El placer de aprender

Equipo TANDEM Madrid
(Óscar Cerrolaza, Charo Cuadrado,
Yolanda Díaz, Mercedes Martín)

En este artículo vamos a reflexionar sobre el tema del juego y las actividades lúdicas en la clase de español como lengua extranjera (E/LE). A partir de la revolución metodológica de los años 70 que supuso el enfoque comunicativo, se empezó a hablar de la importancia que en el aprendizaje tiene que el estudiante se divierta. Desde entonces, cualquier manual didáctico de español incorpora actividades de este tipo y en el mercado han aparecido también otros materiales complementarios. Por lo tanto, no pretendemos hacer una lista de posibles juegos ni resaltar el carácter lúdico de los mismos, sino hacer una reflexión más o menos teórica del porqué utilizar estas actividades y qué ventajas nos ofrecen en cuanto a la dinámica de clase, al cambio de medios, a la creación de contextos, a incentivar la creatividad del alumno, ... Tampoco pretendemos decir que todas las actividades en el aula tengan que girar en torno a esto, ni que sólo se puedan hacer juegos en la clase; pero sí reivindicar el papel de lo lúdico en la enseñanza.

Aquí te presentamos una pequeña lista de actividades lúdicas que se suelen realizar en la clase de español como lengua extranjera:



Indica con qué frecuencia utilizas en tus clases estas actividades:

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
nunca								
casi nunca								
ocasionalmente								
muchas veces								

De las siguientes justificaciones para utilizar actividades lúdicas en el aula, indica con cuál o cuáles estás más de acuerdo:

1. Porque son divertidas.
2. Porque estimulan la creatividad del alumno.
3. Para rellenar unos minutos de clase.
4. Para practicar exponentes nocio-funcionales.
5. Porque crean un buen ambiente en la clase.
6. Para intentar que los tímidos tengan su oportunidad de hablar.
7. Porque están dormidos, para despertarlos.
8. Porque un colega me ha dicho que funcionan.
9. Porque aprenden sin darse cuenta.
10. Porque interviene el mundo del alumno.

Para todo el mundo parece evidente que las actividades lúdicas son muy utilizadas en el aula de E/LE porque son divertidas, estimulan al alumno y, en muchos casos, desbloquean la tensión del aprendizaje. En otros casos, son buenas para cambiar de actividad, para relajarlo en el paso de una fase a otra, etcétera. Pero como ya hemos mencionado al principio, lo más importante es tener en cuenta el proceso de adquisición de la lengua y de qué modo lo lúdico influye de forma positiva en ella.

1. El juego como creador de contexto

En la preparación típica de una clase se suele plantear una serie de fases o pasos que se deben dar y que podríamos resumir así:

1. Preparación.
2. Presentación-muestra de lengua.
3. Semantización-conceptualización de exponentes nocio-funcionales.
4. Práctica.

Teniendo en cuenta este esquema, indica qué actividades lúdicas de las antes señaladas utilizarías en cada una de las fases. No se trata de que en cada fase tenga que haber una actividad lúdica, ni de que un determinado tipo de actividad lúdica sirva sólo para una fase concreta. Es decir, en cada fase se podría utilizar alguna de ellas. Relaciona:

	Adivinanzas
	Dibujar
Preparación	Evocación
Presentación	Juegos de mesa
Semantización	Manipulación de textos
Práctica	Representaciones
	Role play
	TPR

Veamos un ejemplo:

"El peatón chocó contra mi coche y se metió debajo"

Algunas de las disparatadas frases que los automovilistas escriben en el parte de accidente

JOSÉ A. HERNÁNDEZ, **Madrid**

"El tío estaba por toda la calle y tuve que hacer algunas maniobras bruscas antes de atropellarle". Descifrar las declaraciones de algunos automovilistas involucrados en un accidente de tráfico obliga muchas veces a los jueces a efectuar verdaderos ejercicios de interpretación. Después de un siniestro, los implicados resumen ante el juez —se les pide que lo más escuetamente posible— lo ocurrido. El nerviosismo y el apasionamiento por exculparse del presunto infractor originan a veces relatos esperpénticos. Un funcionario judicial de la plaza de Castilla ha compendiado algunos de ellos. Por los juzgados corren las fotocopias con los casos más divertidos.

«El País», pág. 6, 18/2/1996.

Vamos a organizar una clase con este material. En una fase de preparación podríamos realizar, entre otras, una de estas actividades:

1. Preguntar al alumno sobre los accidentes que ha tenido para centrar su atención y trabajar el vocabulario oportuno.
2. Darle el titular recortado en fichas para que, en parejas o grupos lo ordenen y después discutan en el pleno cuál es el titular más verosímil.

De las dos posibilidades marca con una X:

	1.	2.
1. Crea expectación		
2. Es participativo		
3. Le prepara para enfrentarse a un texto periodístico		
4. Le permite conocer el vocabulario específico		
5. Es dirigido		
6. Le evoca una situación personal		

Desde nuestro punto de vista, la segunda opción es más conveniente, ya que centramos a los alumnos en la tarea de comprensión de un texto periodístico, puesto que saben desde el principio de qué se trata. En ese momento el alumno pone en marcha inconscientemente su conocimiento de lo que es el lenguaje periodístico, el tipo de texto y el tema del que puede tratar. El juego de composición le lleva a activar sus conocimientos de sintaxis y semántica y le prepara también para realizar una comprensión global del texto. Además, en el segundo caso, se potencia la complicidad entre los alumnos, ya que, por grupos o parejas, reformulan el titular y tienen que justificar el que han elaborado.

Por el contrario, la primera posibilidad podría provocar la disipación del grupo y desviar el objetivo de la fase hacia un conocimiento de vocabulario o hacia una producción oral libre.

Las actividades lúdicas nos permiten crear un contexto comunicativo inmediato, ahorrándonos tiempo en las explicaciones que tendría que dar el profesor y rentabilizando el esfuerzo de los alumnos.

2. El juego como activador de la dinámica de clase

Te presentamos la siguiente actividad:

> La clase se pone en círculo. Todos los alumnos están sentados en sillas, excepto el profesor, que está de pie. El profesor escribe en la pizarra:
>
> *El que ....*
> *La que .... , que se cambie de sitio.*
> *Quien ....*
>
> *Al que ....*
> *A la que .... , que se cambie de sitio.*
> *A quien ....*

El profesor hace la primera frase, por ejemplo: *Al que le guste el fútbol que se cambie de sitio* y, al cambiarse los estudiantes de silla, el profesor corre a sentarse en una, de tal manera que un estudiante quede de pie. Éste tendrá que hacer su frase para sentarse y así se continúa.

Como verás, este tipo de actividad permite que el alumno, por la necesidad comunicativa, conozca o entienda de una forma inconsciente una estructura del español, en este caso bastante compleja, ya que se trata de una oración de relativo sin antecedente con subjuntivo. En un proceso natural de adquisición de la lengua, el alumno, a la vez que escucha y entiende una estructura, la activa para conseguir fines concretos. Mediante este proceso inconsciente se asegura una competencia comunicativa.

El proceso inverso, es decir, de una explicación explícita de la regla a una práctica libre, exigiría del profesor unas explicaciones abstractas o metalingüísticas que complicarían el proceso y que, en algunos casos, harían fracasar al alumno o le darían la sensación de que es una estructura muy difícil, bloqueándole en su uso.

En la dinámica de esta actividad el alumno, al tiempo que hace hipótesis sobre la estructura y significado de la frase a través de las muestras de lengua que el profesor y sus compañeros presentan, comprueba que sus predicciones son las adecuadas. En fases posteriores el profesor presentará contextos diferentes en los que los alumnos volverán a comprobar sus predicciones sin que sea necesario, en principio, hacer teorizaciones; los mismos estudiantes podrán crear su propio esquema.

Además, este tipo de actividades tiene otras ventajas añadidas:

a) La propia dinámica del juego establece las reglas de participación. En el momento en el que el estudiante se queda sin silla verbalizará su orden para poder sentarse, respondiendo, así, no a un sentimiento de orden externo o a la presión del profesor, sino a la necesidad comunicativa. El alumno tímido perderá el miedo o la presión que podría sentir ante el hecho de tener que hablar en un tipo de clase/actividad más tradicional o más seria.

b) Potencia la autonomía del grupo, restando protagonismo al profesor al no realizar una clase frontal. Una actividad plenaria es más libre, menos receptiva y más activa, menos monótona. La interacción entre los alumnos es inmediata. El profesor participa como un elemento más, relajando el ambiente de la clase y, por todo ello, se crea una buena relación entre el grupo.

Otras actividades tienen las mismas ventajas, por ejemplo, el dominó que te presentamos a continuación:

Se reparten las fichas de dominó por la clase e, igual que se juega al dominó normal, los alumnos van colocando las fichas, en este caso relacionando situaciones con las frases. (Ver ejemplo).



3. El juego como cambio de medio

En cualquier clase existe la intención implícita y/o explícita de hacer progresar al alumno. Para ello, el profesor se marca unos objetivos pedagógicos o didácticos y propone una serie de actividades de aprendizaje para conseguirlos.

Vamos a suponer que en un curso de principiantes nuestro objetivo es que el alumno sea capaz de ubicar objetos en una casa y para ello necesitamos que conozca el vocabulario referente al campo semántico de los muebles. Tras una presentación de dicho vocabulario, se va a proponer una actividad de clase dirigida (ya que es la primera producción) y plenaria (porque se trata de que todos los estudiantes estén centrados en lo mismo). Te presentamos estas dos posibilidades, ¿qué ventajas y qué inconvenientes le ves a cada una de ellas?:

1. Los alumnos con sus libros van a verbalizar qué muebles ven en la foto que presenta su manual de español.
2. Se juega al *memory* en clase.

	Ventajas	Inconvenientes
1.		
2.		

En nuestra opinión, en la primera propuesta las ventajas son:

— El profesor no tiene que buscar material adicional (el manual lo proporciona).
— Los alumnos pueden tener muy claro el progreso de la enseñanza según van avanzando con el libro.
— Los alumnos pueden escribir sobre el libro las palabras y guardarlas para siempre.

¿Se habrán familiarizado suficientemente con el léxico?

Pero existen inconvenientes: la actividad de aprendizaje que proponíamos era plenaria y es imposible realizarla con un medio —como es un manual— individual y, por ello, hace que el alumno se pueda perder al no haber un foco común. Además, hablar de lo evidente no corresponde a una situación comunicativa real.

Analicemos comparativamente a continuación las ventajas e inconvenientes del *memory*:

— Ventajas: la primera y evidente es que la actividad plenaria se corresponde con un soporte de las mismas características dando la oportunidad de participar a todos los estudiantes. No sólo nuestro objetivo de verbalización se produce, sino que, además, en la verbalización de todos se está habitualizando auditiva y visualmente. La automatización y la memorización se producen de una forma no monótona y esto favorece el aprendizaje.
— Desventaja: necesitaríamos más tiempo, pero ¿no merece la pena utilizar más tiempo si es rentable?

Otro ejemplo sería jugar al parchís:

> Se confecciona un tablero de parchís en el que cada casilla tiene una imagen de un mueble diferente (o del campo semántico que se esté trabajando) y se juega como se hace habitualmente en este tipo de juego.

4. El juego como posibilitador de la interacción

Se dispone en clase de dos juegos de fotos idénticos por cada pareja o grupo. Estas fotos serán de personas famosas o no. Cada participante o cada grupo tendrá que elegir una de las fotos. La actividad consiste en hacer preguntas del tipo *¿Es rubio?*, *¿tiene bigote?*, ..., cuya respuesta sea *Sí* o *No*, para adivinar en qué foto ha pensado el compañero/grupo contrario. Gana quien adivine antes.

Marca con una cruz la respuesta que consideres adecuada:

El alumno pregunta para:
- — practicar. ☐
- — reproducir lo que lee. ☐
- — obtener información de su compañero. ☐

El alumno escucha a su compañero:
- — por educación. ☐
- — porque necesita esa información. ☐
- — porque es el turno del otro. ☐

La información que obtiene le sirve para:
- — ganar el juego. ☐
- — hacer un ejercicio de clase. ☐
- — reafirmar lo que ya sabía. ☐

Si un alumno no quiere participar:
- — puede mirar las fotos de su compañero. ☐
- — puede copiar a la pareja de al lado. ☐
- — no gana. ☐

Como verás, en esta actividad los alumnos preguntan para obtener una información que no tienen y es la que les permite tener la clave para ganar el juego. Y es ésta la única forma de hacerlo.

Ciertas actividades lúdicas, por su propia dinámica, generan vacíos de información y son éstos los que hacen que los alumnos tengan que interactuar para resolver la cuestión planteada. En la comunicación real sólo hablamos para conseguir fines concretos, para informar de algo que creemos que el otro no sabe, para informarnos de algo, para influir sobre otro, etcétera. Con propuestas como éstas se puede crear esa *situación real*. Como ves, para crear vacíos de información en clase no siempre es necesario darle a los alumnos diferentes materiales, sino que basta con crear una situación interactiva en la que se intercambian información, tal y como se produce en la comunicación real.

Otras actividades que comportan un vacío de información son las adivinanzas como las que te presentamos a continuación:

1. **Las mutaciones**. Se le da a cada estudiante una ficha en la que está escrito el nombre de un objeto. El estudiante, sin mirar la ficha, se la coloca en la frente. El resto de la clase le dará pistas para adivinar cuál ha sido su mutación. Por ejemplo, a un alumno con la ficha **vaca**, *has dejado de ser un ser humano, sigues teniendo pelo, te ha dado por comer hierba*, etcétera.
2. **Las reencarnaciones**. Se sigue el mismo procedimiento, pero en este caso deberán adivinar qué pasará cuando se haya reencarnado en otra cosa, persona o animal.

5. El juego como estimulador de la creatividad

Partiendo de los principios de la psicología del aprendizaje y de las últimas teorías de adquisición de lenguas, sabemos que utilizar técnicas que promuevan o potencien la creatividad estimula la actividad de los dos hemisferios del cerebro que se complementan entre sí, mejorando el rendimiento en el proceso de aprendizaje. Actividades más tradicionales que requieren un pensamiento más lineal o más lógico, sólo activan una parte del pensamiento del alumno y esto sólo satisface una parte de las necesidades cognitivas del mismo. En la enseñanza tradicional de idiomas se conseguía un alto grado de conocimiento formal de la lengua en perjuicio de la fluidez, porque su objetivo no era el conseguir una buena competencia comunicativa.

También es evidente que en el aprendizaje de idiomas intervienen en la misma proporción los canales afectivos y cognitivos del estudiante. Considerando todos estos aspectos existen ciertas actividades lúdicas basadas en la evocación o en la creatividad que con cierto tipo de estímulos provocan un resultado más eficaz.

Veamos un ejemplo:

Se escucha una cinta grabada con una serie de sonidos. Tras la audición, los estudiantes deben construir una leyenda o cuento utilizando su fantasía.

Otra posibilidad es sustituir los sonidos por esencias y que el estudiante escriba o describa lo que le evoca.

Otro tipo de actividades creativas que comportan que el alumno haga algo: collages, elaboración de un periódico o un cómic, confección de un esquema para explicar algo, tienen añadidas otras ventajas: estimulan la memoria del alumno. Según O'Connor y Seymour, recordamos un 90 % de aquello que hacemos, frente a un 10 % de lo que leemos, a un 20 % de lo que oímos y a un 30 % de lo que vemos.

6. El juego como mecanismo activador de la cultura

El juego puede ser mecanismo activador para acercarse a la cultura anfitriona. Para ello, hay que poner en marcha una serie de estrategias. Éstas no se activan siempre inmediatamente, ya que pasan por el filtro de la propia cultura y cuando se percibe un rasgo de la cultura anfitriona que no coincide con el de la propia, se tiende a valorarlo y a contrastarlo, lo que podría llevar a generalizaciones o categorizaciones absurdas. Para evitar esto podríamos hacer una serie de tareas interculturales que potencien el desarrollo de dichas estrategias y un *aprender a aprender* la diversidad.

Un aspecto cultural a tratar especialmente para alumnos que vivan en el país o que estén en él por un tiempo, es el mundo de la alimentación, por ejemplo. Para ello el alumno tendrá que saber el vocabulario de los productos, las medidas y los pesos, para adquirirlos; los establecimientos donde puede comprarlos. Aquí te proponemos esta actividad:

Se lleva a los alumnos al mercado y se los divide en grupos, se les da una serie de pruebas que tienen que superar, como las que siguen: descubrir en qué tipo de establecimiento pueden comprar arroz, hacer una lista de diez frutas que vean en el mercado, averiguar cómo se compran los huevos (unidad, kilos, docenas...), preguntar a una señora por un plato típico, los ingredientes para hacerlo y dónde se pueden obtener y, por último, preguntarle a una persona qué alimentos básicos tiene en su casa. El grupo que obtenga antes los resultados será el ganador.

1. ¿Qué actividades tiene que realizar el estudiante para conseguir las pruebas (Ginkana)?

2. ¿Crees que el alumno, mientras realiza la actividad, tiene la posibilidad de valorar la cultura anfitriona?¿Cuándo?
3. Uno de los objetivos de esta actividad en el mercado es el desarrollo de *estrategias culturales*. ¿Qué estrategias crees que se desarrollan?
4. ¿Qué actividades se pueden proponer para sustituir la visita al mercado?
5. ¿Si tuviéramos que hacer esto en el aula, qué resultados o efectos obtendríamos?

Desarrollar en el alumno estrategias interculturales. Como el abrir canales de percepción y estimular ésta no siempre resulta fácil, dado que muchas veces el estudiante se resiste a ello. Por eso, actividades como la anterior permiten hacer de forma inconsciente un trabajo de este tipo, sin darle ocasión para plantearse ninguna valoración sobre la cultura ajena.

7. Conclusiones

Para realizar cualquier actividad, uno de los componentes esenciales es la motivación, el hacerlo con gusto; de ahí que nuestras clases tengan que ser amenas, divertidas, etcétera. Atrás quedaron los tiempos en los que aprender era sinónimo de hacer codos. No hay mayor mentira que aquello de que *la letra con sangre entra*. Pero, como en cualquier actividad, todo tiene sus reglas, sus porqués, sus cómos y sus cuándos. No juguemos por jugar, juguemos para aprender.

La clase ideal no es aquella que reúne más juegos, sino aquélla en la que, teniendo unos objetivos didácticos concretos, el juego interviene para posibilitar un cambio de medio, mejorar la dinámica de la clase, incentivar la creatividad del alumno, crear contextos, etcétera.

Bibliografía

PALENCIA, R. (1990), *Te toca a ti. 50 juegos para la práctica comunicativa de la lengua y cultura españolas*,Madrid, Servicio de Difusión del Español, Dirección General de Cooperación Internacional, Ministerio de Cultura.

SÁNCHEZ BENITO, J. y SANZ OBERBERGER, C. (1993), *Jugando en español. Actividades interactivas para la clase de español*, Berlín, Langenscheidt.

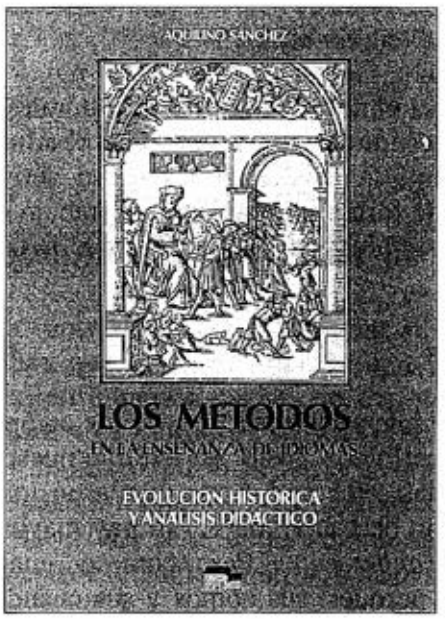
MORENO, C. (1996), «Actividades lúdicas en la enseñanza del español», *Frecuencia L*, 3: págs. 28-35.

ARMADA, I. (1996), «Juegos», *Frecuencia L*, 3: págs. 18-20.

O'CONNOR, J., y SEYMOUR, J. (1992), *Introducción a la Programación Neurolingüística*, Barcelona, Urano.

LOS MÉTODOS

EN LA ENSEÑANZA DE IDIOMAS



AQUILINO SÁNCHEZ

Descripción detallada y analítica de los principales métodos que, a lo largo de la historia, se han utilizado en la enseñanza de lenguas extranjeras:

MÉTODO INTERLINEAL, VÍA MEDIA, MÉTODO DE LA DOBLE TRADUCCIÓN, MÉTODO DIRECTO, MÉTODO DEL SILENCIO, MÉTODO SUGESTOPÉDICO, MÉTODO AUDIO-ORAL...

SGEL

SOCIEDAD GENERAL ESPAÑOLA DE LIBRERÍA, S.A.