Profesor de ELE para niños: incorporación del elemento lúdico en nuestra metodología didáctica y de estrategias básicas de control de grupo

María Teresa Urra Spiess
Instituto Cervantes, Londres

> Los niños son grandes imitadores y aprovechan esa oportunidad para internalizar en sus juegos toda la información que han recibido del mundo. (D. H. Cohen, 2009:71-82)

A través de una reflexión objetiva y realista se intentará atender a las inquietudes y desafíos frecuentes que enfrenta el docente de ELE para niños. También intentaremos establecer las posibles expectativas que puedan tener los niños para un aprendizaje exitoso. Se atenderá cuidadosamente al cómo asistirles en dicho proceso incorporando el elemento lúdico en nuestras metodologías. Descubrir el rol que «juega el juego» en este proceso y en sus vidas en general, será determinante para un aprendizaje participativo y memorable.

> **Jugar es una fuente inagotable de placer y alegría**, que nos permite un crecimiento equilibrado del cuerpo, la inteligencia y la sociabilidad. Ahora y siempre, el juego ha sido un elemento fundamental en la formación de las personas (www.diadeljuego.org).

Es evidente que los niños necesitan tener la oportunidad de jugar y descubrir el verdadero significado y valor de esta actividad, reconociendo que el juego es un proceso participativo que conlleva a la diversión y también al aprendizaje.

Una gran mayoría de niños del siglo veintiuno probablemente definirá *juego* como una actividad que ofrece la tecnología a través de diversos tipos de *juegos* muy divertidos y emocionantes. Para *jugar* será necesario establecer y mantener contacto con cierto tipo de pantalla y pulsar teclas o botones con la competencia que solo otorga la práctica continuada. Los requisitos serán estar *conectados* y ser muy ágiles visual y digitalmente. Esta actividad se llevará a cabo generalmente en un espacio físico limitado y aislado y con suerte por períodos prolongados.

No se trata de desvalorizar o ignorar el avance tecnológico y sus ventajas en el ámbito del desarrollo integral de los niños, sino de revalorar también la importancia del equilibrio entre las diferentes experiencias de juego disponibles.

Así también los niños probablemente asociarán la idea del *juego* en la escuela como una actividad física que se lleva a cabo durante el recreo y que cuando es hora de regresar a clase ya no se puede *jugar porque hay que estudiar*. Además, aludirán a la breve duración del recreo, casi no se puede jugar, porque el tiempo disponible no les permite terminar el juego.

> Por suerte, jugar no es solo cosa de niños. **El juego nos convierte en personas curiosas, abiertas al cambio, comprometidas, críticas, libres, creativas, positivas y alegres**. Por ello, debemos estimular la capacidad de Juego de los niños y jóvenes, pero también recobrar la nuestra (www.diadeljuego.org).

A veces los profesores olvidamos o desconocemos que la incorporación del elemento lúdico en nuestras metodologías puede convertirse en uno de nuestros mejores aliados en el aula. Desconocemos su potencial didáctico así como su valor educativo en el aula.

La actividad del juego ofrece un abanico infinito de posibilidades para su implementación en el aula. El profesor puede motivar a sus alumnos de una forma muy efectiva a través de la incorporación de elementos lúdicos apropiados, estableciendo a la vez un mejor control y manejo de grupo.

A través de un aprendizaje lúdico podemos trabajar los siguientes objetivos actitudinales:

- Comprensión e internalización analítica de ciertas reglas.
- Participación y respeto a los demás; tomar turnos e igualdad de oportunidades.
- Trabajo en equipo y toma de decisiones; niveles de organización y estrategia.
- Conciencia de la temporalización.
- Descubrimiento y reconocimiento de fortalezas individuales y grupales.
- Consolidación de la autoestima y la confianza.
- Actividad física, contribuyendo a una vida más sana.
- Estimula el desarrollo de la motricidad fina y gruesa.
- Manejo de la frustración; disfrutar el triunfo y aceptar la derrota. Reconocer que estos estados son temporales y que se puede intentar otra vez.
- Valoración de una actitud honesta y justa.
- Valoración de un ambiente alegre y deseable.

Es importante recordar que estos aspectos trascienden al proceso de enseñanza/aprendizaje de una materia en particular, pues conforman una enseñanza/aprendizaje integral de conductas sociales positivas y necesarias para una mejor convivencia en el aula y fuera de esta.

A continuación se expondrán ciertas actividades que permiten incorporar el elemento lúdico en la metodología didáctica de ELE para niños:

1. Los números (1+4=5; 6-3=3; 2x2=4; 10:2=5) (10 min)

Operaciones matemáticas simples de adición y resta; multiplicación y división.

Cada grupo tiene dos dados. Se tiran y los números que aparezcan dictarán los componentes de la operación aritmética.

Práctica oral y escrita. Se pronuncian las operaciones, se establecen los resultados y se anotan. El profesor establece un tiempo límite.

2. El aula, sus componentes. ¿Qué es? (30 min)

Identificar 6/10 objetos que los niños consideren importantes en el aula. Ejemplo: puerta, ventana, pizarra, proyector, ordenador, silla, escritorio, profesor, alumnos, lápiz o cuaderno.

Trabajo en pareja o de grupo. Cada grupo selecciona 6 objetos y diseña tarjetas con un nombre respectivamente. Las tarjetas se ponen junto al objeto.

Práctica escrita y oral. El profesor presenta un ejemplo.

Un representante de cada grupo —por turnos— cantará:

♪*veo, veo*♪, ¿*Qué ves?*♪, *una cosa*♪, ¿*Qué es?*♪, *comienza con [letra]*♪

3. Los meses del año al ritmo de una canción (5/10 min)

El profesor presentará los movimientos de la canción *Macarena*. Los alumnos descubrirán que se trata de 12 movimientos y asociarán cada movimiento con un mes del año. Se cantará y bailará animadamente varias veces al ritmo de la canción. Terminando cada vez con la frase: ♪*los meses del año*♪ *o* ♪*el calendario*♪

Práctica oral y de movimiento corporal muy animado.

4. Las profesiones. ¿Qué soy? (10/20 min)

Trabajo colectivo de toda la clase o de grupo.

El profesor presentará 8 profesiones de interés para los niños. Se practicará pronunciación y observarán posibles similitudes y diferencias entre el concepto en L2 y lengua nativa.

Juego de mímica. Cada alumno sacará una tarjeta de un sombrero. La tarjeta tendrá la imagen y el concepto de una profesión. El alumno actuará/mimará la profesión enfrente de sus compañeros y estos tendrán que adivinar: *¿Qué soy?* Quien adivine primero representará otra profesión.

5. La mochila y los útiles escolares (20 min)

Trabajo colectivo de toda la clase o de grupo.

El profesor presentará una mochila y 8/10 útiles escolares de interés para los niños (material realia) *¿Qué hay en la mochila?* Se practicará pronunciación (x 2) y observarán posibles similitudes y diferencias entre el concepto en L2 y lengua nativa. Se presentará un apoyo visual escrito con los nuevos conceptos.

La segunda fase de esta actividad se puede trabajar de la forma A o B.

A. El profesor expone todos los útiles escolares en una superficie visible para todos los alumnos. Los alumnos observan cuidadosamente. El profesor cubre los útiles con un pañuelo «mágico» y hace desaparecer un objeto, mientras los alumnos se cubren los ojos. Luego un alumno quita el pañuelo y trata de descubrir qué falta. Si lo descubre, será el alumno quién utilice el pañuelo «mágico» y repita los pasos de la actividad presentados por el profesor.

B. El profesor presenta la mochila a un estudiante, quien tiene que cerrar los ojos y meter la mano en la mochila, sacar un objeto y descubrir qué es. Si lo descubre se vuelve a poner dicho elemento en la mochila. Ahora será el alumno quién repita los pasos de la actividad presentados por el profesor. Es recomendable, para contribuir a la sensación de intriga, añadir un elemento sorpresa, como por ejemplo una pelotita, un animal de plástico, una manzana, etc.

6. La fruta y sus olores (15/20 min)

Actividad que sirve para consolidar el aprendizaje del vocabulario de las frutas. Trabajo colectivo de toda la clase o de grupo.

El profesor presentará una serie de 6 cajitas selladas a los alumnos y explicará que cada una contiene un trozo de fruta (realia): manzana, plátano, naranja, kiwi, entre otros. Cada alumno tendrá que cerrar los ojos o ponerse una máscara y tendrá la oportunidad de oler una cajita (una vez abierta). *¿Qué fruta es?* (según su olor) El alumno podrá adivinar dos veces y si acierta, será el alumno quien repita los pasos de la actividad presentados por el profesor. También el profesor puede ser quien presente las frutas todo el tiempo a los alumnos con el fin de optimizar el uso del tiempo. Es recomendable, para contribuir a la sensación de intriga, añadir uno o dos elementos sorpresa, como por ejemplo una cajita que contenga granos de café, trocito de cebolla o un algodón absorbido en jabón líquido o vinagre. Aquí los alumnos pueden recurrir al uso de su lengua nativa para dar la respuesta.

Para concluir los alumnos pueden dar su opinión, respondiendo a la siguiente pregunta:

¿Cuál es tu fruta favorita?

Todos estos juegos didácticos pueden ser moderados a través de un sistema de puntuación para los equipos u obtención de pegatinas bajo un sistema acumulativo acordado previamente con sus alumnos. Tal vez al final del trimestre o de un período determinado se da un premio más concreto.

Durante el desarrollo de las actividades se integrarán y analizarán diferentes estrategias de control de grupo. Estas estrategias acentuarán el carácter lúdico o teátrico en el aula. El profesor puede recurrir a ciertos elementos cotidianos y asignarles un valor didáctico en común acuerdo con sus alumnos:

1. Pelota → pasar la pelota de uno a otro facilita la oportunidad de preguntar y responder.

2. Sombrero → pasar el sombrero de uno a otro facilita la oportunidad de preguntar y responder. También actúa como recipiente para tarjetas con nombres de los alumnos. El profesor o alumno saca una tarjeta al azar. Permite asignar roles o materiales en forma justa.

3. Collar o corbata llamativos → al llevar este objeto el profesor o alumno podrá hablar en la lengua oficial. Ideal para dar instrucciones o explicaciones de mayor complejidad.

4. Mascota/títere o peluche significativo → es un «amigo» del profesor y de los alumnos. Permite interactuar con los alumnos de una forma más teátrica. Nos interesará saber su opinión, ideas, sugerencias y anécdotas.

5. Puntero → útil para destacar elementos en la pizarra o paredes. También puede tener características mágicas que pueden asistir con el desarrollo de ciertas actividades.

6. Reloj de arena → ofrece un impacto visual; lapsos de tres minutos pueden asistir, tanto a alumnos como profesor, a ser más conscientes de la temporalización de las diferentes fases de la actividad.

7. Pañuelo → útil para cubrir totalmente o parcialmente. Añade una característica mágica a ciertas actividades, pues permite hacer aparecer o desaparecer objetos.

8. Campana → a través de un impacto auditivo se puede anunciar cuándo una actividad comienza o termina. Puede actuar como elemento moderador.

9. Instrumento musical [castañuelas, tamborete, zampoña, entre otros] → útil para atraer la atención del grupo. Puede actuar como elemento moderador. Puede acompañar un ritmo contagioso acordado entre alumnos y profesor. Facilita una mejor comunicación.

Esta lista puede extenderse, modificarse o renovarse según las características cognitivas, psicomotoras y socio-afectivas de nuestros alumnos. Lo importante es que permite al profesor descubrir su capacidad creativa a través de un abanico infinito de posibilidades de estrategias didácticas que apoyan el control de grupo de una forma estimulante y divertida.

BIBLIOGRAFÍA

Libros:

Alonso, E. (2005). *Cómo ser profesor/a y querer seguir siéndolo*. Madrid: Edelsa.
Cohen, D.H. (2009). *Como aprenden los niños*. México: Colección Educación y Pedagogía, Fondo de Cultura Económica.

Artículos:

Espar, M. (2008). «Revista Biomedicina», *El País*.

Enlaces:

www.diadeljuego.org
http://audiovisuales.uned.ac.cr/mediateca/videos/513/parte-1-de-6-t%C3%A9cnicas-y-estrategias-de-manejo-del-comportamiento-del-grupo-escolar.-01-disciplina-preventiva
www.education.gov.uk Key stage 2 framework for languages - Primary Languages.

Curso:

Teaching Spanish to Young Learners, 2011-2013, Londres, Instituto Cervantes (Materiales originales de la profesora M. T. Urra Spiess).