La enseñanza lúdica del vocabulario y de la gramática y sus objetivos en los cursos de E/LE para adultos

Patricia Varela González Cleber Ferreira de João
Instituto Cervantes de São Paulo

1. INTRODUCCIÓN

Desde nuestro punto de vista, la elección de este tema se justificaría a partir de la experiencia docente y el análisis de necesidades de nuestros alumnos. En el aula nos encontramos con muy diversas situaciones en las que la reacción de nuestros alumnos es fundamental. El objetivo principal en este trabajo es el análisis de la utilización del aspecto lúdico como elemento motivador de nuestros alumnos y su aplicación en el aula. Saber hasta qué punto conseguimos nuestros objetivos al llevar al aula los juegos y en qué medida los docentes somos conscientes de su importancia y de cómo llevarlos al aula para sacarles su máximo partido.

2. TRASFONDO HISTÓRICO

Desde el punto de vista histórico, podemos constatar que son muchos los autores que mencionan el juego como parte importante del desarrollo del niño, mención ésta realizada por filósofos como Platón[1] o Aristóteles[2]. Asimismo, Juan Amós Comenio[3] o Rosseau[4].

Ya en el siglo XX destacamos la figura de Johan Huizinga, historiador holandés que alcanzó gran notoriedad gracias a su obra *Homo Ludens*, pu-

[1] Platón es uno de los primeros filósofos en tratar el juego como elemento práctico de la educación y enseñanza, utilizando la expresión de «educar jugando».

[2] Aristóteles hace referencia al juego en muchas de sus obras, en *La Política* recomienda el juego como actividad de descanso y en el libro *Cosas que debe comprender la educación* considera el juego como remedio saludable.

[3] Juan Amós Comenio, considerado el padre de la psicología moderna, destaca por su idea de considerar el juego como uno de los motores de la enseñanza, la importancia de aprender jugando y de hacer el colegio un lugar de juegos.

[4] Jean Jacques Rousseau, uno de los filósofos más importantes de la Ilustración, también considerado como el filósofo de la educación. En su obra *Emilio o de la educación* aparece el postulado de estimular en el niño el deseo de aprender, estimulación ésta que viene de la mano del juego.

blicada en el año 1938, en la que afirma que la cultura no comienza como juego ni se origina del juego, sino que es más bien juego, es decir, que el fundamento antiético y agonal de la cultura se nos ofrece ya en el juego, que es más viejo que toda cultura.

Al analizar dicho fragmento podemos observar la importancia que tiene para este autor el juego, en el que basa su tesis más importante, como sigue a continuación: Para Huizinga la cultura humana brota del juego y en él se desarrolla. Establece una serie de características propias del juego:

a) Está delimitado espacial y temporalmente.

b) Hay reglas que seguir, que crean un orden armonioso y estético.

c) Proporcionan una sensación de libertad, ya que uno se abstrae de su propia realidad.

d) Para la representación de los juegos son útiles los disfraces, pues el jugador se cree el rol que está representando.

No podríamos cerrar este apartado sin mencionar y destacar la aportación de Jean Piaget[5] y su análisis de la importancia del juego dentro del proceso educativo y de desarrollo de los estadios cognitivos, íntimamente relacionado con el desarrollo de la actividad lúdica. Para la teoría Piagetiana, el lenguaje tiene una función simbólica y en gran parte se adquiere en forma de actividades lúdicas. El niño juega y reproduce con el juego situaciones que le han impresionado y, al reproducirlas, enriquece su experiencia y conocimiento. Esta actividad lúdica en la cual ya no sólo repite, sino que imita y representa lo vivido, contribuye a la asimilación y acomodación de su experiencia, transformando en juego todo lo que ha vivido, incluso lo que pueda ser penoso y desagradable, haciéndolo así agradable.

Como podemos ver, el aspecto lúdico no es algo nuevo ni reciente y ha estado presente en el proceso de aprendizaje de forma constante y diversa, habiéndose analizado desde los más diversos puntos de vista, desde el educativo hasta el filosófico.

3. LO LÚDICO: ¿POR QUÉ TENERLO EN CUENTA?

Actualmente, se pasa a sentir la necesidad cada vez más importante de introducir actividades dinámicas y motivadoras en nuestras clases, de for-

[5] Piaget (1986) analiza la concepción del juego.

ma que el alumno recibe la importancia central del proceso de aprendizaje. Entre las razones más importantes por las que debemos incluir el juego en nuestras prácticas de clase, destacaríamos las siguientes:

a) Se trata de un recurso útil en la transmisión y práctica de contenidos. Podemos observar que cuando llevamos actividades lúdicas a nuestras clases nuestros alumnos manifiestan una mayor facilidad a la hora de recibir nuevos conocimientos y hacerlos suyos. La práctica de conocimientos adquiridos tiene mejores resultados cuando realizados de forma lúdica.

b) Encontramos en el juego una herramienta fundamental cuando llevada al aula con objetivos claros y precisos, siendo ésta una condición imprescindible para su buen uso. Debemos huir de los juegos llevados sin una función predeterminada, debemos evitar el «jugar por jugar».

c) Su uso tiene como consecuencia fundamental un aprendizaje ameno, efectivo y productivo, además de generar un buen ambiente en clase. Mediante el juego el alumno se integra en su grupo y la práctica se hace constante, pero de forma inconsciente.

d) Actualmente el profesor no es el único representante del acto educativo, de forma que el discente ha ocupado el papel fundamental del proceso de aprendizaje.

La importancia de los juegos en la enseñanza de lenguas extranjeras se ve amparada por importantes documentos que de cierta forma recomiendan y afianzan su utilización. Muestra de ello sería la alusión realizada por el *Marco Común de Referencia para las Lenguas*, publicado por el Consejo de Europa que, en su capítulo 4 «El Uso de la Lengua y el usuario o alumno» en su punto 4.3: «Tareas y propósitos comunicativos» destaca los beneficios de su utilización.

Provocar en el alumno la capacidad de asumir riesgos y lograr que lo haga de forma natural es otro de los objetivos de los juegos en clase. Al hacerlo acompañado de situaciones cómicas, relajadas y normalmente acompañadas de la presencia del factor lúdico, logramos que nuestros alumnos den pasos más aventajados dirigidos a un destino común: comunicarse, sin sentirse presionados o incómodos ante el posible error o malinterpretación de sus intenciones. En muchas ocasiones el juego puede ser posibilitador de esa necesidad de expresarse en español, siempre que sea llevado al aula de forma que el alumno se vea en situaciones en las que la comunicación

se hará necesaria y por ello tendrá que utilizar el idioma de la mejor forma que pueda.

4. LA MOTIVACIÓN Y LOS JUEGOS: UNA INTENSA RELACIÓN

Si creamos un ambiente positivo conseguiremos captar el interés de nuestros alumnos y será mucho más efectivo. Los discentes sienten que aprenden sin esfuerzo si somos capaces de seleccionar las actividades lúdicas adecuadas. Es importante que tengamos en cuenta que potenciar el juego como estímulo es una parte importante del proceso de aprendizaje, sin olvidar nunca la importancia y necesidad del sentido común por parte del profesor a la hora de aplicar estos recursos en clase, puesto que las actividades lúdicas deben tener siempre un objetivo concreto muy bien definido, para que podamos evitar que los alumnos se aburran o crearles cierto sentimiento de inseguridad al no saber exactamente qué estamos haciendo o al desconocer los motivos de la utilización de los juegos en clase.

Se llega a la conclusión de que sin considerarse los intereses, fines y expectativas de los aprendices o su mundo emocional y actitud hacia la lengua, la descripción de este proceso no sería completo. Es difícil negar la importancia y la necesidad de una motivación para comprender el comportamiento lingüístico, así como la adquisición de nuevas lenguas.

4.1. Tipos de juegos

Como elemento motivador, los juegos pueden adaptarse a las necesidades e intereses de nuestros estudiantes, así como a su nivel. Según esto, podríamos clasificarlos desde diferentes puntos de vista:

4.1.1. Según la función que presente

a) Juego como activador de la dinámica de clase: Estos juegos se pueden llevar a clase como medio de toma de contacto con la materia que será tratada o como precalentamiento antes de una explicación, sin embargo su utilización como revisión de un contenido ya dado también se hace posible. Ejemplos de este tipo de actividad serían el dominó o el juego de las sillas. Se trata de un tipo de juego en el que el alumno se ve en una necesidad comunicativa en la que tendrá que comprender o conocer de forma inconsciente una estructura del

español. También cuenta con otras ventajas, como se enumeran a continuación:

- La propia dinámica del juego establece las reglas de participación. A partir del momento en que se empieza a jugar cada alumno se verá involucrado de tal manera que tendrá que actuar de la forma esperada para mantenerse en el juego. Los alumnos tímidos se sentirán más a gusto para poder participar sin miedo a equivocarse puesto que están jugando y participando de algo en conjunto.
- Potencia la autonomía del grupo, restando protagonismo al profesor y a la individualidad de otros ejercicios. Una actividad plenaria es siempre más libre, menos monótona y más activa, se da una interacción inmediata que, de alguna forma fuerza a que nuestros alumnos se comuniquen.

b) Juego como cambio de medio: En nuestras clases el objetivo principal y constante es hacer que nuestros alumnos progresen en su aprendizaje, estableciéndose una serie de metas pedagógicas que nuestros discentes tendrán que alcanzar, lo que se puede conseguir mediante las actividades adecuadas, centradas en los más variados contenidos, desde semánticos hasta gramaticales. Cuando tratamos un tema nuevo, una vez presentado podemos echar mano de este tipo de juegos para que los alumnos puedan verbalizar y de alguna forma llevar a la práctica los nuevos conocimientos. Por otro lado presenta un inconveniente al no tratarse de una situación comunicativa real y sí de un juego.

c) Juego como posibilitador de la interacción: Los más adecuados dentro de esta clase de juegos son aquellos que generan vacíos de información, puesto que la única forma con que cuentan nuestros alumnos para conseguir la información que les falta es interactuar con su compañero. Los juegos de vacíos de información no tienen por qué realizarse siempre con materiales diferentes para cada alumno, sino que basta con que creemos una situación interactiva en la que se intercambie información, así como ocurre en las situaciones comunicativas reales.

d) Juego como estimulador de la creatividad: Las actividades más tradicionales, que de cierta forma inducen a un aprendizaje más lineal no activan el cerebro de la misma forma que lo hace una actividad estimulante desde el pundo de vista creativo. Existen ciertas actividades lúdicas basadas en la creatividad que, en cierta forma logran re-

sultados más eficaces. Una de las ventajas de este tipo de actividades es su versatilidad, puesto que se pueden aplicar a diferentes niveles y no exige altos grados de preparación, como tampoco llevan una gran cantidad de tiempo en su aplicación en las clases. Un ejemplo clásico sería la actividad «Sigue la historia», en la que se les presenta a los alumnos una imagen o una frase de partida de una historia que ellos tienen que seguir, cada uno de ellos aportando un fragmento que ellos mismos inventarán.

e) Juego como mecanismo activador de la cultura: Todos sabemos lo importante que es el factor cultural a la hora de enseñar o aprender una nueva lengua. Es por todos conocida tal importancia, que se ve amparada por documentos de gran prestigio e importancia, como son el *Marco Común Europeo de Referencia* y el *Plan curricular del Instituto Cervantes*. Ambos ponen de manifiesto tal importancia de diferentes formas, pero siempre de manera constante.

Cuando nuestros alumnos conocen una nueva cultura, ya traen consigo una serie de conocimientos o conceptos sobre la misma, muchas veces producto de mitos o desconocimiento de la realidad existente. Esto se hace muy importante desde el punto de vista del profesor, quien tiene que tener en cuenta una serie de objetivos relacionados con la dimensión cultural, tales como:

1. Ofrecer a los alumnos conocimientos y comprensión de la cultura correspondiente.

2. Desmitificar prejuicios y desarrollar la tolerancia de los alumnos. Debemos hacer que nuestros alumnos conozcan nuevos aspectos culturales, partiendo siempre del respeto y tolerancia hacia lo nuevo y desconocido.

3. Hacer comprender a los alumnos la naturaleza de su propia identidad cultural. Conocerse a sí mismo y de dónde vienen, sus raíces y sus características propias ayuda a recibir la nueva cultura desde una perspectiva abierta e intercultural.

4. Desarrollar la capacidad de los alumnos para ver las similitudes y diferencias entre culturas. Hacer que nuestros alumnos sean capaces de verse como puentes de unión entre su propia cultura y la cultura a la que acceden, de forma que puedan interrelacionarse entre ellas.

5. Ayudar a los alumnos a adquirir una actitud interesada y crítica sobre temas culturales y sociales. Debemos motivar a nuestros alumnos a

que conozcan aspectos socioculturales de la cultura a la que acceden, de forma que enriquezcan su conocimiento aplicado a diversas áreas.

4.1.2. Según su estructura los juegos se pueden clasificar en:

a) Juegos de mesa: Basados en los juegos de mesa tradicionales. Normalmente son un complemento perfecto para practicar las diferentes destrezas. Muchas veces no necesitarán ningún tipo de adaptación, sin embargo existen ocasiones en que será necesaria una adaptación por parte del profesor. Podemos destacar los siguientes:

- *La Oca*: Juego tradicional español que podemos adaptar al contenido que queremos trabajar. Una buena opción es la elaboración de tarjetas con preguntas que los alumnos tendrán que contestar correctamente para poder avanzar.

- *El Bingo*: Una buena opción para trabajar los números, sobre todo en los niveles más bajos. Una adaptación interesante sería el «Bingo de Verbos»: distribuimos tarjetas con los verbos conjugados y en una bolsa colocamos tarjetas que contienen verbos sin conjugar y un pronombre. Un alumno saca un papel de la bolsa y conjuga el verbo con el pronombre, los demás tendrán que buscarlo en la tarjeta. Gana el que complete su tarjeta de bingo, como en la versión tradicional. Es una práctica interesante porque proporciona a la vez la práctica oral y gramatical, puesto que tienen que presentar una correcta conjugación, además hay una práctica en gran grupo lo que proporciona una mayor interacción e integración por parte de todos los alumnos.

- El *Tabú*: En este caso podemos utilizar la versión original o elaborar nuevas tarjetas con las palabras con las que queremos trabajar. Es muy útil en la práctica de vocabulario, además de ser divertido y dinámico.

- El *Pictionary*: Al igual que el juego anterior, podemos utilizar las palabras del juego que nos parezcan convenientes o elaborar nuevas tarjetas adaptadas al nivel de nuestros alumnos. Con las palabras recibidas los alumnos deberán darles pistas a sus compañeros mediante dibujos, para que las adivinen.

- El *Dominó*: Se puede adaptar a los contenidos dados, elaborando

fichas con la información necesaria. Podemos alternar figuras y frases o palabras, de forma que los alumnos unirán las piezas que se relacionen entre sí.

- Concursos de TV: A partir de los concursos de televisión podemos elaborar nuestros propios juegos o adaptar los ya existentes a los contenidos que queremos trabajar. Ejemplos:
  - *¿Quién quiere ser millonario?*: Podemos utilizarlo para trabajar contenidos gramaticales, léxicos, funcionales o culturales. Mediante la presentación de preguntas con cuatro posibles soluciones de las que solamente una es correcta.
  - *Cifras y Letras*: Podemos utilizarlo para practicar tanto los números como el vocabulario. Los estudiantes con una serie de números dados tienen que acercarse lo más posible a una cifra utilizando todas las operaciones matemáticas que quieran. En el caso de las letras, los estudiantes tienen que formar palabras con las letras dadas, gana el estudiante que consiga formar la palabra más larga.
- Juegos Tradicionales: Se trata de los juegos a los que hemos jugado de niños o a los que los adultos juegan en sus ratos de ocio. Ejemplos:
  - El *Veo veo*: práctica oral de vocabulario.
  - El *Ahorcado*: práctica escrita de vocabulario.
  - Los crucigramas: práctica de conocimientos léxicos o de vocabulario.
  - Las adivinanzas: práctica oral de varias destrezas y mecanismo de interacción entre compañeros.
  - Trabalenguas: Práctica de pronunciación e interacción entre alumnos, así como también presenta una gran carga cultural que podemos aprovechar en clase para hacer que los alumnos se familiaricen con algunas características propias de la cultura meta.

b) Juegos creados por el profesor: Es importante que tengamos en cuenta varios factores a la hora de elaborar un juego o actividad lúdica para nuestras clases. En primer lugar, el perfil de los alumnos a los que va dirigida dicha actividad, puesto que todo el proceso de aprendizaje gira alrededor de la figura del alumno que deberá adquirir nuevos

conocimientos y ponerlos en práctica de la forma más amena y natural posible, haciendo que alcance los objetivos propuestos y pueda comunicarse de forma satisfactoria. Si sabemos que nuestro grupo de alumnos no se adapta a las actividades lúdicas no debemos forzar una situación incómoda, aunque sí intentar hacer que, de forma gradual se familiaricen con su utilización. Por otro lado, debemos considerar los objetivos que queremos alcanzar, no podemos utilizar los juegos sin una razón determinada o sin vincularlo con el programa de clase. No debemos jugar por jugar, sino que debemos siempre tener unas razones específicas, acompañadas de objetivos muy claros.

Sería imposible plasmar en estas páginas una clasificación total de este tipo de juegos, puesto que cada profesor tiene sus características propias y su forma de plasmar en los juegos lo que busca y lo que quiere hacerles llegar a sus alumnos. Por ello, tendremos en cuenta algunos juegos basados en la experiencia de algunos profesionales de la Enseñanza del Español como Lengua Extranjera:

- ¿Quién es?: Cada alumno recibe una tarjeta con el nombre de un personaje famoso. Los demás deberán hacerle preguntas con el objetivo de adivinar de quién se trata.

- Dictado dinámico: Se trata de un juego que pone en práctica todas las destrezas y es muy recomendable para toma de contacto o a la vuelta de vacaciones. El profesor deberá llevar pequeños textos o párrafos en tarjetas o pedacitos de papel. Deberá colgarlos en la pared a una distancia suficiente para que los alumnos tengan que moverse. Se divide a los alumnos en parejas, uno de los integrantes de la pareja se quedará en su sitio con bolígrafo y papel, mientras que el otro se encargará de acercarse al papel que le corresponda, leerá el texto (por partes) y se acercará a su compañero para decirle lo que pone. El compañero que se quedó sentado apuntará todo lo que le diga el otro. Ganará la pareja que sea capaz de escribir todo el fragmento antes.

- El Correo Interno: Se transmite a los alumnos las siguientes instrucciones:

  Piensa en tres favores que te gustaría pedir a tus compañeros.
  Piensa en tres actividades que te gustaría hacer con alguien de la clase.
  Escribe notas a tus compañeros para encontrar quién puede hacerte un favor y con quién vas a salir.
  Contesta a los mensajes de los otros estudiantes. (Pon excusas,

haz sugerencias, etc...).
Gana la persona que consiga sus objetivos.

En esta actividad cada alumno recibe las instrucciones arriba expuestas. Elaboran cartas o correos electrónicos para algún compañero, una vez entregados, cada alumno deberá contestar, de forma positiva o negativa. El alumno que logre sus objetivos al final del juego será el ganador.

- «Busca a alguien que...»: Se distribuyen personalidades ficticias entre los alumnos, que reciben también información sobre otras personas. Los alumnos tienen que moverse en el aula buscando a las personas que se corresponden con las características recibidas. Por ejemplo, un alumno recibe las siguientes tarjetas:

Eres periodista. Tienes 35 años. Trabajas en una revista de moda. Tienes un novio alemán que no habla español. Te gustaría dar la vuelta al mundo en globo.

Gana el alumno que antes encuentre a la personalidad que tiene que encontrar. Es un juego adecuado para la práctica de la expresión oral, además de propiciar la interacción de los alumnos. Puede adaptarse a diferentes niveles, puesto que la información presente en las tarjetas se puede alterar según los objetivos propuestos.

BIBLIOGRAFÍA

Andreu Andrés, María Ángeles y Miguel García Casas, 2000, «Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico», en: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, Consejería de Educación en Bélgica, Países Bajos y Luxemburgo, 2000, *Español para fines específicos. Actas del I CIEFE*, Ámsterdam, pp. 121-125. Disponible en: http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/ciefe/pdf/01/cvc_ciefe_01_0016.pdf, acceso el: 18/08/2009.

Baretta, Danielle, 2006, «Lo lúdico en la enseñanza-aprendizaje del léxico: propuesta de juegos para las clases de ELE», *RedELE*, 7. Disponible en: http://www.educacion.es/redele/revista7/baretta.pdf, acceso el: 18/08/2009.

Caillois, Roger, 1986, *Los juegos y los hombres,* México, Fondo de Cultura Económica, pp. 39-79.

Centro Virtual Cervantes, 2003-2008, *Diccionario de términos clave de ELE*, Madrid, Instituto Cervantes. Disponible en: http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/indice.htm, acceso el: 25/10/2009.

Dewey, John, 1995, *Democracia y educación* (trad. Lorenzo Luzuriaga), Madrid, Morata.

Fernández, Sonsoles, 1990, «Crear y recrearse con la lengua en el aprendizaje de un idioma», *Actas de las Jornadas de Expolingua*, Madrid, pp. 23-29.

_____, 1997, «Aprender como juego. Juegos para aprender español», *Carabela*, 41: 7-22.

Garvey, Catherine, 1985, *El Juego Infantil*, Madrid, Morata.

Lorenzo, Francisco, 2006, *Motivación y Segundas Lenguas,* Madrid, Arco Libros.

Nevado Fuentes, Charo, 2008, «El componente Lúdico en las clases de ELE», *MarcoELE*, 7. Disponible en: http://marcoele.com/el-componente-ludico-en-las-clases- de-ele/, acceso el: 20/10/2009.

Ortega, Rosario, 1990, *Jugar y aprender*, Sevilla, Diadas.

Ortega, Milagros, Luis Dorrego y Ángeles del Hoyo, 2006, *Propuestas para dinamizar la clase de ELE*, Madrid, Edelsa.

Piaget, Jean, 1986, *La formación del símbolo en el niño*, México D.F., Fondo de Cultura Económica.

Ruiz Moranga, Elisabeth, *Volver*, Consejería de Educación en el Reino Unido e Irlanda. Disponible en: http://www.mec.es/sgci/uk/es/consej/es/pdf/12volver.pdf, acceso el: 30/10/2009.

Rodríguez Herrero, Elena, *Pasapalabra*, Consejería de Educación en el Reino Unido e Irlanda. Disponible en: http://espanolparainmigrantes.files.wor-

dpress.com/2009/11/pasapalabra.pdf, acceso el: 25/10/2009.

Rousseau, Jean-Jacques, 1985, *Emilio*, Madrid, Edaf.

Vázquez Mariño, Iria, 2008, «Aprendizaje lúdico: el juego en la clase de español. Una propuesta didáctica a partir de un trivial adaptado a la clase de ELE», Institute d´Etudes Politiques, Valencia, Universidad de Valencia. Disponible en: http://www.uv.es/foroele/foro4/Foro4_2008_Vazquez%20Mario.pdf, acceso el: 10/08/2009.