

HAGAN JUEGO, MAESTROS

Juegos a la medida para el aula de español

Javier Santos Asensi
Asesor de Educación
Consejería de Educación en AUS y NZ
Embajada de España



[SPANISH PROFESSIONAL DEVELOPMENT, New Zealand]
Auckland- 2 de septiembre, 2008 Christchurch- 4 de septiembre, 2008



CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN

INDICE DEL DOCUMENTO

1. ¿PARA QUÉ jugamos en el aula de español?

p.3

2. ¿A QUÉ jugamos? Tipología de juegos para el aula de E/LE

p.5

3. RECURSOS lúdicos para el aula de E/LE

p.7

4. PERSONALIZAR los juegos en el aula

p.10

1. ¿PARA QUÉ JUGAMOS EN EL AULA DE ESPAÑOL?

Nadie duda a estas alturas que los juegos permiten distender el ambiente, relajando y premiando a los estudiantes después de una actividad intensa. Ayudan al profesor a mejorar la cohesión del grupo y a los estudiantes a expresarse con más libertad y establecer y mejorar sus relaciones interpersonales con sus compañeros de clase. Son muchas las razones que invitan a los docentes a usar los juegos en sus clases de E/LE más allá de la siempre deseable experiencia lúdica; pero es imprescindible que los profesores aprendan a introducir correctamente los juegos en sus programas docentes.

Bastaría para ello con que el profesor se planteara un par de preguntas clave. Éstas le permitirían comprender que los juegos pueden emplearse bien como piezas centrales de la comunicación en el aula, bien como práctica suplementaria de distintos elementos lingüísticos, pragmáticos o culturales presentes en la programación del curso.

¿Para qué propongo el juego? Para...

1. Introducir un elemento lingüístico, cultural, etc. o bien una destreza
2. Practicarlo y desarrollarlo
3. Repasarlo y Reforzarlo
4. Evaluar el aprendizaje

¿Qué quiero enseñar? ¿cómo se relaciona con mi programa?

- Competencia lingüística:
 - Elementos semánticos: vocabulario y expresiones.
 - Elementos fónicos: pronunciación y su relación con la ortografía
 - Elementos morfo-sintácticos: estructuras, morfemas y otros aspectos gramaticales.
- Competencia comunicativa: Jugar presupone una comunicación con el resto de jugadores, normalmente (aunque no exclusivamente en el plano oral), por lo que se presta al desarrollo de las destrezas comunicativas:
 - Comprensión
 - Producción
 - Interacción
- Competencia socio-cultural y socio-lingüística:
 - Referencias socio-culturales en un sentido muy amplio (historia, geografía, artes, costumbres, etc.)
 - Temas de actualidad
 - Registros lingüísticos: lenguaje vulgar/ formal; frases y giros idiomáticos, refranes, etc.
 - Variedades lingüísticas del español.
- Competencia pragmática: uso pragmático de las estructuras del español en una variedad de contextos y situaciones comunicativas. (¿para qué usamos las estructuras?)

Y todavía queda más margen para el desarrollo de actividades a partir de los juegos... Propongamos a los estudiantes que se responsabilizaran del desarrollo creativo de un juego para practicar, repasar o evaluar elementos lingüísticos ya presentados en la clase. Esta tarea, en la que el juego asumiría el papel central, al ser un proyecto de larga duración, exige una planificación mucho más cuidadosa de las actividades, materiales y recursos necesarios, así como unas pautas adecuadas de secuenciación y de evaluación del lenguaje y las destrezas practicadas. Todo ello va más allá de los contenidos que se practican en el juego mismo abarcando la producción lingüística y las destrezas propias de la comunicación entre los jugadores: pedir y dar opiniones, ofrecer y solicitar ayuda, corregir o solicitar corrección de estructuras y vocabulario utilizado, organizar la actividad, tomar decisiones, expresar emociones tales como la alegría o la frustración, interrumpir y reanudar la actividad, animar a otros jugadores, etc. Algunas de estas pautas a tener en cuenta son las que siguen:

- Comenzar por hacer un diagnóstico del lenguaje que los estudiantes necesitarán para comunicarse en la lengua objeto de enseñanza. Es siempre útil la preparación de fichas de vocabulario y expresiones útiles que sirvan de referencia a los estudiantes mientras éstos juegan. Así mismo, y en los niveles que lo requieran, se pueden diseñar actividades preliminares para practicar estas estructuras, palabras y su correcta pronunciación.
- Diseñar de una hoja sencilla de instrucciones y reglas para el juego, cuya correcta comprensión se comprobará antes del inicio del juego.
- Cuando los alumnos han superado los niveles más elementales de competencia comunicativa, es importante que empiecen a gozar de libertad para emplear sus recursos lingüísticos como quieran y puedan. El profesor debe evitar un exceso de control lingüístico sobre las actividades de forma que los alumnos puedan poner en práctica todas las destrezas y conocimientos que poseen, una preparación necesaria para atender a la diversidad de situaciones comunicativas que le surgirán en la vida real.
- Diseñar una ficha de autoevaluación para los alumnos. Al ser éstos quienes se encargan del seguimiento del juego y el cumplimiento de las reglas, es importante que puedan anotar todas sus dificultades, lingüísticas o extralingüísticas, que podrán ser comentadas más tarde en la sesión de *feedback* (evaluación del juego). Esta ficha debería ofrecer suficiente espacio para anotar problemas que no hayan podido sortear, expresiones espontáneas y vocabulario que no han sabido usar, o bien dudas surgidas de la producción de sus compañeros de juego.
- Para concluir, reservar un tiempo para la sesión de evaluación de la actividad (*feedback*), en la que los estudiantes podrán compartir sus dudas y contar con la ayuda directa del profesor. Sus fichas de auto-evaluación son el perfecto punto de partida.

2. ¿A QUÉ JUGAMOS? Tipología de juegos para el aula de E/LE

Hay que jugar no solo a aquellos juegos que los estudiantes reconocen y les motivan; es preciso introducir otros nuevos dentro de la rica y variada tradición lúdica española e internacional. Son tan amplios los recursos disponibles y las posibilidades de innovación, que no resulta fácil hacer una clasificación precisa de todas las posibilidades lúdicas para el aula de idiomas.

Pasatiempos

Crucigramas, sopas de letras, el ahorcado, laberintos, palabras encadenadas, encuentra el error, encuentra las diferencias, etc

Juegos de ingenio

Hay una tradición largamente asentada en las clases de lengua de este tipo de juego, sencillos y de corta duración, que permiten, sin apenas preparación previa de materiales, que los estudiantes activen además de su ingenio y rapidez de reflejos, sus destrezas y conocimientos lingüísticos, especialmente, aunque no exclusivamente, el vocabulario. Son juegos de palabras, de lápiz y papel o de observación, y permiten distender a la clase u ocupar un hueco inesperado. Entre ellos se puede citar:

“El ahorcado”, “Barquitos”, “Tres en raya”, “De la Habana ha venido un barco cargado de...”, “Palabras encadenadas”, “Palabras pegadas”, “Frío, frío, caliente, caliente”, “Veo, veo”, “yo pitufo, tú pitufas...” “Adivina mi fecha de nacimiento/ mi edad”, “El reto”, “Cruzar la frontera”, etc.

Juegos de mesa

Juegos de tablero:

Parchís, oca, damas, serpiente y escalera, tres en raya, backgammon, monopoly, trivial, scrabble, pictionary y otros muchos juegos de estrategia en los que nos podemos inspirar para desarrollar actividades didácticas.

Juegos de cartas:

Cinquillo, siete y medio, burro, chinchón, mentiroso, mona, mus, etc.

Juegos de dados:

Juegos de ensamblaje:

Rompecabezas, etc.

Dominós

Bingos y loterías

Juegos de simulación y rol

Incluyen todo tipo de dramatizaciones de situaciones bien prescritas y por lo tanto con un diálogo cerrado, bien desarrolladas por ellos mismos a partir de unas pautas, bien improvisadas a partir de unas caracterizaciones determinadas.

Juegos de acción/ expresión y movimiento

Juegos infantiles tradicionales:

Corros, carreras, escondites, persecuciones, juegos de palmas, juegos de cuerda, combas, peonzas, chapas, canicas, etc. : Algunos se pueden desarrollar al aire libre , otros en interiores, bien en casa bien en la escuela.

Juegos de mímica y representación

“las películas” o “¿qué hizo Juan el otro día”, etc

Juegos de equipo/ deportes

En muchas ocasiones no dejan de ser una variante de los anteriores. Son muchos los juegos que pueden jugarse en equipos o adaptarse para su juego en equipo. En ellos es importante usar, además del estímulo competitivo inherente a los juegos de equipo, el potencial cooperativo y de interacción comunicativa de los pequeños grupos. Se prestan como pocas a actividades de TPR (“Total Physical Response”), en las que los estudiantes tienen que seguir una serie de instrucciones coordinando los movimientos de su cuerpo.

Juegos de escritura creativa

Aunque más frecuentemente el objetivo que persiguen los juegos en el aula es la de potenciar las destrezas orales (comprensión, expresión e interacción)... Existe, sin lugar a dudas un papel para la comprensión lectora en los juegos y, cómo no, para la expresión escrita más lúdica... Técnicas como la libre asociación de ideas, la combinación aleatoria, la escritura comunitaria de breves textos escritos llevan a resultados a menudo absurdos, en ocasiones emocionantes, pero siempre divertidos.

“Definiciones”, “Los oficios”, etc.

Juegos electrónicos y video juegos.

En las últimas décadas se han erigido como los juegos más populares entre jóvenes y adolescente, tanto los que se juegan en red, desde los ordenadores personales, pero sobre todo los que se juegan con consolas como la Nintendo, Playstation, Xbox o la Sega por mencionar unas pocas... Su importancia en volumen comercial es innegable, de hecho detrás de ellos están las grandes compañías como Sony, los Microsoft, etc. Pero también es indudable el potencial didáctico y educativo que encierran más allá de los juegos de acción, lucha y aventuras, con una ética más que dudosa.

Simuladores, juegos de rol, juegos de estrategia y deportes con un potencial educativo todavía por explorar.

3. RECURSOS LÚDICOS PARA EL AULA DE E/LE

Manuales y libros de texto

En la actualidad la mayoría de los libros de texto incorporan sistemáticamente los juegos bien para practicar elementos lingüísticos o culturales, bien para repasar lenguaje ya presentado. Algunos de estos manuales ponen especial atención a los juegos, incluyendo una variedad de tableros de gran formato en su carpeta de recursos que acompañan al libro de texto. Es el caso de *Gente joven*, publicado por Difusión; *Club Prisma*, Edinumen; *Chicos y Chicas*, Edelsa o *Aula amigos*, SM.

Libros de juegos específicos para enseñar E/LE

La selección de libros de juegos para trabajar destrezas y elementos lingüísticos va creciendo año a año... Algunos de los títulos más sobresalientes que se ofrecen en el mercado editorial especializado son los que siguen:

- Artuñedo, Belén y González, Teresa (1997): *Taller de escritura. Cuaderno de actividades*. Madrid, Edinumen.
- Badia, Dolors y Vilá Montserrat (1997): *Juegos de expresión oral y escrita*. Barcelona, Grao.
- Bevis, Rosemary (1996): *Juegos fáciles II*. Queensway, Language Centre Publications Ltd.
- Costa, Ana Lúcia y Alves, Prosolina (2005): *¡Vamos a jugar! 175 juegos para la clase de español*. Barcelona, Difusión.
- De Santiago Guervós, Javier y Fernández, Jesús (1997): *Aprender español jugando*. Madrid, Huerga & Fierro.
- Embajada de España, Consejería de Educación Londres (1995): *Juegos para la clase de Español*. Londres, Embajada de España-Consejería de Educación.
- Iglesias, Isabel y Prieto, María (2007): *Actividades y recursos lúdicos para la enseñanza del español*. Madrid, Edinumen.
- Krysztalowska, Agata y Fernández, Pablo: *Palabras en juego*. Madrid, SM.
- López, María Rosa (1999): *Hablemos en clase*. Madrid, Edinumen.
- López, Gloria y López, María Rosa (2001): *Juegos con palabras*. Madrid, Edinumen.
- López, Gloria y López, María Rosa (2007): *Juguemos en clase. Materiales para dinamizar la clase de español*. Madrid, Edinumen.
- López, Gloria y López, María Rosa (2001): *Juegos con palabras. Actividades lúdicas para la práctica del vocabulario*. Madrid, Edinumen.
- Martín, Adelaida y otras (2004): *Juegos de tablero y tarjetas*. Madrid, Edinumen.
- Montaner, María Amparo (1999): *Juegos y actividades para enriquecer el vocabulario*. Madrid, Arco/Libros, SL
- Moreno, Concha y otros (2005): *Actividades lúdicas para la clase de español. Prácticas interactivas de gramática, vocabulario, expresión oral y escrita*. Madrid, SGEL.
- Palencia, Ramón (1990): *Te toca a ti. 50 juegos para la práctica comunicativa de la lengua y culturas españolas*. Madrid, Ministerio de Cultura-Dirección General de Cooperación Cultural.

- Patnicroft, Robert y Cooke, Claire (1994): *Juegos fáciles*. Queensway, Language Centre Publications Ltd.
- Rinvoluceri, Mario (1984): *Grammar Games. Cognitive, affective and drama activities for EFL students*. Cambridge, CUP.
- Salido, Nuria (2003): *Actividades interactivas-Entre chicos y chicas*. Madrid, Edelsa.
- Sánchez, Aquilino y Fernández, Rosa (2004): *Jugamos. Juegos de siempre para la clase de español*. Madrid, SGEL.
- Sánchez, Juana y Sanza Carlos (1993): *Jugando en español. Actividades interactivas para la clase de español*. Berlin. Langenschedit.

Libros de juegos tradicionales

- Bastida, Ana y otros (2005): *Manos cooperativas. Juegos y canciones infantiles de siempre para ser siempre amigos*. Madrid, Catarata.
- Jiménez, Manuel (1989): *Juegos de dados*. Barcelona. Edicomunicación, S.A.
- Rosean, Giampaolo (1988): *100 juegos para niños*. Madrid, Montena-Mondadori España.
- VVAA (1999): *El gran libro de los juegos. 250 juegos para todas las edades*. Barcelona, Parramón.

Revistas de Juegos para el aprendizaje de E/LE

- “*Juegos didácticos*” (2007): Septiembre 2007. Año III. No.6
- “*¡Claro!*” (2005): Enero 2005. Vol 2 No.2.

Juegos para la práctica del español

- “*D.E.L.E. al juego*” (CD-ROM) (1999): Madrid, Edelsa.
- “*Bingo ilustrado*” (1999): Recanati, European Language Institute (ELI).
- “*Bingo de verbos*” (1999): Recanati, European Language Institute (ELI)
- “*Preguntas y respuestas*” (2007): Recanati, European Language Institute (ELI)
- “*Juegos para viajes*” (2007): Barcelona, Combel Editorial SA.
- ¡*Hola! Juegos artesanos en español. Tableros y dominós*. Beverly Stuart Hurtado. (06) 3488155. Wanganui. <http://www.hola.co.nz/>

Actividades y recursos gratuitos disponibles en Internet

- Podéis encontrar un dossier de las páginas más útiles bien para jugar en línea, bien para descargar las fichas de actividades lúdicas para la enseñanza E/LE, en la página web de la Consejería de Educación de España en NZ : “*Recursos en línea para la clase de español*”.
<http://www.mepsyd.es/externo/nz/es/recursos/internetresources.pdf>

Dentro del dossier encontraréis juegos para los más pequeños en las páginas reseñadas en la sección “*Resources for primary education*”, y juegos para estudiantes de secundaria y jóvenes universitarios en la sección “*Miscellaneous*” e “*IC-Centro Virtual Cervantes: Aula de lengua*”.

- A partir del año 2009, podréis contar con materiales y plantillas para diseñar vuestros propios juegos de tablero, de cartas, dados y dominós en la página web de la Consejería de Educación en Nueva Zelanda: Página de la Consejería de Educación en Nueva Zelanda.
<http://www.mepsyd.es/exterio/nz/es>
- Páginas web de acceso gratuito que permiten elaborar juegos de palabras, pasatiempos y tableros para jugar.
<http://rea.ccdmd.qc.ca/ressources/?id=1128>
<http://puzzlemaker.discoveryeducation.com/>
- Otras páginas, ofrecen programas para el diseño personalizado de crucigramas, encuentra la palabra y cuestionarios a un precio asequible, después de probar el producto durante una semana. “Crosswordwizard” es una de las que permite desarrollar hojas de trabajo, ejercicios y juegos de palabra sobre un tema determinado, desarrollando un diccionario personalizado en consonancia con el programa escolar.
www.crosswordwizard.com.au
www.rushsoftware.com.au

Banco de imágenes e ilustraciones

A la hora de diseñar juegos adecuados para la programación de nuestro centro y los temas concretos que estamos enseñando es importante disponer de fuentes de fácil acceso que permitan usar ilustraciones de acuerdo con las necesidades de cada momento. La informática ha facilitado enormemente esta labor al permitir el acceso a bancos de imágenes, ilustraciones y clips artísticos, muchos de ellas de acceso gratuito. La búsqueda a través de “Google-imágenes” simplifica aún más la tarea. Generalmente basta con desplegar el menú del botón derecho del ratón, para poder descargarlas al ordenador. Otras ideas para acceder a imágenes para ilustrar los juegos.

- Carteles y afiches visuales
- Diccionarios visuales tanto de papel como electrónicos, a través de Internet. permiten descargarse fotos o dibujos ya clasificados en categorías son de gran utilidad a la hora de preparar juegos basados en vocabulario temático.
LEO LO QUE VEO: Portal educativo cuyas propuestas apuntan al uso de las imágenes con fines didácticos, en primaria, y también en secundaria, bien a través de sus diccionarios temáticos ilustrados (en inglés y castellano), bien a través de las películas, y la animación visual.
<http://www.leoloqueveo.org/de%20pelicula/inicio2.html>

PLANETA VISUAL: otro de los diccionarios visuales asequibles en la red.
<http://www.planetavisual.net/right/diccio/index.htm>

CNICE, Ministerio de Educación: Las fotografías e imágenes del portal del Ministerio de Educación español, tienen una calidad excelente, que permite incluso elaborar carteles.
- Ilustraciones de libros de texto, que pueden ser capturados con facilidad a través de los escáneres domésticos.
- Nuestras propias fotografías, no deja de ser en ocasiones la forma más rápida de ilustrar un juego o actividad lúdica. Las cámaras digitales dan, además gran calidad a estas imágenes.

4. PERSONALIZAR LOS JUEGOS EN EL AULA

No hay mejor juego para el aula que el que el propio maestro o sus alumnos diseñan con un objetivo claro y concreto. Para ello es imprescindible volver a las preguntas básicas que nos formulábamos en un apartado anterior.:

¿Para qué propongo el juego?

¿Qué quiero enseñar?

¿Cómo se relaciona con mi programa?

De ahí que la propuesta que formulamos se ala de hacer una adaptación creativa de aquellos juegos con los que estemos familiarizados, o que sean de manifiesta utilidad para nuestras aula. ¿Qué pasaría, por ejemplo, si en el tradicional juego de los barquitos escondiéramos, en lugar de naves, palabras recién estudiadas, con el objetivo de practicarlas e incorporarlas al vocabulario activo del estudiante? ¿Y si cambiáramos las casillas vacías de los juegos de tablero, por casillas en las que los estudiantes tengan que hacer o demostrar su conocimiento de un aspecto lingüístico o cultural determinado? Con un dominó de acentos sería posible repasar uno de los aspectos más complejos de la ortografía española. Sustituir los números de un dado por palabras, preguntas o categorías de actividades a desarrollar, abre múltiples posibilidades más de aprovechar didácticamente los juegos en el aula de ELE.

Para aquellos profesores que se sientan tentados por la experiencia de desarrollar sus propios juegos, ofrezco unas técnicas y pautas que podrían ayudarle a llevar a buen fin su propósito:

El azar:

Principio que pone en marcha la mayoría de los juegos.

Las reglas:

Un juego se estructura y regula a base de unas reglas determinadas. A partir de los juegos tradicionales, populares y nuevos juegos comerciales es posible establecer un nuevas reglas que nos permitan alcanzar nuestros objetivos didácticos, sean lingüísticos, comunicativos o culturales (contar, relatar, preguntar, actuar, representar, cantar, corregir, resolver enigmas, ordenar, etc.).

La práctica lingüística libre e improvisada:

El juego es una situación natural y realista que se puede llevar al aula. Los alumnos a menudo tendrán que improvisar y práctica todos sus recursos y resortes de comunicación e interacción, tanto lingüística como extralingüística... Es importante que se sientan libres y a gusto, y que el tratamiento del error sea benevolente... tanto entre ellos como por parte del profesor. También es importante una sesión de evaluación del juego al final en la que el alumno pueda comentar aquellas expresiones que quiso y no supo o dudó para emitir, así como errores que hayan percibido en la expresión de sus compañeros de juego. Suele ser útil que los estudiantes elaboren su propia lista de cuestiones y dudas a tratar, además de la que el profesor pueda haber elaborado al visitar distintos grupos de juego

Relacionar-Emparejar: Dominós, Juegos de cartas

- sílabas que constituyen palabras
- palabras con otras palabras sinónimas o antónimas
- frases que al juntarse crean oraciones coherentes
- palabras con sus definiciones
- Ilustraciones con sus descripciones
- combinaciones de palabras (*collocations*). Palabras que suelen aparecen juntas: sustantivos y adjetivos, verbo + sustantivo, sustantivo + preposición, etc.
- palabras o ilustraciones (personas, animales, objetos) que tienen una relación lógica o creativa/ intuitiva.
- palabras que riman
- principios y finales de refranes populares o de citas famosas
- concordancia de género y número entre sustantivos, adjetivos y determinantes (artículos, demostrativos, posesivos)
- concordancia de persona y número entre nombres, pronombres o frases nominales y un verbo.
- cohesión de los tiempos verbales en las dos partes de una oración compleja (indicativo/subjuntivo; pretérito indefinido/pretérito imperfecto)
- países, regiones, ciudades y sus exponentes culturales más significativos
- películas o escenas y sus protagonistas, localizaciones o argumentos.
- años y eventos más significativos en los países de habla hispana.

Relacionar-Agrupar: Juegos de cartas

- palabras o expresiones de un mismo campo semántico, categoría lingüística, categoría cultural
- Palabras o conceptos relacionados de forma lógica o intuitiva.

Ordenar elementos dentro de una forma lógica y coherente_según las pautas del juego. Util en los juegos cartas

- **Secuenciación:** de números (como en el juego de cartas, “el cincoillo”), de palabras siguiendo su orden alfabético, de personas siguiendo sus edades de crecimiento, etc.
- **Jerarquización** siguiendo una variedad de criterios: importancia de objetos o personas para un determinado fin, profesionales dentro del organigrama de una empresa, figuras políticas por su nivel de poder, organismos públicos locales, regionales, nacionales o internacionales por la extensión de sus competencias, etc.
- Coherencia de las distintas intervenciones de varios hablantes para reconstruir un diálogo.

Manipular para introducir errores o diferencias en textos, ilustraciones, etc.

- Ilustraciones a las que se añade o sustrae elementos
- Modelos de errores lingüísticos típicos de los estudiantes

Desarrollar la memoria de los estudiantes, junto con alguna otra técnica como la de relación-emparejamiento. Juegos de cartas. Para ello es imprescindible que las cartas se coloquen en hileras y se devuelvan a su posición original, boca abajo, si el jugador no hubiera conseguido el objetivo marcado en el juego. (construir meses del año levantando cartas con sílabas; reconstruir refranes famosos, etc.)

Aprovechar creativamente imágenes e ilustraciones (revistas ilustradas, catálogos de compras, imágenes de google, fotografías propias, etc.). Potencial de uso de escáneres, cámaras digitales y los programas de edición y manipulación de imágenes para crear ilustraciones, tamaños, etc. a la medida de nuestras necesidades pedagógicas.

- Ilustración de las casillas de un tablero, de las tarjetas de un juego de cartas o las fichas de un dominó.
- Elaboración de un tablero de juego original
- Elaboración de cuestionarios asociados a la imagen.

Justificar y argumentar a partir de objetos: relevancia profesional o necesidad profesional de los objetos. Por ejemplo en juegos que busquen la adecuación de regalos para personas, de personas y empleos, etc.

Dec-construcción de un diálogo o situación para crear juegos de rol y establecer las tarjetas pertinentes, o bien reconstruirlo usando técnicas de emparejamiento.