RECREANDO EL MUNDO EN EL AULA: REFLEXIONES SOBRE LA NATURALEZA, OBJETIVOS Y EFICACIA DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL ENFOQUE COMUNICATIVO

Isabel Iglesias Casal
Universidad de Oviedo

La imaginación es más importante que el conocimiento
(Einstein)

1. *Introducción*

Apenas uno llega a este mundo empieza a jugar. Jugando lo exploramos, nos adaptamos a él y nos adueñamos de nuestro entorno porque jugar es aventurarse, descubrir y descubrirse, conocer a los demás y reconocernos a nosotros mismos. Sin embargo, diversos investigadores han demostrado que a medida que avanzamos en el sistema educativo, vamos perdiendo la creatividad, la espontaneidad y la riqueza expresiva -todas ellas características esenciales en la construcción del espíritu lúdico[1]-. Los niños son creativos en gran medida porque todavía no han aprendido que el mundo debe ser mirado o representado dentro de ciertos límites, de ciertas formas predeterminadas, que está diseñado con unos meridianos y con unos paralelos que lo reglamentan y que van haciéndonos perder esa primera muestra de anarquía natural que supone el juego. Parece ser, pues, que según crecemos vamos abandonando nuestra capacidad lúdica porque jugar ya no interesa demasiado y hay quienes creen que los adultos ya no estamos para juegos, incluso en opinión de algunos el juego sugiere absoluta trivialidad o simpleza. Pero lo lúdico no es pueril ni necio -y los que juegan tampoco- porque la imaginación raras veces lo es. Incluso, como se ha dicho en alguna ocasión *las autoridades sanitarias deberían advertir que no jugar puede dañar seriamente la salud.*

[1] *Vid.* Marín Ibáñez, R. *La creatividad,* CEAC, Barcelona, 1984, pág. 137.

Centro Virtual Cervantes

Además de ser excelentes potenciadores de dinámicas creativas, las actividades lúdicas son muy saludables: "Jugar es para el hombre la mejor higiene que existe. Al recuperar el juego rehabilitamos funciones que la especialización y la seriedad nos han amputado. Se rehabilitan estancias de la casa propia que fueron cerradas para dedicarse a un solo negocio, al no-ocio. Al recuperar el juego uno vuelve a casa. Uno vuelve a su habitación con vistas a la infancia" (Delgado y del Campo, 1993: 37)

Si como decía Gulich el juego es lo que se hace cuando se es libre de hacer lo que se quiere, ofrezcamos a la imaginación un tiempo y un espacio en nuestras aulas y concedamos a nuestros alumnos la oportunidad de sensibilizarse a lo imaginativo y concedámonos a nosotros -los profesores- unos momentos de reflexión en torno a la naturaleza, objetivos y eficacia de los recursos lúdicos.

2. Lo lúdico como principio pedagógico: naturaleza, objetivos y eficacia

Antes de adoptar cualquier procedimiento pedagógico creemos que se hace necesario conocer sus fundamentos y justificar la validez de sus principios, porque demostrar su eficacia supone una garantía para abordar con seguridad su inserción en nuestras programaciones y su aplicación en las aulas. En lo que sigue examinaremos las características, objetivos y validez de los recursos lúdicos aplicados a la enseñanza de lenguas extranjeras.

2.1 Naturaleza

Afortunadamente asistimos en los últimos tiempos a una revalorización del juego -de lo lúdico- como un instrumento pedagógico, no sólo como experiencia vital importante en el proceso de maduración y en la comunicación con los otros. Creemos que definir su naturaleza es definir, a la par, sus características y aunque todo el espectro lúdico es difícil de resumir en una definición podríamos destacar que los recursos lúdicos son activadores, frente a otro tipo de actividades más pasivizantes; son creativos, frente a otros repetitivos; son actividades de transformación, frente a otras fosilizantes.

Con frecuencia los repertorios de actividades lúdicas constituyen una especie de pasatiempo festivo y artificioso que ocasionalmente consume tiempos sobrantes en el aula. Pero además de obrar de una forma motivadora y facilitadora, lo lúdico es terapéutico, curativo, higiénico, beneficioso, rehabilitador. Es, en suma, una buena medicación, o como decía Nietzche, un antídoto contra el pesimismo pues el juego participa de dos características que describen parte de su naturaleza: el placer y la incertidumbre.

Por otro lado, jugar es ingresar en otra dimesión, lanzarse más allá de lo visible, de lo comprobable, es también un mecanismo movilizador y la actividad humana donde el individuo se siente más libre, más sí mismo.

Aunque tradicionalmente se han opuesto ocio y juego a trabajo, en el campo de la pedagogía ha surgido el juego didáctico como un intento de conciliar dos aspectos tenidos antes como antagónicos. Es el *docere delectando* tan proclamado en la teoría

ASELE. Actas IX (1998). ISABEL IGLESIAS CASAL. Recreando el mundo en el aula: re...
Centro Virtual Cervantes

y tan olvidado, a veces, en la práctica.

Nosotros preferimos hablar de *recursos lúdicos*, un concepto que abarca no sólo los "juegos" propiamente dichos, sino todo tipo de actividades que sean *multidimensionales, que desarrollen la flexibilidad del pensamiento* y cuya naturaleza intrínseca sea la recreación, la sensación continua de exploración y descubrimiento, que impliquen la participación de todos los sujetos, posibilitadoras de aprendizajes de fuerte significación y que reactiven en el alumno posibilidades e impulsos que están como adormecidos y que ni siquiera se sospeche que van a aparecer. En definitiva, que nos ofrezcan un mundo por construir.

Si el juego, además de una conducta natural es un agente de socialización, porque manipulando la realidad, se desarrollan las capacidades mentales, afectivas y sociales, habrá que considerar lo lúdico como un instrumento operativo ideal que nos brinda interesantes ayudas en nuestra tarea de profesores de lenguas extranjeras.

2. 2. Objetivos

El juego forma parte de la vida y para muchos estudiosos no tiene metas o finalidades extrínsecas, es espontáneo y voluntario. El juego no tiene otro fin que el juego mismo, pero los adultos siempre le buscamos un fin a nuestros juegos, por eso, aunque no sea fácil establecer una taxonomía de sus objetivos, intentaremos señalar algunos de los que nos parecen más relevantes.

2. 2. 1. Objetivos generales

1. Experimentos realizados en la kinesiología del comportamiento muestran cómo sonreír o contemplar una sonrisa activan las defensas, tonifican el organismo y equilibran los hemisferios cerebrales (el izquierdo es lógico, secuencial, analítico y racional y el derecho, intuitivo, imaginativo, fantasioso y soñador).

2. Los juegos implican de forma constante a las personas en los procesos de acción, reacción, sensación y experimentación brindando al mismo tiempo la posibilidad de ejercer la libertad y la autonomía.

3. *Desarrollan la motivación como motor de las interacciones. Como es sabido,* el estímulo constituye el paso previo para todo aprendizaje y el juego entraña una amalgama variadísima de estímulos que aceleran el proceso, ya que el indivuduo se somete, por voluntad propia, a toda aquella actividad que le resulta placentera.

4. Implican a los alumnos como personas, permitiéndoles que despierten su sensibilidad y emotividad desarrollando sus conocimientos personales y sus experiencias.

5. Nutren y provocan la inspiración, ayudan a "construirla"- como diría Auguste Roden-. Aunque para muchos la inspiración es una suerte de sugestión divina, nosotros creemos que no se compone mediante una especie de éxtasis intuitivo, sino mediante cuidadosas selecciones y hábiles rechazos. Hay, pues, que ir al encuentro de la inspiración cargados de energía y con las herramientas necesarias.

6. Desarrollan la fantasía, la creatividad, la originalidad metafórica y

ASELE. Actas IX (1998). ISABEL IGLESIAS CASAL. Recreando el mundo en el aula: re...
Centro Virtual Cervantes

comparativa, porque la palabra no es sólo un sumiso instrumento con el que expresamos lo que nos dicta la mente, tiene un extraordinario poder generador: genera ideas que asombran incluso al que escribe. Jugar con el lenguaje, construir una auténtica arquitectura verbal sobre él, ir de palabra en palabra nos ayuda a tejer una red sin limitaciones que nos brinda a menudo estimulantes resultados. Gianni Rodari explicaba así el proceso que desencadena la creación de historias:

"(...) una palabra lanzada al azar en la mente produce ondas superficiales y profundas, provoca una serie infinita de reacciones en cadena, implicando en su caída sonidos e imágenes, analogías y recuerdos, significados y sueños, en un movimiento que afecta a la experiencia y a la memoria, a la fantasía y al inconsciente, complicándolo el hecho de que la misma mente no asiste pasiva a la representación sino que interviene continuamente para aceptar y rechazar, ligar y censurar, construir y destruir". (Rodari, 1979:10)

La creatividad supone proyectar sobre las cosas una mirada singular, tiene algo de transgresión y mucho de libertad, de inspiración, de descubrimiento, y de experimentación. Fomentar la capacidad creativa -potencialmente desarrollable en todos- es al mismo tiempo desarrollar el pensamiento divergente[2].

En cada uno de nosotros existe cierto grado de creatividad que puede y debe ser descubierto, avivado y nutrido. Todos tenemos la capacidad potencial de expresarnos y de ser creativos, sólo hace falta crear el clima apropiado. No obstante, conviene no confundir capacidad creativa con genialidad. Crear no es más que conectar datos transformando realidades tanto internas como externas, en la búsqueda continua de construir a partir de destruir...(Cañeque, 1991:87-88)

Como señala Francisco Menchén Bellón descubrir la creatividad supone desaprender para volver a aprender, pues el pensamiento de acuerdo con las sensaciones que los estímulos ambientales le proporcionan es el encargado de deshacer el mundo, para luego, con ayuda de la imaginación, poder construirlo nuevamente[3].

2. 2. 2. Objetivos específicos

En el campo de la enseñanza de lenguas extranjeras las actividades lúdicas poseen un amplísimo espectro de posibilidades didácticas. Además de educar la autoconfianza, la participación, la cooperación, la integración y la independencia, son materiales abiertos, dotados de la flexibilidad suficiente para ser moldeados dependiendo de los intereses concretos de cada momento. No obstante, cuando se utiliza este tipo de materiales el profesor no debe limitarse a la consecución de un objetivo lingüístico concreto; no debe olvidar que también es sustancial el proceso

---

[2] J. P. Guilford, descubridor del pensamiento divergente defendía la tesis de que la creatividades la clave de la educación. El pensamiento divergente aparece cuando el sujeto cuenta con una información tan amplia, facilitada por el pensamiento convergente, que le permite encontrar nuevas soluciones a distintos problemas.

[3] F. Menchén Bellón, *Descubrir la creatividad*, Ediciones Pirámide, Madrid, 1998, pág. 26. El núcleo de la aportación de esta obra se basa en el modelo de estimulación de la creatividad denominado *IOE* (Imaginación, Originalidad, Expresión), elementos que responden a los tres pilares básicos de la plataforma creativa.

ASELE. Actas IX (1998). ISABEL IGLESIAS CASAL. Recreando el mundo en el aula: re...
Centro Virtual Cervantes

para alcanzar ese objetivo, porque al abordar una determinada actividad el alumno se ve obligado a desarrollar ciertas habilidades comunicativas en pareja o en grupo, que más tarde cristalizarán en la tarea concluida. Y en ese proceso de interacción se negocian los significados que se pretenden comunicar. Alcanzar ese acuerdo es, pues, parte esencial de los objetivos comunicativos que pretendemos conseguir.

Es un tipo de material idóneo para desarrollar no sólo las cuatro destrezas básicas (expresión oral, expresión escrita, comprensión lectora y comprensión auditiva), sino también las distintas habilidades que articulan la competencia comunicativa (*competencia gramatical, discursiva, estratégica, sociolingüística y sociocultural*) [4]. En las *VII Jornadas Internacionales sobre la Enseñanza de Lenguas* celebrado en Granada (febrero del 98) intentamos demostrar que mediante recursos lúdicos se pueden trabajar con gran rendimiento y eficacia estas cinco áreas de habilidad que integran la competencia comunicativa[5]. Podemos diseñar actividades directamente relacionadas con el dominio del código lingüístico: reglas gramaticales, léxico, formación de palabras y oraciones, pronunciación, ortografía y semántica. Mejoraremos la competencia discursiva seleccionando recursos que potencien la capacidad para construir e interpretar textos -orales o escritos- utilizando mecanismos que den cohesión formal y coherencia en el significado, textos en los que habrá que evaluar no sólo la corrección gramatical, sino también la *eficacia* o consecución de su propósito comunicativo. Por otro lado, mediante actividades lúdicas también se puede desarrollar en nuestros 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. Esta competencia puede trabajarse con actividades lúdicas que animen a los alumnos a formular definiciones, a describir, a dibujar y a desarrollar la comunicación no verbal mediante gestos y mímica[6]. Por último, para trabajar la *competencia sociolingüística y la competencia sociocultural* pueden diseñarse actividades que desarrollen la habilidad para manejar los registros adecuados teniendo en cuenta los factores contextuales y las convenciones de cada interacción. En definitiva, los recursos lúdicos:

Revalidan el *docere delectando* horaciano.

Enriquecen de manera creativa los procesos de aprendizaje.

Crean adicción: son tan autoreforzantes que invitan a buscar más juegos.

Unifican juego y vida: uno es *homo sapiens* y *homo faber,* pero también *homo ludens.*

---

[4] *Vid.* I. Iglesias Casal, "Los recursos lúdicos como estrategia eficaz para el desarrollo de la competencia comuncativa", *Actas de VII Jornadas Internacionales sobre la Enseñanza de Lenguas,* Granada, 1998 (en prensa). Allí desarrollamos más ampliamente estos aspectos.

[5] Basándonos en estas mismas áreas de habilidad hemos clasificado las más de doscientas cincuenta actividades lúdicas para la enseñanza del español que aparecen recogidas en nuestro libro *¡Hagan juego!*, Edit. Edinumen, Madrid, 1998. Todas las actividades que allí proponemos van acompañadas del material necesario para su puesta en práctica y de una ficha preliminar en la que constan las destrezas que se practican, los objetivos gramaticales, los objetivos comunicativos, el nivel de dificultad.

[6] Nunca olvidaré la definición que un alumno alemán de nivel elemental propuso a sus compañeros para que adivinaran la palabra *cerillas*: *Cuando los niños jugar con esto, bomberos trabajan.*

Recrean el mundo en el aula transfigurándola en un microcosmos liberador.
Suprimen en buena medida los conflictos de inseguridad y autoestima frente al error.
Ofrecen un espacio para construir, remodelar, e inventar un juego de complicidades.
Sorprenden con lo inesperado. Son "lucidantes" y "disfrutógenas"[7].
Liberan el intelecto y la fantasía, básicos en la estructura del sujeto consciente.
Utilizan la incertidumbre como elemento motivador esencial.
Desarrollan la facultad fabuladora que todos llevamos dentro.
Invitan a buscar ideas en los lugares más insospechados.
Combinan lo creativo con lo útil en un clima rico en estímulos divergentes.
Orientan en la búsqueda de la expresión total y espontánea.
Sugieren mil mundos ¿imposibles?

3. Eficacia

Facilitar el proceso que lleve a nuestros alumnos a alcanzar una adecuada competencia comunicativa en la lengua que están aprendiendo parece ser la finalidad última de nuestra labor como profesores de lenguas extranjeras. Y para la consecución de este fin las actividades lúdicas se presentan como un valioso recurso, productivo, rentable y con entidad propia suficiente porque para nosotros la comunicación lingüística -al igual que el juego- es una forma de interacción social que siempre tiene un propósito y que normalmente implica un alto grado de impredictibilidad y creatividad, tanto en la forma como en el contenido.

Tradicionalmente se recurre a las actividades lúdicas como una forma de pasar el rato -sinónimo para algunos de perder el tiempo-, de cambiar el ritmo, de crear una atmósfera distentida en el aula. Sin embargo, dejarán de ser un ejercicio errátil en nuestras programaciones si desarrollamos una buena planificación que las vincule estrechamente a los contenidos que estemos trabajando, sea cual sea la naturaleza de esos contenidos.

Posiblemente la mayor crítica que han recibido este tipo de materiales es que no satisfacen el criterio de autenticidad. Lo auténtico, en mi opinión, se opone a lo falso y a lo artificial, pero en ningún modo a lo imaginativo. Además de poder ser actividades perfectamente contextualizadas creemos que no representan la antítesis de los materiales auténticos, ya que si bien en el juego se re-crea una nueva realidad que tiene sus propias reglas, los útiles lingüísticos y las habilidades comunicativas que habrán de desarrollar nuestros alumnos para llevar a cabo esa actividad sí son reales porque no es una lengua imaginaria la que utilizan cuando se trasladan a una situación de enunciación ideal en la que se les propone que prometan, interpelen, definan, rehúsen, supliquen, redacten, clasifiquen, califiquen, ofrezcan, deseen, persuadan o insinúen. Todas las tipologías de actos de habla tienen cabida en un universo lúdico estimulante. Así pues, las situaciones pueden ser reales o simuladas pero el tipo de mecanismos lingüísticos y extralingüísticos que allí aparezcan han de ser auténticos en el sentido de que la lengua no aparezca falseada. Para muchos

[7] Así califican los juegos F. Delgado, y P. del Campo en *Sacando jugo al juego*, Integral, Barcelona, 1993.

responde fielmente al criterio de autenticidad un diálogo como el siguiente:

● *¿Quieres tomar un café?*
❍ *Sí, quiero tomar un café.*

Para mí, sin embargo, es perfectamente artificial y falso; además induce al alumno a inferir reglas de discurso completamente erróneas. Creo, asimismo, que no sólo pertenecen a la vida las cosas que son, sino las que podrían ser o las que nunca serán excepto en nuestra imaginación. No hay que olvidar que lo divertido no es lo contrario de lo serio, sino de lo aburrido. En la enseñanza de lenguas se hace perfectamente asumible, por tanto, tratar temas "serios" por los caminos creativos y útiles que nos abren los recursos lúdicos. Siempre recordaré las palabras de una alumna alemana -Haeidrum Wachenfeld-, escritas al final de una actividad lúdica en la que trabajábamos con oraciones condicionales: ¡Qué poética puede ser la gramática! Una sola frase condicional nos abre un imperio de sueños! -escribía ella-. Y todos escritos y contados en español -pensaba yo-.

4. Papel del profesor

Durante mucho tiempo la pedagogía ha insistido en el aspecto técnico de la enseñanza, pero ha olvidado que la interacción profesor-alumno, la motivación espontánea, la intuición o el saber estar como un participante más constituyen herramientas poderosas, y tan valiosas para el proceso y sus resultados como puedan ser las técnicas.

El profesor que utilice frecuentemente materiales lúdicos y que quiera despertar la creatividad en sus alumnos ha de ser también animador. Aunque para algunos el concepto de profesor-animador es teóricamente imposible puesto que define dos perpectivas opuestas -aprendizaje y recreación-, para muchos afortunadamente ambas pueden aparecer en el aula en perfecto maridaje. El profesor-animador habrá de procurar ser abierto, flexible, motivador, sugestivo y dialogante, pero también debe tener un buen domínio del método y de los recursos para desarrollar la capacidad de cambiar en ocasiones su papel de profesor por el de participante y activar, así, el juego. Debe ver a sus alumnos como pensadores, no como devoradores de los conocimientos que él les pueda transmitir. Tendrá que estar dispuesto a reinventar y a reaprender con sus alumnos, a romper su familiaridad con el mundo, acostumbrarse a recorrer caminos desconocidos, a experimentar, a asumir riesgos, a "humorizar" las relaciones para crear un ambiente que permita a sus alumnos superar el miedo al ridículo o al error. Pero a buen seguro alcanzará la compensación de realizar con ellos tareas creativas y útiles, aunque juntos tengan que transgredir intencionalmente el orden lógico de las cosas, manipular ideas, franquear algunas fronteras o descubrir un nuevo campo de verdades... Como decía Piaget aprender es reinventar.

Centro Virtual Cervantes

BIBLIOGRAFÍA

Cañeque, H.(1991), *Juego y vida*, Buenos Aires, El Ateneo.

De Santiago Guervós, J. y J. Fernández González, (1997), *Aprender español jugando*, Madrid, Huerga y Fierro Editores.

Delgado, F. y P. del Campo (1993), *Sacando jugo al juego*, Barcelona, Integral.

García Santacecilia, A. (1995), *El currículo de español como lengua extranjera*, Madrid, Edelsa.

Iglesias Casal, I. y M. Prieto Grande (1998), *¡Hagan juego! Actividades y recursos lúdicos para la enseñanza del español*, Madrid, Edinumen.

Menchén Bellón, F. (1998), *Descubrir la creatividad*, Madrid, Ediciones Pirámide.

Rodari, G. (1979), *Gramática de la fantasía*, Madrid, Editorial Reforma de la Escuela.

Centro Virtual Cervantes