

Cuadernos de Educación y Desarrollo

Vol 3, Nº 28 (Junio 2011)

<http://www.eumed.net/rev/ced/index.htm>

L OS JUEGOS, UNA ALTERNATIVA EN LA ENSEÑANZA DEL ESPAÑOL COMO LENGUA EXTRANJERA

Prof. Asist. Cecilia Olivia Ledo Valcárcel

Universidad de Ciencias Pedagógicas "Frank País García", Cuba

Facultad Humanidades

cecilialv@ucp.scu.rimed.cu

RESUMEN

El juego tiene gran importancia en el ámbito educativo, y en concreto en la enseñanza del Español como Lengua Extranjera. Partiendo de una reflexión histórica y analizando las diferentes corrientes metodológicas, podemos comprobar que las actividades lúdicas llevadas al aula generan un ambiente propicio para que el proceso de enseñanza aprendizaje sea ameno y al mismo tiempo efectivo. El componente lúdico en el campo del Español como Lengua Extranjera proporciona grandes ventajas y podemos comprobar que son muchos los juegos que podemos utilizar para practicar las diferentes destrezas o habilidades.

Palabras claves: Juego, enseñanza-aprendizaje, actividades lúdicas, herramientas, motivación

INTRODUCCIÓN

En todo proceso educativo, los docentes buscamos infinidad de recursos que nos ayuden en la transmisión de los contenidos y en la aplicación y puesta en práctica de los mismos. Siguiendo diferentes corrientes metodológicas y pedagógicas vemos que el juego es una herramienta que llevada al aula, con unos objetivos claros y precisos, genera un ambiente propicio para que el proceso de enseñanza - aprendizaje sea ameno, efectivo y a la vez productivo.

En el momento en que la educación más tradicional da un paso más allá, pasando de la formalidad en sus explicaciones y del protagonismo del profesor como único representante del acto educativo, a la idea de introducir actividades dinámicas en las que el estudiante pasa a formar parte directa del proceso de enseñanza - aprendizaje, descubrimos que el componente lúdico cobra un papel fundamental en los programas.

Los profesores nos adentramos en este mundo descubriendo gratamente que "se aprende jugando en clase" y no sólo eso, sino que todo lo que genera el juego a su alrededor facilita enormemente el proceso de enseñanza - aprendizaje, las relaciones en el aula potenciando la integración y la cohesión grupal.

Partiendo de estas reflexiones los profesores de Español como Lengua Extranjera tenemos que aprovechar las grandes ventajas que conlleva la utilización del juego en el aula para introducirlo dentro del programa como una estrategia de aprendizaje. La importancia del juego en las clases de español es fundamental, sobre todo, como parte de la motivación del estudiante. Podemos afirmar que las actividades lúdicas satisfacen el deseo de diversión que todos sentimos y aunque los estudiantes de Español como Lengua Extranjera son estudiantes bastantes motivados, no está de más utilizar el juego como recurso de introducción, repaso o refuerzo de los diferentes temas y contenidos a explicar.

EL JUEGO COMO PARTE DEL PROCESO EDUCATIVO A TRAVÉS DE LA HISTORIA

A lo largo de la historia el juego ha sido considerado como un recurso educativo explotado por el hombre desde la antigüedad, y aunque en un principio, no fue tenido en cuenta como parte del proceso educativo, gracias a las diferentes aportaciones de la pedagogía, la psicología, la filosofía, la antropología o la sociología, la educación ha dado un giro aprovechando todas las ventajas que su uso conlleva.

Diferentes estudios han demostrado que el juego incluye pensamiento creativo, solución de problemas, habilidades para aliviar tensiones y ansiedades, capacidad para adquirir nuevos entendimientos, habilidad para usar herramientas y desarrollo del lenguaje

Si hacemos un breve recorrido histórico comprobamos que son muchos los autores que mencionan el juego como parte importante del desarrollo del niño. Entre los filósofos que abordan este tema está Platón, uno de los primeros que reconoce el valor práctico del juego. Asimismo Aristóteles en varias de sus obras alude al tema del juego como parte del proceso de formación.

Hay que hacer una mención especial a diferentes autores, que desde distintas disciplinas relacionadas con el ámbito educativo, han hecho avances importantes relacionados con este tema, a través de sus aportaciones teóricas en el campo de la educación. Juan Amós Comenio en el siglo XVII fue uno de los primeros que trabajó de forma científica un proyecto de integración del juego en la vida educativa.

Posteriormente teóricos de la educación como Rousseau (siglo XVIII), Pestalozzi (siglo XVIII) o Dewey (siglo XIX y XX) basaron sus teorías sobre la enseñanza en el aprendizaje activo. Así Rousseau entendía el aprendizaje de los niños llevándose a cabo a través de la libertad y espontaneidad que el juego provee. Pestalozzi considerado el precursor de la pedagogía moderna hizo grandes aportaciones a la educación entre las cuales están sus planteamientos educativos del juego. Dewey propone el juego como recurso o apoyo a determinadas actividades en el aula que no ofrecen grandes resultados.

Adentrándonos en el siglo XX nos encontramos con una obra magistral dedicada al estudio del juego *Homo Ludens*, su autor, el holandés Johan Huizinga, desde un punto de vista antropológico concibe el juego como una función humana tan esencial como la reflexión o el trabajo. Entiende el juego como cualidad intrínsecamente motivadora. Su obra está dedicada al estudio del juego como fenómeno cultural, en este sentido afirma:

“... la cultura no comienza como juego ni se origina del juego, sino que es, más bien juego. El fundamento antitético y agonial de la cultura se nos ofrece ya en el juego, que es más viejo que toda cultura”.¹

También en el siglo XX destacan las teorías de psicólogos como Vygotsky o Piaget. El primero considera el juego como una actividad importante para el desarrollo cognitivo, motivacional y social. A partir de esta base teórica, los pedagogos soviéticos incorporaron muchas actividades lúdicas al desarrollo del currículo preescolar y escolar. A partir de estas reflexiones teóricas y puesta en práctica de las mismas, se le atribuye a los juegos un gran beneficio educativo.

Piaget desde la psicología cognitiva concede al juego un lugar predominante en los procesos de desarrollo, relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica. Sus investigaciones aportan mucho a la educación del ser humano y su relación con el juego. En su obra, *La formación del símbolo en el niño*, clasifica las actividades lúdicas en las siguientes categorías: juegos de ejercicio, juegos simbólicos, juegos de reglas y juegos de construcción.

Más recientemente comentar la obra del sociólogo francés Roger Caillois *Los juegos y los hombres*, obra que publicó en 1958 y con la que contribuyó al desarrollo de los estudios sobre los juegos, ya que propone una clasificación de los juegos en cuatro categorías: competencia, azar, simulacro y vértigo.

Por último mencionar el libro de la profesora Catherine Garvey, *El juego infantil*, en el que señala la importancia que el juego tiene en el aprendizaje, puesto que requiere una actividad verbal, mental y física altamente positiva en el estudiante. Señala además que: el juego es placentero y divertido. Aun cuando no vaya acompañado de regocijo, es evaluado

¹ Gómez Cimiano, J. (2003), “El Homo Ludens de Johan Huizinga”, *Retos: Nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, nº 4, p. 94.

positivamente por parte del jugador”. Sus ideas trasladadas al campo educativo resultan altamente positivas para el proceso de enseñanza aprendizaje.

Son muchos los autores que a través de sus obras o de sus teorías han señalado las ventajas que el juego proporciona tanto en el ámbito personal como en el educativo. El recorrido histórico anterior, es sólo una breve muestra de algunos de los autores que han profundizado sobre este tema, ya que sería una lista interminable mencionar a todos ellos. Pero no quiero pasar por alto nombres como Fröebel (La educación del hombre), Decroly (El juego educativo), Leif y Brunelle (La verdadera naturaleza del juego), Elkonin (Psicología del juego) Bruner (Acción, pensamiento y lenguaje), Ortega (Jugar y aprender), ya que con sus reflexiones, y a través de sus obras han conseguido que el juego vaya teniendo la posición que se merece en el campo de la enseñanza.

EL JUEGO EN LAS CLASES DE ESPAÑOL COMO LENGUA EXTRANJERA

Como se ha señalado en el punto anterior, son muchos los autores que se han planteado el tema del juego como parte importante del proceso personal y educativo, y aunque la mayoría de sus reflexiones giran en torno al marco escolar de la educación infantil y primaria, no podemos pasar por alto las corrientes metodológicas que han hecho grandes avances en la educación, para llevar sus ideas al aula de ELE, ya que el juego no entiende de edades, de culturas ni de sistemas educativos. En este sentido compartimos la opinión de Prieto Figueroa, pues sus palabras cobran gran importancia para los que somos profesores de Español como Lengua Extranjera cuando indica que:

“El juego, como elemento esencial en la vida del ser humano, afecta de manera diferente cada período de la vida: juego libre para el niño y juego sistematizado para el adolescente. Todo esto lleva a considerar el gran valor que tiene el juego para la educación, por eso han sido inventados los llamados juegos didácticos o educativos, los cuales están elaborados de tal modo que provocan el ejercicio de funciones mentales en general o de manera particular”.²

La importancia del juego en las clases de Español como Lengua Extranjera es fundamental, sobre todo como parte importante de la motivación del estudiante. Como he señalado en la introducción de este artículo, aunque los estudiantes de Español como Lengua Extranjera sean alumnos bastantes motivados, los juegos son un buen recurso para aprender y practicar la lengua en todas sus destrezas y habilidades.

En las últimas décadas se ha dado paso a un nuevo modelo educativo en el ámbito del aprendizaje: el enfoque comunicativo. Su característica más importante es la de proporcionar al estudiante las herramientas necesarias que le permitan desenvolverse en situaciones reales y cotidianas. Aquí es donde tienen cabida las actividades comunicativas y, por supuesto el tema que nos ocupa: el juego.

Aunque el objetivo principal de los docentes de Español como Lengua Extranjera no es el de hacer clases divertidas, si tenemos que tener en cuenta que el componente lúdico puede ser un fin para conseguir nuestro objetivo final, que no es otro que el aprendizaje y uso del español. De este modo, creando un ambiente positivo conseguiremos captar el interés de nuestros alumnos y el aprendizaje será mucho más efectivo. Los estudiantes tienen que tener la sensación de que aprenden sin esfuerzo y seleccionado una serie de actividades lúdicas que podemos incluir dentro del programa, podemos lograr que los estudiantes se diviertan en clase, aprendan en clase, jueguen en clase, y por lo tanto “aprendan jugando”.

Potenciar el juego como medio de estímulo a la hora de explicar exponentes lingüísticos; presentar y practicar vocabulario, desarrollar la expresión y comprensión oral y escrita; tiene que ser una parte importante del proceso de enseñanza - aprendizaje en las clases de Español como Lengua Extranjera.

Es importante tener en cuenta que los juegos son una herramienta más con la que cuenta el profesor; por lo cual, debemos incluirlos dentro del programa con unos objetivos claros y precisos. No podemos caer en el error de jugar por jugar, todos los juegos que llevemos al aula estarán encaminados en la consecución de unos objetivos previamente planificados; de modo que al final, del proceso educativo, el estudiante tenga la sensación de que ha aprendido y practicado una nueva lengua de forma divertida y efectiva.

² Prieto Figueroa, L.B. (1984), El juego. Principios generales de educación, Caracas, Monte Ávila Editores, p. 85.

TIPOLOGÍA DE JUEGOS

Hay tantas clases de juegos como de actividades, así hay juegos de movimientos, intelectuales, de imaginación, afectivos, de habilidad, sociales y un largo etcétera, pero regulados o sistemáticos, cuya realización constituye un triunfo.

Los juegos posibilitan tanto la práctica controlada dentro de un marco significativo como la práctica libre y la expresión creativa, además de cubrir tanto conocimientos lingüísticos como socioculturales; los podemos clasificar de la forma siguiente:

- *Juegos de observación y memoria*: se indican para una práctica controlada de léxico. Ejemplo: el poner objetos sobre una mesa, cubrirlos y recordar o describir sus nombres.
- *Juegos de deducción y lógica*: son apropiados para practicar el pasado y apunta como ejemplo dar el final de una historia para que los estudiantes la completen haciendo preguntas.
- *Juegos con palabras*: se proponen para actividades orales y escritas, e introduce, como ya hemos dicho antes, trabalenguas, chistes, adivinanzas...

Entre otros tipos de juegos se encuentran: Juegos de habilidad, de reto personal, de competición, de colaboración, de simulación, de asociación, adivinanzas, invenciones, juegos de mesa, los que implican movimiento y los que no. Desde el punto de vista de la lengua, están los que se centran en la forma o en el significado de las palabras, los que trabajan estructuras gramaticales o léxico. Asimismo, hay juegos en los que se debe manejar cierta información sociocultural, histórica o geográfica; están los que se focalizan en la interacción oral o en la escrita, los que requieren de habilidades como las de inferir significados, parafrasear, encontrar sinónimos o antónimos, deducir reglas, construir familias de palabras, explorar colocaciones etc.

Los tipos de juegos más pertinentes a la hora de hablar de la clase de idioma son aquellos que nos dan la posibilidad de lidiar con temas relacionados con la lengua, ya sea su estructura, su léxico, su fonética o el mundo sociocultural en el que se enmarca.

ALGUNAS VENTAJAS DE USAR JUEGOS EN LA CLASE DE ESPAÑOL COMO LENGUA EXTRANJERA

Son muchas las ventajas que el juego proporciona a la enseñanza de Español como Lengua Extranjera, algunas de ellas ya han sido reflejadas a lo largo de este artículo, pero no está de más recopilar y recordar.

Entre los beneficios que el juego proporciona a la educación, recojo las palabras de la profesora Catherine Garvey cuando dice:

"El juego conlleva la participación activa por parte del jugador (...). Permite el desarrollo humano, la creatividad, la resolución de problemas, el desarrollo de papeles sociales, siendo por tanto una actividad de gran importancia".³

Llevando estas palabras al campo de la educación de Español como Lengua Extranjera, y partiendo de ellas podemos establecer una serie de ventajas que las actividades lúdicas nos van a proporcionar al desarrollo de nuestras tareas diarias como docentes de español.

- 1 "Los juegos 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 Favorecen un clima positivo, relajado, distendido, de confianza e intercambio mutuo.
- 3 Incitan a la participación. Durante el tiempo que dura el juego todos se ven envueltos de una manera activa en el proceso.
- 4 Disminuyen el tiempo de intervención del profesor.
- 5 El elemento de diversión que proporcionan motiva que, de una forma amena, puedan practicarse contenidos "serios".
- 6 La propia estructura del juego hace que los estudiantes exploten su conocimiento de la lengua extranjera con flexibilidad y estén más concentrados en el contenido de sus preferencias que en la estructura de las mismas (es el profesor el encargado de controlarlas).
- 7 Su utilización es muy versátil. El profesor puede emplearlos como:
 - un tanteo previo sobre determinados aspectos que se quiera introducir

³ Garvey, C. (1985), El juego infantil, Morata, Madrid, pp.14-19

- una comprobación de lo aprendido
 - una revisión
 - un diagnóstico de necesidades.
- 8 Son divertidos
 - 9 Les dan a nuestras clases más vida, color, nuevas sensaciones
 - 10 Nos permite presentar contenidos nuevos, a la vez que afianzar y repasar los contenidos aprendidos
 - 11 Desde una perspectiva personal, los juegos generan placer, al mismo tiempo que desarrollan la creatividad y la imaginación
 - 12 Favorecen la comunicación, la integración y la cohesión grupal
 - 13 El estudiante pasa a ser un elemento activo del proceso de aprendizaje, lo convierte en el protagonista del acto educativo
 - 14 Los juegos apelan a estudiantes con estrategias de memorización visuales, cinéticas y auditivas
 - 15 Son un reto personal
 - 16 Fomentan que el estudiante esté activo y tome responsabilidad por su propio aprendizaje

ALGUNAS DESVENTAJAS DE USAR JUEGOS EN LA CLASE Y SUS SOLUCIONES

1.- La presión de ganar puede ser demasiado estresante.

SOLUCIÓN: Pueden hacerse algunos juegos sin puntaje. Cambiar las parejas o los equipos de clase en clase también ayuda a que los estudiantes no sientan demasiada presión por ganar o hacer ganar a su equipo.

2.- Si hay alumnos demasiados competitivos los juegos pueden separar el grupo.

SOLUCIÓN: En estos casos también ayuda mucho cambiar constantemente los equipos y dar premios a todos de vez en cuando, solo que más grande o importante al ganador.

3.- Algunos alumnos pueden ver el juego como una pérdida de tiempo.

SOLUCIÓN: Los profesores sabemos por qué hacemos los juegos: para practicar vocabulario, fijar reglas gramaticales, mejorar la fluidez, trabajar algún contenido sociocultural, erradicar errores fosilizados o evitar los fosilizables. Es bueno hacer este objetivo explícito a los estudiantes para que vean que el juego es parte integral del proceso de aprendizaje, no sólo el momento de relajarse y divertirse.

4.- Algunos estudiantes pueden sentirse subestimados o que están siendo puestos en situaciones demasiado infantiles.

SOLUCIÓN: Hablemos del juego, de los juegos que ellos juegan en sus idiomas, que vean que en consignas anteriores en clases anteriores estaban jugando cuando adivinaban un verbo, cuando incluían una mentira, cuando actuaban un rol, cuando tenían que unir dos frases o dos partes de una palabra y que así y todo, estaban haciendo un trabajo útil con la lengua.

¿EN QUÉ MOMENTO DE LA CLASE DEBERÍAMOS USAR JUEGOS?

Los juegos pueden usarse en todo momento de la clase, tanto en las presentaciones, como en las prácticas, en los repasos o en el trabajo de habilidades, al principio de la clase como entrada en calor, al final como un cierre o entre actividades como “separadores”. En realidad, no hay ninguna razón por la cual cada actividad de la clase no pueda ser un juego, más que, evitar que se pierda el elemento sorpresa.

Siempre y cuando presentemos el juego como una herramienta más en la batería de recursos del aula, los estudiantes lo percibirán como útil y relevante, y de esta manera, podremos usarlos en cualquier momento de la clase y en más de una ocasión durante la misma.

Es bueno presentar al juego como actividades para presentar o practicar lengua, en lugar de cómo un juego. Por ejemplo, en lugar de decirles “Ahora vamos a jugar al ahorcado” mejor decirles “Ahora vamos a practicar las letras con un juego”, en lugar de “Ahora vamos a jugar al Bingo” decirles “Ahora vamos a practicar el Pretérito Indefinido y al comprensión oral con un Bingo de verbos”.

CINCO CONSEJOS PARA QUE EL TRABAJO CON JUEGOS EN LA CLASE DE ESPAÑOL COMO LENGUA EXTRANJERA SEA FRUCTÍFERO

1. EL ENTUSIASMO ES CONTAGIOSO, el profesor debe estar muy seguro del juego que va a jugar, conocerlo y sentirse cómodo con él, sus ganas van a motivar a los estudiantes y su emoción al jugarlo pasará el espíritu del juego al resto del grupo. Es aconsejable motivar constantemente a los alumnos durante el juego y no permitirles que se desmoronen o pierdan al entusiasmo si van perdiendo. Aliénalos tratando de ser lo mas imparcial posible. Es muy importante ser justo en los juegos, premiando al ganador o los ganadores, esto incentivará futuros juegos.

2. EL JUEGO DEBE ESTAR BIEN ELEGIDO PARA EL GRUPO, el nivel y la personalidad de los estudiantes son factores clave al momento de decidir qué juegos jugar con ellos. Otros factores son la cantidad de estudiantes, la edad, las necesidades lingüísticas y los estilos de aprendizaje. Los juegos deben ser más fáciles al principio y la dificultad se debe ir incrementando. Es muy importante que todos los juegos requieran de alguna habilidad o conocimiento de la lengua para llegar a la meta y este lenguaje debe ser acorde al nivel de los estudiantes y al momento específico del programa.

3.- EL REGLAMENTO ES SAGRADO. Las reglas deben estar claras, ser respetadas y nunca deben cambiarse en mitad del juego. Es mejor si el reglamento del juego está escrito, en una hoja o en la pizarra, de esta manera es exterior al profesor y éste no aparece como el juez y referee del juego, sino como un facilitador o animador del mismo

4. EL JUEGO TIENE SU PROPIA FUNCIÓN COMUNICATIVA. Antes de jugar, especialmente en los primeros juegos, se deben enseñar los exponentes necesarios para el desarrollo del juego “¿A quién le toca?”, “Un turno sin jugar”, “¡Tramposo!” , “Pásame el dado” o “¿Quién da?” son enunciados que los estudiantes van a necesitar para el fluido desarrollo del juego. También hay un vocabulario específico como “Tarjetas”, “Retroceder”, “Tirar el dado” o “Repartir”.

5. EL TRATAMIENTO DEL ERROR DEBE SER CUIDADOSO. No es una buena idea interrumpir el juego con correcciones, ya que los estudiantes estarán más concentrados en la fluidez que en la precisión. Es mejor tomar nota y trabajar los errores al final del juego o en otra clase.

PAPEL DEL PROFESOR EN EL JUEGO

El profesor tiene que tener en cuenta, entre otros aspectos, el nivel de conocimientos de los alumnos, la edad, sus intereses y necesidades y el contexto a la hora de planificar actividades lúdicas, estas se podrán realizar dentro y fuera del aula y se fomentarán situaciones que los alumnos tendrán que afrontar en su actividad diaria (presentaciones).

Es importante que el alumno conozca la utilidad práctica de la actividad lúdica en situaciones comunicativas formales, para que sea un aprendizaje significativo y evite el sentimiento de pérdida de tiempo que en ocasiones se genera.

Muchos docentes consideran que una vez dadas las instrucciones del juego los alumnos ya pueden funcionar solos y este no es nuestro criterio. Del mismo modo que el profesor toma un papel secundario de orientador, guía, facilitador... en muchas de las actividades comunicativas que se dan en el aula, durante los juegos, el profesor debe adoptar ese mismo papel secundario, orientando, animando y guiando a los alumnos para que consigan el objetivo propuesto e incluso explicando algún juego que desconozcan.

Nuestra experiencia nos ha enseñado que mientras los alumnos juegan, a menudo caen en el desánimo, al comprobar sus errores, sobre todo cuando realizan ejercicios en el aula multimedia de forma individualizada, y, en muchas ocasiones, tenemos que recordarles que *están jugando y jugando se aprende del error.*

El docente debe hacerles comprender que las tareas en grupo implican una relación humana natural tan sencilla como cualquier otra de la vida cotidiana.

Cada vez más los profesores practican formas muy variadas de interacción en el aula que tienden al juego de la dramatización y el teatro... la práctica de los cuales, conduce a la comunicación.

El profesor ha de tener en cuenta, para poner en práctica juegos en el aula ciertos aspectos físicos tales como:

- el espacio para una buena comunicación
- la iluminación
- la ventilación

- el decorado, color etc.
- el mobiliario

El profesor determinará cuál es la mejor técnica o táctica según las circunstancias y metas participativas de cada grupo, seleccionará los objetivos específicos, dará orientaciones tendrá en cuenta la temporalización y los criterios de evaluación, los instrumentos y medios... 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 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

PROPUESTA DE JUEGOS

Los juegos propuestos en este trabajo tienen el objetivo de reforzar el aprendizaje, aunque, en algunos casos, puedan utilizarse para la introducción de contenidos. Ellos presentan tipos variados y formatos conocidos como, por ejemplo, juegos de tablero, de baraja etc. y están programados para trabajarse en parejas o grupos y ser dirigidos por un profesor.

Juego 1

Tipo de juego Adivinar

Objetivo Lingüístico Presente del Subjuntivo

Tipo de actividad Práctica semicontrolada, repaso, entrada en calor, separador o cierre.

Tiempo 5´ - 10´

Destrezas en juego Expresión y comprensión oral

Materiales Tarjetas con comienzos de frases

Preparación:

Hacer tantas tarjetas como estudiantes haya en la clase. Las tarjetas pueden decir

“Me encanta que...”, “Me gusta mucho que...” “Me deprime que...”, “Me emociona que...”, “Me sorprende que...”, etc.

Procedimiento:

1. Tomar una de las tarjetas, por ejemplo “Me encanta que...”, no mostrarla al resto e inventar y decir lo que sigue en la frase, siendo sincero, por ejemplo “...que me den regalos” y se les pide a los estudiantes que adivinen la primera parte de la frase, ellos deberán hacerlo diciendo “¿Te gusta?”, “¿Te sorprende?” hasta que alguno diga “¿Te encanta?”
2. Se puede pactar un número máximo de intentos, por ejemplo 3 y si en tres no lo adivinan, pierden, o se puede tomar nota de la cantidad de intentos que necesitaron para adivinarlo.
3. Entregar a cada estudiante una tarjeta y pedirles que se adivinen los unos a los otros en parejas, si toman nota de la cantidad de intentos que le toma a cada uno adivinar.
4. Ganará el que lo logre en menos intentos.

Juego 2

Tipo de juego Adivinar. Conocerse

Objetivo Lingüístico Información personal

Tipo de actividad Práctica semilibre, entrada en calor, separador o cierre.

Tiempo 5´ - 20´

Destrezas en juego Comprensión y expresión oral

Procedimiento:

1. Un estudiante, designado por el profesor, elige un compañero y sin decir quien es, describe su personalidad y el estudiante que está siendo descrito debe identificarse a sí mismo
2. Gana el estudiante que necesite de menos pistas para adivinar.

Juego 3

Tipo de juego Juego de cartas

Objetivo Lingüístico Información personal

Tipo de actividad Práctica semilibre, repaso, entrada en calor, separador o cierre.

Tiempo 15´ - 40´

Destrezas en juego Comprensión escrita

Materiales Periódicos

Preparación:

Traer varios periódicos del día. Cortar 25-30 tarjetas en forma de cartas.

Procedimiento:

1. De la tapa o las primeras hojas de diferentes periódicos, los estudiantes deben extraer nombres, escribirlos en una tarjeta y colocarles debajo una de estas cuatro categorías: Político, farándula, deportista, persona común.
2. Hacen esto hasta obtener 25 ó 30 cartas.
3. Mezclar y repartir todas las cartas, luego se baja una carta y en orden cada uno debe bajar una carta de la misma categoría o que coincida en alguna de las iniciales del nombre.
4. Si no tiene ninguna, pasa.
5. Gana el que primero se descarta

CONCLUSIONES

A lo largo de la historia el juego ha sido valorado como aspecto fundamental en la formación del individuo. Consideramos que el juego es un elemento motivador que fomenta la creatividad y espontaneidad del alumno.

Por la facilidad de introducirlo en cualquier momento del proceso educativo, puede desempeñar diferentes funciones, desde ser el núcleo de la actividad, o la presentación de un nuevo contenido o el complemento a una actividad, hasta ser el elemento de repaso de estructuras explicadas ya en el aula.

.El juego es una herramienta excelente que permite practicar unas estructuras lingüísticas muy variadas y adquirir conocimientos socioculturales del país.

El juego permite planificar actividades que nos llevan más allá del dominio de las estructuras lingüísticas y que los estudiantes de ELE las pueden utilizar para comunicarse en situaciones reales.

Los juegos son un símbolo de la vida y una preparación para la misma; a través del juego el estudiante se habitúa a superar obstáculos con placer.

Cualquier actividad de cualquier tipo un profesor experto la puede convertir en lúdica.

BIBLIOGRAFÍA

Amós Comenio, J. (2000), *Didáctica Magna*, México, Editorial Porrúa, edición décimo primera.

Aristóteles. (1970), *Ética a Nicómaco*, Madrid, Instituto de Estudios Políticos, L.

IV.

Aristóteles. (1997), *La Política*, Madrid, Espasa Calpe.

Bruner, J. (1980), *Acción, pensamiento y lenguaje*, Madrid, Alianza.

Caillois, R. (1986), "Clasificación de juegos", en *los juegos y los hombres*, México, FCE.

Dewey, J. (1997), "La naturaleza del método" y "El juego y el trabajo en el programa", en *Democracia y Educación. Una introducción a la filosofía de la educación*, 2ª ed., Lorenzo Luzuriaga (trad.), Madrid, Morata, (Pedagogía. Raíces de la memoria), pp. 145-157 y 169-178.

Garvey C. (1985), *El juego infantil*, Madrid, Morata.

Gómez Cimiano, J. (2003), "El Homo Ludens de Johan Huizinga", *Retos: Nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, nº 4, pp. 33-35. Huizinga, J. (1987), *Homo Ludens*, Madrid, Alianza.

Prieto Figueroa, L.B. (1984), *El juego. Principios generales de educación*, Caracas, Monte Ávila Editores.

Vygotsky, L. S. (1997), "El papel del juego en el desarrollo del niño", *Revista de educación física: Renovar la teoría y práctica*, núm. 66, pp. 5-11.