Juegos comunicativos en la enseñanza de lenguas extranjeras

Nourine Elaid Lahouaria
Universidad de Orán (Argelia)

Definición:

El juego se define como:

- «actividad recreativa que obedece a ciertas reglas más o menos estrictas»[1]
- «actividad organizada por un sistema de reglas definiendo un acierto o un fracaso»[2]

Lo común entre las dos definiciones es, la actividad recreativa y la existencia de una serie de reglas. Según mi parecer, el juego es una variedad de práctica social consistente en reconstruir en acción, en parte o en su totalidad, cualquier fenómeno de la vida, al margen de su propósito práctico real.

El juego en la edad media contenía toda obra dramática seria o divertida. Era una representación teatral que ocurría en espacios extensos tales como las plazas públicas. Se trata de una celebración colectiva en ocasiones determinadas. En cuanto a la palabra teatro introducida en el siglo XVI, significa estar en el escenario y representar una fiesta social delimitando claramente la frontera entre actores y espectadores.

Lo que nos interesa aquí es el valor educativo del juego; su importancia, no necesita demostración más, porque de manera general, acultura y socializa enseñando la didáctica de la libertad, de las reglas y de los convenios libremente aceptados. Muchas obras han estudiado el valor educativo lúdico como *Le réel et l'imaginaire dans le jeu de l'enfant*, Paris,1946, *Les jeux de l'enfant* de Jean Château que clasifica los juegos según el desarrollo de las diferentes facultades: el dominio sensorial, la abstracción, la socialización y la competición o la organización cooperativa.

Mi experiencia personal revela lo siguiente: es en la relación entre la actividad física y la operación mental –que es fuente de satisfacción y placer para el alumno– en donde se desarrolla la función simbólica. Porque el juego tiene un papel fundamental en la acomodación del yo con lo real (con los apremios objetivos del medio ambiente natural). Esta acción crea el **equilibrio afectivo y emocional** del alumno. En este contexto, Piaget revela que el juego es el proceso acomodación-asimilación. Para Bruner (1987); el juego es el espacio de la asimilación pero es más, un espacio de diálogo con el otro, con los otros y en este espacio nace la nominación y el lenguaje que van a ser reintroducidos y reorganizados en otros contextos.

Para el socialista Winicott (1975), el juego es «fundamental para la madurez del niño (la buena salud emocional), la adquisición de la experiencia cultural, el cognitivo y la capacidad creativa».

---

1 Diccionario Larousse -Bordas, Paris, 1998, p. 479.

2 Diccionario filológico esencial, Bordas, Paris, p. 321.

ASELE. Actas XVI (2005). NOURINE ELAID LAHOUARIA. Juegos comunicativos en la enseñanza de lengua...
Centro Virtual Cervantes

Se nota que el individuo (niño o adulto), cuando juega, es capaz de crear y de utilizar su personalidad. Es solamente en el proceso de la creatividad que el individuo describe el yo. En mi clase de lengua extranjera, el juego sirve para la relajación, para poder regresar con más soltura y tacto a las actividades o ejercicios serios del aprendizaje. Jugamos al crucigrama, eslóganes... Cultivamos en la clase de lenguas extranjeras la lingüística con lo poético y introducimos al mismo tiempo el humor porque la aviva más.

La relación entre la función lúdica y el lenguaje se ha puesto en evidencia por obras de psicología, psicolingüística o filosofía. Pero los lingüistas han quedado lejos durante mucho tiempo de la exploración de ese universo.

El interés lingüístico al juego aparece a partir de los años 60-70, del siglo pasado porque nuestra cultura contemporánea estaba impregnada de neopositivismo racionalista (utilitarismo) y de espíritu de seriedad. El lenguaje ha sido así, prisionero por la lingüística estructuralista y funcional. Pero después de estas décadas una conclusión se impone, hay que sobrepasar este enfoque reductivo de las proposiciones anteriores y avanzar hacia una consideración del juego como área de comunicación.

Es aquí donde el juego recupera su triple dimensión: lúdica o divertida, cognitiva y formativa y la dimensión socializante mediante las funciones interactivas y comunicativas. Comunicativas porque la implicación personal del alumno en el intercambio es necesaria. He notado en mis clases de expresión oral y escrita, que con el juego comunicativo, la lengua deja de ser para el alumno, un espacio de sorpresa, de hipótesis y de investigación, y se vuelve sobre todo un medio para expresarse y adquirir información.

Sin el juego comunicativo, el aprendizaje de la lengua no se puede realizar en el contexto escolar. Lo necesitamos para que la lengua se no vuelva un objeto exterior que tenemos que aprender, sino un proceso en el cual los tres polos «ser, decir y hacer» encuentran su convergencia. No podemos hablar de juego comunicativo que sí existe en la actividad, una dimensión colectiva, una interacción entre varias personas (estudiantes-estudiantes; profesor-estudiantes; estudiantes-profesor).

Con la condición de que esta actividad no está impuesta del exterior sino que surge de la clase misma, por ejemplo, inventar una historia y cada uno del grupo añade una frase o algunas palabras a lo ya dicho. El acierto no es nada fácil, el profesor debe crear el ambiente favorable y preparar los alumnos rompiendo ciertos tabúes y modelos de comportamiento.

En la clase de lengua se utiliza ciertos ejercicios bajo forma de juegos como respuestas correcto/falso, poner cruces en..., ¿Sabes mirar bien?, respuestas presentadas bajo forma de opciones múltiples, ejercicios con vacíos, acabar frases...

No estoy en contra de este tipo de actividad, y no pienso que lo abandonare en mis clases –porque contiene uno de las componentes señalados ya y que es la lengua– pero fijaré el juego comunicativo como actividad didáctica caracterizada por dos elementos: la instalación de la actividad en la esfera de ilusión y la utilización de la palabra como medio de interacción.

El juego comunicativo teatral

Es el lingüista Di Pietro quien señaló en 1987 el interés de escenarios dramáticos para la enseñanza / aprendizaje de lenguas extranjeras. Con este juego de interpretación en un contexto escolar, la ficción destinada al alumno no tiene que salir fuera del comportamiento impuesto porque el individuo se comporta con arreglo a su personalidad preestablecida.

ASELE. Actas XVI (2005). NOURINE ELAID LAHOUARIA. Juegos comunicativos en la enseñanza de lengua...
Centro Virtual Cervantes

Existe otra concepción del juego teatral, por ejemplo, dos o tres estudiantes o más, animan escenarios espontáneos y fantasistas sin preparación de documentación anterior. Personalmente, prefiero un enfoque intermedio del juego: respetar la preparación anterior del escenario pero no es grave si dejamos un espacio para la espontaneidad del alumno. Este último va a utilizar todos sus medios expresivos integrando la afección, lo racional: el verbo, el gesto, la fonética y la mímica. El alumno se comporta tal como es.

Para realizar esta actividad propuesta que implica la interacción de los participantes en un ambiente reconstruido, necesitamos un saber y un tacto (conocimientos especializados) para ser capaces de transformar los intercambios lingüísticos escolares en juegos comunicativos. Este saber es de orden general (metodología) y de orden concreto (técnica).

No podemos utilizar todos los juegos con sus múltiples variantes, en cualquier situación de aprendizaje. Tomamos en consideración el público a quien destinamos tal o tal juego. ¿En qué momento de la clase o de la unidad didáctica o de la formación del estudiante de lengua, practicamos estos juegos?

Conclusión

El juego para mí, es una actividad física o mental meramente gratuita y la persona al cual se dedica, no tiene en la conciencia nada más que la satisfacción que le procura. En mis clases de lengua, el acierto es para los juegos teatrales. Además del interés lingüístico que contienen, son juegos comunicativos porque la implicación personal del alumno en el intercambio es necesaria.

En la clase de lengua, pedimos al alumno cambiar su posición de espectador, contemplador del profesor, para volverse actor en una acción colectiva para interpretar papeles desconocidos para él hasta entonces. El profesor se vuelve uno de los actores del grupo y al mismo tiempo es escenógrafo.

Estos juegos teatrales fijan el alumno como persona que habla y actúa y la práctica de esa actividad se aprende y no se improvisa. El profesor o animador del grupo conduce a sus alumnos (actores) progresivamente y a través de una gradación de actividades y una superación de resistencias. Porque los reparos son psicológicos (el alumno puede decir: no puedo interpretar eso). No pedimos al alumno jugar bien, sino ser sí mismo, dejarse llevar por la situación creada.

Me gustaría señalar al fin, que el juego comunicativo en la clase de lengua, se prepara seriamente. Necesita conocimientos técnicos y preparación del material de trabajo. El profesor debe tener un método y fijar los objetivos siguientes: la articulación, la lingüística, la superación de tabúes, la gesticulación, el canto... A través del juego lingüístico antes y del comunicativo después, introducimos un dinamismo que lleva a una armonía del grupo. Los bloqueos pueden ocurrir, pero si el ambiente creado por el profesor favorece estas actividades, el alumno (actor) llega a comunicar con el otro, los otros, con lógica y desde luego a afrontar las situaciones cotidianas.

Bibliografía

AUGE, H., BOROT, M. ET AL. (1989): *Jeux pour parler, jeux pour créer*. Paris, CLE.
CARE, J. M., DEBYSER, F. (1978): *Jeu, langage, creati.*

ASELE. Actas XVI (2005). NOURINE ELAID LAHOUARIA. Juegos comunicativos en la enseñanza de lengua...
Centro Virtual Cervantes