El componente lúdico en la enseñanza de ELE

Isabel Albiach Oneto
Instituto Cervantes de Tetuán

1. INTRODUCCIÓN

El juego es una actividad que todos los mamíferos utilizan durante su infancia para aprender[1]. Ya en la antigua Grecia, filósofos como Platón o Aristóteles promulgaban su efectividad para el aprendizaje. En la metodología de la enseñanza de lenguas extranjeras, el enfoque comunicativo introduce el juego como una herramienta útil para presentar, fijar y practicar contenidos.

Según el documento de *Competencias clave del profesorado de lenguas segundas y extranjeras* del Instituto Cervantes[2], el docente debe organizar situaciones de aprendizaje en las que implique a sus alumnos en el control de su propio aprendizaje. Las actividades lúdicas pueden ser una herramienta muy apropiada para conseguir este objetivo, según se ha podido constatar en nuestra práctica docente. Asimismo, añaden otros factores importantes que favorecen la adquisición y aprendizaje de lenguas, puesto que crean un clima distendido, disminuyen el miedo al error y trasladan a los discentes a situaciones reales. Por ello, es importante que el profesor sea consciente de su pertinencia, no solo para propiciar la adquisición de lenguas, sino también para crear un clima favorable en el aula.

2. VENTAJAS DIDÁCTICAS DEL JUEGO EN LA ENSEÑANZA ELE

Algunas de las ventajas más destacables de la inclusión de elementos lúdicos en el aula ELE son las siguientes:

- El alumno pierde el miedo y la vergüenza (frente al profesor, los compañeros y el error).
- Favorecen la creatividad.
- Tienen un papel socializador y animan a que el discente busque estrategias para interactuar con los compañeros y conseguir el objetivo.

---

[1] Andreu Andrés, M.A., García Casas, M. (2000), «Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico» I Congreso Internacional de Español para Fines Específicos. CIEFE. Amsterdam. Disponible en: https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/ciefe/pdf/01/cvc_ciefe_01_0016.pdf

[2] Instituto Cervantes (2012), *Las competencias clave del profesorado de lenguas segundas y extranjeras,* Madrid: Instituto Cervantes. Disponible en: https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/competencias/competencias_profesorado.pdf

- Se convierte en un desafío, lo cual motiva a los estudiantes.
- Fomentan la comunicación, dado que hay una necesidad real.

Evidentemente, también encontramos desventajas en el uso de este tipo de actividades, como las que destacamos a continuación:

- Algunos alumnos pueden ser reticentes al principio.
- Muchos profesores y discentes piensan que es una pérdida de tiempo.
- Si los alumnos no entienden bien la mecánica de la actividad o usan la lengua materna en el transcurso de la misma, el juego no será rentable.
- Si el objetivo pedagógico no está bien definido, no sacaremos el rendimiento esperado.
- Necesitan mucho tiempo de preparación por parte del docente.

Pese a todo lo mencionado, seguimos pensando que la inclusión de juegos en el aula es beneficiosa y, por lo tanto, necesaria. Los juegos pueden usarse en diferentes momentos del aprendizaje, será el profesor quien decida según las necesidades del grupo cuándo es el momento oportuno para usarlos.

3. JUEGOS PARA EL AULA ELE SEGÚN OBJETIVOS

Se ha considerado interesante presentar aquí una selección de algunos juegos apropiados para diferentes momentos y objetivos de aprendizaje:

A. Rompehielos: «Papel arrugado».

El profesor escribe en un folio algunas preguntas sobre gustos, aficiones, etc., y reparte uno a cada alumno que después de completarlo, lo arruga y lo tira al centro del aula. Posteriormente, cada alumno coge un papel y lee su contenido, entre todos deben adivinar de quién es.

B. De gramática: «Parchís de verbos[3]».

Se puede utilizar para fijar las formas verbales de cualquier tiempo. Cada casilla tiene un verbo en infinitivo, el alumno cuando cae en una casilla debe volver a tirar el dado (si sale 1 debe conjugar el verbo en la persona yo, si sale 2 en tú, etc.) si lo conjuga bien se queda en la casilla, pero si no, vuelve a la casilla anterior.

C. De léxico: «Tabú».

Es un juego de mesa que se puede utilizar tal cual, o adaptándolo a las necesidades del momento. Podríamos realizar una adaptación para trabajar un

[3] https://view.genial.ly/60afe77c12fede0d9eae5c18/presentation-parchis-de-los-verbos

contenido cultural, por ejemplo, la Navidad. La mecánica del juego es la siguiente: se divide la clase en grupos y, por turnos, va saliendo un representante de cada grupo que tendrá que explicar una palabra que sus compañeros deben adivinar.

La palabra está colocada en la parte superior de la tarjeta y debajo, separadas por una línea, se colocan cuatro o cinco palabras relacionadas con la superior, y que son las que la persona que explica no puede usar, las «tabú».

D. Transición entre actividades o para agrupar: «La tormenta».

Todos los alumnos deben levantarse y colocarse en el centro de la clase. El profesor debe colocar unas islas realizadas con cartulinas de diferentes colores en el suelo del aula. Pondrá un audio de fondo con sonido de tormenta e irá contando una historia; cada vez que el profesor diga la palabra tormenta los alumnos deberán ponerse a salvo en una de las cartulinas que representan las islas. Cuando termine la historia los grupos estarán formados por los integrantes de cada isla.

E. De escritura. «La alubia manda».

El profesor hace grupos de 3 o 4 alumnos y le da a cada grupo un paquete con alubias blancas y rojas y un folio por persona. Entre todos tendrán que crear historias encadenadas; cada alumno va a escribir una frase, después doblará el papel para que el compañero no vea lo que ha escrito y se lo pasará al compañero de la derecha. El profesor les dirá que cada vez que vayan a escribir una frase tienen que sacar una alubia del paquete (si es blanca usarán el pretérito indefinido y si es roja el imperfecto). Cuando terminan, abren todas las historias, las leen y corrigen entre todos. Por último, elegirán la mejor y más divertida para leérsela al resto de la clase.

F. De expresión oral. «El mercadillo».

El profesor prepara materiales para que los alumnos puedan montar los puestos: frutería, carnicería, etc. Cuando ya estén montados unos alumnos serán clientes y otros vendedores. También se puede hacer con tiendas de ropa.

4. CONCLUSIONES

El juego es una herramienta maravillosa con la que se puede trabajar cualquier contenido, haciendo que los estudiantes se olviden un poco del rigor de la clase. Ellos se convierten en los protagonistas de la actividad y se crea un clima distendido que favorece la comunicación y la cooperación. Sin embargo, lo más importante, es que se diviertan realizando este tipo de actividades y asocien la lengua con recuerdos agradables de su vida cotidiana, propiciándose así una adquisición natural, como cuando somos pequeños.

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Andreu Andrés, M. A., García Casas, M. (2000). «Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico». *I Congreso Internacional de Español para Fines Específicos. CIEFE*. Ámsterdam. Disponible en: https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/ciefe/pdf/01/cvc_ciefe_01_0016.pdf

Bertrand Brime, M. E. (2006-7). «El componente lúdico en la clase de ELE». Instituto Cervantes de Nápoles. Disponible en: https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/publicaciones_centros/PDF/napoles_2006-2007/04_brime.pdf

Estévez, A. L., Alves Marra, P. (2007). *¡Vamos a jugar!* Madrid. Ed. Difusión. pp. 56.

Iglesias Casal, I. y Prieto Grande, M. (1998). *Actividades y recursos lúdicos para la clase de español. ¡Hagan juego!* Madrid. Ed. Edinumen. pp. 162.

Instituto Cervantes (2006). *Plan curricular del Instituto Cervantes. Niveles de referencia para el español.* Madrid: Biblioteca Nueva. Disponible en: https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/plan_curricular/niveles/13_procedimientos_aprendizaje_introduccion.htm

Instituto Cervantes (2012). *Las competencias clave del profesorado de lenguas segundas y extranjeras.* Madrid: Instituto Cervantes. Disponible en: https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/competencias/competencias_profesorado.pdf

López Llebot, M. R. y López Llebot, G. (2000). *Juguemos en la clase de español. Materiales para dinamizar la clase de español.* Madrid. Ed. Edinumen.

Nevado Fuentes, C. (2008, julio-diciembre). «El componente lúdico en las clases de ELE». *MarcoELE. Revista de Didáctica Español Lengua Extranjera*, núm. 7, pp. 1-14. Recuperado de Redalyc.El componente lúdico en las clases de ELE

Ortiz Zarzuelo, J. (2020-2021). *El componente lúdico a través de las TIC en el aula de ELE*. Centro Universitario CIESE, Fundación Comillas, Universidad de Cantabria.

Sánchez Benítez, G. (2008). «Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico». Memoria de investigación del departamento de Filología de la Universidad de Alcalá. Recuperado de https://marcoele.com/descargas/11/sanchez-estrategias-ludico.pdf

Tablero de parchís de verbos: https://view.genial.ly/60afe77c12fede0d9eae5c18/presentation-parchis-de-los-verbos