Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico

Mª Ángeles Andreu Andrés, Miguel García Casas
Universidad Politécnica Valencia (España) - IES La Moreria, Mislata, Valencia (España)

Orígenes del juego. ¿Y el futuro?

El juego no lo hemos inventado los hombres; los cachorros de muchos mamíferos utilizan el juego para desarrollar habilidades que les van a ser necesarias a lo largo de la vida. Comportamientos como la persecución, la lucha y la caza se perfeccionan en una simulación jovial, carente de peligro y dramatismo, que constituye una actividad necesaria y eficaz en el aprendizaje para la vida.

Si otras especies manifiestan comportamientos lúdicos, es de suponer que desde los comienzos de la prehistoria el hombre ya jugaba. Testimonios gráficos referentes a juegos aparecen pintados en las paredes de los templos y tumbas egipcias. En sus representaciones escatológicas los egipcios se mostraban pasando el tiempo disfrutando de la música y el baile, y jugando.

El doctor Birch, un famoso egiptólogo fundador de la Biblical Archaeological Society, se refiere en 1864, como recoge Falkener (1892: 10-33), a los primeros juegos aparecidos en una tumba de Ráshepses, un escriba del rey de Tat-Ka-ra de la quinta dinastía egipcia. Uno de los gráficos representaba una mesa baja con dos jugadores sentados en el suelo, uno frente al otro, y con una mano sobre una de las piezas situadas sobre la mesa. Esas piezas eran doce en total, de formas diferentes: las del jugador de la izquierda eran cónicas mientras que las del de la derecha tenían una especie de pequeño sombrero superior. Esas piezas estaban colocadas alternativamente.

Otro de los juegos descritos por dicho egiptólogo se refería a un tablero redondo, pintado frontalmente para que se viera mejor, a modo de laberinto.

Poco después, en 1866 el doctor Birch reconocía una palabra encontrada en uno de los juegos egipcios con el significado de juego del ajedrez, e indagaba sobre la similitud entre dicho juego y el actual ajedrez a partir de las piezas listas para empezar a jugar. Asimismo se refiere a Rameses III jugando a las damas con Isis.

La relación entre juego y aprendizaje es natural; los verbos “jugar” y “aprender” confluyen. Ambos vocablos consisten en superar obstáculos, encontrar el camino, entrenarse, deducir, inventar, adivinar y llegar a ganar... para pasarlo bien, para avanzar y mejorar.

Los juegos pueden clasificarse de distinta manera según autores. Podemos tener una idea general de esas clasificaciones si tenemos en cuenta que pueden hacerse según la competencia lingüística de los estudiantes, el objetivo del aprendizaje, el estímulo

empleado (textos, imágenes, frases, mímica, etc.), las destrezas que integren, la técnica que se emplee, el vocabulario específico, etc.

A partir de 1970, con el enfoque comunicativo, se comenzó a hablar de la importancia que tiene en el aprendizaje que el estudiante o aprendiz se divierta. Desde entonces muchos son los libros dedicados a estas actividades además de materiales complementarios que han aparecido en el mercado.

El futuro del juego en sus diversas vertientes (tradicional, informatizado, de rol o videojuego), es una proyección natural de su pasado. El nexo entre ambos no se encuentra en las reglas, ni en las piezas, ni en las recompensas, sino en el corazón y el cerebro de los jugadores, en las sensaciones que residen en la naturaleza humana. La importancia del juego reside en el individuo que siente, no en el objeto que por sí mismo es ajeno al juego. No es posible ver a una pieza de ajedrez emocionada.

Desde siempre se ha considerado el juego como un elemento intrínseco de la personalidad humana, potenciador del aprendizaje. La atracción del juego es un elemento motivador importante. Según Del Moral (1996: 64) al referirse a los videojuegos señala que al 87% de las chicas les atrae más un tipo de juego que requiera habilidades espaciales, descubrimiento de claves y discriminación de formas, mientras que un 75% de los chicos prefiere aquellos juegos en los que se tenga que defender algo o a alguien y requieran de un estrategia.

En suma, con efectos sonoros y visuales de mayor o menor atractivo (planos o en tres dimensiones, por ejemplo), con un diseño gráfico más sencillo o complicado y tanto si nos trasladan al siglo XXIX como al XV, los juegos seguirán siendo sustancialmente los mismos que nuestros antepasados griegos, romanos y egipcios nos dejaron.

¿Qué es el juego didáctico o lúdico educativo?

La amenidad de las clases es un objetivo docente. La actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de nuestros alumnos hacia la materia, bien sea ésta de lengua para fines profesionales, lengua extranjera o cualquier otra.

En un enfoque comunicativo entendemos por juegos didácticos o lúdico-educativos aquellas actividades incluidas en el programa de nuestra asignatura en las que se presenta un contexto real y una necesidad de utilizar el idioma y vocabulario específico con una finalidad lúdico-educativa. Podemos simular en el aula o en una pantalla de ordenador una situación real que precise de los conocimientos lingüísticos de los alumnos para llevarla a cabo.

Con la llegada de los primeros ordenadores a los hogares, hacia 1980, y su evolución a mediados de los 90 con gráficos, imágenes, animaciones y sonido, es decir, con los ordenadores multimedia, las posibilidades de explotación han aumentado significativamente en la clase de lengua extranjera.

Hoy en día es raro el programa para el aprendizaje de una lengua en CD-ROM multimedia que no incluya algún juego tipo sopa de letras, de descubrimiento, crucigramas,

etc. Pero no es menos cierto que, gracias a la colaboración multidisciplinar, cada vez es más plausible diseñar y programar informáticamente los juegos o actividades lúdicas por parte del profesor de lengua. Nuestra experiencia en este sentido ha sido fructífera hasta la fecha.

Con humor, ingenio y buenas estrategias didácticas podemos desarrollar y explotar, en papel o en la pantalla del ordenador, una actividad educativa atractiva y eficaz para con nuestros alumnos. Este tipo de actividades ayudan considerablemente a relajar, desinhibir e incrementar la participación del alumno, sobre todo la participación creativa, además de poder ser utilizadas como refuerzo de clases anteriores.

Hemos comprobado que con un planteamiento adecuado hecho en el momento oportuno del curso y de la clase, considerando con rigor el tiempo a invertir en el juego, hasta la actividad lúdica aparentemente más insignificante funciona y tiene sentido incluso con el grupo más difícil, bien sean estudiantes universitarios o de enseñanza secundaria, por no mencionar los de primaria y párvulos.

La psicología cognitiva insiste en el papel del juego en el desarrollo personal. Ni es la única estrategia ni es demostrable que sea la mejor, pero es un instrumento muy interesante que se vive con intensidad en la clase. En el juego se manifiesta una actitud activa y dinámica inherente al papel de jugador, por eso no son de extrañar los reparos que, de entrada, pueden mostrar alumnos habituados a una enseñanza basada en la recepción. Tales resistencias pueden superarse a través de la negociación, sin imposiciones.

A favor de las actitudes activas encontramos los resultados que O'Connor y Seymour (1992) nos ofrecen acerca de la estimulación de la memoria, pues recordamos un 90% de aquello que hacemos, un 10% de lo que leemos, un 20% de lo que oímos y un 30% de lo que vemos.

Podemos considerar la LFE (lengua para fines específicos) como un subconjunto del campo global de la lengua; por ello comparte propiedades, estructuras y funciones. Este paralelismo nos conduce a la evidencia de que los mecanismos lúdicos deben influir sobre los procesos de enseñanza-aprendizaje de modo similar a como actúan en la lengua global. La experiencia así lo muestra.

A lo largo de los últimos años hemos acumulado experiencias referentes al uso de actividades lúdicas en LFE. Comenzamos adaptando juegos tradicionales para la enseñanza de lenguas extranjeras al campo específico de nuestros alumnos. Más tarde, introducidos en una dinámica creativa, desarrollamos juegos propios sobre soporte informático. En todo momento ha sido la actitud de nuestros alumnos y la observación de sus reacciones positivas lo que nos ha motivado a continuar nuestra labor en este sentido.

Llevados a un proceso de recapitulación, antes que nada, extraeríamos de todos estos años un sentimiento de satisfacción, un algo sin palabras que alcanza significado en el cruce de miradas de complicidad entre profesor y alumno. Si es posible resumir multitud de aspectos en alguna frase, diríamos que el juego muestra un grado de utilidad equiparable en ambos campos de la enseñanza de lengua.

Su aplicación en la enseñanza: la enseñanza de las lenguas y LFE

El aprendizaje en general, y el de lenguas en particular, responde a un fin general (aprender la lengua) que se divide y subdivide en objetivos cada vez más particulares. El juego lúdico-educativo aparece como una dimensión paralela a estos objetivos particulares, reforzando la motivación hacia un final satisfactorio: ganar. En ese sentido el binomio juego-aprendizaje alcanza un status holístico que potencia los resultados docentes. Se juega para ganar, se gana si se aprende y, si aprendes, ganas.

Los juegos requieren de la comunicación y provocan y activan los mecanismos de aprendizaje de la lengua. Contienen en su dinámica un mecanismo paralelo a la adquisición de la lengua materna por el niño. Las normas del juego se negocian en la clase o se incluyen en el programa informático que se haya creado o comprado previamente.

La clase se impregna de un ambiente lúdico y permite a cada estudiante desarrollar sus propias estrategias de aprendizaje. Su meta puede ser practicar la lengua, divertirse y/o ganar el juego. Sea cual sea su objetivo, para alcanzarlo utilizará la lengua específica objeto de estudio.

Con el juego, nosotros los docentes dejamos de ser el centro de la clase, los "sabios" en una palabra, para pasar a ser meros facilitadores-conductores del proceso de enseñanza-aprendizaje, además de potenciar con su uso el trabajo en pequeños grupos o parejas.

Y por si faltan razones para su implementación en clase quizás convenga recordar que el Plan Curricular publicado por el Instituto Cervantes aconseja, entre los procedimientos y recursos para la práctica en el aula de español E/LE, la utilización de los juegos para favorecer la creación de un ambiente relajado y motivador y obtener así el mayor provecho de las actividades.

Planteamos el uso del juego como herramienta, no como actividad exclusiva o dominante. En nuestra opinión la clase idónea no es aquella que utiliza un mayor número de actividades lúdico-educativas, sino aquella que tiene unos objetivos docentes muy concretos y utiliza el juego didáctico para mejorar e incentivar en el momento adecuado.

Haciendo una última referencia a los programas informáticos de carácter lúdico para LFE, no podemos ignorar las dificultades editoriales con las que se encuentran estos materiales en comparación con los de E/LE. Estos últimos se dirigen a un sector social más amplio y por tanto recogen el impulso editorial con mucha mayor facilidad que los primeros. En campos concretos en los que es necesario disponer de recursos económicos importantes para la confección de materiales didácticos, el acceso a la edición es un componente relevante. El caso de la programación informática aplicada a la enseñanza de LFE es un ejemplo claro. Es mucho más difícil obtener respaldo editorial a un material de LFE que a otro de E/LE. Sin embargo, estos materiales son necesarios aunque su sector de consumo sea menor. Su investigación y desarrollo es un reto para el futuro. Estamos ante una cuestión de calidad, empeños y apoyos.

Bibliografía

Bello Estévez, P. (1990) *Los juegos: planteamiento y clasificaciones. Didáctica de las segundas lenguas. Estrategias y recursos básicos*. Aula XXI. Santillana, pp. 136-157.

Del Moral Pérez, E. (1996) Juegos de rol, aventuras gráficas y videojuegos: la creatividad lúdica a través del software. *Aula de Innovación Educativa*, nº 50, pp. 63-67.

Falkener, E. (1892) *Games ancient and oriental and how to play them*. Longmans, Green and Co.

O'Connor, J., Seymour, J. (1992) *Introducción a la programación neurolingüística*. Urano.

VV. AA. (1994) *Plan Curricular del Instituto Cervantes. La enseñanza del español como lengua extranjera*. Instituto Cervantes.