?					
¿Has tenido miedo a equivocarte?					

¿Te has divertido?					
¿Has trabajado la comprensión oral?					
¿Las reglas del juego estaban claras?					

El mercadillo de la clase	1	2	3	4	5
¿Te ha parecido útil el juego?					
¿Has aprendido expresiones para ir de compras?					
¿Has utilizado las expresiones y estructuras aprendidas durante la unidad de forma natural?					
¿Te has sentido relajado?					
¿Has participado?					
¿Has tenido miedo a equivocarte?					
¿Te has divertido?					
¿Has trabajado diferentes habilidades?					
¿Las reglas del juego estaban claras?					

Soy una persona bastante tímida	1	2	3	4	5
¿Te ha parecido útil el juego?					
¿Has aprendido a describirte en español?					
¿Has aprendido mucho vocabulario y has utilizado las expresiones y estructuras aprendidas?					
¿Te has sentido relajado?					
¿Has participado?					
¿Has tenido miedo a equivocarte?					
¿Te has divertido?					
¿Has trabajado diferentes habilidades?					
¿las reglas del juego estaban claras?					

Es un hombre de unos 45 años	1	2	3	4	5
¿Te ha parecido útil el juego?					
¿Has aprendido a hablar de la personalidad y el carácter?					
¿Has utilizado las expresiones y estructuras aprendidas					

durante la unidad de forma natural?					
¿Te has sentido relajado?					
¿Has participado?					
¿Has tenido miedo a equivocarte?					
¿Te has divertido?					
¿Has trabajado diferentes habilidades?					
¿Las reglas del juego estaban claras?					

Todos los días	1	2	3	4	5
¿Te ha parecido útil el juego?					
¿Has aprendido cuáles son los pronombres sujeto?					
¿Has practicado los verbos irregulares del presente?					
¿Te has sentido relajado?					
¿Has participado?					
¿Has tenido miedo a equivocarte?					
¿Te has divertido?					
¿Has trabajado diferentes habilidades?					
¿Las reglas del juego estaban claras?					

Horarios de trabajo	1	2	3	4	5
¿Te ha parecido útil el juego?					
¿Has aprendido a preguntar por la hora?					
¿Has aprendido a situar en el día?					
¿Te has sentido relajado?					
¿Has participado?					
¿Has tenido miedo a equivocarte?					
¿Te has divertido?					
¿Has trabajado diferentes habilidades?					
¿Las reglas del juego estaban claras?					

Premios	1	2	3	4	5
¿Te ha parecido útil el juego?					

¿Has aprendido a formular preguntas utilizando expresiones de frecuencia?					
¿Has utilizado las expresiones y estructuras aprendidas durante la unidad de forma natural?					
¿Te has sentido relajado?					
¿Has participado?					
¿Has tenido miedo a equivocarte?					
¿Te has divertido?					
¿Has trabajado diferentes habilidades?					
¿Las reglas del juego estaban claras?					

¡Adiós papás!	1	2	3	4	5
¿Te ha parecido útil el juego?					
¿Has aprendido mucho vocabulario?					
¿Has interaccionado con tu compañero?					
¿Te has sentido relajado?					
¿Has participado?					
¿Has tenido miedo a equivocarte?					
¿Te has divertido?					
¿Has trabajado diferentes habilidades?					
¿Las reglas del juego estaban claras?					

Se busca chófer, guía, animador y cocinero	1	2	3	4	5
¿Te ha parecido útil el juego?					
¿Has aprendido a escribir un texto hablando de tus experiencias y tus cualidades?					
¿Has utilizado las expresiones y estructuras aprendidas durante la unidad de forma natural?					
¿Te has sentido relajado?					
¿Has participado?					
¿Has tenido miedo a equivocarte?					
¿Te has divertido?					

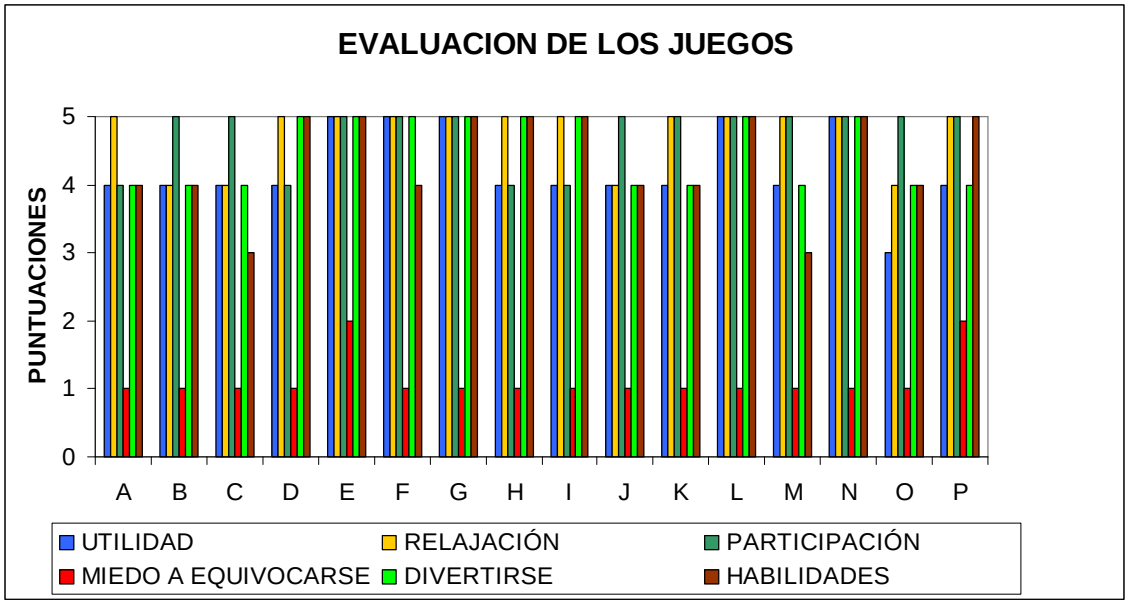
¿Has trabajado diferentes habilidades?					
¿Las reglas del juego estaban claras?					

Ayer, hace un mes	1	2	3	4	5
¿Te ha parecido útil el juego?					
¿Has aprendido como se conjuga el pretérito indefinido?					
¿Has interaccionado con tu compañero?					
¿Te has sentido relajado?					
¿Has participado?					
¿Has tenido miedo a equivocarte?					
¿Te has divertido?					
¿Has trabajado diferentes habilidades?					
¿Las reglas del juego estaban claras?					

Más información	1	2	3	4	5
¿Te ha parecido útil el juego?					
¿Has aprendido mucho vocabulario?					
¿Has aprendido cosas útiles sobre los países de habla hispana?					
¿Has participado?					
¿Has tenido miedo a equivocarte?					
¿Te has divertido?					
¿Has trabajado diferentes habilidades?					
¿Las reglas del juego estaban claras?					

A fin de presentar gráficamente el resultado de la evaluación he tenido en cuenta para cada uno de los juegos el cuestionario de 20 alumnos que frecuentaban el curso de principiantes. De cada uno de los cuestionarios he analizado **sólo las variables que coinciden en todos los juegos** pues me han parecido las más indicativas porque son algunas de las características que deben tener los juegos según la definición que he dado. Las variables que he tenido en cuenta a la hora de hecer el gráfico son: la utilidad del juego, el nivel de relajación durante el juego, el nivel de participación, el miedo a

equivocarse de los alumnos, la diversión y la cantidad de habilidades trabajadas. Los resultados obtenidos los he reflejado en el gráfico siguiente:



A: Letras y sonidos

B:¿Estudias o trabajas?

C :Juega y gana

D:De qué país se trata

E:Un concurso sobre el mundo hispano

F: ¡Bingo!

G: El mercadillo de la clase

H: Soy una persona bastante tímida

I: Es un hombre de unos 45 años

J: Todos los días

K: Horarios de trabajo

L: Premios

M: ¡Adiós papás!

N: Se busca chófer, guía, animador y cocinero

O: Ayer, hace un mes

P:Más información

Podemos observar los resultados positivos obtenidos gracias a los juegos. Los alumnos consideran los juegos bastante útiles en la mayoría de los casos. Notamos que casi todos consiguen crear un clima distendido y relajado, así como un alto nivel de participación por parte de los alumnos, incluso por parte de aquellos más tímidos. Los alumnos en la mayoría de juegos no temen equivocarse y teniendo en cuenta que nos estamos refieriendo a un grupo de nivel A1 es algo muy positivo. Además aprenden

divirtiéndose. El número de habilidades practicadas es bastante elevado, pero no en todos los juegos. Notamos que cuantas más habilidades trabajan, más conceptos han de utilizar y mayor es la interacción con los compañeros de clase, mayor es la puntuación global del juego. Así los dos juegos que simulan batallas navales pero con verbos son los juegos que han recibido una puntuación menor. En ellos se practica sólo un tiempo verbal y la interacción entre los jugadores es pobre. Las puntuaciones más altas, en cambio, las han obtenido los juegos como "Un concurso sobre el mundo hispano", "Premios", "Se busca chófer, guía, animador y cocinero" y " El mercadillo de la clase", que son juegos en los que los alumnos deben poner en práctica muchas o todas las habilidades así como estructuras gramaticales y vocabulario y en los que la interacción con los compañeros de clase es muy elevada. Digamos que son los juegos más completos bajo un aspecto lingüístico.

También hemos podido observar que el número de juegos propuestos en el manual Aula Internacional 1 (9 juegos en el libro del estudiante y otros 7 en el libro del profesor) no es muy elevado teniendo en cuenta que cuanto más bajo sea el nivel de los alumnos más importante es incluir el juego como herramienta de aprendizaje, pues es en los primeros cursos dónde el alumno se siente más inseguro.

7.3. Propuesta de juegos para manuales de ELE.

Como he mencionado en el apartado anterior, los alumnos que empiezan a estudiar un nuevo idioma, generalmente, son los que se sienten más inseguros, tienen más miedo a equivocarse, a participar en clase, etc. Por eso creo que en los manuales de niveles A1 y A2 deberían introducir un mayor número de juegos. Este es el motivo por el que me ha parecido oportuno presentar una serie de juegos que he tenido la oportunidad de poner en práctica en mis clases y que puedo afirmar que funcionan muy bien con jóvenes y adultos, y que constituyen una herramienta muy eficaz en el aula de ELE. Son juegos que podemos llevar a cabo para cualquier nivel pero que en nuestro caso he adaptado para el nivel que estamos analizando, que es un A1. Son juegos que podrían incluirse perfectamente en un manual y que cumplen los requisitos que hemos descrito a lo largo de esta memoria. Activan actitudes positivas, divierten, relajan, etc. y permiten practicar gran parte o todas las destrezas, desarrollan las estrategias de aprendizaje mediante las cuales se mejora la capacidad de aprender y favorecen la autonomía del alumno.

Muchos de estos juegos forman parte de nuestra cultura y lo único que he hecho es adaptarlos al nivel correspondiente al grupo. Otros son juegos que proponen algunos manuales específicos. Todos ellos han funcionado muy bien en las clases de ELE con jóvenes y adultos.

Cada actividad se presenta con una ficha informativa sobre los conocimientos lingüísticos mínimos que se requieren, las destrezas comunicativas que se practican, los objetivos que se persiguen, el material necesario y el desarrollo.

PITUFAR
NIVEL: A1
DESTREZAS: Comprensión y expresión oral.
TIPO DE INTERACCIÓN: Interacción con el resto del grupo
OBJETIVO COMUNICATIVO: Adivinar palabras, formulando preguntas. OBJETIVO GRAMATICAL: Preguntar y reponder. Práctica de cualquier tiempo verbal de los previamente trabajados. OBJETIVO ESTRATÉGICO: Deducir el significado de palabras por el contexto.
MATERIAL: Ninguno
DESARROLLO: Alguien piensa en un verbo que los demás tienen que adivinar haciendo preguntas abiertas. Los estudiantes deben tratar de extraer toda la información posible para adivinar el verbo, usando como verbo comodín “pitufar”. Por ejemplo: ¿tú pitufas?, ¿cuándo pitufas?, ¿dónde pitufas?, ¿necesitas otra persona para pitufar?, etc. Gana el estudiante que adivine el verbo. Si lo llevamos a cabo en clases con un número superior a 6 o 7 estudiantes, es aconsejable dividir la clase en gupos de 3 o 4 personas para darles a todos la posibilidad de participar.

DOMINÓ DE CUENTO
NIVEL: A1
DESTREZAS: Comprensión y expresión oral. Expresión escrita
TIPO DE INTERACCIÓN: Interacción con el resto del grupo
OBJETIVO COMUNICATIVO: Interaccionar con nuestros compañero. OBJETIVO GRAMATICAL: Cualquier tiempo verbal o estructura gramatical trabajada previamente.

OBJETIVO ESTRATÉGICO: Inferir una regla gramatical o un tiempo verbal a través de su práctica y repetición dentro de un contexto.
MATERIAL: Hojas en blanco
DESARROLLO: Los estudiantes dividen varias hojas con una línea por la mitad y escriben, en una mitad el comienzo de una oración y en la otra mitad, la segunda parte de otra. La estructura de la frase debe ser acordada de antemano, por ejemplo “Cuando viajo me gusta - hacer muchas fotos” todos deben mantener el mismo formato y escribir con letra clara. El profesor comprobará que funcionen todas ellas antes de iniciar el juego. Estas hojas serán nuestras fichas de dominó. Mezclar las fichas y repartir 6 a cada jugador o equipo y se juega como el dominó clásico. Gana la persona o el equipo que consiga bajar sus fichas primero.

LA OCA GRAMATICAL
NIVEL: A1
DESTREZAS: Comprensión y expresión oral. Comprensión escrita.
TIPO DE INTERACCIÓN: Interacción con el resto del grupo
OBJETIVO COMUNICATIVO: Comprender órdenes y mandatos OBJETIVO GRAMATICAL: Verbos en presente de indicativo y algunas de sus irregularidades. Diferencias entre usos de ser y estar. Diferencias entre usos de hay y estar. OBJETIVO ESTRATÉGICO: Emplear la acción, la práctica activa de los contenidos para memorizar estructuras lingüísticas. Deducir por el contexto e inferir una regla gramatical.
MATERIAL: Tableros preparados por el profesor, fichas y dados.
DESARROLLO: Se organiza al alumnado en grupos de 4. Juegan 2 contra 2. Sólo hay dos fichas en el tablero. Se siguen las reglas de la oca, avanzando y retrocediendo casillas. Sin embargo, en este tablero, en los lugares en los que tradicionalmente aparecen dibujos, hay tareas o preguntas. El jugador al que corresponda tira el dado, avanza por el tablero el número de casillas que indique y tiene un minuto para hacer la tarea indicada o responder a la pregunta. Cualquiera de las dos personas que juegan juntas puede realizar lo que se les pide, o pueden también hacerlo las dos, ayudándose mutuamente. En el caso de que no sean capaces de hacer la tarea requerida, obligatoriamente, retrocederán dos casillas.

Gana el equipo que llega antes al final.

Ejemplos:

Casilla 2: ¿cuál es el presente del verbo salir?

Casilla 3: Haz una frase con Ser y otra con Estar.

Casilla 4: Súbete a una silla y canta una canción en español

Casilla 5: Saluda a tu profesora.

Casilla 6: Escribe en la pizarra el nombre de un chico/a guapo/a.

Con este juego podemos practicar todos los tiempos verbales y las estructuras gramaticales trabajadas en clase. Basta con que cambiemos las preguntas o las tareas que hay en cada casilla.

¿QUIÉN SOY?
NIVEL: A1
DESTREZAS: Comprensión y expresión oral.
TIPO DE INTERACCIÓN: Interacción con el resto del grupo
OBJETIVO COMUNICATIVO: Formular y contestar preguntas, hablar de la personalidad y el carácter, pedir información. OBJETIVO GRAMATICAL: Oraciones interrogativas. Utilización verbos Ser/Estar. Presente indicativo. OBJETIVO ESTRATÉGICO: Inferir una regla gramatical o un tiempo verbal a través de su práctica y repetición dentro de un contexto; suplir una carencia léxica; deducir.
MATERIAL: Tableros preparados por el profesor, fichas y dados.
DESARROLLO: cada alumno escribe en la etiqueta, en secreto, el nombre de un personaje famoso. El profesor comprobará que no haya ninguno repetido dentro del mismo grupo. Luego, cada uno debe pegar la etiqueta que ha escrito en la frente de su compañero o compañera de la derecha, sin que éste/a la lea. Después, cada uno, por turno, hace una pregunta a los compañeros del grupo para descubrir cuál es el nombre del personaje que tiene en su frente. Solamente se puede hacer una pregunta cada vez, siguiendo el orden de las agujas del reloj. Hay una condición: a cada pregunta se piede responder con Sí o No. Ejemplo: ¿Vivo en Brasil?, ¿soy mujer? ¿mi país está cerca de Francia?, ¿soy joven?, etc. Gana quien acierta su personaje con menos preguntas.

FRÍO, FRÍO... CALIENTE, CALIENTE...
NIVEL: A1
DESTREZAS: Comprensión y expresión oral.
TIPO DE INTERACCIÓN: Interacción con el resto del grupo
OBJETIVO COMUNICATIVO: Hablar de la ubicación de objetos. OBJETIVO GRAMATICAL: Preposiciones y adverbios de lugar. OBJETIVO ESTRATÉGICO: Inferir una regla gramatical a través de su práctica y repetición dentro de un contexto; deducir; memorizar vocabualario y expresiones.
MATERIAL: Tableros preparados por el profesor, fichas y dados.
DESARROLLO: En grupos, con un máximo de siete. Empieza alguien del grupo:elige un objeto no muy grande y dice su nombre: la regla, la goma, el bolígrafo, el cuaderno... Piensa en un lugar para esconderlo, dentro de la clase, pero no lo dice. Lo anota en un papel, en secreto (el profesor comprobará que está bien escrito). Quien "esconde" el objeto pregunta por ejemplo ¿dónde está la regla?. Sus compañeros del grupo, en el orden que quieran, tratan de adivinarlo diciendo lugares: debajo de la mesa del profesor, está cerca del armario, está encima del armario, etc. Quien ha escondido el objeto, sólo puede responder con estas palabras: frío, frío (si el lugar que dicen sus compañeros está lejos de donde está su objeto). Tibio, tibio(si el lugar está cerca). Caliente, caliente (si el lugar está muy cerca). Te quemas (cuando alguien adivina el lugar. Y enseña el papel donde había escrito el lugar). Gana quien se quema. A continuación quien ha ganado esconde otro objeto y así sucesivamente

STOP
NIVEL: A1
DESTREZAS: Comprensión y expresión oral. Expresión escrita
TIPO DE INTERACCIÓN: Interacción con el resto del grupo
OBJETIVO COMUNICATIVO: Dar información. Durante la corrección pueden corregir algo a alguien; convencer de que un nombre es válido. OBJETIVO GRAMATICAL: Trabajar vocabulario OBJETIVO ESTRATÉGICO: Memorizar vocabualario
MATERIAL: Hoja de papel
DESARROLLO: en grupos de 4 a 10. Cada jugador necesita una cuadrícula con varias

columnas y varias filas. En la columna de la izquierda escribimos las categorías, por ejemplo: nombres; profesiones; elementos de la casa; colores o números; prendas de vestir; países o ciudades; familiares; meses, días de la semana o estaciones del año; aficiones y deportes; etc. El resto se deja en blanco. Las categorías serán las mismas para toda la clase. El profesor comienza el juego diciendo una letra, y los alumnos tienen que escribir para cada categoría un nombre que empiezen con esa letra en la primera columna. El primero que completa todas las categorías dice stop y los demás han de dejar de escribir. Si pasan dos minutos y nadie dice stop también se para el juego. Después de la primera ronda cada grupo jugará por separado. Gana quien tiene más puntos.

Ejemplo:

Categoría/Letra	M	P	E	B
Nombre de persona	Míriam	Pedro	Emma	Belén
Profesión	Maestra	Policía	Escultor	Bibliotecario
Elementos de la casa	Mesa	Pecera	Escritorio	Balcón
Colores	Morado	Púrpura	-	Blanco
Prendas de vestir y accesorios	Monedero	Pantalones	Elástico pelo	Bañador
Meses, días de la semana, estaciones del año	Mayo	Primavera	Enero	-
Deportes	-	Patinaje	Esquí	Baloncesto
Familiares	Marido	Padre	-	Bisabuelo

15 puntos si nadie ha completado esa casilla y tú sí.

10 puntos por cada palabra correcta que nadie más haya escrito.

5 puntos por cada palabra correcta que otros también haya escrito.

0 puntos si la palabra no es correcta.

PICTIONARIO

NIVEL: A1

DESTREZAS: Comprensión escrita y expresión oral.

TIPO DE INTERACCIÓN: Interacción con el resto del grupo

OBJETIVO COMUNICATIVO: Adivinar palabras a través de dibujos.

OBJETIVO GRAMATICAL: Trabajar vocabulario

OBJETIVO ESTRATÉGICO: Dibujar cuando no recordamos una palabra; buscar palabras de significado próximo para suplir una carencia; asociar el léxico con

imágenes para almacenarlo en la memoria.
MATERIAL: Fichas con palabras
DESARROLLO: : El profesor lleva a clase un buen grupo de tarjetas en las que ha escrito palabras que pueden pertenecer a cuatro categorías: persona, animal o lugar; objeto (cosas que pueden ser tocadas o vistas); acciones (verbos y situaciones); difíciles (palabras con un grado mayor de dificultad). Se divide a los jugadores en dos grupos y un miembro de cada equipo, por turno, escoge al alzar del mazo de cartas que el profesor ha colocado boca abajo sobre la mesa y debe intentar que sus compañeros identifiquen la palabra a través de un dibujo rápido y sencillo que él diseñe. Para ello tendrán un minuto de tiempo y no se permitirá hacer gestos, ni escribir números o letras, sólo dibujos. Si el equipo acierta se anota un punto y continúa con otra tarjeta y otro jugador, pero si no lo consigue, el turno pasa al otro equipo.también haya escrito. 0 puntos si la palabra no es correcta. Gana el equipo que consigue más puntos.

NUNCA DIGAS NUNCA JAMÁS[28]
NIVEL: A1
DESTREZAS: Expresión y comprensión oral
TIPO DE INTERACCIÓN: Interacción con el compañero
OBJETIVO COMUNICATIVO: Hablar de experiencias vividas OBJETIVO GRAMATICAL: Pretérito perfecto de indicativo OBJETIVO ESTRATÉGICO: Inferir una regla gramatical a través de su práctica y repetición dentro de un contexto.
MATERIAL: Fichas para rellenar con información
DESARROLLO: Los alumnos trabajan en parejas y cada uno recibe una ficha como la siguiente: Alumno A:

[28] Gema Sánchez Benítez, Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico, MarcoELE núm.11 ,2010.

Nombre del compañero:

No ha probado nunca la comida japonesa.
Nunca ha viajado en barco.
Le han robado la cartera alguna vez.
Ha tenido que pasar la noche en un aeropuerto.
Ha perdido las llaves de su casa alguna vez.
Nunca ha visto la nieve.
Nunca se ha emborrachado.
Se ha bañado desnudo/a en la playa alguna vez.

Alumno B:

Nombre del compañero:

No ha probado nunca la comida japonesa.
Nunca ha viajado en barco.
Le han robado la cartera alguna vez.
Ha tenido que pasar la noche en un aeropuerto.
Ha perdido las llaves de su casa alguna vez.
Nunca ha visto la nieve.
Nunca se ha emborrachado.
Se ha bañado desnudo/a en la playa alguna vez.

Escriben el nombre de su compañero en la ficha que tienen. Los compañeros deben conocerse ya entre ellos. Se trata de comprobar si se conocen bien o no. Primero van a intentar adivinar si las frases de la columna son verdaderas o falsas, marcarán con una cruz en la columna de verdadero si creen que su compañero nunca ha viajado en barco, por ejemplo. Una vez que han marcado todas las frases de verdadero o falso tienen que comprobar si sus predicciones son correctas mediante preguntas del tipo: ¿Has viajado alguna vez en barco?; ¿Has probado alguna vez la comida japonesa?,

etc. El profesor escribe un ejemplo en la pizarra señalando el verbo que se utiliza y el marcador temporal para que cambien sus oraciones de forma adecuada pero siempre con estos dos elementos: verbo en pretérito perfecto y marcador “alguna vez”. Gana el compañero que acierte más respuestas sobre el otro. Este tipo de actividad puede servir de modelo para la práctica de otras estructuras lingüísticas. Se puede continuar inventando enunciados del mismo tipo acerca de lo que conocen sobre sus compañeros, o bien, suposiciones que hagan sobre ellos.

TABÚ
NIVEL: A1
DESTREZAS: Expresión y comprensión oral
TIPO DE INTERACCIÓN: Interacción con los compañeros del grupo
OBJETIVO COMUNICATIVO: Describir/definir palabras para que los compañeros las adivinen. OBJETIVO GRAMATICAL: Trabajar vocabulario OBJETIVO ESTRATÉGICO: buscar palabras de significado próximo para suplir una carencia; memorizar vocabulario
MATERIAL: Fichas con palabras , tablero.
DESARROLLO: podemos utilizar el juego original seleccionando las tarjetas según el nivel de nuestros estudiantes o hacer que los propios estudiantes elaboren las tarjetas para el equipo contrario.Dividimos la clase en grupos y un estudiante de cada grupo tendrá que intentar que sus compañeros, en un tiempo determinado, adivinen una palabra de vocabulario sin utilizar en su explicación una serie de palabras prohibidas. Por ejemplo: ESCUELA Palabras prohibidas: PROFESOR, ESTUDIANTES, APRENDER. Ganará el equipo que antes complete el recorrido del tablero.

8. CONCLUSIONES

A lo largo de la historia el juego ha sido valorado como aspecto fundamental en la formación del individuo. 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.

Con esta memoria he pretendido:

a) mostrar la importancia que tienen los juegos en el aprendizaje de ELE a través del análisis de algunos juegos y de las valoraciones que han hecho un grupo de alumnos sobre éstos. Para ello he enumerado las razones por las que creo que los juegos deberían ocupar un papel importante a la hora de diseñar unidades didácticas, materiales o manuales para la enseñanza del español como lengua extranjera. Creo que es importante porque el juego, entre otras cosas, convierte al estudiante en un elemento activo de su aprendizaje, le ayuda a adquirir más confianza en sí mismo, a participar activamente, a activar su creatividad y le crea una necesidad real de comunicación.

b) demostrar que los juegos son una fuente inagotable de recursos porque con ellos podemos trabajar desde la competencia lingüística hasta la sociocultural, desde las estrategias de comunicación hasta las estrategias metacognitivas. Por la facilidad de introducirlo en cualquier momento del proceso educativo, el juego 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.

c) probar que los juegos crean un ambiente favorable al compañerismo y a la cooperación entre los alumnos. También que el juego es un elemento motivador de gran atracción para alumnos jóvenes y adultos. La diversión genera una mayor disposición para el trabajo, capta el interés y la atención hacia el objeto de estudio.

La importancia del juego en la clase de ELE es fundamental, sobre todo, como parte de la motivación del estudiante. Cuando utilizamos juegos en la clase al mismo tiempo que buscamos la motivación e interés de los estudiantes, estamos consiguiendo, en la mayoría de casos, nuestro objetivo, que no es otro que proporcionar una adecuada competencia comunicativa entre todos los estudiantes que estudian español como lengua extranjera.

Por todas estas razones me gustaría resaltar la importancia y la necesidad de utilizar juegos en el aula de ELE de adultos. En los manuales para jóvenes y adultos ocupan muy poco espacio y en cambio durante la realización de la memoria he detectado que la calidad del aprendizaje con los juegos es igual o superior a la que se da con las actividades no lúdicas, entonces ¿por qué no utilizarlos más a menudo como herramientas de aprendizaje?.

La memoria no pretende ser una investigación exhaustiva del fenómeno, pero sí incentivar a quiénes se ocupan de la creación de manuales y materiales didácticos a continuar investigando con datos cualitativos y cuantitativos para ver si, como yo defiendo, es cierto que los juegos mejoran el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Creo que como profesores hemos de perder el miedo a utilizar este tipo de herramientas y hemos de transmitir nuestro entusiasmo por el juego a los estudiantes que a su vez han de comprender el gran número de ventajas que poseen. Hemos de desmitificar la creencia de que jugando perdemos el tiempo y esto podemos hacerlo, por ejemplo, proponiendo cuestionarios de autoevaluación a los estudiantes al finalizar el juego, para que puedan darse cuenta de todo lo que han aprendido durante el juego, de los objetivos y habilidades trabajados y de las estrategias que han empleado. De esta forma llegarán a entender la importancia que tiene jugar en el aula.

Me gustaría que con estas reflexiones tanto el profesorado como los diseñadores de materiales se sintieran atraídos por la propuesta que ha alentado en todo momento esta memoria - que no es otra que la de integrar los juegos a la enseñanza de ELE – y nuevos trabajos, investigaciones y materiales desarrollaran y profundizaran el camino propuesto en mi trabajo.

BIBLIOGRAFÍA

ALONSO, E. (1994): ¿Cómo ser profesor y querer seguir siéndolo? Madrid. Edelsa.

ANDREU ANDRÉS, M.A. y GARCÍA CASAS, M. (2000) *Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico*, Actas I Congreso Internacional de español para fines específicos, Madrid. Instituto Cervantes. Disponible en: www.cvc.cervantes.es/obref/ciefe/pdf/01/cvc_ciefe_01_0016.pdf

ARES, M.. (2004) *Análisis de los textos escritos aportados en los manuales de E/LE*. Memoria de Máster de la Universitat de Barcelona. Disponible en: http://formespa.rediris.es/biblioteca/ares.htm

ARISTÓTELES (1997) *Política*, Roma, Editori Laterza.

ARISTÓTELES (1997) *Política*, Roma, Editori Laterza.

ATIENZA, E. (2005) *El tratamiento de la cultura en los diccionarios de aprendizaje*. Disponible en http://www.sgci.mec.es/redele.

BARETTA, D *Lo lúdico en la enseñanza-aprendizaje del léxico: propuesta de juegos para las clases de ELE.* Revista electrónica de didáctica, redELE, núm. 7. Disponible en: www.educacion.es/redele/revista7/baretta.pdf

BLANCO, E. (2005) *La canción en los manuales de E/LE: una propuesta didáctica*. Memoria de máster. Universidad Antonio de Nebrija. Disponible en: http://www.sgci.mec.es/redele/biblioteca2005/blanco.shtml

BRUMFIT, C.J., MOON, J., TONGUE, R. (1991*) Teaching English to children. From practice to principle*. Londres, Collins ELT.

CAILLOIS, R. (1981) *I giochi e gli uomini, la maschera e la vertigine*, Milán, Bompiani.

CAMBRA M. (1998) *El discurso en el aula*, en Conceptos clave en didáctica de la lengua y literatura (A. Mendoza Fillola Coord.) Barcelona, SEDLL, ICE de la UB, Horsori.

CASSANY, D et al. (1994) *Enseñar lengua*. Barcelona, Graó.

CENTRO VIRTUAL CERVANTES *Diccionario de términos clave de E/LE*, Instituto Cervantes. Disponible en: http://cvc.cervantes.es/obref/diccio_ele/diccionario/

CÉSARIS, D.M. (2001) *La cultura en juego*. Madrid. Edelsa.

CESTERO MANCERA, A. (1999) *Comunicación no verbal y enseñanza de lenguas extranjeras,* Madrid, Arco Libros.

COMENIO, J.A. (1966) *Didactica Magna*, Milán, Principato.

CORPAS J., GARCIA E., GARMENDIA A., SORIANO C, SANS N. (2005) Aula Internacional 1, Barcelona, Difusión.

CUADRADO, C.; DÍAZ, Y.; MARTÍN, M. (1999) *Las imágenes en la clase de E/LE*. Madrid. Edelsa.

DANESI, M. (1988) *Manuale di tecniche per la didattica delle lingue moderne*, Roma, Armando

DECROLY, O. Y MONCHAMP, E. (1986*) El juego educativo*, Madrid, Morata.

DEWEY, J. (1995) *Democracia y educación*, traducción de Lorenzo Luzuriaga, Madrid, Morata.

DOMÍNGUEZ, P. (1999) *Actividades comunicativas*. Madrid. Edelsa

ELKONIN, D. (1980) *Psicología del juego*, Madrid, Visor.

ESTAIRE, S. (2004) *La programación de unidades didácticas a través de tareas. Revista redELE,* Número 1.

ESTAIRE, S. (1999) *Tareas para Hacer Cosas en Español: Principios y Práctica de la Enseñanza de Lenguas Extranjeras mediante Tareas*. Colección Aula de Español. Universidad Antonio de Nebrija.

FERNÁNDEZ, S. (1990) *Crear y recrearse con la lengua en el aprendizaje de un idioma*, en Actas de las Jornadas de Expolingua, Madrid.

FERNÁNDEZ LÓPEZ, M. Carmen. (*2004) Principios y criterios para el análisis de materiales didácticos*, en J. Sánchez Lobato e I. Santos Gargallo.

FREDDI, G. (1994) *Glottodidattica, fondamenti, metodi e tecniche*, Turín, Utet.

FRÖEBEL, F. (2005) *La educación del hombre*, Madrid, Trillas.

GARVEY C. (1985) *El juego infantil*, Madrid, Morata.

GIOVANNINI, A. et al. (1996*) Profesor en acción 1, 2, 3*. Madrid, Edelsa.

GONZÁLEZ SAINZ, T. (1994) *Para jugar. Juegos comunicativos*. Español lengua extranjera. Madrid. Ediciones SM. Colección Destrezas.

GUASTALEGNANNE,H.(2009*) Juegos para trabajar gramática y vocabulario en la clase de ELE*, Suplementos MarcoELE, núm.9.

HYMES, D. (1980) *Fondamenti di sociolinguistica. Un approccio etnografico*, Bolonia, Zanichelli.

HUIZINGA, J. (1987) *Homo ludens*, Madrid, Alianza.

IGLESIAS, I. y PRIETO, M. (2007) *¡Hagan juego! Actividades lúdicas para la enseñanza del español.* Madrid. Edinumen.

INSTITUTO CERVANTES (2006*) Plan curricular del Instituto Cervantes,* Biblioteca Nueva.

JACQUET, J. Y CASULLERAS, S. (2004) *40 juegos para practicar la lengua española*.
Barcelona. Graó.

KEY, S. (1997) *Reward. Communicative activities for students of English.* Heinemann, Macmillan Publishers Limited.

LABRADOR PIQUER M.J.(2008) *El juego en la enseñanza de ELE*, Glosas Didácticas, Revista electrónica internacional.

LÁZARO, A. (1995) *Radiografía del juego en el marco escolar*, Psicomotricidad, Revista de estudios y experiencias, nº 51.

LLOBERA, M. (1995) *Discurso generado y aportado en la enseñanza de lenguas extranjeras,* A.M. Siguán (Ed) Trabajo por tareas, Barcelona, ICE.

LÓPEZ LLEBOT, María Rosa y Glòria (2007*) Juguemos en clase*, Madrid, Edinumen.

LÓPEZ LLEBOT, G. (2001) *Juegos con palabras. Actividades lúdicas para la práctica del vocabulario.* Madrid. Edinumen.

MARCO COMÚN EUROPEO DE REFERENCIA PARA LAS LENGUAS: aprendizaje, enseñanza, evaluación, Instituto Cervantes. Disponible en http://cvc.cervantes.es/obref/marco

MARTÍN MARTÍN, J.M. (2004) *La adquisición de la lengua materna (L1) y el aprendizaje de una segunda lengua (L2)/lengua extranjera (LE): procesos cognitivos y*

factores condicionantes, en J. Sánchez Lobato e I. Santos Gargallo (eds.) Vademécum para la formación de profesores. Madrid. SGEL

MARTÍN PERIS, E. (2004) *¿Que significa trabajar en clase con tareas comunicativas?*, redELE, número 0.

MARTÍN PERIS, E.y SANS N. (2004) *Gente 1*, Barcelona, Difusión.

MORENO, C. et al. (2005) *Actividades lúdicas para la clase de español*. Madrid. SGEL.

NEVADO FUENTES, Ch. (2008) *El componente lúdico en el aula de ELE*, MarcoELE, Revista de Didáctica ELE.

NISBET, J. y CHUCKSMIT. J. (1986): Estrategias de aprendizaje. Madrid. Santillana, Aula XXI.

NUNAN, D. (2002) *El diseño de tareas para la clase comunicativa*. Madrid: Cambridge University Press.

ORTEGA, R. (1999) *Jugar y aprender: una strategia de intervención educativa*, Sevilla, Díada Editora.

ORTIZ OCAÑA, A.L. (2005) *Didáctica Lúdica. Jugando también se aprende*. Centro de Estudios Pedagógicos y didácticos, Barranquilla. Disponible en: http://www.monografias.com/trabajos26/didactica-ludica/didactica-ludica.shtml

OXFORD, R.L. (1989) *Language Learning Strategies. What every teacher should know*. Nueva York. Newbury House Publishers.

PIAGET, J. (1986*)* *La formación del símbolo en el niño*, México, Fondo de Cultura económica.

PLATÓN (1990) *Leyes, Introducción, traducción y notas de Francisco Lisi*, Madrid, Gredos, (Tomo VII).

RICHARDS, J. C. y RODGERS, T. S. (2003) *Enfoques y métodos en la enseñanza de idiomas*. Madrid: Cambridge University Press (Capítulo 2).

RICHARDS, J. C y LOCKHART,Ch. (1998) *Estrategias de reflexión sobre la enseñanza de idiomas*. Madrid. Cambridge University Press, capítulo 3.

RIZZARDI, C. (1997) *Insegnare la lingua straniera. Apprendimento e ricerca*, Florencia, La Nuova Italia.

RODARI, G. (2002), Gramática de la fantasía. Introducción al arte de contar historias, Barcelona, Planeta.

ROUSSEAU, J.J. (1985) *Emilio*, Madrid, Edaf.

SANS, N. y MIQUEL, L. (2005) *Rápido, rápido*, Barcelona, Difusión.

SÁNCHEZ A.y FERNÁNDEZ R., (2007) *Jugamos. Juegos de simpre para la clase de español*, Madrid, SGEL.

VIDAL D. *Introduciendo las estrategias en la clase de E/LE*. Congreso Internacional Virtual sobre enseñanza de E/LE (CIVELE).

VYGOTSKIJ, L.S. (1981) *Il ruolo del gioco nello sviluppo mentale del bambino*, en J.S. Bruner, A. Jolly., K. Sylva (coord.) *Il Gioco. Ruolo e sviluppo del comportamento ludico negli animali e nell'uomo*, Roma, Armando (4 vol.).

VYGOTSKY, L.S. (1991) *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*, Barcelona, Crítica.

WILLIAMS y BURDEN (2002) *Psicología para profesores de idiomas*, Madrid, Cambridge University Press.

WOODWARD, T. (2003) *Planificación de clases y cursos*. Cambridge University Press.

ZANÓN, J. (Coord.) (1999) *La Enseñanza del Español mediante Tareas*. Madrid, Edinumen.