



Mayo 2017 - ISSN: 1989-4155

EL PAPEL DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA FAVORECER LA MOTIVACIÓN POR EL APRENDIZAJE DE INGLÉS

Yanna Kazarián

Licenciada en Filología,
Licenciada en Educación, Especialidad Lengua Inglesa,
MSc. en Educación,
Escuela Latinoamericana de Medicina, La Habana, Cuba.
e-mail: zhannak60@gmail.com

Para citar este artículo puede utilizar el siguiente formato:

Yanna Kazarián (2017): "El papel de actividades lúdicas para favorecer la motivación por el aprendizaje de inglés", Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo (mayo 2017). En línea: <http://www.eumed.net/rev/atlante/2017/05/actividades-ludicas-ingles.html>

RESUMEN

Este artículo es una revisión bibliográfica sobre los beneficios de la implementación de actividades lúdicas en las clases de idioma y sobre la evidente y además comprobada eficacia de estos para elevar la motivación de los estudiantes en el proceso de enseñanza – aprendizaje de lenguas extranjeras. En el artículo se exponen referencias a los criterios de algunos investigadores sobre esta temática, se reflexiona sobre diferentes tipos de actividades lúdicas y la utilidad de su implementación en clases. Se mencionan las propuestas de algunos autores que investigan sobre esta temática en el campo de la enseñanza de inglés a los profesionales de la salud en Cuba. La autora aboga fuertemente por el uso de estas actividades en las clases de inglés con los estudiantes de la carrera de Medicina para favorecer su motivación y mejorar la calidad de su aprendizaje.

Palabras claves: motivación – aprendizaje – idioma inglés – actividades lúdicas

The role of playful activities in order to favor the motivation for the English language learning

ABSTRACT

This article is based on bibliography revisions related to the benefits of implementing playful activities at the language classes and about their evident and also proved effectiveness to elevate the motivation of students during the process of the teaching - learning of foreign languages. Some references to the approaches of several investigators on this theme are exposed. Various types of playful activities are presented together with the advantages of their implementation in lessons. Different suggestions of the authors who has investigated in the field of the English language teaching to the professionals of the health in Cuba are mentioned. The author strongly defends the use of playful activities in the English language classes with the students of the Medicine career in order to favor their motivation and to improve the quality of their learning.

Key words: motivation – learning – the English language – playful activities

INTRODUCCIÓN

A partir de 1970, con el enfoque comunicativo, se comenzó a hablar de la importancia que tiene que el estudiante se divierta a través de las actividades y las tareas asignadas para motivar el aprendizaje.

Las actividades lúdicas en la enseñanza en general y en la de las lenguas extranjeras en particular proporcionan considerables ventajas para el desarrollo de la motivación intrínseca, por cuanto la diversión eleva el interés para alcanzar la meta final.

El proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua es un proceso interactivo y en la actividad instructivo-educativa la relación sujeto-objeto tiene sus peculiaridades, pues en esta relación el objeto es al mismo tiempo sujeto de la actividad y tiene un papel protagónico.

La actividad lúdica, como el juego, por ejemplo, exige el protagonismo de todos y de cada uno de los participantes. ¿Cuándo un estudiante es realmente el protagonista de su propio aprendizaje y está más activo e interesado en la clase? Esto sucede cuando él disfruta de su participación en ella, cuando ve los resultados reales de su actividad a muy corto plazo. Es cuando esta actividad responde a sus necesidades, intereses y deseos como, por ejemplo, el deseo de ganar implícito en un juego.

La motivación intrínseca se fundamenta en factores internos, como la alta disposición, la curiosidad, el desafío. Estos factores también están presentes en el desarrollo de las actividades lúdicas, por lo tanto, es muy beneficioso el uso de estas actividades en las clases de inglés para favorecer la motivación de los estudiantes y mejorar la calidad de su aprendizaje.

Por lo tanto, se aboga por el empleo del método lúdico durante las clases. Al respecto, en el presente artículo la autora entiende por el método lúdico al conjunto de actividades y procedimientos diseñados para crear el interés, la curiosidad y un ambiente ameno en el aula, con el cual se pretende proporcionar a los estudiantes la diversión e involucrarles de esta manera en una participación activa en su propio aprendizaje.

DESARROLLO

Para que los estudiantes se apropien mejor de los temas impartidos, se sugiere el uso de chistes, trabalenguas, adivinanzas, proverbios o refranes populares, frases idiomáticas, crucigramas, canciones entre otros, con el papel rector del juego. En las clases de idioma se puede disfrutar con el doble sentido de las palabras en los chistes, divertirse dramatizándolos, poner a prueba el ingenio de los estudiantes como en las adivinanzas; se puede tratar de decir algo muy rápidamente sin equivocarse como en los trabalenguas o aprender frases idiomáticas o proverbios, ejercitando así la memoria de los estudiantes, fijando los patrones lingüísticos y a la vez transmitiendo los mensajes educativos implícitos. Es muy importante subrayar, que el método lúdico no significa solamente pura recreación, sino por el contrario, representa el desarrollo de actividades de aprendizaje muy serias, solamente disfrazadas de la diversión y el juego.

En este sentido, sería pertinente preguntarse:

¿Qué es un juego y cuáles son sus aportes a la clase?

A lo largo de la historia el juego ha sido valorado como aspecto fundamental en la formación del individuo y como un elemento motivador, que fomenta la creatividad y espontaneidad del estudiante. Los reconocidos psicólogos del siglo pasado Jean Piaget y Lev Vigotsky dedicaron varios de sus trabajos a describir y argumentar la importancia del juego para el desarrollo intelectual y afectivo de la persona.

Las investigadoras de la Universidad de Valencia, Labrador Piquer M. J y Morote Magán P. (2008) plantean que la palabra *juego* procede del latín “*jocus*” - “broma”, “chanza” - “diversión”. Ellas afirman que el juego y la cultura van estrechamente unidos y su papel importante ha sido señalado repetidamente. Estas investigadoras comparten el criterio del filósofo e historiador holandés Johan Huizinga (1872 - 1945) tomado de su libro “*Homo Ludens*” publicado en 1938, quien asevera la existencia del juego antes de toda la cultura y que la cultura surgió en forma de juego.

Los autores mencionados afirman que si el juego y la cultura van unidos, es lógico que este sea un factor fundamental en la enseñanza de lenguas extranjeras, porque forma parte de su herencia cultural, no solo en lo lingüístico sino en lo antropológico. El juego, como forma de actividad humana, posee un gran potencial emotivo y motivacional y como método de enseñanza, es muy antiguo.

Diferentes teorías han tratado de brindar diversas definiciones del juego. Una de ellas la propone el historiador holandés Johan Huizinga, posición asumida por Góngora Perdomo A. (2008), quien lo presenta como una acción o una actividad voluntaria, realizada dentro de ciertos límites fijados de tiempo y lugar, siguiendo una regla libremente aceptada, pero absolutamente imperiosa y provista de un fin en sí, acompañada de un sentimiento de tensión, de alegría, y de una conciencia de ser de otra manera que en la vida ordinaria.

Chamorro Guerrero María Dolores y Prats Fons Nuria (1990) comparten este criterio al afirmar que el juego es toda actividad dirigida a alcanzar un propósito, con unos límites definidos que constituyen sus reglas y que incorpora un elemento de diversión.

Por ello, el juego puede ser visto como una actividad amena de recreación dirigida a alcanzar un propósito o una meta, que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes.

En relación con la clasificación de los juegos, Rosa Antich (1988), la prestigiosa investigadora cubana en el campo de lenguas extranjeras, hace referencia a la importancia de los juegos lingüísticos. Esta autora explica que muchos ejercicios pueden también adoptar la forma de juegos lingüísticos y amplía que estos son actividades que de una forma amena y con espíritu fraternalmente competitivo, hacen lograr diferentes objetivos de expresión oral, según la operación que exijan por parte del estudiante. Se precisa que no se trata de escoger un día para jugar, sino de organizar alguna actividad planificada en forma de juego que propicie la fijación de determinado vocabulario o estructura, la práctica de algún material lingüístico dado o la utilización de contenidos del programa.

Desde el enfoque comunicativo en la enseñanza de las lenguas se presenta la definición de Andreu Andrés M^a Ángeles, García Casas Miguel (2008), quienes definen los juegos didácticos o lúdico-educativos como aquellas actividades incluidas en el programa de la asignatura, en las que se presenta un contexto real y una necesidad de utilizar el idioma y vocabulario específico con una finalidad lúdico-educativa.

Por su parte, Góngora Perdomo, A. (2008) considera que el juego es un estimulante mediante el cual se desarrollan habilidades y se adquieren conocimientos, que requieren de la comunicación, provocan la interacción y activan los mecanismos de aprendizaje de la lengua, por lo tanto, debe ser visto como una alternativa viable para lograr transformaciones en el proceso de enseñanza-aprendizaje en lengua inglesa.

Compartiendo los criterios precedentes, la autora de este artículo define el juego en la clase de idioma como una actividad de diversión que tiene como objetivo facilitar a los estudiantes la apropiación de determinados contenidos lingüísticos y que se les presenta como un conjunto de tareas en forma de un reto a vencer en un tiempo límite, con las reglas a seguir y con una dinámica implícita en la secuencia de acciones diseñadas para lograr la meta establecida.

El juego didáctico no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por el aprendizaje. Estos constituyen la forma más característica de enseñanza; en ellos se plantean tareas en forma lúdica, cuya solución requiere atención, esfuerzo mental, habilidades, secuencia de acciones y asimilación de reglas que tienen un carácter instructivo.

Como lo plantea Concepción Pacheco J. A. (2004), los juegos didácticos propician el cumplimiento de los objetivos didácticos. Este autor insiste en que su empleo requiere de gran reflexión por parte del personal docente, y su efectividad se logra cuando los objetivos y contenidos de la enseñanza promueven de forma eficiente el aprendizaje, y satisfacen las necesidades y el placer de los alumnos.

Según Góngora Perdomo, A. (2008), para realizar una buena selección de los juegos lingüísticos se debe tener presente:

- El cumplimiento de los objetivos del programa de estudio y los pasos metodológicos o reglas
- Que permita diagnosticar el nivel de desarrollo alcanzado y faciliten ser utilizados como parte de la evaluación sistemática
- Que motive en los estudiantes diferentes emociones y sentimientos
- Que satisfaga los intereses de los estudiantes según la edad
- Que las acciones que se realicen tengan un nivel de complejidad acorde con la edad
- Que permita actuar a los estudiantes de forma independiente
- Que atienda las diferencias individuales y el desarrollo alcanzado por cada uno.

Por ello, en el diseño de los juegos para el trabajo con las habilidades lingüísticas se debe tener presente: el diagnóstico de cada estudiante y del grupo, relacionado con el objetivo a sistematizar; el objetivo del juego; el aprovechamiento de las posibilidades educativas; la ejercitación o el reconocimiento de los patrones léxicos y morfosintácticos, y su utilización en otras unidades y/o juegos.

Se considera importante, además, que el alumno siempre entienda y pueda comprobar la utilidad práctica de cada juego en la clase para que sea un aprendizaje significativo.

Las investigadoras Labrador Piquer M. J, y Morote Magán P. (2008) opinan que el profesor debe determinar cuál es la mejor técnica o táctica según las circunstancias y metas participativas de cada grupo, seleccionar los objetivos específicos, dar orientaciones, asignar el tiempo preciso y tener en cuenta criterios de evaluación, los instrumentos y medios. Ellas plantean que el éxito o fracaso del uso del juego en la clase 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, pues las posibles causas de fracaso radican, generalmente, en:

- Falta de formación del docente en la técnica específica
- Errónea selección de la técnica
- Conducción inadecuada
- Desconocimiento del grupo

Estas autoras defienden el uso de los juegos en las clases de idioma y afirman, que estos son un símbolo de la vida y una preparación para la misma, porque a través de ellos el estudiante se habitúa a superar obstáculos con placer.

En el orden de las ideas anteriores, varios autores hacen referencia a los tipos de juegos y sus ventajas para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Al respecto, se comparte la clasificación de los juegos ofrecida por Chamorro Guerrero M. D. y Prats Fons N. (1990), que a su vez siguen en parte la propuesta de clasificación de J. Hadfield:

a. Juegos competitivos, cuyo interés se centra en lograr ser el primero en alcanzar un determinado fin

b. Juegos cooperativos, en los que la participación de todo el grupo es necesaria para concluir la tarea propuesta

Se acepta que, aunque la práctica de juegos competitivos resulta altamente productiva, dado el índice de interés que se crea (interés fomentado, no sólo por el elemento de diversión intrínseco a todo juego, sino, y sobre todo, por la tensión que genera la existencia de un ganador), no es conveniente un uso reiterado de ellos, porque puede llegar a producir desinterés. Por el contrario, mediante los juegos cooperativos se logra fomentar un ambiente relajado y de mutuo entendimiento. Chamorro Guerrero y Prats sugieren además los siguientes tipos de juegos:

1. Juegos de vacío de información. Estos juegos pueden ser:

- Unívocos: un estudiante tiene la información que su compañero debe adquirir.
- Recíprocos: un estudiante A tiene la información que B necesita y, a la inversa, B la que necesita A.

2. Juegos de averiguación. Utilizan el mismo principio que los anteriores, el vacío de información. Ofrecen dos variantes que se distinguen por el nivel de implicación de los participantes:

- Juegos para adivinar. Sólo un miembro -o un grupo- del conjunto posee una información que debe esconder deliberadamente.
- Juegos de búsqueda y averiguación. Confieren a todos los miembros de la clase un papel activo, ya que cada uno de ellos posee una parte de la información, por lo que deben actuar a la vez como receptores y donantes de esa información.

3. Juegos puzzle. Siguen las mismas normas que los rompecabezas, salvo una, los participantes no disponen de todas las piezas delante de sí, sino de una sola. Pueden ser realizados por parejas o a través de la participación de todo el grupo.

4. Juegos de jerarquización, organización por orden de importancia. La comunicación se basa en una transferencia de ideas, sentimientos, gustos de cada estudiante. Esto hace que se incorpore a estas actividades el rasgo de la "personalización", contribuyendo a que la motivación aumente.

5. Juegos para emparejar. Se reparten entre toda la clase pares idénticos de fotos, ilustraciones, cartas, tarjetas etc. Los jugadores deben encontrar su pareja mediante la descripción de la información que les ha sido dada.

6. Juegos de selección. Cada jugador posee una lista con posibilidades distintas y solo una de ellas es común a todo el grupo.

7. Juegos de intercambios. Los jugadores poseen unos determinados artículos que no necesitan y se ven obligados a intercambiarlos por otros que sí les son útiles para poder llevar a cabo un trabajo: pintar una casa, preparar una comida, entre otros.

8. Juegos de asociación. El juego se basa en descubrir qué miembros de la clase pertenecen a un mismo grupo. Por ejemplo, se les explica que van a realizar un viaje, se reparten ilustraciones que correspondan a cinco ciudades distintas - una a cada uno. Mediante la descripción de las ciudades, en este caso, podrán agruparse, según vayan a viajar o no a un mismo lugar.

9. Juegos de roles. En ellos cada estudiante posee la identidad de un personaje ficticio y una serie de indicaciones sobre la tarea individual que tiene que llevar a cabo de acuerdo con su identidad.

10. Simulaciones. Con ellas se intenta reproducir pequeñas muestras de las interacciones humanas mediante la simulación de una situación real que debe envolver a la totalidad de la clase, son actividades muy completas en las que pueden practicarse de manera integrada las cuatro habilidades.

Al presentar la variedad de juegos que se pueden aplicar en las clases de inglés, se comparte el criterio de las autoras Chamorro Guerrero, M. D. y Prats Fons, N., quienes enfatizan que los juegos:

1. Proporcionan una oportunidad de comunicación real, aunque dentro de unos límites definidos artificialmente, por lo que constituyen un puente entre la clase y el mundo real.
2. Son actividades que estimulan la apropiación de una lengua extranjera por cuanto aumentan el grado de motivación y crean una necesidad inmediata de respuesta.
3. Favorecen un clima positivo, relajado, distendido, de confianza e intercambio mutuo.
4. Incitan a la participación. Durante el tiempo que dura el juego todos se ven envueltos de una manera activa en el proceso.
5. Disminuyen el tiempo de intervención del profesor.
6. El elemento de diversión que proporcionan motiva que, de una forma amena, puedan practicarse contenidos "serios".
7. Los ejercicios planteados en forma de juego son especialmente propicios para la práctica comunicativa de distintos puntos gramaticales, puesto que la aceptación de sus reglas permite reducir el campo nocional y, así, procurar la práctica comunicativa.
8. Permiten recrear contextos diferentes y, así, variar a su vez los registros lingüísticos.
9. Su utilización es muy versátil. El profesor puede emplearlos como: un tanteo previo sobre determinados aspectos que se quiera introducir; una comprobación de lo aprendido; una revisión; un diagnóstico de necesidades.

Además de los juegos pueden ser mencionadas otras actividades como: los chistes, refranes y proverbios, crucigramas y adivinanzas, consideradas como otras alternativas de lo lúdico para las clases de idioma.

La investigadora de Bowling Green State University, Sánchez Carretero C. (1997) plantea que para tener el chiste apropiado en el momento oportuno y sacarle el máximo partido hay que incluirlo como una actividad más de la clase y prepararlo minuciosamente. Un chiste bien preparado sirve para las cuatro funciones: eliminar la tensión y la ansiedad del alumno; introducir estructuras gramaticales; introducir vocabulario; introducir al alumno en la otra cultura. Otra gran ventaja de los chistes es que son fáciles de memorizar.

Para apoyar más el uso de los chistes podemos presentar el dato de interés recopilado del artículo de Casal Iglesias I. (1998) sobre resultados de los experimentos realizados en la kinesiólogía del comportamiento. Estos muestran que sonreír o contemplar una sonrisa activan las defensas, tonifican el organismo y equilibran los hemisferios cerebrales (el izquierdo: que es lógico, secuencial, analítico y racional; y el derecho: que es intuitivo, imaginativo, fantasioso y soñador).

El humor varía mucho entre culturas y puede ser tanto un elemento de separación, como de unión. Un mejor entendimiento del sentido del humor proporciona a los estudiantes una mejor comprensión de la "otra" cultura y una forma más divertida de aprender la lengua incrementando con esto la motivación por su aprendizaje.

Por otra parte, los proverbios son el resultado oral de la tradición popular en un determinado periodo histórico en el desarrollo social, cultural y religioso de una población y, por lo tanto, se relacionan fuertemente con la tradición y el costumbrismo de una determinada comunidad lingüística. Ellos son la demostración real de la sabiduría humana por indiscutible determinación de sus moralejas. El valor comunicativo de los proverbios es evidente, porque son expresiones conocidas y empleadas por un número muy amplio de hablantes nativos que al recurrir a ellas, se identifican con su contenido.

Según Koszla - Szvmanka, M (2002) de la Universidad de Varsovia en Polonia, la inclusión de los refranes en el sistema léxico de la enseñanza de lenguas a nivel básico es muy recomendable porque garantizaría al estudiante su mejor aprendizaje, memorización y uso correcto del idioma. Esta autora precisa que los proverbios constituyen un material lingüístico de carácter auténtico, debido a lo cual, utilizados en diferentes situaciones de la vida cotidiana, vienen a ser un acervo cultural valiosísimo.

Lo expresado anteriormente se fortalece con el criterio del famoso escritor ruso Aleksey Nikolayevich Tolstoy sobre proverbios como el resultado de la formación de la identidad de los pueblos:

"Sería en vano pensar, que este tipo de literatura fue solamente el fruto del recreo. Esta literatura desde su inicio fue la dignidad y la inteligencia del pueblo, con ella se estaba fundiendo y fortaleciendo su moral, ella fue su memoria histórica, la vestimenta festiva de su alma, llenando con un contenido profundo la rutina de su vida, la cual transcurría según sus costumbres y rituales, y unida a su labor, la naturaleza y el respeto por sus padres y abuelos." (En ruso: Anikin V.P. / Аникин В. П./, 2002, p. 1, traducción de la autora)

Las adivinanzas y crucigramas también son de gran utilidad. Estos despiertan el interés por ser juegos de carácter lingüístico e intelectual y en cierto modo competitivo.

Según Moróte Magán P. (2001), existen tres tipos de adivinanzas: la falsa adivinanza, las adivinanzas simples o sencillas y las adivinanzas complejas. Posteriormente esta autora presenta algunas reflexiones sobre las primeras precisando, que la falsa adivinanza puede ser la que contiene la respuesta en el enunciado, pues no se trata de adivinar, sino estar atentos a los sonidos que se oyen para poderlos recombinar de otra forma.

También se puede mencionar la adivinanza constituida por bromas o burlas, en las que mediante una trampa ingenua se hace caer a una persona en una contestación errónea que puede provocar una respuesta jocosa. Otras falsas adivinanzas son las que comienzan por interrogaciones directas, con distintas preguntas, que pueden ser de gran interés en la clase de lenguas extranjeras, para introducir a los estudiantes en este tipo de estructuras lingüísticas.

Para promover el uso de los crucigramas en las clases del idioma, estos se consideran como unos juegos escritos, que consisten en escribir en una plantilla una serie de palabras en orden vertical y horizontal que se cruzan entre sí. El primer crucigrama fue publicado por su inventor Arthur Wynne (1862 – 1945, un editor británico y constructor de puzzles en Inglaterra y Estados Unidos) en el periódico “New York World” en el año 1913.

Este recurso es muy flexible, porque se adapta a cualquier contenido para aprender. Puede ser utilizado tanto en el aula, como ser una tarea independiente individual fuera de clase y así se respeta el ritmo particular de aprendizaje de cada estudiante. Además, el crucigrama puede ser un recurso interdisciplinario y abarcar diferentes áreas curriculares. Promueve la capacidad creadora y de transformación incentivando al estudiante a interrelacionar algo conocido de forma innovadora. También, puede ser un componente socializador al promover el trabajo en equipo e integrador por su capacidad de desarrollar en el estudiante habilidades, conocimientos, destrezas y aptitudes. Los profesores pueden estimular la creatividad de los estudiantes asignándoles la elaboración de sus propios crucigramas. Esta tarea puede proveer al estudiante el alcance de un aprendizaje significativo y motivador.

Es válido precisar que todas estas variedades de lo lúdico pueden servir para facilitar la apropiación por los estudiantes de cualquier contenido impartido. Según el aspecto de interés, se selecciona lo más pertinente.

Algunos autores, que investigan sobre esta temática en el campo de la enseñanza de inglés a los profesionales de la salud en Cuba, han publicado algunas propuestas. A pesar de que estas no se han generalizado al nivel curricular dentro de la enseñanza de inglés en la carrera de medicina, resultaron ser de gran interés para la autora y entre ellos se encuentran:

- En 2004 Concepción Pacheco J. A. en su Tesis Doctoral propuso una estrategia didáctica lúdica para estimular el desarrollo de la competencia comunicativa en idioma inglés de estudiantes de especialidades biomédicas de la Universidad Central “Marta Abreu” de las Villas.
- En 2009 Martínez Carrillo E. y el colectivo de autores del Instituto Superior de Ciencias Médicas de Santiago de Cuba publican la interesante propuesta de los proverbios o refranes para las clases del inglés.
- En 2011 Galvañy Peguero M. M, Martín Pérez Y. de la Universidad de Ciencias Médicas de La Habana sugieren el uso de los juegos didácticos.
- En 2012 Soto Navarro Y. de la Facultad de Ciencias Médicas de Cienfuegos comparte las sugerencias del uso de los juegos para el desarrollo de la expresión oral en el idioma inglés en los estudiantes de cuarto año de la carrera de Medicina.

CONCLUSIONES

El análisis realizado permite asumir que en el campo de la enseñanza de lenguas extranjeras las actividades lúdicas son de gran eficacia por tener un impacto muy favorable sobre el interés de los estudiantes por los contenidos de las clases y a los efectos de esto, sobre el desarrollo de la motivación intrínseca por el aprendizaje del idioma. Además, ellas poseen un fuerte potencial didáctico y son un tipo de material idóneo para desarrollar las cuatro habilidades básicas: expresión oral y escrita, comprensión lectora y auditiva.

En los marcos de los criterios emitidos la autora defiende el uso de actividades lúdicas e insiste en su implementación en las clases del idioma inglés, las consultas y otras actividades docentes con los estudiantes de Ciencias Médicas en Cuba, por ser ellas muy eficaces para elevar la motivación hacia el aprendizaje de un idioma que resulta ser una herramienta profesional imprescindible en el mundo actual.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Andreu Andrés M^a. Á., García Casas M.** (2008): "Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico". Centro Virtual Cervantes. Universidad Politécnica Valencia, España. Disponible en: http://cvc.cervantes.es/Ensenanza/biblioteca_ele/ciefe/pdf/
- Antich de León R.** (1988): "Metodología de la Enseñanza de Lenguas Extranjeras". Ed. Pueblo y Educación. La Habana. Disponible en: <https://www.google.com.cu/search?q=pdf++Rosa+Antich>
- Casal Iglesias I.** (1998): "Recreando el mundo en el aula: Reflexiones sobre la naturaleza, objetivos y eficacia de las actividades lúdicas en el enfoque comunicativo", Actas de ASELE,. Centro Virtual Cervantes. Disponible en: <https://www.google.com.cu/+Casal+Iglesias>
- Chamorro Guerrero M^a D., Prats Fonts N.** (1990): "La aplicación de los juegos a la enseñanza del español lengua extranjera", Actas del Congreso Asele, Biblioteca Instituto Cervantes. Disponible en: <https://www.google.com.cu/search?q=la+aplicación+de+los>
- Concepción Pacheco J. A.** (2004): "Estrategia didáctica lúdica para estimular el desarrollo de la competencia comunicativa en idioma inglés de estudiantes de especialidades biomédicas". Tesis Doctoral. Disponible en: <http://tesis.repo.sld.cu>
- Góngora Perdomo A.** (2008): "Propuesta de juegos lingüísticos para el desarrollo de habilidades de comunicación oral en inglés en los estudiantes de décimo grado del Instituto Preuniversitario Vocacional de Ciencias Pedagógicas de la isla de la Juventud". Tesis en opción al Título Académico de Máster en Ciencias de la Educación.
- Koszla - Szvmanka M.** (2002): "Los proverbios y refranes en la enseñanza de la lengua española". Universidad de Varsovia, Polonia. Disponible en: <https://www.google.com.cu/search?q=PDF+Koszla-Szvmanka+Margarita>
- Labrador Piquer M. J., Morote Magán P.** (2008): "El juego en la enseñanza de ELE". *Revista Electrónica Internacional Glosas Didácticas* Nº 17, Primavera. Disponible en: www.um.es/glosasdidacticas/numeros/GD17/07.pdf
- Moróte Magán P.** (2001): "Las adivinanzas en la enseñanza del español como lengua extranjera". Universidad Valencia. ASELE. Actas XII. Disponible en: <https://www.google.com.cu/search?q=pdf>
- Sánchez Carretero C.** (1997): "El aprendizaje de lenguas a través del humor". *"Encuentro", Revista de Investigación e Innovación en la clase de idiomas*, n. 9. Disponible en: <https://www.google.com.cu/search?q=El+aprendizaje+de+lenguas>