

Aprendizaje lúdico: el juego en la clase de español.

Una propuesta didáctica a partir de un trivial adaptado a la clase de ELE

IRIA VAZQUEZ MARIÑO
Institute d'Etudes Politiques
Université Aix-Marseille
iria_marino@hotmail.com

1. Introducción

En esta experiencia práctica, intentaremos mostrar que la utilización de juegos en las clases de E/LE o E/L2 es una buena manera de practicar ciertos aspectos del español de una manera lúdica y divertida, así como una forma de agilizar ciertas partes de una unidad pedagógica, cuando estas puedan resultar arduas a los estudiantes, y al mismo tiempo, mostrarles a nuestros alumnos, así como a muchos profesores, que jugando también se puede aprender.

Hoy en día, la enseñanza de E/LE se lleva a cabo siguiendo lo que conocemos como método o enfoque comunicativo. Este tipo de enseñanza aprendizaje supone entre otras cosas que, nosotros como profesores, cedemos el protagonismo de la clase tradicional a nuestros estudiantes, de manera que se fomente la creatividad y la improvisación de los conocimientos de nuestros alumnos.

Relacionado con este último aspecto del que estamos hablando, podemos destacar el hecho de que, desde hace tiempo, se ha considerado que dar la oportunidad a nuestros estudiantes de participar en actividades lúdicas fomenta la posibilidad de que estos mismos estudiantes sean más creativos, reflexionen y mediten sobre el proceso de aprendizaje o incluso sobre el juego mismo. Además, debemos destacar que, para una gran mayoría de los profesores de E/LE o E/L2, utilizar juegos en el aula es una buena idea, y en muchos casos crea un ambiente más dinámico en el curso en que estemos y fomenta el uso de procesos cognitivos útiles en el desarrollo de estrategias comunicativas.

Por otro lado, solemos encontrar ciertos inconvenientes a la hora de realizar este tipo de actividades, que resultan del hecho de que muchos de nuestros estudiantes no están acostumbrados a tener que participar activamente y sobre todo, de manera individual, en el contexto de grupo y de juego. Con esto queremos decir que, normalmente, a pesar de que entendemos que en las clases de lengua el método utilizado es el comunicativo, eso no conlleva que el profesor consiga que todos los alumnos participen de la misma manera. Siempre tendremos estudiantes cuya confianza en su dominio de la lengua será mayor que el de otros compañeros, los cuales hablan y participan menos en las clases por vergüenza o miedo a hacer el ridículo. Por esta razón, hay ocasiones en las que está bien hacer varios grupos para participar en ciertos juegos, de manera que el profesor no esté siempre presente en el desarrollo del juego. Así los estudiantes suelen fomentar su independencia en la lengua objeto de estudio.

En nuestro caso, hemos recogido como idea básica de esta experiencia lúdica el Trivial, famoso juego y muy conocido a nivel nacional, que se basa en preguntas y pruebas de conocimiento de distintos tipos, como son historia, geografía, deportes, actualidad, etc. Lo que hemos tratado de hacer es adaptar la idea básica de concepción de este juego, y de esta manera (re)crear una versión diferente que se utilice solamente para estudiantes de español. Esta misma idea ya se ha aplicado al contexto de enseñanza de lenguas en diferentes ocasiones, con distintos medios y objetivos, pero en contraste con anteriores ocasiones, lo que diferencia el trabajo realizado esta vez es que la

adaptación está hecha de tal manera que se practican diferentes destrezas y saberes dentro del mismo juego y, por otro lado, algunos de los apartados de conocimiento están dividido en niveles que se rigen por el baremo del *Marco común europeo de referencia* (MCER), a saber, niveles A1-A2, B1-B2, y C1-C2; lo que implica que es posible utilizar el juego incluso con niveles bajos, y no solamente, como suele suceder con los juegos y otras actividades similares, con niveles intermedios y/o avanzados.

2. Desarrollo

2.1 Objetivos

El objetivo general de esta actividad es que los estudiantes aprendan, revisen y utilicen conceptos de diversos tipos, que ya estudiaron anteriormente, recuerdan o bien han olvidado, y además –un punto importante– que lo hagan de forma amena y entretenida. Asimismo, se espera que al realizar esta actividad/juego, tengan que comunicarse en la lengua objeto de estudio, y a la vez, practicar el mayor número de funciones y destrezas que se exijan para llevar a cabo el juego correctamente.

2.2 Funciones y destrezas aplicadas al juego

En relación con este aspecto, en esta actividad se pueden trabajar todas las destrezas. Empezando por la expresión oral, los estudiantes deben tratar de comunicarse en español, y asimismo contestar a las cuestiones en español. La expresión escrita se ejercita en ciertas cuestiones y actividades en las que se exige práctica de escritura. Comprensión oral: practican la comprensión oral gracias a las preguntas de sus compañeros, y de la misma manera se ejercita la comprensión escrita, puesto que tienen que leer (y comprender) las preguntas que se les exige contestar en las tarjetas de contenido.

2.3 Nivel

Esta actividad se puede hacer en casi todos los niveles, puesto que las tarjetas de preguntas de *gramática y vocabulario* cuentan con tres niveles diferentes, dependiendo de los niveles establecidos por el MCER; mientras que las de *saberes y conocimiento sociocultural y pronunciación* se han hecho solamente con un nivel. De esta manera, es posible que nuestros estudiantes jueguen incluso cuando su nivel no llegue a B1, puesto que hay preguntas de nivel bajo e intermedio. La dificultad en este caso sería el factor de la comprensión, y es probable que los estudiantes utilizasen más su lengua materna a la hora de comunicarse con sus compañeros. De todas formas, a pesar de este inconveniente, en el caso de utilizar el juego con estudiantes cuyo nivel de dominio de la lengua es todavía bajo, el profesor tendrá que valorar si merece la pena utilizar el juego aunque de vez en cuando los alumnos tiendan a utilizar la lengua materna, o si con todo, es útil que lo utilicen para que fijen aspectos de otro tipo como son gramaticales o de vocabulario.

Con todo lo dicho, y a pesar de ello, nosotros recomendamos que se haga esta actividad con estudiantes que por lo menos lleven uno o dos años estudiando español, de manera que la comunicación entre los participantes pueda ser mayoritariamente en español.

2.4 Dirigido a

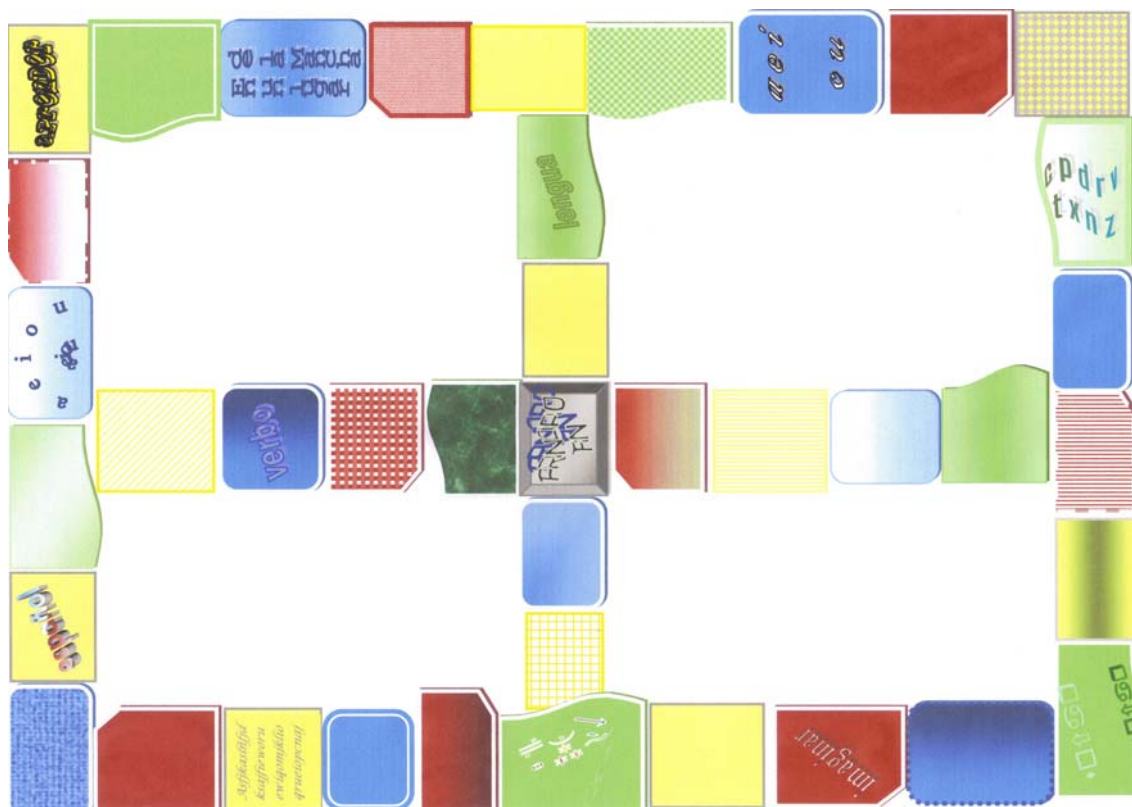
Como se decía en el apartado de nivel, esta actividad puede estar dirigida a todo tipo de estudiantes de español, aunque se recomienda que se utilice preferentemente con

estudiantes cuyo nivel vaya desde niveles intermedios (B1-B2) hasta niveles avanzados (C1-C2). De esta manera será más factible que el intercambio comunicativo entre los participantes en el juego se produzca en español.

En nuestro caso particular, esta actividad de Trivial se utiliza en el ámbito académico de la enseñanza superior. Con estudiantes cuyas edades van desde los 18-19 años en primer curso, hasta los 23-24 de último año académico.

2.5 Materiales

Tablero (en cartón o cartulina); dados, fichas de puntos (los conocidos quesitos del juego original), tarjetas con preguntas.



Para los puntos o “quesitos”, simplemente hemos utilizado fichas como las del Parchís, o bien el profesor puede utilizar también trozos de cartulina del mismo color que las fichas de contenido.

Tarjetas de contenido: Las tarjetas serán de diferentes colores según el tipo de contenido. Tarjetas rojas: gramática. Tarjetas verdes: léxico y vocabulario. Tarjetas amarillas: temas socioculturales. Tarjetas azules: pronunciación (fonética y fonología) y ortografía.

Las tarjetas de contenido sociocultural y las de pronunciación y ortografía tienen por el momento solo un nivel de dificultad, mientras que las tarjetas de gramática y de léxico tienen tres niveles, que se rigen según el marco de referencia europeo (A1-A2, B1-B2, C1-C2).

Ejemplos de tarjetas:

GRAMATICAL

A1-A2 Poner en singular/plural

Este libro me parece interesante.
Las sillas de la clase son azules.

B1- B2 Sustituye por el CD

Las ventanas están cerradas. Abre las ventanas por favor.

El aire está encendido. Apaga el aire , por favor.

C1 - C2 Sustituye por el CD

Estos libros son muy buenos. Lee los libros.
Mi reloj está roto. Arregla el reloj, por favor.

SOLUCIONES

A1-A2

Estos libros me parecen interesantes.
La silla de la clase es azul.

B1- B2

Las ventanas están cerradas. Ábre las, por favor.

El aire está encendido. Apágalo, por favor.

C1 - C2

Estos libros son muy buenos. Léelos.
Mi reloj está roto. Arréglalo, por favor.

PRONUNCIACIÓN

Pronuncia bien el siguiente refrán:

RR

*R con R cigarro,
R con R barril,
rápido corren los carros
cargados de azúcar al ferrocarril.*

PRONUNCIACIÓN

Pon los acentos donde sea necesario:

Candido deja los periodicos sobre la cama. Se sienta en un sillón y bebe rapido su café.

Saberes y conocimientos socioculturales

¿Cuál es la república centroamericana más pequeña?

SOLUCIÓN

El Salvador

VOCABULARIO

A1 - A2 ¿Cuál de las siguientes cosas no es ropa interior:
bragas / calcetines / guantes / calzoncillos / sujetador /

B1 - B2 ¿Cómo se llaman los cristales que muestran los productos en las tiendas?

C1 - C2 ¿Cuál de los siguientes adjetivos es antónimo de gordo?
Grueso / rollizo / enjuto / obeso

SOLUCIONES

A1 - A2 guantes

B1 - B2 Escaparate

C1 - C2 Enjuto (= delgado)

2.6 Desarrollo /planificación de la actividad

Se aconseja utilizar esta actividad al final de una lección. En nuestro caso se hace durante la segunda mitad de una lección de dos horas de duración. Es una manera de seguir practicando español de una forma más práctica y además, al usar un juego al final de la lección, resta tensión al ambiente, cambia el ritmo y suele motivar a los alumnos. Lo mejor sería poder realizar el juego en dos grupos (con referencia a una clase de unos 20 estudiantes). En cada grupo de más o menos 10 alumnos, se dividirán en parejas. De esta manera los estudiantes tendrán más oportunidades de participar oralmente en el juego y de practicar el español. De la misma manera, al haber dos grupos, el profesor se ocuparía de moverse entre los dos grupos, y al no estar todo el tiempo observando a los alumnos, esto les da mucha más autonomía en el juego y a la hora de expresarse.

Las instrucciones del juego se basan en los mismos principios que el juego que todos conocemos. Por parejas, los participantes irán recorriendo las casillas con ayuda de dos dados y contestando a las preguntas. Como no tenemos quesitos como el juego original, el sistema de puntuación consistirá en tiras o triángulos de cartulinas del mismo color que las tarjetas de contenido. Así, cuando están en la casilla especial para conseguir la cartulina de cierto contenido, si aciertan la pregunta, obtendrán una tira de color de la pregunta contestada. Cuando ya tengan todas las tiras de las preguntas de contenidos (cuatro por el momento), deben ir a la casilla central y cuando hayan respondido correctamente a cuatro cuestiones (una de cada tipo) habrán ganado.

2.7 Temporización

En cuanto a la temporización en el aula de E/LE o E/L2, se aconseja utilizar esta actividad al final de una lección. En nuestro caso hemos optado por dedicar una hora a la materia general que toque según el programa, mientras que otra hora se dedicará al juego. Consideramos también que es mejor dejar esta actividad (o cualquier otra cuyo principal tema sea algo lúdico) para el final de la lección. En este caso sería la segunda mitad del curso de español. Es una manera de seguir practicando español de una forma más práctica y además, al usar un juego al final de la lección, resta tensión al ambiente, cambia el ritmo y suele motivar a los alumnos.

Pensamos que es conveniente dejarlo para el final, puesto que es cuando los estudiantes comienzan a estar cansados, y se trata entonces del momento ideal para dedicar el tiempo que quede a actividades menos arduas y más lúdicas y entretenidas.

2.8. Papel del profesor y papel del alumno

En este tipo de actividad, el profesor será un mero espectador y serán los alumnos los que dirijan y controlen el juego y la comunicación que surja de él. El docente tendrá que introducir la actividad, explicar las instrucciones del juego a aquellos que no las conozcan, y establecer cuáles serán los grupos de participantes. Lo mejor en este caso sería que los propios alumnos decidiesen los grupos y/o parejas de juego, de manera que el profesor en este momento sólo tenga que opinar si hay algún problema con el número de estudiantes y su división en participantes. Las funciones del profesor, según lo dicho anteriormente, serán las de dirigir la introducción de la actividad y explicar las instrucciones del juego así como el objetivo final del ejercicio, y por otro lado, en ocasiones tendrá que ser moderador o asesor lingüístico, cuando surjan dudas o preguntas en torno a los contenidos de las cuestiones.

Por lo demás, serán los alumnos los que rijan el tempo y el *modus operandi* del juego, y el profesor se limitará a observar el desarrollo de la actividad y los resultados que se obtengan de ella.

3. Propuestas futuras

Se siguen implementando las tarjetas, por un lado en cuanto al número de cuestiones o preguntas de cada tipo/apartado, y por otro lado, en cuanto a la dificultad del contenido. Por ejemplo, actualmente, en cuanto a las tarjetas de contenido de pronunciación, solo hemos hecho cuestiones de pronunciación y ortografía, sin establecer ningún tipo de nivel. La idea es seguir construyendo más cuestiones, para que al jugar los alumnos no se aburran cuando ya conozcan todas las cuestiones (sobre todo en cuanto a contenido sociocultural y de pronunciación) y sigan mejorando su capacidad de retención y aprendizaje de nuevos conocimientos. Por otro lado, otra cuestión que no se ha podido desarrollar por el momento, pero que tenemos en mente hacer, es el que tiene relación con la comprensión oral. La idea sería poder tener una especie de archivos de audio, con distintas cuestiones de pronunciación, pero que en vez de leerse entre los estudiantes participantes del juego, se pudiesen escuchar. Estos audios tendrían diferentes acentos y pronunciaciones, de manera que no siempre fuera la versión peninsular, sino que también tuviesen que responder a cuestiones preguntadas con acentos típicos de América Latina.

También querríamos poder ampliar las tarjetas de contenido, y crear un apartado nuevo de tarjetas cuyo contenido sea funcional, es decir, que haya tarjetas con cuestiones sobre las funciones que hay que desarrollar para dar la opinión, pedir algo en una tienda, quedar con amigos, etc.

4. Conclusiones

Como habíamos dicho, los juegos son una buena manera de dinamizar nuestros cursos, aunque cada profesor debe tener en cuenta sus ventajas y sus inconvenientes. Por un lado, favorecen la comunicación entre nuestros estudiantes y favorece el aprovechamiento de actividades, del mismo modo que sirven de refuerzo para recordar y practicar aspectos de la lengua que están olvidados o/y oxidados por falta de uso. Por otro lado, el aspecto negativo de los juegos, es que en ocasiones provoca que los alumnos no lo tomen en serio, y piensen que no aprenden. Es en estos casos donde el profesor tiene que explicarles para qué sirven, cuál es el objetivo del juego, así como imponer los límites. Usar juegos y actividades lúdicas de vez en cuando está bien pero nosotros como profesores no debemos abusar de este tipo de actividades.

Bibliografía

- Chamorro Guerrero, M. Y Prats Fonts, N. (1994). “La aplicación de los juegos a la enseñanza del español como lengua extranjera”, en S. Montesa Peydró y A. Garrido (Eds): *Actas del II Congreso Nacional de ASELE. Español como lengua extranjera: didáctica e investigación*, Málaga: Universidad, págs. 235-246.
- Fernández López, S. (1988). “El desarrollo de la función lúdica en el aula”, *II Jornadas internacionales de didáctica del español como lengua extranjera*, Madrid: Ministerio de Cultura, Dirección General de cooperación Cultural, Servicio de Difusión de la lengua.: pp. 19-40.
- Moreno García, C. (1998a). “La letra jugando entra”, en *Perspectivas futuras de la lengua española ante el siglo XXI. Actes du Colloque tenu les 23, 24 et 25 mai*

1997. Montréal: Édition centre des langues patrimoniales de l'Université de Montréal.

- Torres Sánchez, M^a A. (1996) “La adquisición del nivel lúdico en el español como lengua extranjera”, *REALE* 6, pp. 81-99.
- Quintana, E. (1993). “Literatura y enseñanza de ELE”, en S. Montesa y A. Garrido, *Actas del III Congreso Nacional de ASELE*. Málaga: Universidad,