Jugando al DELE en clase

Manuel Alonso Pérez
Instituto Cervantes, Nápoles

Mediante el juego en clase de ELE se pretende llevar a cabo una tarea de aprendizaje amena. En este artículo se analizan las diferentes estrategias didácticas basadas en el juego que pueden ser útiles para la introducción del DELE en la clase de ELE. El juego se ha de entender como una herramienta didáctica que sirve para eliminar barreras como la timidez o el temor al error. Por otro lado, se analizan diversos juegos aplicables en el aula, así como las características principales que definen un juego ELE.

1. INTRODUCCIÓN

Son célebres algunas citas sobre la importancia del juego en la didáctica. Por citar solamente algunas:

- «Si quieres trabajadores creativos, dales tiempo para jugar» (John Cleese).
- «Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo» (Benjamín Franklin).
- «Largo es el camino de la enseñanza por medio de teorías; breve y eficaz por medio de ejemplos» (Séneca).

En cierto modo, el juego es una herramienta didáctica que puede tener una gran utilidad en la clase de ELE. Mediante el juego didáctico, se evitan los normales problemas de inhibición que afectan a los alumnos que se inician en el aprendizaje del español como lengua extranjera. Mediante el juego, el alumno se convierte en un elemento activo, motivado, capaz de conducir su propio aprendizaje. Cuando el alumno pierde el miedo inhibidor característico, es capaz de establecer una comunicación espontánea de modo natural.

Por otro lado, los exámenes DELE siguen las directrices del *Marco común europeo de referencia* (MCER) del Consejo de Europa. Estas directrices hacen especial hincapié en las habilidades comunicativas. Por este motivo, un modo eficaz de trabajar con contenidos propios del DELE en el aula puede ser la aplicación de tareas comunicativas mediante el juego. La consecución de estos objetivos lingüísticos se ha de llevar a cabo mediante un proceso en el que el alumno se ve obligado a

cumplir con ciertas destrezas comunicativas. Estas se pueden realizar en grupos, parejas y, más tarde, en modo autónomo.

2. EL JUEGO Y LAS COMPETENCIAS

El aprendizaje de ELE en el aula implica una serie de habilidades y destrezas que se pueden agrupar en las distintas competencias. La aplicación del juego como herramienta didáctica tiene una finalidad clara, que no es otra que la de alcanzar una adecuada competencia comunicativa en el español como lengua extranjera. Uno de los objetivos fundamentales de la comunicación lingüística es su carácter imprevisible y creativo. Es por ello por lo que se encuentran paralelismos con la didáctica lúdica. Cuando el alumno «juega» con el español, tiene una libertad que le permite potenciar su creatividad y capacidad imaginativa. De esa manera, la realización de estas actividades lúdicas pueden ser muy rentables y mediante ellas se pueden trabajar las cinco áreas de habilidad que integran la competencia comunicativa.

La planificación de juegos específicos para cada área comunicativa da la oportunidad de trabajar los diferentes aspectos de la comunicación útiles para el aprendizaje del español y, por consiguiente, para trabajar con los contenidos propios del DELE. Cada área de la competencia comunicativa tendrá unos objetivos concretos y es por esto por lo que las actividades lúdicas habrán de adaptarse a ellos.

2.1 Competencia gramatical

Mediante esta competencia se pretende que el alumno adquiera destrezas en ortografía, léxico y morfosintaxis. Es decir, las actividades lúdicas servirán a la potenciación y aprendizaje de léxico así como a la corrección ortográfica y fonética. En este caso se han de realizar tareas y actividades que tengan como objetivos los siguientes factores:

- Reconocimiento de vocabulario;
- Uso de léxico verbal;
- Uso de preposiciones y práctica fonética y ortográfica;
- Orden sintáctico de los elementos de una oración;
- Práctica de modelos de entonación en el discurso.

2.2 Competencia discursiva

Mediante esta competencia se pretende que el alumno potencie su habilidad para crear, construir y comprender textos. Estos pueden ser orales o escritos. Para

ello, se han de reconocer marcadores temporales, recursos útiles para la cohesión y coherencia textual. Las actividades lúdicas aplicadas para esta competencia tienen como objetivos gramaticales:

- Reglas gramaticales;
- Tiempos del pasado, del futuro e hipotéticos;
- Normas pragmáticas de la interacción oral.

2.3 Competencia estratégica

Esta competencia es útil para los mecanismos compensatorios que el alumno ha de emplear en el caso de que la comunicación sea limitada. En ocasiones, el alumno se ve obligado a improvisar porque durante las situaciones comunicativas existe un conocimiento insuficiente de los códigos necesarios. Es por ello por lo que mediante esta competencia se pretende aplicar una estrategia que pueda compensar tal desconocimiento. Las actividades lúdicas han de tener los siguientes objetivos:

- Imperativos;
- Uso adecuado del vocabulario;
- Práctica de la comunicación no verbal;
- Explicaciones y sugerencias.

2.4 Competencia sociolingüística

Mediante esta competencia, el alumno desarrolla habilidades que le permiten cambiar de registro según las condiciones contextuales en las que se encuentre. Las actividades lúdicas han de tener los siguientes objetivos:

- Practicar diferentes registros lingüísticos;
- Utilizar la función interrogativa;
- Mantener un diálogo.

2.5 Competencia sociocultural

Mediante la última competencia se pretende que el alumno ponga en marcha una serie de estrategias que serán diferentes para cada situación. Ha de entender las normas y convenciones que rigen la conversación, adoptando estrategias

sociales apropiadas según el caso y el contexto de los que se trate. Presenta los siguientes objetivos:

– Agradecer y negar la ayuda solicitada, en modalidad educada o grosera;
– Justificarse, disculparse y quejarse;
– Negar;
– Expresar enfado, disgusto o desagrado.

3. LA ELABORACIÓN DE UNA ACTIVIDAD LÚDICA

Si bien es cierto que existe una infinidad de textos dedicados al tema del juego en el aula, no es necesario limitarse a ellos. Puesto que la finalidad que nos ocupa es la de aplicar los contenidos, estrategias y actividades propias del DELE en el aula, es importante esquematizar los datos necesarios para poder elaborar un juego creativo. Cualquier docente puede crear su propia actividad lúdica. De hecho, es aconsejable que, incluso consultando uno de los múltiples juegos didácticos presentes en la extensa bibliografía, se realicen las oportunas modificaciones en base al objetivo gramatical que se requiere.

Una misma actividad lúdica puede garantizar el éxito en un aula y, sin embargo, fracasar en otra. Por este motivo, es necesario que el docente ELE aprenda a dar su toque personal para adaptar las diferentes propuestas lúdicas según el contexto en el que se encuentre.

Cuando nos planteamos elaborar una actividad lúdica para la clase, hay que seguir una serie de pautas importantes para garantizar el éxito de lo que nos proponemos. Para ello se han de seguir los siguientes pasos:

a) Se han de matizar l*as destre*zas que se pretenden practicar. Estas serán:

   – Expresión oral;
   – Expresión escrita;
   – Comprensión lectora;
   – Comprensión auditiva.

b) L*os objetivos comunicati*vos. Este es uno de los puntos más importantes que se han de establecer. No sólo hay que definir las habilidades comunicativas que se buscan; además, es necesario establecer los objetivos pragmáticos que la actividad lúdica pretende recrear. Los objetivos pueden ser varios:

   – Solicitar una información;

– Corregir algo a alguien;

– Mostrar acuerdo o desacuerdo;

– Hablar de sí mismo o de los demás sobre los gustos, aficiones, virtudes o defectos;

– Formular hipótesis;

– Defender una opinión.

c) L*os objetivos gramatica*les. Evidentemente, el juego didáctico no tendrá como objeto, únicamente, la consecución de un objetivo comunicativo. Es importante centrarse en los objetivos gramaticales que se pretenden. Si bien es cierto que durante una conversación los objetivos gramaticales pueden ser varios, hay que intentar dirigir la actividad hacia los conceptos gramaticales requeridos. Por poner un ejemplo, si se pretende que el objetivo gramatical sean los números y la hora, se puede proponer una actividad en la que el alumno exponga su rutina diaria especificando la hora a la que realiza las acciones. Es decir, el objetivo gramatical tiene que concordarse con el comunicativo.

d) *El nivel lingüíst*ico. No todas las actividades lúdicas pueden ser aplicadas a cualquier tipo de alumno. Es evidente que los niveles pueden variar considerablemente los objetivos comunicativos y gramaticales que se han de proponer. En contraposición a los niveles que se establecen tradicionalmente (elemental, medio y avanzado), es preferible establecer una mayor especificación del nivel requerido tomando como referencia el Plan Curricular del Instituto Cervantes. Por este motivo, las actividades lúdicas tendrán unos objetivos gramaticales y comunicativos que se han de corresponder a los diferentes niveles establecidos por el MCER (A1, A2, B1, B2, C1, C2). De esta manera, nos aseguramos de que los objetivos sean compatibles con el nivel de ELE que el alumno posee.

e) *El material necesa*rio. En este caso, es importante especificar el tipo de material que se pretende utilizar. Si bien es cierto que en la mayoría de los casos se tratará de papel y cartón para realizar las fichas, hay que hacer mención a la aplicación de las TIC en el aula ELE. En una escuela cada vez más integrada en las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, no podemos obviar los beneficios que proporcionan los recursos multimediales. Aunque los objetivos sean los mismos, el uso de la TIC puede aumentar el interés y la motivación del alumno a la hora de participar en el juego.

f) *El desarrollo del ju*ego. Se trata de la explicación clara y concisa de lo que se pretende realizar. Estas instrucciones tienen que ser precisas y todo lo extensas que requiera su comprensión. Si el alumno no entiende bien lo que se pretende de él, será mucho más complicado cumplir con los objetivos comunicativos y gramaticales. Además, una actividad lúdica propuesta

en clase tiene que ser replicable, es decir, ha de ser aplicada incluso por docentes que no hayan participado en su elaboración.

g) *El tít*ulo de la actividad. Aunque el título es lo primero que se observa al proponer la actividad, es preferible realizarlo por último. Una vez que se hayan concretado los objetivos y se haya descrito la actividad, será más fácil poner un título.

4. UN EJEMPLO PRÁCTICO

Para elaborar una actividad lúdica, se propone un ejemplo que sigue todas las pautas necesarias para ello. En este caso, se trata de planificar una actividad en la que se trabaje con las cuatro destrezas (expresión oral y escrita, comprensión lectora y auditiva).

El objetivo comunicativo que se pretende es el de dar razones, justificaciones o argumentos para mostrar acuerdo o desacuerdo con algo.

El objetivo gramatical será el uso del vocabulario y el uso de los tiempos verbales del Presente de Indicativo.

En cuanto al nivel para el que queremos aplicar la actividad, esta actividad se puede plantear para alumnos de nivel A1 hasta B1.

En cuanto al material, fichas de papel con listas de palabras.

Descripción: El juego consiste en la formación de grupos de 4 o 5 alumnos. Cada grupo recibirá de mano de su docente unas fichas en la que aparecen unas listas con 6 palabras. Estas listas no llevarán ningún título que haga referencia al tema. Los integrantes del grupo tendrán que discutir y localizar la palabra intrusa de cada grupo. Una vez que lo hayan hecho, tendrán que exponer su razonamiento para que lo escuche toda la clase. El docente ha de dar tantas fichas como integrantes haya en el grupo, de modo que cada uno de ellos pueda exponer su palabra intrusa.

Las fichas podrían ser las siguientes:

- Agua – Leche – Refresco – Pan – Zumo – Limonada. El intruso es *pan* porque no es un alimento líquido.
- Hable – Tenga – Coge – Escuche – Baile. El intruso es *coge* porque es el único que no es Presente de Subjuntivo.

El título de la actividad: *Encuentra al intruso.*

5. CONCLUSIONES

Mediante el juego se pueden ampliar y explorar las cuatro destrezas que articulan el proceso de aprendizaje del español como lengua extranjera. Sin embargo, las actividades lúdicas han de realizarse en un campo previamente delimitado. Por lo tanto, para su desarrollo es necesario que haya un orden riguroso.

El docente que quiere aplicar el juego en el aula, ya sea para reforzar los contenidos gramaticales o para trabajar con las actividades propias del DELE, ha de tener en cuenta una serie de factores muy importantes:

- Las características del grupo de alumnos que componen el aula. Hay que tener en cuenta variables como son: la edad de los alumnos, el interés y la motivación, el nivel de conocimientos de la lengua que poseen y el contexto en el que se encuentran.
- Los medios materiales de los que se disponen. Aunque en la mayor parte de los casos los materiales usados con papel y cartón, hay actividades lúdicas en las que se prefiere el uso de las TIC. No se han de proponer actividades para las que no se disponga del material adecuado.
- Los objetivos que se desean alcanzar. Es importante describir los objetivos gramaticales y comunicativos en base al nivel del alumno (según el MCER).
- El contenido de la actividad. Hay que tener muy en cuenta la elección de una temática y metodología adecuadas para despertar el interés del alumno.

De la correcta ejecución de todas estas pautas dependerá el éxito de la actividad. Hay que considerar el juego como un soporte, una práctica de intercambio. Por lo tanto, ha de ser un pretexto para que el alumno pierda el miedo a hablar en otra lengua y, sobre todo, no tema cometer errores. Mediante el juego se consigue un ambiente de distensión y confianza que propicia un aprendizaje en el que el alumno participa sin preocupaciones e inhibiciones.

BIBLIOGRAFÍA

Caroli, R. y Marinello, D. (1990). *El gran libro de los juegos*. Barcelona: Ed. De Vecchi S.A.

De Santiago Guervós, J., Fernández González, J. (1997). *Aprender español jugando*. Madrid: Huerga y Fierro editores S.L.

E.S. Costa A.L., Alves Marra, P. (1997). *¡Vamos a jugar!* Barcelona: Difusión.

González Sainz, T. (1994). *Juegos comunicativos*. Madrid: Ediciones SM.

Iglesias Casal, I., Prieto Grande, M. (1998). *¡Hagan juego!*. Madrid: Editorial Edinumen.
López Llebot, M.R. (2000). *Hablemos en clase*. Madrid: Editorial Edinumen.
Sánchez A., Fernández R. (2004). *Jugamos. Juegos de siempre para la clase de español*. Madrid: SGEL.