

CHARO NEVADO FUENTES

Licenciada en Pedagogía por la Universidad de Salamanca. Cuenta con la Suficiencia Investigadora en el Departamento de Teoría e Historia de la Educación de la Universidad de Salamanca. Desde 1991 hasta la actualidad trabaja en el campo de ELE. Imparte clases como profesora de español y desempeña el cargo de Coordinadora de Estudios en Escuela Internacional de Salamanca. Ha publicado varios artículos relacionados con la enseñanza del español como lengua extranjera.

Resumen

El objetivo de este artículo es poner de manifiesto la importancia que el juego tiene en el ámbito educativo, y en concreto en la enseñanza de ELE. Partiendo de una reflexión histórica y analizando las diferentes corrientes metodológicas, podemos comprobar que las actividades lúdicas llevadas al aula generan un ambiente propicio para que el proceso de enseñanza aprendizaje sea ameno y al mismo tiempo efectivo. El componente lúdico en el campo del español como lengua extranjera proporciona grandes ventajas y podemos comprobar que son muchos los juegos que podemos utilizar o adaptar para practicar las diferentes destrezas.

PALABRAS CLAVE: Juego - Enseñanza-aprendizaje – Programación – Herramientas - Motivación

THE COMPONENT OF FUN IN THE ELE CLASS

The objective of this article is to explain and demonstrate the role of games in an educational environment, specifically in the instruction of Spanish as a foreign language. Through historical examination and analysis of the various methodological approaches, we can substantiate that fun classroom activities generate an atmosphere conducive to learning. Classroom games promote a learning process that is both enjoyable and effective. The component of fun in the Spanish foreign language instruction process creates many learning advantages, and we can prove that there are many games we can use for adapt, to practice the different language skills.

KEY WORDS: Game- Teaching-learning- Programming- Tools- Motivation.

FECHA DE ENVÍO: 19 de junio de 2008

1. INTRODUCCIÓN

En todo proceso educativo, los docentes buscamos infinidad de recursos que nos ayuden en la transmisión de los contenidos y en la aplicación y puesta en práctica de los mismos. Siguiendo diferentes corrientes metodológicas y pedagógicas vemos que el juego es una herramienta que llevada al aula, con unos objetivos claros y precisos, genera un ambiente propicio para que el proceso de aprendizaje sea ameno, efectivo y a la vez productivo.

En el momento en que la educación más tradicional da un paso más allá, pasando de la formalidad en sus explicaciones y del protagonismo del profesor como único representante del acto educativo, a la idea de introducir actividades dinámicas en las que el discente pasa a formar parte directa del proceso de

enseñanza, descubrimos que el componente lúdico cobra un papel fundamental en la programación.

Los profesores nos adentramos en este mundo descubriendo gratamente que “se aprende jugando en clase” y no sólo eso, sino que todo lo que genera el juego a su alrededor facilita enormemente el proceso de aprendizaje, las relaciones en el aula potenciando la integración y la cohesión grupal.

Partiendo de estas reflexiones los profesores de ELE tenemos que aprovechar las grandes ventajas que conlleva la utilización del juego en el aula para introducirlo dentro de la programación como una estrategia de aprendizaje. La importancia del juego en las clases de español es fundamental, sobre todo, como parte de la motivación del estudiante. Podemos afirmar que las actividades lúdicas satisfacen el deseo de diversión que todos sentimos y aunque los estudiantes de ELE son estudiantes bastantes motivados, no está de más utilizar el juego como recurso de introducción, repaso o refuerzo de los diferentes temas y contenidos a explicar.

2. EL JUEGO COMO PARTE DEL PROCESO EDUCATIVO A TRAVÉS DE LA HISTORIA

A lo largo de la historia el juego ha sido considerado como un recurso educativo explotado por el hombre desde la antigüedad¹, y aunque en un principio, no fue tenido en cuenta como parte del proceso educativo, gracias a las diferentes aportaciones de la pedagogía, la psicología, la filosofía, la antropología o la sociología, la educación ha dado un giro aprovechando todas las ventajas que su uso conlleva.

Diferentes estudios han demostrado que el juego incluye pensamiento creativo, solución de problemas, habilidades para aliviar tensiones y ansiedades, capacidad para adquirir nuevos entendimientos, habilidad para usar herramientas y desarrollo del lenguaje

Si hacemos un breve recorrido histórico comprobamos que son muchos los autores que mencionan el juego como parte importante del desarrollo del niño. Entre los filósofos que abordan este tema está Platón², uno de los primeros que

¹ Un estudio más pormenorizado sobre el papel que ha tenido el juego en el proceso educativo a lo largo de la historia, lo analiza Pedro R. Garfella Esteban. En su artículo analiza el juego como medio formativo. Aunque su artículo está orientado a la motivación del juego en el desarrollo infantil, sus ideas se pueden trasladar a cualquier ámbito educativo. Cfr. Garfella Esteban, P.R. (1997), “El devenir histórico del juego como procedimiento educativo: el ideal y la realidad”, *Historia de la educación: Revista interuniversitaria*, 16, pp. 133-154.

² Platón es uno de los primeros filósofos en referirse al juego con un valor práctico dentro de la educación, así en su obra *Las Leyes*, redactada en forma de diálogo y dividida en doce libros, en el libro VII dedicado a la educación de niños y jóvenes, expone la idea de educar jugando refiriéndose al placer que se encuentra en los juegos. Cfr. Platón. (1999), *Leyes*, Introducción, traducción y notas de Francisco Lisi, Madrid, Gredos, (Tomo VII) p. 27.

reconoce el valor práctico del juego. Asimismo Aristóteles³ en varias de sus obras alude al tema del juego como parte del proceso de formación.

Hay que hacer una mención especial a diferentes autores, que desde distintas disciplinas relacionadas con el ámbito educativo, han hecho avances importantes relacionados con este tema, a través de sus aportaciones teóricas en el campo de la educación. Juan Amós Comenio⁴ en el siglo XVII fue uno de los primeros que trabajó de forma científica un proyecto de integración del juego en la vida educativa.

Posteriormente teóricos de la educación como Rousseau (siglo XVIII), Pestalozzi (siglo XVIII) o Dewey (siglo XIX y XX) basaron sus teorías sobre la enseñanza en el aprendizaje activo. Así Rousseau⁵ entendía el aprendizaje de los niños llevándose a cabo a través de la libertad y espontaneidad que el juego provee. Pestalozzi⁶ considerado el precursor de la pedagogía moderna hizo grandes aportaciones a la educación entre las cuales están sus planteamientos educativos del juego. Dewey⁷ propone el juego como recurso o apoyo a determinadas actividades en el aula que no ofrecen grandes resultados.

³ Aristóteles alude al juego en varias de sus obras. Así en su obra *La Política*, recomienda el juego como una actividad complementaria del descanso, en el libro V capítulo II *Cosas que debe comprender la educación*, concibe el juego como un remedio saludable, un fin dentro de la educación que proporciona descanso debido al placer que éste causa. Cfr. Aristóteles. (1997), *La Política*, Madrid, Espasa Calpe.

Así mismo relaciona el juego con el trabajo y la educación, lo considera un buen aprovechamiento del descanso para conseguir mejores resultados, es lo que en su libro *La Ética* denomina la eutrapelia o "virtud del juego". Aristóteles señala: "parece, pues, que el tener ratos ociosos y, el tratar burlas y donaires, son cosas para pasar la vida con entretenimientos necesarios". Cfr. Aristóteles. (1970), *Ética a Nicómaco*, Madrid, Instituto de Estudios Políticos, L. IV, 8, p. 68 y 69.

⁴ A través de la historia encontramos propuestas como las del humanista y pedagogo Juan Amós Comenio. Considerado el padre de la pedagogía moderna, entre sus múltiples aportaciones en el campo educativo hay que destacar su idea de considerar el juego como uno de los motores de la enseñanza, la importancia de aprender jugando y de hacer el colegio un lugar de juegos. Con su obra *Didáctica Magna* contribuyó a crear una ciencia de la educación y un nuevo método de enseñanza, ya que coloca al alumno en el centro del fenómeno educativo. Cfr. Amós Comenio, J. (2000), *Didáctica Magna*, México, editorial Porrúa, edición décimo primera.

⁵ Jean Jacques Rousseau es uno de los filósofos más importantes de la Ilustración, puede considerarse un filósofo de la educación. Su obra *Emilio o de la educación* es un tratado filosófico sobre la naturaleza del hombre en el que aborda el sistema educativo. En su obra define los nuevos fundamentos para una pedagogía renovada, acorde a los nuevos tiempos. Emilio es el resultado de la revisión de la pedagogía tradicional desde la óptica renovada del pensamiento de la Ilustración. En su lectura ya aparece el postulado de estimular en el niño el deseo de aprender. Cfr. Rousseau, J.J. (1985), *Emilio*, Edaf, Madrid.

⁶ Las aportaciones pedagógicas de Johann Heinrich Pestalozzi tuvieron una gran repercusión en el campo educativo, ya que fijó muchas de las bases de lo que es hoy en día la educación actual, conocido por su método de enseñanza que implantó por toda Europa consiguió grandes avances educativos. Su pedagogía se apoya en el principio de la intuición. El niño es guiado para aprender a través de la práctica y de la observación. Puso en práctica la organización de experiencias y actividades por medio del juego, defendió la idea de fomentar el desarrollo de los niños mediante la actividad y el juego.

⁷ John Dewey filósofo, psicólogo y pedagogo es considerado el padre de la psicología progresista, es el alma mater de la Escuela Nueva. Una constante en el pensamiento de Dewey es

Adentrándonos en el siglo XX nos encontramos con una obra magistral dedicada al estudio del juego *Homo Ludens*, su autor, el holandés Johan Huizinga⁸, desde un punto de vista antropológico concibe el juego como una función humana tan esencial como la reflexión o el trabajo. Entiende el juego como cualidad intrínsecamente motivadora. Su obra está dedicada al estudio del juego como fenómeno cultural, en este sentido afirma:

“... la cultura no comienza como juego ni se origina del juego, sino que es, más bien juego. El fundamento antitético y agonal de la cultura se nos ofrece ya en el juego, que es más viejo que toda cultura”⁹.

También en el siglo XX destacan las teorías de psicólogos como Vygotsky¹⁰ o Piaget. El primero considera el juego como una actividad importante para el desarrollo cognitivo, motivacional y social. A partir de esta base teórica, 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.

Piaget¹¹ desde la psicología cognitiva concede al juego un lugar predominante en los procesos de desarrollo, relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el

su oposición a la escuela tradicional, concebía la educación como un proceso activo, en la que son los alumnos guiados por el profesor los principales protagonistas del acto educativo. Su obra ha tenido una repercusión muy significativa en la educación contemporánea, ya que contribuyó a crear una pedagogía funcional y dinámica. Consideró el juego como un instrumento de motivación. Cfr. Dewey, J. (1995), *Democracia y educación*, traducción de Lorenzo Luzuriaga, ediciones Morata, Madrid. Dewey, J. (1997), “La naturaleza del método” y “El juego y el trabajo en el programa”, en *Democracia y Educación. Una introducción a la filosofía de la educación*, 2ª ed., Lorenzo Luzuriaga (trad.), Madrid, Morata, (Pedagogía. Raíces de la memoria), pp. 145-157 y 169-178.

⁸ Johan Huizinga, historiador holandés, alcanzó gran notoriedad gracias a su obra *Homo Ludens* que publicó en 1938. En su obra aborda la importancia del juego en la cultura y en la sociedad. Cfr. Huizinga, J. (1987), *Homo Ludens*, Madrid, Alianza. Un estudio más pormenorizado sobre esta obra puede consultarse en Gómez Cimiano, J. (2003), “El Homo Ludens de Johan Huizinga”, *Retos: Nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, nº 4, pp. 33-35.

⁹ *Ibidem*, p. 94.

¹⁰ Vygotsky es un destacado teórico de la psicología del desarrollo, considerado el precursor del constructivismo social hizo también sus aportes al juego, destacándolo como una actividad capital que determina el desarrollo del niño. Al igual que muchos de los teóricos de la educación, centro sus estudios en el niño y en el entorno escolar, pero esto no impide que muchas de sus ideas, como la de otros muchos autores, puedan trasladarse a cualquier ámbito educativo. En su obra *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores* estudia el desarrollo de la percepción, la atención, la memoria, el lenguaje y el juego. Analiza su influencia en la educación de los niños. Cfr. Vygotsky, L.S. (1991), *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*, Crítica, Barcelona. Cfr. Vygotsky, L. S. (1997), “El papel del juego en el desarrollo del niño”, *Revista de educación física: Renovar la teoría y práctica*, nº 66, pp. 5-11.

¹¹ Piaget analiza detalladamente la concepción del juego en su libro *La formación del símbolo en el niño*. Cfr. Piaget, J. (1986), *La formación del símbolo en el niño*, México, Fondo de Cultura económica. Destacar también el artículo de Maite Garaigordobil en el cual, analiza las aportaciones de Piaget al juego infantil, situando al juego en un momento asimilador en el que el individuo relaciona lo que capta con sus experiencias previas y lo adapta a sus necesidades. Cfr.

desarrollo de la actividad lúdica. Sus investigaciones aportan mucho a la educación del ser humano y su relación con el juego. En su obra, *La formación del símbolo en el niño*, clasifica las actividades lúdicas en las siguientes categorías: juegos de ejercicio, juegos simbólicos, juegos de reglas y juegos de construcción.

Más recientemente comentar la obra del sociólogo francés Roger Caillois *Los juegos y los hombres*¹², obra que publicó en 1958 y con la que contribuyó al desarrollo de los estudios sobre los juegos, ya que propone una clasificación de los juegos en cuatro categorías: competencia, azar, simulacro y vértigo.

Por último mencionar el libro de la profesora Catherine Garvey, *El juego infantil*, en el que señala la importancia que el juego tiene en el aprendizaje, puesto que requiere una actividad verbal, mental y física altamente positiva en el estudiante. Señala además que: el juego es placentero y divertido. Aun cuando no vaya acompañado de regocijo, es evaluado positivamente por parte del jugador"¹³. Sus ideas trasladadas al campo educativo resultan altamente positivas para el proceso de enseñanza aprendizaje.

Son muchos los autores que a través de sus obras o de sus teorías han señalado las ventajas que el juego proporciona tanto en el ámbito personal como en el educativo. El recorrido histórico anterior, es sólo una breve muestra de algunos de los autores que han profundizado sobre este tema, ya que sería una lista interminable mencionar a todos ellos. Pero no quiero pasar por alto nombres como Fröebel (*La educación del hombre*), Decroly (*El juego educativo*), Leif y Brunelle (*La verdadera naturaleza del juego*), Elkonin (*Psicología del juego*) Bruner (*Acción, pensamiento y lenguaje*), Ortega (*Jugar y aprender*), ya que con sus reflexiones, y a través de sus obras han conseguido que el juego vaya teniendo la posición que se merece en el campo de la enseñanza¹⁴.

3. EL JUEGO EN LAS CLASES DE ELE

Como he señalado en el punto anterior, son muchos los autores que se han planteado el tema del juego como parte importante del proceso personal y educativo, y aunque la mayoría de sus reflexiones giran en torno al marco escolar de la educación infantil y primaria, no podemos pasar por alto las corrientes metodológicas que han hecho grandes avances en la educación, para llevar sus ideas al aula de ELE, ya que el juego no entiende de edades, de culturas ni de sistemas educativos. En este sentido comparto la opinión de Prieto Figueroa,

Garaigordobil Landa, M. (2005), "Las aportaciones de Piaget a la investigación del juego infantil", *Infancia: educar de 0 a 6 años*, núm. 91, pp. 4-10.

¹² Caillois, R. (1986), "Clasificación de juegos", en *los juegos y los hombres*, México, FCE, pp. 39-79.

¹³ Garvey, C. (1985), *El juego infantil*, Morata, Madrid, p. 14.

¹⁴ Un trabajo más pormenorizado sobre este tema lo encontramos en el artículo de Alfonso Lázaro Lázaro. Lázaro, A. (1995), "Radiografía del juego en el marco escolar", *Psicomotricidad, Revista de estudios y experiencias*, nº 51, vol. 3, pp. 7-22.

pues sus palabras cobran gran importancia para los que somos profesores de ELE cuando indica que:

“El juego, como elemento esencial en la vida del ser humano, afecta de manera diferente cada período de la vida: juego libre para el niño y juego sistematizado para el adolescente. Todo esto lleva a considerar el gran valor que tiene el juego para la educación, por eso han sido inventados los llamados juegos didácticos o educativos, los cuales están elaborados de tal modo que provocan el ejercicio de funciones mentales en general o de manera particular”¹⁵.

La importancia del juego en las clases de ELE es fundamental, sobre todo como parte importante de la motivación del estudiante. Como he señalado en la introducción de este artículo, aunque los estudiantes de ELE sean alumnos bastantes motivados, los juegos son un buen recurso para aprender y practicar la lengua en todas sus destrezas.

En las últimas décadas se ha dado paso a un nuevo modelo educativo en el ámbito del aprendizaje: el enfoque comunicativo¹⁶. 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.

Aunque el objetivo principal de los docentes de ELE no es el de hacer clases divertidas, si tenemos que tener en cuenta que el componente lúdico puede ser un fin para conseguir nuestro objetivo final, que no es otro que el aprendizaje y uso del español. De este modo, creando un ambiente positivo conseguiremos captar el interés de nuestros alumnos y el aprendizaje será mucho más efectivo. Los discentes tienen que tener la sensación de que aprenden sin esfuerzo y seleccionado una serie de actividades lúdicas que podemos incluir dentro de la programación, podemos lograr que los estudiantes se diviertan en clase, aprendan en clase, jueguen en clase, y por lo tanto “aprendan jugando”.

Potenciar el juego como medio de estímulo a la hora de explicar exponentes lingüísticos; presentar y practicar vocabulario, desarrollar la expresión y comprensión oral y escrita; tiene que ser una parte importante del proceso de enseñanza aprendizaje en las clases de ELE.

¹⁵ Prieto Figueroa, L.B. (1984), *El juego. Principios generales de educación*, Caracas, Monte Ávila Editores, p. 85.

¹⁶ Más información sobre el enfoque o método comunicativo puede encontrarse en Centro Virtual Cervantes, *Diccionario de términos clave de E/LE*, Instituto Cervantes, 2003-2008. Disponible en: http://cvc.cervantes.es/obref/diccio_ele/diccionario/enfoqueducativo.htm

Ya en el *Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación (MCER)*¹⁷, se hace referencia al papel que desempeña el componente lúdico en el aprendizaje y desarrollo de la lengua.

Es importante tener en cuenta que los juegos son una herramienta más con la que cuenta el profesor; por lo cual, debemos incluirlos dentro de la programación con unos objetivos claros y precisos. No podemos caer en el error de jugar por jugar, todos los juegos que llevemos al aula estarán encaminados en la consecución de unos objetivos previamente planificados; de modo que al final, del proceso educativo, el estudiante tenga la sensación de que ha aprendido y practicado una nueva lengua de forma divertida y efectiva.

4. VENTAJAS DEL JUEGO EN LAS CLASES DE ELE

Son muchas las ventajas que el juego proporciona a la enseñanza de ELE, algunas de ellas ya han sido reflejadas a lo largo de este artículo, pero no está de más recopilar y recordar.

Entre los beneficios que el juego proporciona a la educación, recojo las palabras de la profesora Catherine Garvey cuando dice:

“El juego conlleva la participación activa por parte del jugador (...). Permite el desarrollo humano, la creatividad, la resolución de problemas, el desarrollo de papeles sociales, siendo por tanto una actividad de gran importancia”¹⁸.

Llevando estas palabras al campo de la educación de ELE, y partiendo de ellas podemos establecer una serie de ventajas que las actividades lúdicas nos van a proporcionar al desarrollo de nuestras tareas diarias como docentes de español. Por una parte, centrándonos en la parte metodológica, llevar juegos al aula nos permite presentar contenidos nuevos, a la vez que afianzar y repasar los contenidos aprendidos. Los juegos los podremos adaptar y utilizar tanto en las destrezas interpretativas como expresivas. Son un buen mecanismo para presentar, repasar y afianzar el vocabulario; y por qué no para presentar nuevas estructuras gramaticales o repasar las aprendidas. En definitiva, los juegos tienen cabida dentro de las tres fases de la secuencia PPP¹⁹, ya que permiten orientar el interés del discente hacia los contenidos que se involucren en la actividad lúdica.

¹⁷ Dentro del *MCER* en el capítulo 4: *El Uso de la lengua y el usuario o alumno*, en el punto 4.3.: *Tareas y propósitos comunicativos* hay un apartado que hace referencia a los usos lúdicos de la lengua, recogiendo algunos ejemplos de juegos que se pueden llevar al aula de ELE. Centro Virtual Cervantes, *Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación*, Instituto Cervantes, 2002-2008. Disponible en: <http://cvc.cervantes.es/obref/marco/>

¹⁸ Garvey, C. (1985), *El juego infantil*, op. cit., pp.14-19.

¹⁹ La secuencia PPP se basa en una estructuración de la clase que contempla el Enfoque Comunicativo, dividiendo el proceso de enseñanza en tres fases: presentación, práctica y producción.

Por otra parte, desde una perspectiva personal, el juego genera placer, al mismo tiempo que desarrolla la creatividad y la imaginación. Favorece la comunicación, la integración y la cohesión grupal. El estudiante pasa a ser un elemento activo del proceso de aprendizaje, lo convierte en el protagonista del acto educativo.

Finalmente, hay que añadir que el juego es una combinación entre el aprendizaje serio y divertido. Es una gran ventaja descubrir que el juego puede ser creativo y el aprendizaje divertido.

Me gustaría terminar este apartado señalando no sólo las ventajas que el uso del juego aporta al alumno y por consecuencia al proceso de enseñanza aprendizaje, sino también lo positivo que aporta a los docentes. Los profesores de lenguas, y en concreto los de ELE tenemos la gran oportunidad y la ventaja de jugar con la lengua, con las palabras.

Escoger, crear y recrear actividades lúdicas para desarrollar una destreza concreta, para un nivel específico, para un momento determinado es una labor que puede resultar gratificante, ya que verá su recompensa a los esfuerzos empleados en el momento de poner en práctica sus actividades en el aula. Creo que para todos los docentes de ELE es importante aprovechar los recursos de la lengua para generar juego, diversión y placer²⁰.

Todos los que estamos dedicados a esta labor educativa tenemos infinidad de recursos que nos permiten jugar con nuestra propia lengua, como dice Gianni Rodari:

“... para quien cree en la necesidad de que la imaginación tenga su puesto en la enseñanza; para quien tiene fe en la creatividad infantil; para quien sabe qué virtud liberadora puede tener la palabra. *Todos los usos de la palabra para todos*, me parece un buen lema y con agradable sonido democrático. No para que todos sean artistas, sino para que nadie sea esclavo”²¹.

5. DIFERENTES JUEGOS EN EL AULA DE ELE

Los profesores de ELE, sabemos por experiencia, que todo el material que tenemos a nuestro alcance es útil y muy interesante como elemento motivador. Sabemos también que en muchas ocasiones necesitan una adaptación para llevarlos al aula, dependiendo del nivel o de los intereses de nuestros estudiantes. Entre este material recogemos folletos, formularios, publicidad etc. Y entre todo este material descubrimos que hay cantidad de juegos que

²⁰ Sobre esta idea gira el artículo de Sonsoles Fernández. Cf. Fernández, S. (1990), “Crear y recrearse con la lengua en el aprendizaje de un idioma”, en *Actas de las Jornadas de Expolingua*, Madrid, pp. 23-39.

²¹ Rodari, G. (2002), *Gramática de la fantasía. Introducción al arte de contar historias*, Barcelona, Planeta, p. 12.

podemos llevar al aula para practicar unos contenidos concretos y así conseguir los objetivos marcados.

Entre los juegos que podemos utilizar podemos dividirlos en varios grupos: juegos de mesa, concursos de televisión, juegos tradicionales o juegos creados por el profesor.

Juegos de mesa: los juegos de mesa, en su mayoría, son un complemento perfecto para practicar las diferentes destrezas. Dependiendo de los objetivos que perseguimos en nuestras clases, algunos de estos juegos no necesitarían ningún tipo de adaptación, mientras que otros será necesario que el profesor los adapte siguiendo las necesidades de la programación.

Entre estos juegos podemos destacar los siguientes:

- La Oca: es conveniente adaptar este juego y para ello podremos crear preguntas que los alumnos tendrán que contestar correctamente para poder avanzar de casilla. Así podremos crear nuestra oca gramatical, de vocabulario o de conversación.



EJEMPLO: OCA GRAMATICAL

1. ¿Cuál es el presente de subjuntivo del verbo SALIR?
2. Haz una frase con OJALÁ
3. A LO MEJOR ¿va con indicativo o con subjuntivo?
4. Haz una frase con SER y otra con ESTAR
5. Continúa la siguiente frase: ANTES DE VENIR A ESPAÑA. . .
- 6.
- 7.
- 8.

- El Bingo: con los cartones del bingo podemos repasar los números en los niveles más bajos.

- El Tabú: podemos utilizar el juego original seleccionando las tarjetas según el nivel de nuestros estudiantes o elaborar nuestras propias tarjetas para repasar un vocabulario concreto. Un estudiante tendrá que intentar que sus compañeros adivinen una palabra de vocabulario sin utilizar en su explicación una serie de palabras prohibidas.



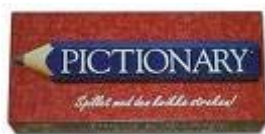
EJEMPLO:

ESCUELA

Palabras prohibidas:

PROFESOR, ESTUDIANTES, APRENDER.

- El Pictionary: podemos seleccionar del mismo juego aquellas palabras que creamos que son convenientes para nuestro nivel, o podemos repasar vocabulario concreto visto en clase mediante tarjetas elaboradas por el profesor. Con las palabras seleccionadas los estudiantes a través de dibujos darán pistas a sus compañeros para que las adivinen.



EJEMPLOS:

ACTOR / PELÍCULA / CAMARERO / PAELLA...

- Trivial: al igual que en el juego anterior podemos seleccionar tarjetas o elaborar nuestras propias preguntas de gramática, vocabulario, cultura, expresión escrita, expresión oral...



- Scrabble: juego de vocabulario que nos permite repasar y poner en práctica lo aprendido.



Concursos de televisión: los concursos de televisión lo que nos dan a los docentes son ideas para adaptarlos y crear nuestros propios juegos. Podemos mencionar los siguientes:

- ¿Quiere ser millonario?: nos permite repasar cualquier contenido visto en clase. Se elaboran preguntas con cuatro posibles soluciones de las que solamente una es la correcta.
- Cifras y letras: para practicar tanto los números como el vocabulario. Los estudiantes con una serie de números dados tienen que acercarse lo más posible a una cifra utilizando todas las operaciones matemáticas que quieran. En el caso de las letras los estudiantes tienen que formar palabras con las letras dadas, gana el estudiante que consiga formar la palabra más larga.
- Pasapalabra: se pueden adaptar diferentes pruebas que hay en este programa para repasar los contenidos léxicos y gramaticales (pirámides de palabras, definiciones con todas las letras del abecedario).
- Alta tensión: sirve como repaso de contenidos gramaticales, léxicos o culturales. Un panel con varias opciones correctas y algunas incorrectas. El objetivo es adivinar todos los supuestos que son correctos.
- Saber y ganar: aunque no todas las pruebas se pueden utilizar si que hay algunas partes del programa que se pueden adaptar a nuestros objetivos, sobre todo los objetivos relacionados con el campo léxico (definición de palabras que empiezan por una determinada sílaba, información sobre personas, cosas, lugares... que tendrán que adivinar a través de pistas).
- Un dos tres: concurso mítico que se puede adaptar para repasar el vocabulario agrupado por temas (los estudiantes, por parejas, tienen un tiempo determinado para decir palabras de un tema concreto).

Juegos tradicionales: son aquellos juegos que siempre hemos utilizado de niños, o aquellos a los que todos les hemos dedicado algún tiempo en nuestros ratos de ocio. Ejemplos como:

- El veo, veo: para practicar el vocabulario de forma oral.
- El ahorcado: para practicar el vocabulario de forma escrita.
- Juego de las categorías.
- Los crucigramas.
- Las adivinanzas.
- Sopas de letras.
- Trabalenguas.

Juegos creados por el profesor: son aquellos juegos que el profesor inventa o crea basándose en su grupo de estudiantes y en las necesidades de los mismos. El profesor pone las reglas y pueden variar los contenidos dependiendo del nivel y del grupo de alumnos.

- Describir objetos: los estudiantes describen un objeto dando pistas a los compañeros para que estos adivinen de qué se trata.
- Describir personas: al igual que el juego anterior, los estudiantes dan pistas de personajes famosos y los compañeros adivinarán de quién se trata.
- Buscar el intruso: varias palabras de un tema de vocabulario concreto y una de ellas no tiene relación con el resto.
- Palabras de vocabulario: los estudiantes durante un minuto, por ejemplo, tienen que escribir palabras relacionadas con el tema que propone el profesor.
- Relacionar: buscar sinónimos, antónimos, la otra parte de un refrán o de una expresión coloquial.
- Sustituir palabras: los alumnos tienen que sustituir una palabra marcada por el profesor dentro de una frase por otra que tenga el mismo significado.

6. A MODO DE CONCLUSIÓN

A lo largo de este artículo he recalcado la importancia que tienen las actividades lúdicas en el proceso educativo, y en concreto en el aula de ELE. Las ventajas que aportan al aula son innumerables ya que son un valioso recurso para enseñar nuestra lengua de forma amena. Al mismo tiempo que buscamos la motivación e interés de los estudiantes, estamos consiguiendo nuestro objetivo, que no es otro que proporcionar una adecuada competencia comunicativa entre todos los estudiantes que estudian el español como lengua extranjera.

Para los profesores es una herramienta fundamental con la que contamos, ya que nos permite utilizar, adaptar y crear nuevas actividades basadas en el juego. Jugar genera placer, diversión y recreación. Si además lo aplicamos al campo educativo aprendizaje.

BIBLIOGRAFÍA

Amós Comenio, J. (2000), *Didáctica Magna*, México, editorial Porrúa, edición décimo primera.

Aristóteles. (1970), *Ética a Nicómaco*, Madrid, Instituto de Estudios Políticos, L. IV.

Aristóteles. (1997), *La Política*, Madrid, Espasa Calpe.

Bruner, J. (1980), *Acción, pensamiento y lenguaje*, Madrid, Alianza.

Caillois, R. (1986), "Clasificación de juegos", *en los juegos y los hombres*, México, FCE.

Centro Virtual Cervantes, 2003-2008, *Diccionario de términos clave de E/LE*, Instituto Cervantes. Disponible en:

http://cvc.cervantes.es/obref/diccio_ele/diccionario/enfoquecomunicativo.htm

Centro Virtual Cervantes, (2002-2008), *Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación*, Instituto Cervantes.

Disponible en:

<http://cvc.cervantes.es/obref/marco/>

Decroly, O. y Monchamp, E. (1986), *El juego educativo*, Madrid, Morata.

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

Dewey, J. (1997), "La naturaleza del método" y "El juego y el trabajo en el programa", en *Democracia y Educación. Una introducción a la filosofía de la educación*, 2ª ed., Lorenzo Luzuriaga (trad.), Madrid, Morata, (Pedagogía. Raíces de la memoria), pp. 145-157 y 169-178.

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

Fernández, S. (1990), "Crear y recrearse con la lengua en el aprendizaje de un idioma", en *Actas de las Jornadas de Expolingua*, Madrid, pp. 23-39.

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

Garaigordobil Landa, M. (2005), "Las aportaciones de Piaget a la investigación del juego infantil", *Infancia: educar de 0 a 6 años*, núm. 91, pp. 4-10.

Garfella Esteban, P.R. (1997), "El devenir histórico del juego como procedimiento educativo: el ideal y la realidad", *Historia de la educación: Revista interuniversitaria*, 16, pp. 133-154.

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

Gómez Cimiano, J. (2003), "El Homo Ludens de Johan Huizinga", *Retos: Nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, nº 4, pp. 33-35.

Huizinga, J. (1987), *Homo Ludens*, Madrid, Alianza.

Lázaro. Lázaro, A. (1995), "Radiografía del juego en el marco escolar", *Psicomotricidad, Revista de estudios y experiencias*, nº 51, vol. 3, pp. 7-22.

Leif, J. y Brunelle, L. (1978), *La verdadera naturaleza del juego*. Buenos Aires, Kapelusz.

Ortega, R. (1990), *Jugar y aprender*, Sevilla, Diadas.

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).

Prieto Figueroa, L.B. (1984), *El juego. Principios generales de educación*, Caracas, Monte Ávila Editores.

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

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

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

Vygotsky, L. S. (1997), "El papel del juego en el desarrollo del niño", *Revista de educación física: Renovar la teoría y práctica*, núm. 66, pp. 5-11.