

# JUGANDO SE ENTIENDE LA GENTE: El componente lúdico en la clase de E/LE



Primeras jornadas de formación de profesores - IC de Palermo - 25/10/2014

Vanesa Galván Rúa

- El juego (algunas consideraciones básicas)
- ¿Por qué utilizar los juegos en la clase de E/LE?
- Problemas y soluciones
- El momento adecuado
- Aspectos a tener en cuenta
- ¡A jugar!: Aplicación práctica del juego a la clase de E/LE con adultos



# 1. EL JUEGO CONSIDERACIONES BÁSICAS

## ○ Origen y desarrollo:



1. Se remonta a la **antigüedad**.
2. Presente en todas las culturas y civilizaciones.
3. **No** es una actividad **meramente humana** (necesaria y eficaz en el aprendizaje para la vida).
4. Desde siempre se ha considerado como un elemento intrínseco de la personalidad humana, **potenciador del aprendizaje**.



5. Platón y otros educadores ya señalaron su importancia.

6. A partir del **S. XIX** la **pedagogía** se empieza a interesar por el juego.

7. **Skinner**: el juego no es simplemente un instrumento didáctico sino que es un modelo de explicación de los procesos cognitivos implicados en el aprendizaje.

8. A partir de 1970 con el desarrollo del **enfoque comunicativo** y la entrada **del enfoque humanístico-afectivo** se empieza a hablar de la importancia del juego.



9. El **Marco común europeo de referencia** para las lenguas: aprendizaje, enseñanza y evaluación (2002) hace hincapié en la **importancia del uso social de la lengua para fines lúdicos**, así como en la concepción del **aprendizaje dirigido a la acción**, característica esta propia del juego.

10. El **Plan curricular del Instituto Cervantes** (2004) aconseja su utilización para obtener un mayor rendimiento de las actividades.



# ○ ¿Qué es un juego?



Es toda **actividad dirigida** a alcanzar un **propósito**, con unos **límites definidos** que constituyen sus reglas y que incorpora un elemento de **diversión**.

(Chamorro Guerrero y Prats Fons)



- El juego en la clase de E/LE se **integra en un programa didáctico** y desempeña una determinada **función** (reflexión lingüística, trabajo de contenidos, repaso, evaluación).
- Es imprescindible que tenga una **meta lúdica y una lingüística**.



# ○ Componentes del juego

1. **Participantes o equipos**
2. **Meta**
  - 2.1. lingüística
  - 2.2. lúdica
3. **Reglas e instrucciones**
4. **Interacción**
5. **Conflicto** (competencia, desafío y/o oposición)
6. **Diversión**
7. **Realimentación y resultados**  
(puntos, refuerzo, premios...)



# o Tipos de juegos



## ○ Tipos de juegos

**Desde el punto de vista del momento y el objetivo:**

1. De calentamiento, rompehielos o introducción.
2. Para practicar los contenidos de la clase.
3. De repaso.
4. De autoevaluación.

**Desde el punto de la duración:**

1. Breves (menos de 10 minutos)
2. Intermedios (entre 15 y 20 minutos)
3. Largos (más de 40 minutos)



## ○ Tipos de juegos

### **Desde el punto de vista de la actividad:**

1. de habilidad
2. de reto personal
3. de competición
4. de colaboración
5. de simulación
6. de asociación
7. adivinanzas
8. invenciones
9. juegos de mesa
10. de movimiento
11. estáticos



## 2. ¿POR QUÉ UTILIZAR JUEGOS EN LA CLASE DE E/LE?



MARTHA LENGELING Y CASEY

MALARCHER (1997: 42) HABLAN DE :

- **Beneficios afectivos:** los juegos disminuyen el filtro afectivo, fomentan un uso creativo y espontáneo de la lengua, promocionan la competencia comunicativa, motivan y son divertidos.
- **Beneficios cognitivos:** los juegos se usan para reforzar, son útiles para revisar y ampliar y se centran en la gramática de una forma comunicativa.



- **Beneficios dinámicos:** los juegos se centran en los alumnos, el profesor actúa como facilitador, construyen cohesión en clase, fomentan la participación de toda la clase y promueven la competencia sana.
- **Beneficios de adaptabilidad:** los juegos son fáciles de ajustar para la edad, nivel e intereses, utilizan las cuatro destrezas y requieren una mínima preparación por parte de los alumnos.



# OTRAS RAZONES

- Fomentan la **motivación**, la **participación** y la **curiosidad** del alumno.
- Favorecen la **creatividad**.
- Permite establecer **relaciones interpersonales**.
- Provocan la **necesidad real de comunicación**.
  - CONTEXTO REAL
  - RAZÓN INMEDIATA PARA USAR EL IDIOMA
  - LENGUA COMO VEHÍCULO DE LA COMUNICACIÓN



- Ayuda a **desarrollar capacidades y habilidades necesarias en el proceso de aprendizaje.**
  - SOLUCIONAR RETOS
  - SUPERAR DIFICULTADES
- Permite **simular** situaciones imaginarias y reales.
- Favorecen la **dinámica de clase** y sobre todo la **dinámica de grupo.**
- Ofrece una **amplia gama** de posibilidades (tipos de juegos).
- Convierte al alumno en **responsable de su propio aprendizaje** y le permite usar su **personalidad.**



- Permite **controlar o disminuir la ansiedad y perder el miedo al error.**
  - El alumno disfruta aprendiendo.
- Sirve como **mecanismo de evaluación** del proceso de enseñanza – aprendizaje.
- Favorece la **interiorización y memorización** de los contenidos trabajados.
- Ayuda a **prevenir la fosilización de errores.**
- Favorece la idea de **progreso.**



### 3. PROBLEMAS CON LOS JUEGOS Y POSIBLES SOLUCIONES

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



**¿solución?**



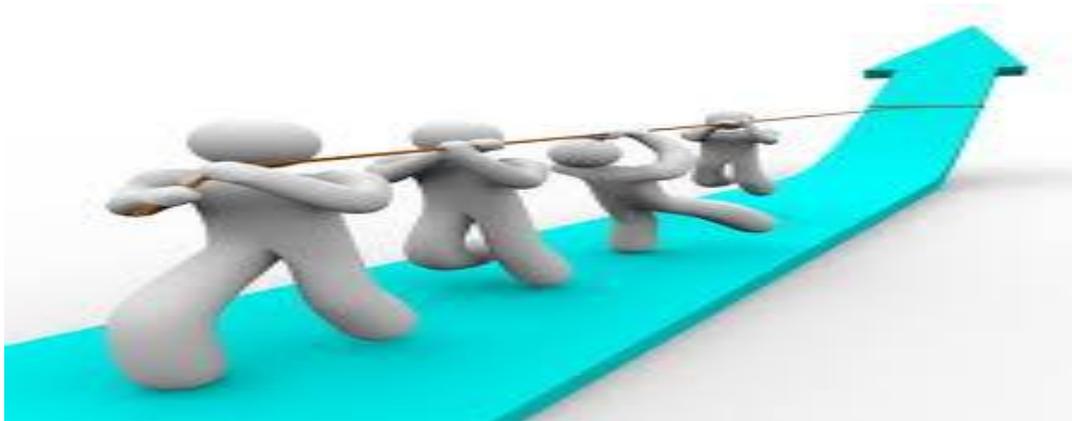
- Hacer el objetivo lingüístico explícito a los estudiantes para que vean que el juego es parte integral del proceso de aprendizaje, no solo el momento de relajarse y divertirse.



- Evitar las situaciones infantiles con adultos.



- La presión de ganar puede ser demasiado estresante.
- Si hay alumnos demasiado competitivos los juegos pueden separar el grupo.



- ¿solución?



- Hacer juegos sin puntos.
- Cambiar las parejas o los equipos de clase en clase.
- Premiar a todos.

Descripción y relaciones personales.	El cuerpo humano y la salud	Viajes, naturaleza y medio ambiente	Alimentación	Ropa y complementos
500 Ptos	500 Ptos	500 Ptos	500 Ptos	500 Ptos
400 Ptos	400 Ptos	400 Ptos	400 Ptos	400 Ptos
300 Ptos	300 Ptos	300 Ptos	300 Ptos	300 Ptos
200 Ptos	200 Ptos	200 Ptos	200 Ptos	200 Ptos



- Hay que prepararlos demasiado para que sean útiles, atractivos y de buena calidad.

- Reutilización.
- Adaptación.
- Ediciones como Eli, Edinumen o Diversión ELE están lanzando al mercado juegos creados y producidos específicamente para el aula ELE.



- Otros problemas:

- Agitación.

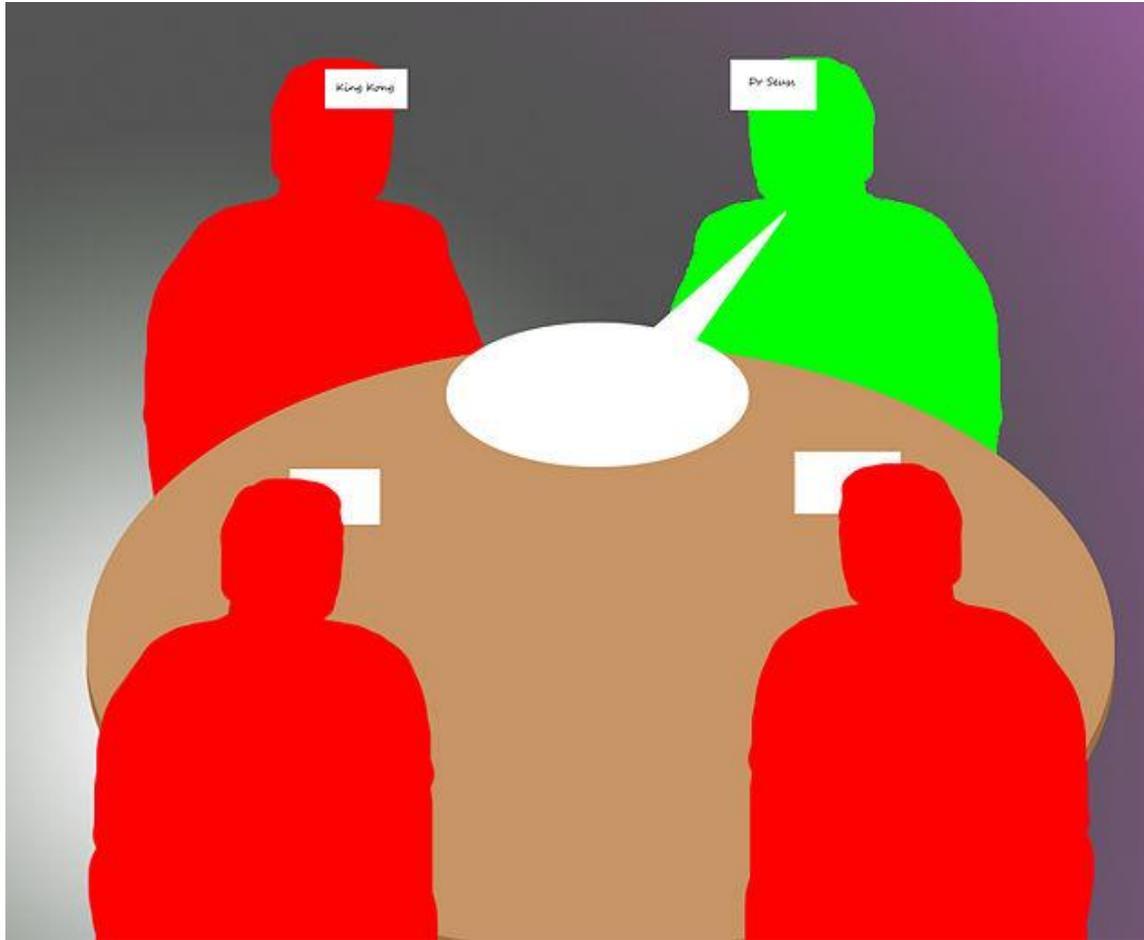
- Falta de espacio.

- Falta de tiempo.

- El profesor no se encuentra cómodo haciendo juegos.

- La organización donde trabajamos no nos permite este tipo de metodología.





## 4. EL MOMENTO ADECUADO

- Los juegos pueden estar presentes en nuestras clases desde el comienzo de las mismas. Una de las ventajas que aportan es la **adaptabilidad**, puesto que se pueden integrar dentro de una serie de actividades (como presentación, como puente entre distintas actividades o bien al final).



- Teniendo en cuenta la etapa del proceso de aprendizaje, podemos usarlos:
  - al **comienzo** de la clase como **actividad de calentamiento** para **introducir** un tema nuevo o para **romper el hielo**,
  - **durante la clase** para hacer una **práctica** distendida de **los contenidos** presentados previamente,
  - **al final de la clase** como **práctica libre** de lo estudiado, como **evaluación** o cuando nos queda un espacio de **tiempo insuficiente** para introducir nuevos contenidos.





- 1. **EL ENTUSIASMO ES CONTAGIOSO,**  
el profesor debe estar muy **seguro** del juego que va a proponer, **conocerlo y sentirse cómodo con él,** sus ganas van a motivar a los estudiantes.



## ○ 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.



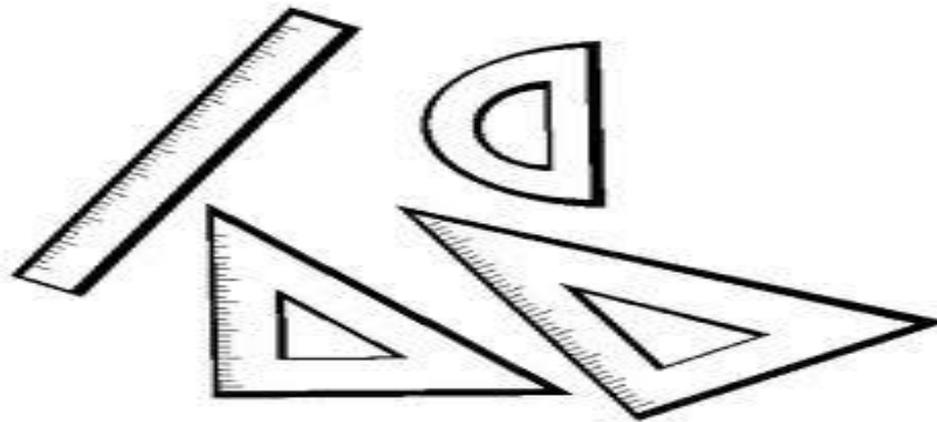
## ○ 4. EL JUEGO TIENE SU PROPIA FUNCIÓN COMUNICATIVA.

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!”, “Pasame 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”.



### ○ 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.

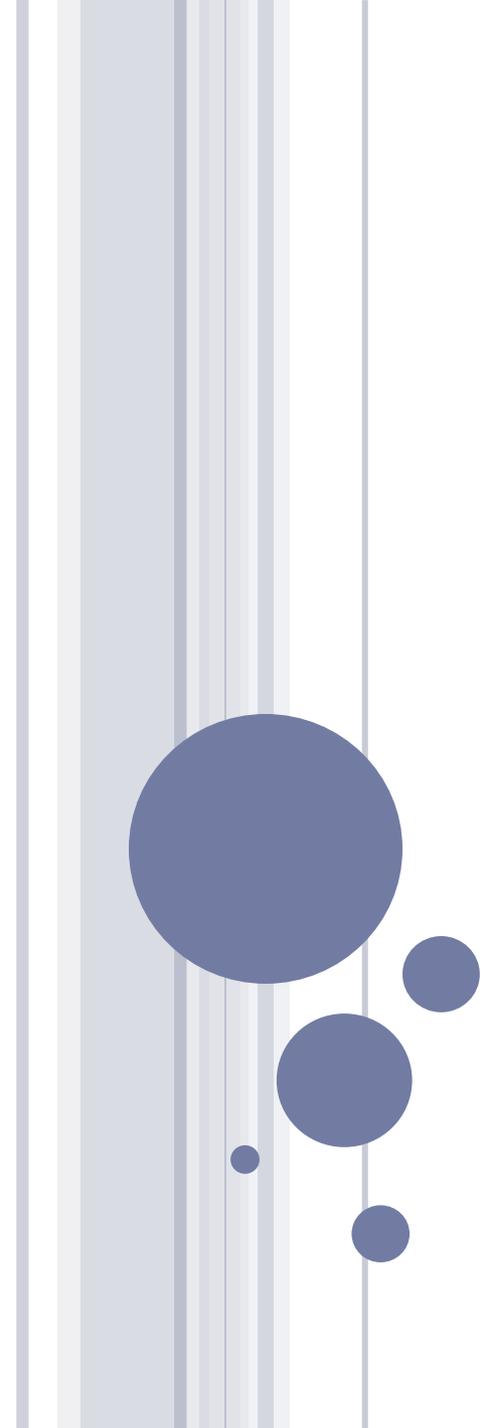


- **5. EL TRATAMIENTO DEL ERROR DEBE SER CUIDADOSO.**

No es una buena idea interrumpir el juego con correcciones. Es mejor tomar nota y trabajar los errores al final del juego o en otra clase.

¡A jugar y a disfrutar!





**DIME Y LO OLVIDO,  
ENSÉÑAME Y LO RECUERDO,  
INVOLÚCRAME Y LO APRENDO.  
(BENJAMIN FRANKLIN)**

¿PROFESIÓN?

ANIMADORA, EDUCADORA, ACTRIZ  
MAESTRA, PSICÓLOGA, GUÍA TURÍSTICA,  
ACOMPANANTE, TRADUCTORA, PONENTE,  
LINGÜISTA, PSIQUIATRA, DISEÑADORA,  
FORMADORA, ESCRITORA, DIBUJANTE,  
GESTICULADORA Y PASEANTE

TODO ESO  
NO CABE

PUES PONGA  
"PROFE DE ESPAÑOL"  
QUE ES LO MISMO



sobre una idea de  
Lourdes Miquel  
y texto de  
Nieves Alarcón

A stylized signature or logo.

