El componente lúdico en la clase de ELE

M.ª Eugenia Brime Bertrand
Instituto Cervantes de Nápoles
geniabrime@hotmail.com

RESUMEN

En este taller veremos cuándo, cómo y sobre todo porqué utilizar materiales de carácter lúdico en la clase de español. Analizaremos los materiales ya existentes y trabajaremos con técnicas de creatividad para hacer nosotros nuestro propio material enfocado a trabajar tanto componentes gramaticales como léxicos como contenidos comunicativos.

PALABRAS CLAVE

- ELE.
- Enseñanza.
- Español.
- Juegos.
- Componente lúdico.
- Creatividad.

INTRODUCCIÓN

Podemos encontrarnos con dos posturas diferentes a la hora de utilizar actividades de carácter lúdico en clase: por un lado, hay profesores que se esfuerzan por crear o buscar juegos para utilizar en sus clases porque creen que las clases centradas sólo en largas explicaciones gramaticales son un aburrimiento y los alumnos se tienen que divertir en clase, y, por otro lado, tenemos a los profesores que piensan precisamente lo contrario, es decir, que la clase es una cosa seria y no podemos perder el tiempo jugando. Éstas son dos posiciones extremas (que no deberíamos adoptar en nuestras clases), pero entre una y otra hay un término medio (ni pensar sólo en la diversión, ni pensar sólo en la seriedad).

Según esta reflexión, lo primero que tenemos que responder es el porqué usar juegos en clase. A lo largo de nuestra vida los juegos forman un papel importante: cuando somos niños tienen un gran papel educativo, los utilizamos para fomentar la creatividad y estimular la inteligencia y para trabajar con la fantasía, cuando somos adultos tienen un gran papel socializador, los utilizamos para divertirnos o para descargar tensiones. No existe un límite de edad para jugar, todo depende de planteamiento del juego, de la adecuación a los participantes, del momento en que se juega y de los objetivos del juego.

El uso de los juegos en clase tiene una serie de ventajas:

- El alumno pierde el miedo a enfrentarse al profesor y a cometer errores. Muchas veces el estudiante tiene vergüenza y no quiere hablar por temor al ridículo frente al error. Con los juegos se crea un clima más relajado donde este tipo de alumnos van perdiendo poco a poco este miedo "abandonándose al juego".
- Favorece la creatividad. Los juegos son más flexibles que los ejercicios mecánicos que nos encontramos en muchos de los manuales de clase donde se practican estructuras fijas.
- Tiene un papel socializador fundamental. Entran en juego los sentimientos del alumno que tiene que buscar estrategias para argumentar y defender sus ideas, interactuar con los compañeros, improvisar y trabajar para conseguir un objetivo común a su grupo.
- Fomenta la participación y la curiosidad creando una forma de atención fundamental para el aprendizaje. El juego se convierte en un desafío en un reto que los alumnos tienen que superar con lo que creas un interés y una motivación al aprendizaje.
- El juego es un elemento que fomenta la comunicación y se puede utilizar para desarrollar el lenguaje (tenemos que pensar que muchas veces la comunicación se basa en los juegos de palabras y en experimentar con sus posibles significados) ya que provocan una necesidad real de comunicación donde el alumno tiene que poner en práctica una serie de conocimientos lingüísticos para poder participar en el juego. Se crea un lazo de relación

más estrecho entre los participantes y con el profesor. En todo juego se produce un intercambio.

- El juego pone en una relación estrecha lo teórico con lo práctico con lo que el proceso de aprendizaje se convierte en algo agradable. Hace posible que contenidos que podemos considerar aburridos o pesados, se vean de una forma más relajada y fácil de entender.
- Se basa en el elemento sorpresa. Crea expectación, el alumno nunca sabrá con lo que se puede encontrar en clase o con qué nueva actividad les vamos a sorprender.
- Activa la competitividad. En muchos casos este tipo de competitividad nos hace esforzarnos más sin darnos cuenta y lleva a nuestros alumnos a querer aprender cada vez más. En otros casos esta competitividad puede traernos problemas, ahí es donde es fundamental el papel del profesor como apaciguador, juez y moderador. El profesor debe recordar a los alumnos que lo importante no es ganar, que al participar todos ganan pues de lo que se trata es de adquirir conocimientos. Las actividades lúdicas deben proporcionar placer y no enfrentamientos.

Sin embargo, una actividad de carácter lúdico puede resultar improductiva e incluso contraproducente si el profesor no la utiliza en el modo adecuado. Tenemos que tener en cuenta una serie de factores para que las actividades lúdicas tengan éxito:

- Los **objetivos** de la actividad tiene que estar en concordancia con los contenidos que estamos o vamos a trabajar en clase. La actividad lúdica no solo debe perseguir el fin de divertir sino también el de practicar y reforzar los conocimientos adquiridos en clase. No podemos llevar a clase un juego para practicar los presentes si ese día hemos estado trabajando con los posesivos. Es importante además, que estos objetivos les queden muy claros, porque así los alumnos sienten más seguridad, reconocen que la actividad sirve para la evolución de su aprendizaje y ven el esfuerzo del profesor por implicarse en dicho aprendizaje.
- Las **reglas** del juego tienen que ser igualmente claras. El profesor tiene que cerciorarse de que todos han entendido para evitar confusiones y dinamizar el juego, de lo contrario los alumnos se pierden y la actividad decae perdiendo su interés.
- Lo bueno del juego es la **innovación**, la novedad. Si abusas de los juegos puedes crear un sentimiento de rechazo hacia este tipo de actividades y crear frustración en el alumno.
- Tenemos que tener en cuenta el tipo de **grupo** con el que trabajamos, para buscar la mejor forma de plantear la actividad. Hay juegos que son muy buenos para trabajarlos con niños, pero que son demasiado elementales para trabajarlos con adultos. También es importante tener en cuenta cada alumno independientemente ya que no todos se comportan de igual mane-

ra en clase, unos son más activos y otros más pasivos. Nuestro papel como profesores es buscar un equilibrio para fomentar la participación de todos sin desmotivar a ninguno.

- La **duración** de la actividad es fundamental. Un juego demasiado largo acaba aburriendo y los alumnos pierden el interés. En cambio, un juego demasiado corto puede dejar una sensación de vacío o de actividad incompleta.
- El **cuándo** también es un factor importante. Podemos utilizar una actividad lúdica en varios momentos: al principio de la clase como calentamiento, para que los alumnos vayan entrando en materia o mientras esperamos a que lleguen todos los alumnos a clase; también podemos utilizarlas cuando vemos que la atención empieza a decaer, a veces es mejor dejar alguna actividad con la que creemos que no vamos a alcanzar la efectividad deseada, para relajar y distender un poco el ambiente; otras veces podemos proponerlas al final de una clase especialmente pesada por los contenidos trabajados (el final de la clase es muy importante porque es con lo último que se quedan y lo que les servirá de motivación y aliciente para la clase siguiente. Es bueno utilizar este tipo de actividades cuando vemos que la actitud del alumno está un poco dispersa para llamar su atención).
- La **motivación** es un factor importantísimo. Algunos alumnos (más serios) pueden pensar que los juegos son una pérdida de tiempo, por eso el profesor tiene que estar en condición de prepararlos para el juego, de mostrarles las ventajas y los objetivos concretos que se pretenden alcanzar, para que la actividad tenga éxito.
- El profesor tiene que sentirse a gusto con este tipo de actividades. Hay profesores que por cuestiones de personalidad o de carácter no se sienten a su aire trabajando con estas actividades. Este sentimiento de rechazo se transmite a los alumnos sin darnos cuenta y los resultados de pueden llegar a ser nefastos. Además, en muchos casos, sobre todo si estamos trabajando con actividades en las que sea necesario algún tipo de dramatización, el profesor tiene que ponerse como ejemplo, para que los alumnos pierdan el miedo al ridículo.

Estamos acostumbrados a pensar y a actuar de una determinada manera, pero en el juego las reglas convencionales se rompen y entra en juego el factor de la originalidad. Pero las ideas originales no nos llegan por ciencia infusa, ni por inspiración divina sino por la práctica y por el trabajo. La creatividad hay que fomentarla, que estimularla para que florezca, por lo tanto tenemos que crear en clase ese ambiente de motivación necesario para fomentar la creatividad y la imaginación, así inculcaremos en nuestros alumnos el placer de aprender. El papel del profesor en este caso tiene que ser el de mediador y no el de mero transmisor de conocimientos, tiene que favorecer la interacción entre los componentes del grupo y actuar como mediador distribuyendo los turnos y haciendo respetar las reglas manteniendo un clima de cooperación y respeto.

Hasta ahora he defendido el uso de los juegos en clase focalizando en los alumnos. Pero a nosotros como profesores también nos enriquece mucho el uso de este tipo de actividades, sobre todo a la hora de crearlas o adaptarlas para nuestras clases. Conforme pasa el tiempo nos volvemos rutinarios, muchas veces por falta de tiempo, por inseguridad o por falta creatividad preferimos utilizar actividades que han dicho o hecho otros porque nos dan seguridad y, por tanto, tranquilidad. Una vez que hemos experimentado con una actividad en una clase y hemos comprobado que tiene éxito esto nos da una cierta seguridad y tendemos a repetir la actividad con otros grupos y otras clases o incluso el mismo juego para practicar cosas diferentes. Con lo que al final creamos una rutina, que nos cansa (lógicamente nos cansa a nosotros, porque los alumnos no lo repiten uno a continuación del otro), este sentimiento de rutina lo transmitimos a nuestros alumnos sin darnos cuenta (si yo no me divierto con una actividad, puedo estar segura de que mis alumnos tampoco lo harán) con lo que no conseguiremos la productividad pensada para ese ejercicio. Por eso debemos esforzarnos por buscar nuevas ideas y sobretodo por sorprender, para crear un clima positivo en clase.

Tendemos a pensar que la creatividad solo la tienes si tienes imaginación o si eres original y solemos oír muchas veces "es que yo no soy creativo, no tengo imaginación" o "a mi, es que lo de las artes nunca se me dio bien". Pero la creatividad no es solo cuestión de inspiración, de hecho el proceso creativo es un proceso dinámico que requiere un esfuerzo personal y una agilización mental que adquirimos con la práctica. La imaginación es una fuente inagotable de recursos.

1. SELECCIÓN Y CREACIÓN DE MATERIALES DIDÁCTICOS

A la hora de preparar y de proponer una actividad, lo primero que debe hacer el profesor es analizar y seleccionar los materiales que ya existen en el mercado. Pero en muchos casos queremos trabajar con un aspecto en concreto, por lo que tendremos que ser capaces de adaptar o crear la actividad conforme a nuestras necesidades. Todos sabemos que el libro de texto perfecto no existe, siempre tendremos que buscar actividades complementarias que se ajusten a las necesidades específicas del grupo, por eso, aunque en el mercado existe ya mucho material, el profesor debe estar preparado para crear la actividad específica para las necesidades de un grupo concreto. A la hora de crear actividades debemos considerar una serie de puntos:

- La **finalidad**: tenemos que tener muy claro que es lo que pretendemos conseguir con la actividad y el alumno tiene que ser consciente de estos objetivos.
- La **motivación**: la actividad tiene que ser lo suficientemente motivadora para crear interés y despertar en el alumno las ganas de aprender.

– La **autenticidad**: deberíamos utilizar muestras de lengua reales. Cuando trabajamos con estructuras artificiales lo único que conseguimos es bloquear la espontaneidad y ralentizar el proceso de aprendizaje.
– La **integración de las destrezas**: lo ideal sería proponer o diseñar actividades en las que se practiquen las cuatro destrezas (comprensión auditiva, comprensión escrita, expresión oral y expresión escrita), pero a veces lo que nos interesa es profundizar en una destreza en concreto. Si este fuera el caso, no debemos olvidarnos de introducir la actividad siguiendo una secuencia dentro de la unidad.

1.1. Materiales ya existentes

¡Vamos a jugar! (Difusión): 175 juegos para la clase de ELE. Nivel inicial, intermedio y avanzado. Incluye 175 propuestas de juegos y de actividades didácticas organizadas en 3 niveles y según el objetivo: alfabeto y ortografía, gramática, vocabulario, práctica oral, práctica escrita, etc.

Gente joven 1 (Difusión): En esta Carpeta de recursos para el profesor se incluye la Guía del profesor, Material Complementario fotocopiable (más de 50 fichas) y 3 tableros de juegos: Oca, Parchís y Trivial.

Gente joven 2 (Difusión): En esta Carpeta de recursos para el profesor se incluye la Guía del profesor, el Material Complementario fotocopiable (más de 50 fichas) y tres Juegos (con fichas y tableros): el Juego Dale que Dale, el Juego del Laberinto y De Ruta por Latinoamérica.

Jugamos (Sgel): El libro ofrece un conjunto de actividades lúdicas que implican y promueven el uso comunicativo del español, al mismo tiempo que activan los resortes motivadores por parte de los alumnos.

Actividades lúdicas para la clase de español (Sgel): Incluye sugerencias de trabajo y material fotocopiable para su utilización en el aula. Este libro está dividido en treinta unidades y cuenta con actividades para practicar la gramática, el vocabulario y la expresión oral. Incluye referencias culturales. En cada actividad se determina el nivel, la destreza que se practica y su tiempo de realización.

Pasacalle 1, 2, 3 y 4 (Sgel): Carpetas para trabajar, por temas, el léxico que aparece en Pasacalle. las láminas ilustradas con el vocabulario correspondiente. En el dorso de cada lámina hay sugerencias de utilización: Actividades lúdicas, juegos, canciones... En la carpeta del profesor hay, además, cinco juegos de tablero para utilizar en clase, seleccionados entre los que aparecen en el libro del alumno.

Actividades interactivas (Edelsa): Consta de actividades y juegos con material fotocopiable para el aula. Cada propuesta consta de una ficha didáctica que explica las reglas de la actividad, las tarjetas, los tableros y el material necesario

para realizar las diferentes explotaciones. Asimismo, encontrará referencias a los diferentes manuales para poder utilizarlo cómodamente en el aula.

*Uso interactivo del vocabulario (*Edelsa): Se trata de un vocabulario temático, la selección del léxico se ha realizado en función de la frecuencia de uso. Dirigido a quien desee ampliar su vocabulario, propone actividades para utilizar el léxico nuevo en contexto, tanto con ejercicios controlados como con actividades creativas. En cada tema, el listado de palabras aparece según un orden alfabético, y se invita al alumno a confeccionar su propio diccionario en su idioma.

Actividades comunicativas, entre bromas y veras (Edelsa): Recoge 60 actividades con las que entre bromas y veras el alumno podrá practicar y aprender español sin dificultas. El libro del profesor contiene la ficha descriptiva de cada actividad (nivel - duración - sistema de trabajo - objetivos - preparación y desarrollo de la actividad.)

Historietas y pasatiempos (Edelsa): Dos libros para aprender jugando en clase, con dos niveles de dificultad. La primera parte de cada nivel está dedicada al relato de unas historietas divertidas. Le siguen unas preguntas de comprensión. En la segunda parte encontramos juegos, adivinanzas y pasatiempos.

La cultura en juego (Edelsa): Se trata de un material interactivo diseñado para el autoaprendizaje de la cultura española e hispanoamericana mediante una incursión lúdica a través del juego didáctico.

DELE al juego (Edelsa): Material complementario interactivo, de nivel intermedio, para la preparación del D.E.L.E. nivel Básico. Los ejercicios de estos juegos ofrecen, de manera graduada, contenidos funcionales, gramaticales y culturales sobre los países de habla hispana y comunidades autónomas españolas.

Hablemos en clase (Edinumen): Propone distintas sesiones de expresión oral de ELE, todas ellas pretenden interesar, intrigar o provocar el interés de los alumnos, con el único objetivo de animarlos a hablar. Manual con 50 propuestas distintas para desarrollar sesiones de expresión oral, fichas de vocabulario o tarjetas de juego.

Conversemos en clase (Edinumen): Conversemos en clase se compone de 60 sesiones de expresión oral y de reflexiones sobre el valor de la expresión oral como medio pedagógico, sobre cómo desarrollar esta actividad en clase y sobre la función del profesor.

Vocabulario en movimiento (Edinumen): Carpeta que incluye dos materiales centrales: manual de actividades de léxico junto con tarjetas con palabras imprescindibles para el conocimiento y memorización del vocabulario propuesto en cada una de las lecciones. Las tarjetas y el manual van destinados principalmente a nuevos alumnos de español ELE, ya que el método que propone este material

contribuye notablemente al aprendizaje de español en los primeros niveles (A1-A2).

Juegos con palabras (Edinumen): 20 juegos distintos de los que se aportan las normas y el material gráfico necesario (tarjetas ilustradas y tarjetas con nombres). Una teoría del juego aplicada al aprendizaje del español como segunda lengua.

Juegos de tablero y tarjetas (Edinumen): Está formado por una carpeta / archivador donde se recogen 28 juegos de tablero y tarjetas para la práctica del español en todos los niveles, atendiendo al léxico, la gramática, la sintaxis, la fonética, la producción oral, etc.

Juguemos en clase (Edinumen): Teoría sobre el juego aplicado a la enseñanza y proporciona material fotocopiable para desarrollar un número ilimitado de juegos con el objeto de aprender español como segunda lengua. 23 juegos con las normas explicativas y el material gráfico necesario para jugar (tableros y tarjetas). También se expone una teoría sobre el juego.

¡Hagan juego! (Edinumen): Está estructurado en unidades en las que, a través de los diferentes juegos que forman los distintos temas gramaticales que componen el libro, se desarrollan destrezas como la expresión oral, escrita, lectora…

Las ocas del español (Edinumen): Herramienta complementaria para el aprendizaje de español. A través de un juego tan conocido como el de la OCA, se practica el vocabulario básico agrupado por temas que constituyen cada uno de ellos una Oca diferente: de los oficios, de los colores, de los animales, de las formas verbales, etc...

El juego del pozo (Eli): Se compone de un juego de cartas pensado para la práctica de preposiciones.

El juego del zigzag (Eli): Juego en grupos para estudiantes de nivel elemental que consiste en la práctica de vocabulario.

El juego del ¿Qué es? (Eli): Juego destinado a estudiantes de nivel intermedio para practicar las interrogativas y el vocabulario básico.

2. JUGANDO CON EL VOCABULARIO

A la hora de enfrentarnos a una lengua nueva el vocabulario es el que nos permite entrar en contacto con dicha lengua y comunicarnos. Pero ¿cómo debemos enseñarlo? ¿debemos limitarnos a dar listas de palabras? Y lo que más nos interesa en este caso ¿cómo lo practicamos?

Para garantizar el aprendizaje del vocabulario tenemos que tener en cuenta:

- Las formas de presentar el significado de nuevos vocablos. Definición concisa, descripción detallada, ejemplificación, ilustraciones, demostración, contexto, sinónimos, antónimos, traducción, ideas asociadas.
- La práctica y consolidación. Canciones y juegos, campo semántico y mapas semánticos, método de la palabra clave, ejercitación de vocablos, y repaso regular.
- Desarrollo léxico-semántico. Lectura analítica, y actividades comunicativas.

La estrategia que se propone por los diferentes autores está fundamentada en los siguientes aspectos:

- Trabajo con el vocabulario hablado. Palabras de uso corriente en el habla.
- Trabajo con el vocabulario escrito. Palabras que escribimos y usamos de esta manera y no tanto de forma oral.
- Trabajo con el vocabulario de lectura. Palabras que reconocemos y entendemos en la lectura y no podemos pronunciar.
- Trabajo con el vocabulario de escuchar. Palabras que reconocemos por el oído, pero no reconocemos en la escritura.

Otras alternativas que se pueden utilizar para la introducción y fijación del vocabulario son: Brindar los conceptos de las nuevas palabras por medio de dibujos o acciones características, traducir el vocablo cuando se está perdiendo el tiempo, trabajar con sinónimos y antónimos de la palabra, contrastar los nuevos vocablos, exigir a los alumnos formar palabras a partir de la ya introducida, usar juegos para construir el vocabulario, uso de palabras análogas para construir el vocabulario, combinar la palabra en la prosodia, y realizar cuestionarios basados en los nuevos vocablos.

3. JUGANDO CON LA EXPRESIÓN ESCRITA

Tradicionalmente el trabajo con la expresión escrita se limitaba a proponer un tema a partir del cual los alumnos debían escribir una redacción, generalmente en casa (como deberes). Este tipo de actividades de escritura ya resultan pesadas cuando las tenemos que hacer en nuestra propia lengua, entonces ¿cómo no nos van a resultar un rollo en otra lengua que no es la nuestra?

Tendremos que plantearnos, además, otra serie de preguntas: ¿El trabajo con la expresión escrita se limita a proponer un tema y apostar por la imaginación de nuestros estudiantes? ¿las actividades de expresión escrita son aburridas? ¿por qué no trabajamos la expresión escrita en clase? Y si es así ¿cómo puedo hacer para proponer actividades atractivas de expresión escrita para ser trabajadas en clase?

Todos hemos experimentado alguna vez el miedo a escribir, al no saber qué decir ni cómo decirlo. Si además añadimos las dificultades que nos puede crear el tener que hacerlo en una lengua extranjera, los problemas y la frustración aumentan. Tenemos que cambiar esta idea y proponer a nuestros estudiantes actividades de carácter lúdico que fomenten la comunicación interactiva de forma escrita, porque a fin de cuantas la escritura es otra forma de comunicación. Tenemos que hacerles perder el miedo al lápiz y al papel y enseñarles mecanismos y estrategias para utilizar la escritura de forma creativa y original.

A la hora de proponer un juego de escritura, además de tener en cuenta los factores que hemos descrito anteriormente para las actividades de carácter lúdico, tendremos que prestar atención a:

- El entorno: el aula y la distribución del espacio dentro de ella son fundamentales a la hora de proponer una u otra actividad.
- El grupo: no todos los grupos son iguales, por eso debemos seleccionar actividades que se adecuen a sus necesidades.
- El papel del profesor puede ser el de organizador, mediador, asesor, observador, motivador y evaluador.

Tenemos gran cantidad de juegos que nos pueden servir para practicar la expresión escrita. A la hora de seleccionarlos o de crearlos tenemos que tener en cuenta, además de los objetivos propios del juego, el tipo de comunicación escrita que queremos practicar. Para ello es conveniente elaborar una ficha previa de la actividad en donde escribiremos de forma esquemática las características del juego, los objetivos, las estructuras que vamos a necesitar par llevarlo a cabo y un espacio para notas o evaluación.

Para las técnicas a utilizar podemos recurrir a los talleres de escritura creativa, en donde encontramos actividades interesantes del tipo: escribe una historia utilizando una serie de palabras previamente acordadas, o creando una narración a partir de la respuesta de preguntas absurdas, o utilizando en el texto una serie de palabras que empiecen por una determinada letra...

Tenemos que ser conscientes de que una parte importantísima a la hora de adquirir habilidad para la expresión escrita es la práctica. Por ello debemos mostrar a nuestros estudiantes la importancia de una práctica continuada, que, a través de este tipo de actividades, puede ser a la vez divertida y agradable.

4. JUGANDO CON LAS CANCIONES

Las canciones tienen un potencial didáctico enorme ya que se trata de un material autentico y flexible donde se trabaja con muestras de lengua reales y con contenidos culturales y de actualidad integrados en el trabajo con las cuatro destrezas. El uso de canciones tiene un valor añadido y es que entran en juego las

emociones, los sentimientos, las sensaciones de cada individuo (las canciones nos hacen recordar determinados momentos de nuestras vidas y lo que sentíamos en ese momento) lo que favorece la discusión y la comunicación. ¿A qué alumno no le gusta trabajar con canciones?

Pero trabajar con una canción no significa aprovechar el último cuarto de hora de la clase para hacer una comprensión auditiva en la que ponemos una canción en donde los alumnos tienen que ir completando una serie de huecos en la letra de la canción. Al igual que con el resto de las actividades lúdicas, al trabajar con canciones tenemos que tener muy claros los objetivos que queremos practicar y tiene que tener una cierta conexión con la unidad didáctica que estamos trabajando. De otro modo estaríamos desaprovechando un material buenísimo para trabajar diferentes aspectos de la lengua.

Javier Santos Asensi elaboró un cuadro para la creación de actividades a partir de canciones en donde distingue diez tipos de actividades:

1. De reconstrucción: los alumnos reciben los textos de las canciones desordenadas o incompletas que luego tendrá que poner en orden o completar.
2. De reducción: los alumnos tienen que eliminar partes del texto, ya sean palabras, frases, párrafos...
3. De expansión: los estudiantes tienen que añadir elementos al texto. Estos elementos pueden ser palabras, descripciones, pasajes, sustitución de palabras...
4. De sustitución: Los alumnos sustituyen unos elementos por otros. Pueden cambiar los verbos, el tiempo verbal, buscar sinónimos o antónimos, transformar la canción en una historia...
5. De emparejamiento: Los alumnos tienen que buscar la correspondencia entre dos grupos de elementos. Pueden emparejar el principio y el final de una canción, el título con la letra, la letra con una imagen o fotografía...
6. De cambio de formato: se trata de traspasar la canción a otro formato que puede ser transformar la canción en dibujos o imágenes, cambiar la letra de la canción a un formato de carta o si se trata de una carta pasarla a estilo narrativo o a una conversación...
7. De selección: los estudiantes seleccionan siguiendo un criterio. Buscar dentro de la canción el posible título, parafrasear una canción...
8. De jerarquización: ordenar una serie de canciones según su propósito de más a menos adecuadas. Por ejemplo ordenar canciones para un anuncio publicitario, ordenarlas según el tipo o registro de lenguaje que utilizan...
9. De comparación y contraste: se trata de señalar diferencias o similitudes entre dos canciones que tratan el mismo tema o entre dos versiones de una misma canción.

10. De análisis: es el estudio detenido de una canción. Podemos centrarnos en sus contenidos gramaticales, en el estudio del vocabulario específico, en buscar palabras clave...

Podemos utilizar las canciones tanto para realizar actividades de refuerzo o apoyo, como para introducir actividades comunicativas tipo debates o juegos de rol y como para ser el centro de una unidad temática a partir de la cual nos centraremos en distintos aspectos ya sean culturales, gramaticales y funcionales.

BIBLIOGRAFÍA

Andreu Andrés, M. Á. y García Casas, M. (2000), «Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico». *I Congreso Internacional de Español para Fines Específicos*.

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, n.º 50*.

Garrido Rodríguez, M. C. (2005), «Análisis de materiales destinados a la enseñanza del español como lengua extranjera para niños». *Glosas Didácticas, Revista Electrónica Internacional, 13*.

Moreno García, C. (2004), «El componente lúdico y la creatividad en la ensañanza de la gramàtica». *Revista electrónica RedELE, número 0*.

Romero, L. M. y Habith Martín, R. T. (2000), «Tareas gramaticales: una propuesta de elaboración de materiales didácticos alternativos». Actas del VIII Seminário de *Dificultades Específicas de la Enseñanza del Español a Lusohablantes*. *São Paulo*.