Nuevas tecnologías en la enseñanza de ELE
Taller: los juegos educativos en la enseñanza del español

Yasmine Chamma
Universidad de Argel-2

La enseñanza de una lengua extranjera en un ambiente intercultural es un importante reto, dado el impacto que está adquiriendo la globalización hoy en día y la repercusión del flujo migratorio.

El español vuelve a ser la segunda lengua más hablada en el mundo tras el chino. En el Magreb, la lengua de Cervantes logra imponerse como una de las lenguas extranjeras más estudiadas, debido a su proximidad geográfica y sus raíces históricas.

Enseñar el español o cualquier lengua extranjera requiere definir una metodología apropiada y la aplicación de algunas estrategias didácticas que satisfagan las necesidades del aprendiz. El papel del docente, en este ámbito, consiste en motivar para aprender, utilizando para ello el método adecuado a los intereses, la edad y la generación de sus estudiantes. Según el Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas (MCER), las estrategias son:

> un medio que utiliza el usuario de la lengua para movilizar y equilibrar sus recursos, poner en funcionamiento destrezas y procedimientos con el fin de satisfacer las demandas de comunicación que hay en el contexto y completar con éxito la tarea en cuestión de la forma más completa o más económica posible, dependiendo a su finalidad concreta (Labrador y Morote, 2008: 74).

Es bien sabido que la mejor forma de aprender es con la práctica. Es algo que nosotros tenemos muy claro, razón por la cual hemos recorrido al juego como recurso didáctico. El componente lúdico en el campo del ELE proporciona muchas ventajas que comprueban su adaptación para practicar las diferentes destrezas. Según sostienen las especialistas:

> El éxito o fracaso del juego depende, en gran parte, de las habilidades del docente y de las características del grupo, no de las técnicas, tácticas o enfoques en sí mismas (Labrador; Morote, 2008: 80).

Es decir, que el profesor debe determinar los objetivos según las capacidades de sus aprendices antes de presentar el juego.

A través de este taller, intentaremos proponer algunos juegos de nuestra creación, adaptados al programa de enseñanza oficial del ELE, utilizado en el ciclo de la secundaria, en Argelia. La serie que se presentará a continuación está estructurada en dos ejes: el lingüístico y el cultural, ya que son dos elementos inseparables a la hora de aprender una lengua extranjera.

Dominó: Los estudiantes siempre se enfrentan a varios problemas durante su aprendizaje de ELE, sobre todo cuando se trata de preposiciones. La ambigüedad existente entre «por» y «para» nos motivó a crear el famoso *Dominó* con el fin de practicar el uso de dichas preposiciones, adquirir la capacidad de justificar su uso, y, sobre todo, practicar la lengua y jugar en español.

En total, hay 50 cartas divididas en dos partes. A la izquierda, tenemos la preposición (por o para). A la derecha, la frase. En pareja, los jugadores tienen que leer atentamente la frase para poder rellenar el vacío con la preposición adecuada y luego justificar su elección.

Sopa de Letras: Recordar el vocabulario aprendido y memorizarlo para utilizarlo luego no es una tarea fácil a la hora de aprender una lengua extranjera. Como solución, hemos recopilado el campo léxico de varias temáticas del programa de secundaria como: escuela, frutas, verduras, profesiones, calle, ropa, etc. Nuestro objetivo primordial es que el alumno llegue a memorizar el léxico aprendido a través de la repetición, y a desarrollar la capacidad de observar y buscar las sílabas que componen la palabra. El alumno debe usar el diccionario para explicar las palabras difíciles o nuevas y apuntarlas en el margen derecho de la página.

El crucigrama: Es un juego individual que viene presentado bajo forma de cuadro, con más de 10 temáticas, correspondiendo cada página a una temática diferente. Este juego consiste en encontrar y descubrir un número determinado de palabras enlazando las letras del cuadro de forma horizontal o vertical.

7 familias: Hablar una lengua extranjera implica conocer su cultura y a sus famosos. Para facilitar la tarea al aprendiz del ELE, hemos puesto a su disposición un juego de infancia titulado *7 familias* que consiste en reunir las 6 cartas de cada familia. Las familias deben tener en común una temática fija.

En plena diversión, el alumno descubrirá 42 famosos de origen español e hispanoamericano que ejercen varias profesiones (científicos, revolucionarios, políticos, cantantes, deportistas, pintores y escritores). Es un juego

de grupo de 2 a 6 jugadores. A cada jugador se le reparten 4 cartas y se dejan el montón en el centro de la mesa. El primero en jugar es quien ha distribuido las cartas. Después de comprobar que tiene al menos una carta de una familia empieza a intentar completarla. Entonces, pide al jugador que está a su derecha una carta concreta; si el jugador tiene la carta, se la da. El jugador que obtiene la carta, sigue su turno; si no le dan la carta que ha pedido, coge una carta del montón y es el turno de quien está a su derecha.

Cuando un jugador completa una familia, la pone delante de él. El ganador es quien más familias consigue completar.

Pregunta y respuesta: Es un juego de cartas que permite enriquecer el conocimiento cultural del alumno a través de 12 preguntas con sus respuestas relativas a un tema dado. El objetivo es conocer los países hispanohablantes y sus capitales. Para más informaciones, hemos puesto en la carta de cada pregunta una imagen que representa el país. En cuanto a la respuesta, aparece el mapa geográfico del país, la localización de su capital y su bandera oficial.

Es un juego por parejas. Cada jugador se recibe 4 cartas, dejando el montón en el centro de la mesa. Se va preguntando uno por uno, si el jugador tiene la respuesta, se la da. Si el jugador obtiene la carta sigue su turno; si no, coge una carta del montón y es el turno del adversario. Cuando un jugador completa una pregunta con su respuesta, la pone delante de sí. El ganador es quien más preguntas consigue completar con sus respuestas.

Fíjate bien: Es un juego de mesa que refleja la cultura y los símbolos de la sociedad hispana. Un juego de velocidad, observación y reflejo que puede reemplazar los móviles y videojuegos, alejarse de las redes sociales y reunirse con la familia y los amigos.

Todos los jugadores juegan al mismo tiempo. Hay 57 cartas, pero solamente un símbolo en común entre dos cartas y seis maneras diferentes para jugarlo. La idea es simple: tiene que ser el más rápido en reconocer el símbolo en común, citarlo en voz alta. Dependiendo de la variante, se toma la carta correspondiente para guardarla o darla al adversario.

Antes de terminar, cabe señalar que estos juegos son recursos flexibles utilizados para promover el aprendizaje del español como lengua extranjera, desarrollar la capacidad creativa, crítica y comunicativa del individuo, así como fomentar el trabajo en equipo.

En resumidas cuentas, este trabajo pone de relieve la importancia y eficacia de lo lúdico en la educación. El profesor de ELE debe planificar

este tipo de actividades para llamar la atención del aprendiz y motivarlo a aprender el español con mucho gusto. El hecho de crear juegos con fines didácticos permite lograr los objetivos de aprendizaje porque, al usar dinámicas de juego para trabajar los contenidos de una materia, el alumno consigue desarrollar destrezas en diferentes áreas del conocimiento.

BIBLIOGRAFÍA

Andreu, M.ª A. y García, M. (2006). «Aprender la lengua a través de la cultura en juego». En *Towards the integration of ICT in language learning and teachings: reflection and experience*. Coord. O. Ulrike *et al*. Col·lecció e-Estudis filològics, 1. Castellón: Universitat Jaime I. Documento de Internet disponible en: http://www.upv.es/diaal/publicaciones/andreu2.pdf [Fecha de consulta: 14.06.2019].

Chamorro, M. D.; Prats, N. F. (1990). «La aplicación de los juegos a la enseñanza del español como lengua extranjera». *Actas II Congreso ASELE*. Centro Virtual Cervantes. Documento de Internet disponible en: http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/02/02_0233.pdf [Fecha de consulta: 10.05.2019].

Consejo de Europa. (2002). *Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación (MCER)*. MECD/Instituto Cervantes – Anaya.

Labrador, M. J. y Morote, P. M. (2008). «El juego en la enseñanza de ELE, Glosas didácticas». *Revista electrónica internacional* 17: 71-84.

Lorente Fernández, P. y Carmona, M. P. (2012). «El juego en la enseñanza de español como lengua extranjera. Nuevas perspectivas». *Revista de Estudios Filológicos* 23.