Recursos lúdicos en la clase de ELE: jugar para aprender

Juan García-Aráez Martín-Montalvo
Instituto Cervantes de Beirut

A continuación se presenta el taller realizado en las II Jornadas Didácticas organizadas por el Instituto Cervantes de Mánchester en julio de 2008. El objetivo era presentar un limitado número de actividades lúdicas para la clase de ELE, su puesta en práctica en el taller y la realización de una posterior reflexión sobre sus posibilidades de modificación y el papel de las actividades lúdicas en el aula. Ante la limitación del tiempo, se realizaron tan solo tres actividades lúdicas tal y como se llevarían a cabo en una situación de clase real; el hecho de empezar desde un punto de partida puramente práctico implicó que los participantes del taller (todos ellos profesores de ELE) se pusieran en la piel del alumno y en una siguiente etapa, una vez realizada la actividad lúdica, se recobró el papel de docente para reflexionar sobre el uso de esa determinada actividad, la adaptación a diferentes niveles y contenidos y las variedades de puesta en práctica.

1. CADA OVEJA CON SU PAREJA

Material:

- tarjetas con imágenes de animales (dos tarjetas iguales por cada animal)
- vendas para los ojos o antifaces para dormir

Se trata de una actividad breve en la que los participantes han de organizarse por parejas. Se preparan tantas tarjetas como participantes, con imágenes de animales haciendo que haya dos tarjetas iguales por cada animal. Si el número de participantes es impar, se pueden preparar tres tarjetas con uno de los animales. Cada participante recibe una tarjeta (que no deberá enseñar a nadie) y se tapa los ojos con un antifaz o una venda de tal manera que no pueda ver nada. Es necesario contar con un aula espaciosa y en la que podamos organizar las sillas y mesas para que quede un espacio amplio, diáfano y sin obstáculos, si esto no es posible se puede realizar la actividad en el pasillo.

Una vez con los ojos tapados, cada participante deberá encontrar a su pareja a ciegas realizando el sonido del animal de su tarjeta. El profesor / dinamizador de la actividad puede introducir previamente las onomatopeyas para que no haya confusiones. El objetivo de esta actividad no introduce en sí mismo ningún contenido, sino que organiza la clase en parejas para, por ejemplo, realizar una actividad posterior de vacío de información. El hecho de introducir el movimiento

en la actividad ayuda a relajarnos en el espacio y su aspecto cómico predispone a los estudiantes de una manera positiva a las actividades posteriores. Al no imponer de una manera directa las parejas que han de formarse, rompemos dinámicas que nos puedan resultar improductivas (parejas de alumnos problemáticos que pueden distorsionar la clase, discriminación de determinadas personas en la clase, etc.). A fin de cuentas, somos los profesores los que repartimos las tarjetas y los que decidimos cómo se van a formar las parejas, sin tener que enfrentarnos al rechazo de determinados alumnos o actitudes que puedan generar mal ambiente.

Esta actividad también se puede realizar para repasar vocabulario o contenidos gramaticales como por ejemplo:

- palabras cortadas por sílabas
- parejas de adjetivos contrarios
- sinónimos
- antónimos
- masculino-femenino
- profesión-lugar de trabajo
- pregunta-respuesta
- pronombres personales-formas verbales
- etc.

En estos casos, obviamente no resultará necesario taparse lo ojos y los estudiantes tendrán que buscar sus propias estrategias para encontrar a su pareja ya que el contenido de cada tarjeta seguirá siendo *secreto*.

2. EL MONIGOTE

Material:

- papel o cartulina
- rotuladores o lápices de colores para decorar

En esta actividad de presentación se trabaja por parejas. Cada estudiante deberá entrevistar a su pareja para obtener información personal y plasmarla en un dibujo de su compañero/a. El dibujo se hace siguiendo unas pautas establecidas previamente, que después serán interpretadas por el resto de los compañeros haciendo hipótesis. Se pueden hacer esquemas, números y jeroglíficos pero no se podrá escribir nada excepto el nombre de la persona retratada.

Antes de comenzar a dibujar se deben establecer las pautas para los símbolos. El profesor dibuja en la pizarra un monigote o una silueta y entre todos se elige el significado de los símbolos. Por ejemplo, en el caso de este seminario se estableció que si la persona era británica se la dibujaría con bombín y si no lo era, con otro sombrero típico de su región de origen; si la persona estaba casada habría un cora-

zón en el dibujo, si no, una gran sonrisa; si la persona tenía animales, se dibujaría su mascota; y así sucesivamente hasta obtener una serie de códigos identificativos sobre su familia, su trabajo, sus aficiones, sus últimas vacaciones, etc. Además, para favorecer la creatividad, se indica a los participantes que pueden incluir tres o cuatro elementos que ellos decidan. En función del nivel y las características del grupo se seleccionarán las informaciones que deberán plasmar en el dibujo.

Mientras se entrevistan el uno al otro y se intercambian la información van haciendo el retrato del compañero. Posteriormente se recogen todos los dibujos, el profesor los muestra a la clase y los estudiantes reinterpretan los símbolos haciendo hipótesis sobre la persona. Posteriormente la persona implicada confirmará o desmentirá las conjeturas que han hecho sobre ella.

Esta actividad está especialmente indicada para la primera sesión de un curso en la que los alumnos tienen que conocerse y se puede favorecer así el espíritu de grupo y vínculos que pueden ser rentables posteriormente para nuestras clases.

3. LA FRASE FALSA

El objetivo de esta actividad es que los alumnos realicen hipótesis sobre las demás personas de la clase. El carácter lúdico reside en el hecho de que cada estudiante deberá proporcionar informaciones variopintas y curiosas sobre sí mismo.

El profesor escribe en la pizarra tres frases, de las cuales una debe ser falsa y las otras dos ciertas. Cuanto más extravagantes, extrañas y peculiares sean los modelos del profesor, más creatividad desarrollarán los alumnos posteriormente. En este caso, las frases eran:

1. He trabajado como hipnotizador.
2. Me he tirado en paracaídas.
3. Me he encontrado con un tiburón haciendo submarinismo.

El profesor invita a los alumnos a que hagan hipótesis sobre cuál puede ser la frase falsa y por qué, lo que dará pie a que hablen entre ellos y ofrezcan argumentos (en este caso la frase falsa es la número 2). Posteriormente, en pequeños grupos, cada estudiante proporciona otras tres frases siguiendo el modelo previo y se discute en el grupo sobre la veracidad de las informaciones. La actividad da pie casi automáticamente a que los alumnos, una vez hechas sus hipótesis, clarifiquen las experiencias vividas y se entablen conversaciones reales sobre ellos mismos.

Una de las ventajas de esta actividad es que se puede focalizar en un aspecto o estructura concreta (pretérito perfecto —como en este caso—, verbos de cambio, indefinido-imperfecto…). Al final de la actividad, se puede hacer una puesta en común en la clase para compartir las informaciones más peculiares y que les han llamado más la atención.

REFLEXIÓN SOBRE EL JUEGO

La segunda parte del taller consistió en una reflexión sobre el papel del juego en el contexto educativo, sus ventajes e inconvenientes y los momentos propicios para las actividades lúdicas.

Resulta innegable el valor de cohesión de las actividades lúdicas dentro de un grupo, incluso cuando estas implican competitividad. En palabras de Fingerman (1970,38) «el juego es un factor de desenvolvimiento social en el individuo. Mediante el juego no solo se ejercitan las tendencias sociales, sino que se mantiene la cohesión y la solidaridad del grupo con las reuniones, las fiestas y otros muchos actos de carácter popular». Además de su valor lúdico, una de las principales ventajas de jugar en la clase de español es el fortalecimiento del espíritu de grupo y el refuerzo de las relaciones interpersonales entre los participantes. La promoción de ambos aspectos resulta extremadamente rentable a la hora de realizar el aprendizaje en grupo.

El juego, por tanto, genera confianza tanto en el grupo como en uno mismo y ayuda a «desfocalizar» la atención en el contenido lingüístico y a centrarse en la actividad lúdica propiamente dicha. Esta es una de las claves que dan sentido al uso de actividades lúdicas en nuestras clases, puesto que estamos aplicando uno de los principios básicos del aprendizaje por tareas: la consecución de un objetivo mediante el uso real de la lengua como instrumento y no como fin.

El juego, pues, resulta fácilmente justificable como un elemento cohesionador del grupo, una estrategia de *motivación* y una forma de aprendizaje natural y espontánea.

En función de su naturaleza y del alcance que decidamos darle a la actividad, podemos usar juegos para introducir una nueva dinámica o contenidos, para practicar y automatizar lo trabajado previamente en clase, para relajar el ambiente en momentos de tensión o para terminar con una sesión con «buen sabor de boca». Es obvio que las actividades lúdicas, además, nos pueden sacar del atolladero en ocasiones especiales (cambios en el programa, sustituciones de última hora, etc.) por lo que contar con un banco de recursos de estas actividades puede facilitarnos mucho nuestra labor como docentes.

En cualquier caso, no se trata de crear un enfoque lúdico para todas y cada una de nuestras clases sino de saber aprovechar los juegos en el momento adecuado y en función de si son o no justificables respecto al programa que debemos impartir. Y naturalmente, carecen de sentido si nosotros mismos, como personas, no compartimos el espíritu lúdico de los juegos.

BIBLIOGRAFÍA

Fingerman, J. G. (1970). *El juego y sus proyecciones sociales,* Buenos Aires, Ateneo.
Labrador Piquer, M. J. (2008). «El juego en la enseñanza de Ele» *Glosas didácticas, Revista electrónica Internacional.* N.º 17, primavera ISSN: 1576-7809.

Bello Estévez, P. (1990). *Los juegos: planteamiento y clasificaciones. Didáctica de las segundas lenguas. Estrategias y recursos básicos.* Aula XXI. Santillana.
Moreno García, C. (2004). «El componente lúdico y la creatividad en la enseñanza de la gramática» *Revista electrónicas RedELe,* número 0.
CARABELA n.º 41, «Las actividades lúdicas en clase de ELE». *Metodología y didáctica del español como lengua extranjera y actividades para clase*. SGEL, Madrid, 1997.
CARABELA, n.º 57 «Marco Común de referencia para las lenguas: enseñanza, aprendizaje y evaluación. Propuestas para la enseñanza de ELE». SGEL, Madrid, 1997.