

Agnieszka Wilczyńska
Uniwersytet Łódzki
agnieszka.wilczynska@gmail.com

Juego didáctico: una herramienta indispensable a la hora de enseñar la gramática española

Resumen:

El artículo tendrá el objetivo de concentrarse en la didáctica y metodología para enseñar la gramática de español como lengua extranjera. Se estudiará la estrecha relación entre la adquisición de una lengua extranjera y el uso de los juegos didácticos. Además, se intentará demostrar qué tipo de beneficios puede traer la incorporación de estos elementos a la hora de estudiar y enseñar los aspectos gramaticales. Se presentarán algunas propuestas didácticas para la clase de E/LE a las que pueden recurrir los profesores preparando la clase de español lengua práctica.

Palabras clave: español lengua extranjera, adquisición de gramática, juegos didácticos.

Abstract:

Language Games: a Prerequisite While Teaching Spanish Grammar

The purpose of this article is to focus on teaching and methodology of teaching Spanish as a foreign language, and especially why and how and we should incorporate game elements. A close connection between game and development of grammar skills will be presented, taking into account differ-

ent factors. The article will present a selection of games based on Spanish grammar.

Keywords: Spanish as a foreign language, development of grammar skills, language games.

Introducción

Hoy en día los profesores disponen de un gran abanico de metodologías posibles, pero parece que muchas veces yerran en busca de un buen método, eligiendo los más complicados. Desgraciadamente, es frecuente descartar las actividades más simples, las lúdicas. Antes de realizar el presente artículo habíamos efectuado una encuesta (encuesta A) en la que tomaron parte 47 alumnos adultos y 56 alumnos adolescentes (todos de nacionalidad polaca). Los alumnos adultos estudian en las academias de idiomas y los adolescentes en las escuelas públicas/estatales (es su asignatura obligatoria). La segunda encuesta (encuesta B) la completaron los profesores de E/LE (todos de nacionalidad polaca) que trabajan con ambos grupos previamente mencionados.

Tabla 1. Resultados de la encuesta A

Adultos 20-35 años	Adolescentes 13-19
1. ¿Has jugado alguna vez a algún juego didáctico durante la clase de E/LE?	
a. Sí: 42,6%	a. Sí: 69,6%
b. No: 57,4%	b. No: 30,6%
Responden los que marcaron la opción "sí" en la primera pregunta. En total: 20 adultos y 39 adolescentes.	
2. ¿Con qué frecuencia los profesores utilizan los juegos?	

Adultos 20-35 años	Adolescentes 13-19
a. frecuentemente: 15% b. a veces: 25% c. muy pocas veces: 60%	a. frecuentemente: 20,5% b. a veces: 30,8% c. muy pocas veces: 48,8%
3. ¿Cuál fue el objetivo del juego?	
a. relajarnos: 30% b. explicar gramática: 0% c. hacer un repaso: 50% d. en vez de un test: 0% e. practicar algo: 20%	a. relajarnos: 23,1% b. explicar gramática: 2,6% c. hacer un repaso: 48,7% d. en vez de un test: 0% e. practicar algo: 25,6%
4. ¿Te gusta la idea de jugar en las clases de idiomas?	
a. Sí, para relajarnos: 0% b. Sí, para explicar gramática: 30% c. Sí, para hacer un repaso: 20% d. Sí, en vez de un test: 10% e. Sí, para practicar algo: 30% f. No, pienso que es inútil: 10%	a. Sí, para relajarnos: 5,1% b. Sí, para explicar gramática: 30,8% c. Sí, para hacer un repaso: 23,1% d. Sí, en vez de un test: 15,4% e. Sí, para practicar algo: 25,6% f. No, pienso que es inútil: 0%

Tabla 2. Resultados de la encuesta B

1. Durante mis clases utilizo los juegos didácticos:	
a. Sí: 60,5%	b. No: 39,5%
Responden los que marcaron la opción b en la primera pregunta y la opción c en la segunda, en total: 28)	
2. ¿Con qué frecuencia utilizas los juegos? (responden los que marcaron la opción a en la primera pregunta, en total: 23)	
a. con mucha frecuencia: 8,7% b. frecuentemente: 39,1% c. pocas veces: 52,1%	
3. ¿Por qué no utilizas los juegos o los utilizas con poca frecuencia?	
	a. falta de tiempo: 53,3% b. falta de materiales/ideas: 33,3% c. pienso que no es eficaz: 13,3%

4. ¿Para qué utilizas los juegos didácticos?	
a. para que los alumnos se relajen: 26,1%	
b. para explicar gramática: 8,7%	
c. para hacer un repaso: 47,8%	
d. en vez de un test: 0%	
e. para practicar algo: 17,4%	

El objetivo de la encuesta es comprobar si existe la necesidad de investigar más el tema del uso de los juegos didácticos en las escuelas polacas, ya que es uno de los temas ya conocidos en la lingüística aplicada. Como es de notar, los juegos didácticos no son una herramienta tan popular como parece. Casi el 40% de los profesores no los utiliza y los que recurren a este método lo hacen con muy poca frecuencia (52,1%). El problema es que los profesores utilizan los juegos para hacer repastos o para relajarse mientras que los alumnos prefieren que los juegos les expliquen las nociones gramaticales o que sirvan como ejercicios de práctica. Lo más sorprendente es que la razón por la que los profesores no usan esta herramienta es la falta de tiempo en las clases o la falta de materiales e ideas. Esto quiere decir que los profesores no saben cómo utilizar un juego para que constituya una parte integrante de una unidad lectiva y, además, no saben que puede ser un elemento para sustituir uno de los ejercicios tradicionales. La encuesta tiene carácter orientativo para presentar la importancia del tema que abordaremos a continuación.

1. ¿Qué es un juego didáctico y para qué utilizarlo?

El juego didáctico es una acción de entretenimiento o diversión, pero con un gran soporte de material educativo. La coordenada perder-ganar no es de mayor importancia. El juego didáctico es un proceso dinámico para adquirir un material determinado y desarrollar la inter-

lengua de un aprendiz. El sistema en desarrollo de cada alumno es la clave a lo largo de todo el proceso de aprendizaje de un idioma. Son etapas temporales en las que se desarrolla la competencia gramatical de los aprendices. Un buen desarrollo de la interlengua está estrechamente ligado con el *input* bien preparado y el *intake* bien asimilado. Por la noción del *input*, según VanPatten (2004: 6), se entiende todo el material presentado en el aula, pero el *intake* es solamente una parte de este que puede ser procesada e incorporada a la interlengua. Hay que tener en cuenta que la competencia gramatical se refiere a la lengua materna. El estudiante no es capaz de producir un número infinito de oraciones que estén de acuerdo con las reglas gramaticales de dicha lengua. Es una capacidad implícita que funciona solamente en su propia lengua. Aunque parezca una observación lógica, muchas veces los profesores se olvidan de este concepto y no se fijan en lo difícil y complejo que es el procesamiento de una noción gramatical, por poco complicada que sea. Si no es un conocimiento intuitivo y tácito, requiere una instrucción y práctica, sobre todo. Normalmente, el efecto del proceso mencionado tiene que tener su reflejo en el *output*. El *output* más esperado y deseado es una buena competencia comunicativa, sobre todo, la escrita o la auditiva.

El juego acompaña a la gente desde hace siglos, su importancia y relación con la lengua la describe Huizinga (1990: 17): “Jugando fluye el espíritu creador del lenguaje constantemente de lo material a lo pensado. Tras cada expresión de algo abstracto hay una metáfora y, tras ella, un juego de palabras”. Por otra parte, hay que mencionar la idea de Piaget (1961: 205), quien confirma que el juego didáctico influye en el desarrollo de la inteligencia. Pero hasta hoy en día, se considera que el padre de la educación moderna es Jan Amos Comenius, el cual presenta la necesidad de jugar en la *Didáctica Magna* publicada en el siglo XVII.

1.1. Las ventajas de utilizar los juegos didácticos

Como podremos observar, el uso de los juegos didácticos en el aula nos proporciona un abanico de ventajas, entre ellas las socializantes y las lingüísticas, por eso deberían ser tratados como un elemento muy importante durante el proceso de enseñanza y aprendizaje de la gramática.

Durante un juego, ya sea didáctico o uno de los juegos comunes, la mente está en estado de alegría y relajación (*playfulness*). Este estado lleva consigo otras ventajas como la reducción del nivel de estrés o de la indefensión aprendida. Según Seligman (1975), la indefensión aprendida es un estado durante el cual un ser humano se siente incapaz de actuar. Es un tecnicismo vinculado al deseo de evitar situaciones desagradables. Hay que añadir que es una sensación subjetiva de un individuo que no puede percibir solución ante un problema planteado, aunque posea todas las herramientas para hacerlo. El estado de alegría contribuye a buscar nuevas soluciones, romper el hielo y, sobre todo, despierta la motivación interna y aumenta la autoestima; incluso los aprendientes adultos llegan a ciertas soluciones poco comunes y son más creativos (Bello Estévez, 1990: 136). En este momento sería bueno presentar la idea de Krashen (1983: 191), que introdujo la noción de *affective filter*, es decir, el nivel de miedo, estrés o de barrera emocional, o dicho de otro modo, todos los sentimientos que influyen de una manera negativa en el proceso de adquisición de una lengua extranjera. Los juegos, sin duda, contribuyen a minimizar el nivel del filtro afectivo.

Los juegos didácticos invitan a los alumnos a integrarse y, en consecuencia, fomentan la comunicación entre ellos. Es un buen método para que los estudiantes que están en la etapa *periodo de incubación* (*silent period*) puedan dar sus primeros pasos y desarrollar su expresión oral. Tal como indica Fernández (1994: 28), el elemento lúdico es necesario incluso desde el principio del proceso de aprendizaje. Sin lugar a dudas, los juegos hacen las clases más atractivas, pero a través de esto, tienen que completar algunas faltas de conocimiento que surgen por varios motivos o sirven para repasar el material adquirido.

Por otra parte, mediante un juego es posible eliminar los errores ya fosilizados, ya que los alumnos memorizan todo de una manera más rápida en comparación con otros métodos.

Otro aspecto positivo es que los juegos didácticos nos permiten tener en cuenta inteligencias múltiples con las que nos podemos enfrentar en el aula.

Hay que saber que los juegos pueden desarrollar las cuatro competencias: la comprensión escrita, lectora, auditiva y la expresión oral. En cuanto a todas estas competencias, el juego se puede llevar fuera de clase organizando juegos de rol, lo cual será el uso más práctico y real del material aprendido (Rosen, Varel, 2009: 26).

El juego también puede servir a los profesores como una manera tranquila y amena de comprobar el nivel de conocimiento de sus alumnos, sin necesidad de hacer examen. Para realizar un juego que tenga forma de test, hay que elegir un juego que no permita al alumno aprender por la observación de otros jugadores.

Sea cual fuere el objetivo de nuestro juego, el profesor tiene que recordar que cada alumno está sumergido en su zona de confort. La zona de confort es todo lo que el alumno conoce, son sus rutinas diarias y otros hábitos. En la zona de confort el desarrollo del alumno es prácticamente imposible. Es de mencionar que el aula, con el paso del tiempo, es una representación de una zona de confort específica. Por una parte, el alumno se siente bien y familiarizado con el entorno, pero existe el riesgo de que se detenga el desarrollo de sus capacidades a causa de las actividades rutinarias. Por eso, el profesor puede incentivar a los alumnos a que salgan de su zona de confort y que entren en la zona de aprendizaje. Es la zona de estudios, entre ellos se encuentra el aprendizaje de una lengua extranjera. El concepto de la zona de desarrollo próximo lo introdujo Lev Vygotsky en el siglo XX. Vygotsky (1982: 45) describió este concepto como la distancia que hay entre el nivel de desarrollo afectivo y el desarrollo potencial. El desarrollo afectivo son todas las actividades que el alumno puede ejercer por sí mismo, sin ninguna ayuda. El desarrollo potencial es todo lo que el alumno podría realizar con cierta ayuda de una persona adulta (en nuestro caso sería el profesor) o de un compañero que tenga más capacidad. Existe

también la zona de pánico, es decir, todas las actividades que provocan miedo o hasta la indefensión aprendida. Por eso, los juegos pueden extender la zona de confort de los alumnos contribuyendo a su desarrollo más armónico y eficaz. En cuanto a la lengua, la introducción de los juegos didácticos orientados a la comunicación lleva consigo la bajada de estrés relacionado con el miedo hacia el encuentro con una persona nativa desconocida y una supuesta conversación con ésta. Sin embargo, es el profesor el responsable de elegir un juego que posibilite a los alumnos el tomar la decisión de salir de su zona de confort. El aprendiz tiene que prestar mucha atención para que la zona de desarrollo no se convierta en la zona de pánico, es decir, tiene que llevar consigo todas las herramientas necesarias (conjunto de vocabulario y reglas sintácticas o gramaticales) porque si su sistema en desarrollo es muy pobre, no querrá ir avanzando hacia el *output* correcto.

Como cada método, el juego didáctico puede tener sus desventajas. El juego puede ser algo estresante para los alumnos, especialmente cuando subrayemos su importancia y hagamos hincapié en la necesidad de ganar un premio. Por eso, es el profesor quien está obligado a crear un ambiente tranquilo, carente de competitividad peligrosa y lleno de respeto. Otro punto débil a la hora de introducir los juegos es su deficiente preparación o la mala conducción de éstos.

Algunos alumnos pueden llegar a la constatación de que el juego es un interruptor que les permite no participar en la lección. Esta situación es frecuente especialmente entre el alumnado adulto que asocia el juego con una pérdida de tiempo, por eso es tan importante explicar lo que hacemos y subrayar que no es pura diversión. Hay que evitar limitarse a explicaciones tipo: *Ahora vamos a jugar al bingo*. Siempre hay que añadir el porqué de nuestra propuesta: *Ahora vamos a practicar el uso de las preposiciones con un bingo de preposiciones*. Merece la pena volver a los resultados de la encuesta anteriormente presentada en la que solamente el 10% de los adultos encuestados opina que los juegos didácticos no son necesarios frente al 0% de los alumnos adolescentes.

Como es de observar, las desventajas son escasas y normalmente es posible eliminarlas a través de una buena organización del juego

y, sobre todo, a través de su buena moderación por parte del mismo profesor.

2. Organización de un juego didáctico

Los docentes tienen que seguir ciertas pautas que, a ciencia cierta, les llevarán a un buen resultado:

1. El profesor tiene que explicar el objetivo de la clase, establecer todas las reglas e introducirlo en un momento oportuno.
2. El profesor tiene que preparar o elegir un juego adecuado para el nivel y la edad de su grupo para eliminar una pronta desmotivación y frustración por parte de los alumnos.
3. Es bueno que el profesor se comunique con sus alumnos solamente en español durante el juego, por eso hay que preparar un par de expresiones necesarias.
4. El profesor no puede parecer molesto por el número de errores que cometan los participantes. De otro modo los alumnos tendrán miedo y no querrán participar en el juego a causa de malas asociaciones.

2.1. ¿Cuándo introducir un juego?

Como ya hemos mencionado previamente, la práctica más frecuente entre los profesores es dejar los juegos para el último encuentro o si les quedan unos minutos de la clase. El juego didáctico es una herramienta muy flexible, capaz de constituir una parte más sustancial, por eso se puede utilizar tanto para presentar el material (*input*) o para la producción escrita u oral (*output*). Los juegos pueden servir de precalentamiento o pueden ser una forma de examen. Con toda seguridad, cada actividad preparada para el aula se puede convertir en un juego si cumple con el objetivo de la clase. Antes de empezar a preparar juegos didácticos, hay que darse cuenta de que esta actividad no nos va

a servir como un simpática pausa durante la clase. El juego no puede ser un “relleno” del tiempo. El juego tiene que constituir una parte integral de una lección.

2.2. Tipos de juegos

Existe un gran número de tipos de juegos didácticos. No obstante, es posible clasificarlos según ciertas normas. Una de las clasificaciones más populares es la de Hadfield (1990: 5), que presenta dos maneras de clasificar. La primera clasificación y, a la vez, la más básica, es dividir los juegos en lingüísticos y comunicativos. Los juegos comunicativos plantean como objetivo entablar un diálogo sin prestar toda la atención en la corrección. Los juegos lingüísticos, a su vez, son aquellos cuyo objetivo es el buen uso de la estructura introducida o practicada. Otra propuesta de Hadfield es dividir los juegos en los competitivos y los cooperativos. Mientras los primeros se centran en realizar la tarea lo más rápido posible, el segundo grupo se fija en la colaboración entre los estudiantes para llegar a un objetivo determinado. Teniendo en cuenta estos dos modos de dividir los juegos, Chamorro Guerrero y Prats Fons (1994: 240) enumeran varios tipos de juegos, como por ejemplo juegos de vacío de información, juegos de averiguación, juegos puzzle, juegos para emparejar, de selección, de intercambios, de asociación, de roles o simulaciones que pueden pertenecer tanto a la primera clasificación como a la segunda.

3. Propuesta didáctica

En este apartado nos gustaría fijarnos en presentar 3 juegos gramaticales originales, preparados especialmente para nuestros alumnos y utilizados durante nuestro trabajo. Los tres juegos abordan el tema de las oraciones de relativo con el uso del modo Subjuntivo/Indicati-

vo. Los juegos constituyen una serie para realizar durante unas clases seguidas. Un factor importante es que los juegos gramaticales tomen en cuenta qué estilo de estudio tienen los alumnos. Si son alumnos independientes del campo (*field independent*), disponen de las habilidades analíticas. No tienen problemas con las nociones gramaticales porque saben descomponer una oración y sacar los elementos que les interesen. Prefieren trabajar individualmente. Los juegos gramaticales les ayudan a hablar con mucha más fluidez y, sobre todo, les enseñan a utilizar las nociones gramaticales en un contexto comunicativo. Los alumnos dependientes de campo son los que necesitan un contexto y no saben destacar una información. Los juegos hacen que los alumnos dependientes de campo, que normalmente tienen problemas con la adquisición, practiquen la corrección gramatical y trabajen sobre la adquisición de un elemento pequeño.

JUEGO 1:

El juego presentado está orientado en el *intake* y, en consecuencia, en el desarrollo de la interlengua. En este juego evitaremos mucha producción, es decir, no nos fijaremos en el *output*. El objetivo será practicar el uso de las oraciones de relativo. El juego lo introducimos después de haber explicado el material gramatical. Es necesario, como indica Reyes Llopis García (2006: 5), entregar a los alumnos una ficha con una explicación detallada. Es necesario agregar un elemento comparativo entre la lengua materna y la lengua estudiada, haciendo hincapié en los errores que el alumno pueda cometer por la influencia de la transferencia negativa. El trabajo se puede realizar en grupos o en parejas.

El profesor entrega un texto en el que una persona habla de su vida. Los alumnos tienen unos minutos para leer el texto de una manera rápida y recordar el mayor número de hechos presentados. En el texto no se introducen palabras que los alumnos no conozcan. A continuación, cada grupo sortea tarjetas en las que se hallan dos oraciones de relativo, una con el Presente de Indicativo y la otra con el Presente de Subjuntivo. La tarea de los alumnos es decidir cuál de las versiones es la correcta en cuanto a la carta que habían leído. Es muy bueno

pedir argumentación. Por cada tarjeta los alumnos reciben un punto. Gana el que consiga más puntos.

Fragmento:

Hola, soy Carmen.

Soy valenciana, pero de momento vivo en Madrid. La verdad es que me siento un poco sola aquí, porque no conozco a mucha gente. Por eso pienso encontrar un lugar con mucha gente simpática, es decir, una cafetería o un club deportivo...

TARJETA 1

María busca un lugar donde **haya** mucha gente simpática.

María busca un lugar donde **hay** mucha gente simpática.

JUEGO 2:

Este juego está orientado en el *output* y en el buen uso de las formas verbales en las oraciones de relativo y comprueba si los alumnos han asimilado el concepto.

Cada alumno recibe una ficha dividida en dos partes. La primera parte habla de lo que el alumno sabe hacer y la segunda son problemas que necesita resolver. El profesor tiene que preparar tantas tarjetas como alumnos haya en clase.

Alumno 1: Busco a alguien que me cambie la rueda.

Alumno 2: Yo sé cambiar ruedas, te ayudo. Yo busco a alguien que me enseñe a cocinar.

Alumno 3: Yo sé cocinar, te ayudo, pero yo busco a alguien que me ayude a comprar zapatos... etc.

JUEGO 3:

Este juego tiene carácter de examen. Después de haber realizado el material previamente planificado, el profesor puede comprobar si los alumnos han asimilado toda la noción gramatical. Cada alumno recibe su tarea y una hoja de papel. El juego consiste en escribir un anuncio correspondiente a cada tarea. Gana el alumno que escriba más oraciones correctas. La puntuación o el hecho de poner notas los establece el mismo profesor.

1. Has perdido tu bolso en la universidad.
2. Tienes una agencia de viajes y buscas empleados.

Conclusión

Como es de notar, los juegos didácticos, con toda seguridad, son una herramienta muy importante. No obstante, podemos arriesgar la constatación de que en la escuela polaca este tipo de trabajo todavía no es tan popular. El juego didáctico es una forma mucho más atractiva de introducir o repasar material gramatical, reduce el tiempo durante el que habla solamente el profesor, aumenta el tiempo dedicado a la expresión de los alumnos y el tiempo real durante el que el alumno está concentrado o trabaja. Baja el nivel de filtro afectivo, tiene en cuenta las inteligencias múltiples y estilos de aprender, pero sobre todo el juego lo podemos modificar para introducir, repasar y comprobar el material gramatical. Para que un juego cumpla con sus objetivos, hay que planificarlo y organizarlo de una manera adecuada, ya que es un momento muy importante durante las clases.

Bibliografía

- BELLO ESTÉVEZ, P. (1990), “Los juegos: planteamiento y clasificaciones”, en: *Didáctica de las lenguas segundas. Estrategias y recursos prácticos*, Santularia, Madrid, 136-167.
- CHAMORRO GUERRERO, M.D., PRAT FONTS, N. (1994), “La aplicación de los juegos a la enseñanza de español como lengua extranjera”, *Actas del Segundo Congreso Nacional de ASELE. Español para extranjeros: Didáctica e investigación*, Montesa Peydró, Garrido Moraga (ed.), ASELE, Málaga, 235-245, [on-line] http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/02/02_0233.pdf – 18.11.2013.
- FERNÁNDEZ, S. (1994), “Crear y recrearse con la lengua en el aprendizaje de un idioma”, *Didáctica del español como lengua extranjera*, 2,

- Cuadernos de Tiempo Libre, Col. Expolingua, Fundación Actilibre. Madrid, [on-line] http://marcoele.com/descargas/expolingua1994_fernandez.pdf – 18.11.2013.
- HADFIELD, J. (1990), *A collection of games and activities for low to mid-intermediate students of English: Intermediate communication games*, Thomus and Nelson and Nelson and Sons, Hong Kong.
- HUIZINGA, J. (1990), *Homo Ludens*, Alianza, Madrid.
- KRASHEN, S.D., TERRELL, T.D. (1983), *The Natural Approach: Language Acquisition in the Classroom*, The Alemany Press, San Francisco.
- LLOPIS GARCÍA, R. (2006), “Alumnos que aprendan el subjutivo. Propuesta didáctica para las oraciones de relativo”, “Foro de profesores de E/LE”, 2, [on-line] <http://foro.ele.es/revista/index.php/foro.ele/article/view/38> – 18.11.2013.
- LLOPIS GARCÍA, R., REAL ESPINOSA, J.M., RUIZ CAMPILLO, J.P. (2012), *Qué gramática enseñar, qué gramática aprender*, Edinumen, Madrid.
- PIAGET, J. (1961), *La formación del símbolo en el niño*, Fondo de Cultura Económica, México.
- RICHARDS, J.C., RODGERS, T.S. (2003), *Enfoques y métodos en la enseñanza de idiomas*, Edinumen, Madrid.
- ROSEN, E., VARELA, R. (2009), *Claves para comprender el Marco común europeo*, Enclave, Valencia.
- SELIGMAN, M.E.P. (1975), *Helplessness: On Depression, Development, and Death*, W.H. Freeman, San Francisco.
- VANPATTEN, B. (1996), *Input Processing and Grammar Instruction: Theory and Research*, Ablex Publishing Corporation, Norwood, New Jersey.
- VANPATTEN, B. (2004), *Processing Instruction: Theory, Research and Commentary*, Erlbaum Mahwah, New Jersey.
- VYGOTSKY, L.S. (1982), *El desarrollo de los procesos superiores*, Crítica, Barcelona.