

Actividades lúdicas en el aula de E/LE: una propuesta

INÉS GUTIÉRREZ GONZÁLEZ
MARA FUERTES GUTIÉRREZ
Leeds Metropolitan University (Reino Unido)
Ines.gutigonz@gmail.com
M.Fuertes-Gutierrez@leedsmet.ac.uk

Introducción

A lo largo de las últimas décadas, numerosos especialistas destacan la pertinencia, validez y rentabilidad del empleo de elementos lúdicos con objetivos didácticos en la enseñanza y aprendizaje del español como lengua extranjera (cf., entre otros, Moreno 2004, Barretta 2006, Muñoz-Basols 2007, Nevado 2008 o Fernández 2010); de hecho, tanto el *Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas* como el *Plan Curricular del Instituto Cervantes* reconocen su validez para potenciar la adquisición de las diversas competencias lingüísticas (cf., respectivamente, Consejo de Europa/Ministerio de Educación, Cultura y Deporte 2002: 53, 59-60 y 143 entre otras; Instituto Cervantes 1994: 110-112). Entre los argumentos más frecuentes aducidos para reclamar su uso, se citan, por ejemplo, el desarrollo de la creatividad, el incremento de la interacción y el fomento de la práctica cooperativa y comunicativa de la lengua.

A partir de la asunción de estos postulados teóricos, nuestro trabajo se propone como objetivo principal contribuir a incrementar la colección de recursos disponibles para introducir el elemento lúdico en el aula de E/LE mediante la exposición de una muestra de experiencias prácticas en forma de juegos o actividades en las que lo lúdico adquiere un papel protagonista. La selección de las mismas para su presentación responde a dos criterios: por una parte, su variedad, de manera que se muestran tareas diseñadas con propósitos diversos (introducir o practicar elementos gramaticales o léxicos, presentar aspectos culturales, revisar contenidos); por otra parte, su versatilidad, es decir, los ejemplos elegidos permiten su adaptación a distintos niveles y contenidos, de manera que su elaboración resulta rentable para el profesor.

1. Actividades con presentaciones electrónicas

1.1. Tarjetas de votación

Material necesario: Tarjetas de colores (véase Figura 1) y programa de presentación electrónica.

Descripción y posibles usos: La actividad consiste en que los estudiantes voten, muestren su opinión o sugieran la respuesta adecuada a cuestiones planteadas en una presentación electrónica, en la que aparecen al menos dos posibles respuestas (preferiblemente tres o cuatro alternativas) entre las que los estudiantes deben escoger. Estas respuestas están codificadas en colores y con letras o números y cada estudiante o grupo de estudiantes dispone de un juego de tarjetas del color de las respuestas y alzan la que consideran correcta. Este tipo de técnica puede emplearse tanto para presentar contenidos de manera inductiva como para repasarlos, así como para recopilar *feedback* de los estudiantes; además, las tarjetas también permiten su utilización para la composición de grupos de expertos.

Dinámica: Bien individual –cada estudiante dispone de un juego de tarjetas– o pequeños grupos –que compiten entre sí–.

Reflexión: El empleo de estas tarjetas activa numerosas estrategias que aumentan la motivación de los estudiantes en el aula (cf., entre otros, Dörnyei 2001), por ejemplo,

el uso de estímulos visuales y táctiles o el elemento competitivo y novedoso. Además, la interacción que se establece entre los estudiantes y la presentación electrónica modifica su papel tradicional de receptores de la información contenida en presentaciones de este tipo para convertirse en participantes en la producción de la misma.



Figura 1. Ejemplo de uso de tarjetas. © Mara Fuertes e Inés Gutiérrez

1.2. Palabra escondida

Material necesario: Programa informático de presentación.

Descripción y posibles usos: Esta actividad se inspira en el juego del ahorcado. Cuando se tenga previsto utilizar una presentación electrónica en el aula, se selecciona una palabra clave relacionada con los contenidos de la sesión y se distribuyen las letras que la componen a lo largo de las distintas diapositivas de las que consta dicha presentación. Los estudiantes deberán localizarlas e ir componiendo la palabra, que se revelará al concluir la presentación. Para que la actividad resulte motivadora, las letras deben “esconderse” en el texto, es decir, ha de evitarse que estas resalten de manera evidente, para lo cual pueden emplearse distintas técnicas, por ejemplo, cambiar el tamaño de la letra o el tipo de fuente, integrarla dentro de una imagen, etcétera (véase Figura 2). No obstante, se recomienda que las letras se escondan en orden y que se anticipe a los estudiantes el número de letras que posee la palabra escondida antes de que comience el juego, ya que de otro modo esta actividad puede resultar demasiado compleja.

Dinámica: Individual –los estudiantes compiten entre sí–.

Reflexión: El valor de esta actividad consiste en que añade un complemento competitivo y novedoso a las presentaciones electrónicas que mejora la concentración y la atención de los estudiantes mediante su *interacción* con la presentación.



Figura 2. Dos E escondidas en presentaciones © Mara Fuertes e Inés Gutiérrez¹

¹ Nótese que con el objetivo de mostrar con claridad dónde se hallan las E, se señalan con una flecha verde que no aparece en la diapositiva que se presenta a los estudiantes.

2. Actividades con papel

2.1. Hundir la flota

Material necesario: Fotocopias de la actividad (véanse Figuras 3 y 4).

Descripción y posibles usos: Esta actividad replica el juego de Hundir la Flota. Se distribuye a los estudiantes en parejas y se les da tiempo para que, de manera individual, coloquen sus barcos en las casillas del tablero proporcionado con anterioridad; a continuación, por turnos, cada estudiante intenta localizar los barcos de su compañero antes de que este encuentre los suyos. Para ello, debe preguntar por su localización mediante el uso de las coordenadas correspondientes.

Cabe destacar que varios autores sugieren la explotación de este juego para practicar los tiempos de los verbos (*cf.*, por ejemplo, Castón, García y Ginés 2005: 58, Real Espinosa 2006), si bien la actividad se adapta a numerosos contenidos lingüísticos de modo sencillo, ya que tan solo deben modificarse los valores de las coordenadas; por ejemplo, la mecánica de la actividad permite practicar de manera semi-controlada la concordancia entre el sustantivo y el adjetivo (a la vez que se revisa el vocabulario de la ropa y los colores), los números hasta el cien e, incluso, las vocales y los números hasta el cinco durante los primeros días de clase de un grupo con un nivel A1 (véase Figura 4).

Dinámica: Parejas.



Figura 3. Hundir la flota: ropa y colores. © Mara Fuertes e Inés Gutiérrez

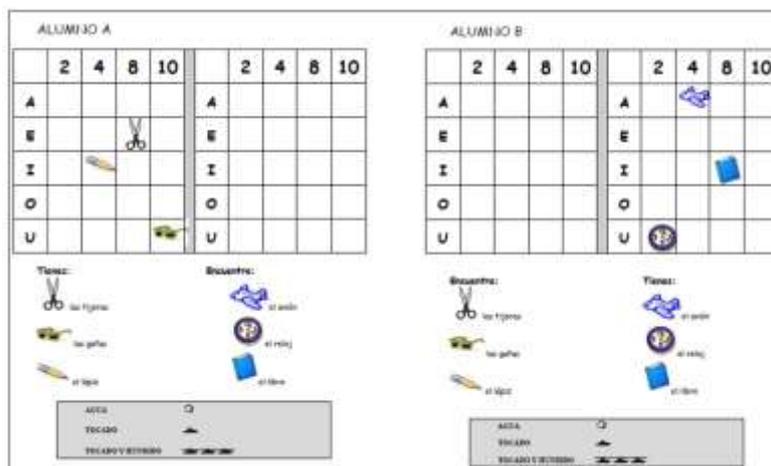


Figura 4. Hundir la flota: números y letras. © Mara Fuertes e Inés Gutiérrez

2.2. Historia arrugada

Material necesario: Hojas de papel –una por estudiante– (véase Figura 5).

Descripción y posibles usos: Se reparte una hoja de papel a cada estudiante para que escriban un pequeño texto; después, se pide que lo arruguen hasta convertirlo en una pelota y que lo tiren al suelo (al centro de la clase) –el profesor puede demostrarlo él mismo con su propio texto–. Se recogen los papeles, se mezclan y se distribuyen para que cada estudiante trate de identificar al autor del texto que le ha correspondido. En esta actividad, resulta esencial que el profesor aporte el papel en el que escribir, para que los estudiantes no se orienten por las diferentes formas de los cuadernos y folios que ellos traen a clase.

En cuanto a los posibles usos de esta técnica, resulta adecuada para romper el hielo el primer día de clase; para ello, puede pedirse a los estudiantes que escriban un pequeño texto de presentación, algún dato desconocido o curioso sobre ellos, alguna anécdota que les sucedió al visitar un país hispanohablante, etcétera, y después desarrollar la actividad como se indica; también puede utilizarse en cualquier contexto en el que se desee que los estudiantes redacten un texto sobre ellos mismos para compartirlo con el resto de la clase (desde contenidos correspondientes a niveles iniciales –como describir a su familia o hablar de su rutina diaria– hasta cuestiones más complejas –una crítica a un restaurante, la opinión acerca de algún punto polémico, etcétera–). Además, si se suprime la última fase de la actividad, puede utilizarse para que los estudiantes proporcionen *feedback* al profesor de manera anónima.

Dinámica: Individual y gran grupo.

Reflexión: El éxito de esta actividad se basa en el factor sorpresa, que se produce al arrugar el texto que los estudiantes acaban de redactar, ya que durante unos instantes desconocen el paso siguiente de la tarea.



Figura 5. Historia arrugada. © Mara Fuertes e Inés Gutiérrez

2.3. Instrucción escondida

Material necesario: Tarjetas y masa adhesiva reutilizable (*Blu-Tack* o similar); sobres (opcional).

Descripción y posibles usos: Esta técnica consiste en adherir una tarjeta a la parte inferior de las sillas de los estudiantes, de manera que a ellos les resulte invisible cuando entren en el aula; en el momento de realizar la actividad asociada a la tarjeta, se pide a los estudiantes que miren debajo de sus sillas para recibir las instrucciones. Estas dependerán de los contenidos de la sesión: por ejemplo, pueden incluir, entre otros, textos para leer en voz alta, preguntas para formular al resto de la clase o la asignación de personajes para realizar un debate.

Cabe notar que esta actividad admite numerosas variantes. Puede aplicarse, por ejemplo a la formación de grupos, ya que cada estudiante puede encontrar debajo de su

silla una tarjeta, un objeto, una fotografía, etcétera, que le permita buscar a sus compañeros de equipo; en repasos, también puede contener preguntas a las que los estudiantes deben responder o que deben realizar a otros estudiantes.

Dinámica: Individual / Parejas / Pequeños grupos / Gran grupo.

Reflexión: De nuevo, se trata de una técnica que tiene éxito en el aula gracias a su capacidad de sorprender a los estudiantes, quienes además deben moverse para completar la actividad, lo que dinamiza el desarrollo de la sesión.

3. Actividades con notas adhesivas

3.1. ¿Pactamos de qué hablamos?

Material necesario: Notas adhesivas de colores, carteles con preguntas (véase Figura 6) y masa adhesiva reutilizable (*Blu-Tack* o similar).

Descripción y posibles usos: La actividad consiste en que los estudiantes, en pequeños grupos, pacten o acuerden qué contenidos quieren trabajar durante el curso. Primero se presenta a la clase una serie de carteles con preguntas como *¿Qué tipo de actividades te gustaría hacer durante el curso?*, *¿Sobre qué temas te gustaría hablar?*, *¿Qué temas o tópicos no te gustaría tratar?*, y se fijan con masa adhesiva en las paredes del aula. Después se divide a la clase en pequeños grupos y se les pide que discutan y pacten las respuestas a las preguntas planteadas, escribiéndolas en notas adhesivas y pegándolas en los carteles correspondientes (véase Figura 6). Cada grupo debe disponer de un bloque de notas adhesivas de un color diferente, para que esto facilite la tarea final de reflexión y puesta en común de los resultados de la consulta y se produzca un acuerdo sobre los contenidos del curso –esta vez entre toda la clase–. Así, por ejemplo, esta actividad puede utilizarse durante el primer día de clase en un curso de conversación para acordar, entre todos, el contenido estratégico del curso.

No obstante, conviene destacar que si se cambian los enunciados de los carteles, esta actividad se puede aplicar para recopilar *feedback* de los estudiantes, para conseguir información sobre ciertas preconcepciones, para crear mapas mentales o para que voten o den su opinión sobre el trabajo realizado por otros compañeros –en este caso redacciones cortas, fotografías, recetas de cocina, etcétera, se pegan en las paredes del aula y se asigna un tiempo para que cada estudiante, por turnos, deje comentarios pegando las notas adhesivas en los trabajos de sus compañeros–.

Dinámica: Pequeños grupos y gran grupo.

Reflexión: El valor de esta actividad está en que el estudiante adquiere protagonismo en aspectos generalmente dominados por el profesor –decidir contenidos, evaluar el trabajo de compañeros, etcétera– a la vez que se favorece la dinámica del grupo mediante la interacción. Además, si durante el resto del curso se exponen los carteles, los estudiantes podrán apreciar de manera visual su avance, su progreso y cómo se van tratando los contenidos acordados.



Figura 6. ¿Pactamos de qué hablamos? © Mara Fuertes e Inés Gutiérrez

3.2. Hacemos cosas con palabras

Material necesario: Notas adhesivas, pizarra o paredes del aula.

Descripción y posibles usos: La actividad consiste en que cada estudiante adivine la palabra que tiene escrita en una nota adhesiva pegada en su espalda. Podemos pedir a cada miembro de la pareja que escriba las letras que forman la palabra en la espalda de su compañero, a modo de deletreo. Una vez que el estudiante reconoce la palabra, los dos miembros de la pareja deben pactar si se trata de una palabra masculina o femenina, y pegar la nota adhesiva en el lugar correspondiente de la pizarra (que previamente ha sido dividida en dos columnas con los títulos de *masculino* y *femenino*). Según el contenido de la sesión, puede variarse la clasificación propuesta en la pizarra (*agudas, llanas, esdrújulas; nombre, pronombre, adjetivo*; etcétera). En niveles más altos se puede pedir a los estudiantes que realicen preguntas de respuesta sí o no al otro miembro de la pareja hasta que consigan adivinar cuál es la palabra, en lugar de deletrearla en la espalda.

Dinámica: Parejas/gran grupo.

Reflexión: Uno de los beneficios de esta técnica reside en que repara el tratamiento pobre y monótono que con frecuencia se lleva a cabo en el aula de cuestiones metalingüísticas, ya que las integra en una actividad cooperativa, efectiva y motivadora.

3.3. Construir frases

Material necesario: Notas adhesivas de colores –tantos colores como grupos– y la pizarra o las paredes de la clase.

Descripción y posibles usos: La actividad consiste en que los estudiantes ordenen las palabras que aparecen escritas en notas adhesivas para formar frases con sentido. Cada grupo de estudiantes dispone de una serie de palabras escritas en notas adhesivas y pegadas de manera desordenada en la pizarra o en una pared del aula (véase Figura 7) y se les pide que, en un tiempo determinado, las ordenen hasta formar una o varias frases. Para extender la duración de la actividad, se puede pedir también a los estudiantes que amplíen las frases escribiendo más palabras en notas adhesivas en blanco. Una variante de esta tarea consiste en que los estudiantes reescriban un texto o un enunciado o cambien un elemento por otro mediante el empleo de notas adhesivas: por ejemplo, se presentan varios enunciados en la pizarra, con cada palabra escrita en una nota adhesiva, y se explica a los estudiantes que tienen que sustituir el mayor número de nombres por su pronombre correspondiente mediante el uso de notas adhesivas en blanco. Otra posibilidad se concreta en practicar cuestiones morfosintácticas a través del uso de notas adhesivas de diferentes colores para cada clase de palabra.

Dinámica: Parejas / Pequeños grupos.

Reflexión: Esta actividad fomenta la construcción cooperativa del conocimiento, mediante la técnica de ensayo-error en grupos pequeños. Además, requiere que los estudiantes abandonen su posición habitual en el aula y se congreguen en torno a la zona en la que deben trabajar, de manera que toman posesión de una parte del espacio reservada de manera habitual al profesor; esto les permite asimismo monitorizar el progreso del resto de los grupos además del suyo, lo que incrementa el factor competitivo y la motivación.

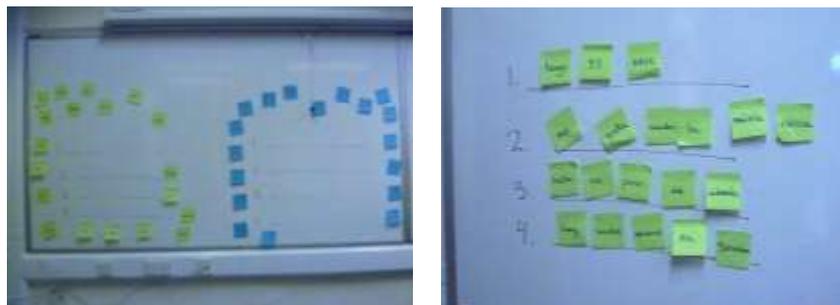


Figura 7. Construir frases. © Mara Fuertes e Inés Gutiérrez

3.4. Ejes

Material necesario: Juegos de notas adhesivas con los términos con los que se va a trabajar (cada término está escrito en una nota adhesiva) y fotocopias con ejes de coordenadas (véase Figura 8).

Descripción y posibles usos: La actividad consiste en que los estudiantes sitúen en un eje de coordenadas notas adhesivas en las que aparecen diferentes términos relacionados con el tema que se quiera trabajar, con el objetivo de conocer y contrastar sus conocimientos previos acerca del mismo. Por ejemplo, se escribe en cada nota adhesiva un vocablo clave en el aprendizaje del español: gramática, vocabulario, registro, fluidez, interacción, cultura, pronunciación, etcétera, y se proporciona a los estudiantes un eje en el que la coordenada horizontal se refiere a *hablar* y la vertical a *escribir* (véase Figura 8). El lugar en el que sitúen cada término indica la importancia que le dan a esa destreza en el desarrollo de las competencias orales o escritas. De este modo, cuanto más a la derecha del eje se localice la nota adhesiva, más importante se considera ese término para hablar, mientras que, cuanto más arriba del eje se coloque, más esencial se juzga para escribir. Así, por ejemplo, si los estudiantes entienden que los gestos resultan esenciales en la lengua oral, pero no en la lengua escrita, la nota adhesiva con ese término se situará en la parte más inferior y derecha del eje. Una vez que los estudiantes/grupos hayan posicionado todos los términos, se comparan sus distintas concepciones acerca de la lengua y el aprendizaje.

Cabe comentar que las coordenadas de los ejes y las palabras de las notas adhesivas pueden modificarse para adaptarse a sesiones con otros objetivos; entre otras posibilidades, puede proporcionarse a los estudiantes, por ejemplo, una serie de palabras que han de colocar en un eje que contenga las coordenadas “mi cultura/la cultura española”; “hombres/mujeres”; “padres/hijos”; “profesor/estudiantes” como preparación o conclusión de un debate.

Dinámica: Individual (cada estudiante dispone de un juego de notas adhesivas con los términos que se van a trabajar, y una copia de los ejes de coordenadas) /Pequeños grupos (tienen que pactar dónde van a colocar cada uno de los términos dentro del eje).

Reflexión: Esta actividad recoge una técnica novedosa para representar de manera visual los contenidos seleccionados y, sobre todo, permite la comparación entre los dos ejes de modo más evidente que, por ejemplo, si se pide a los estudiantes que preparen una tabla.

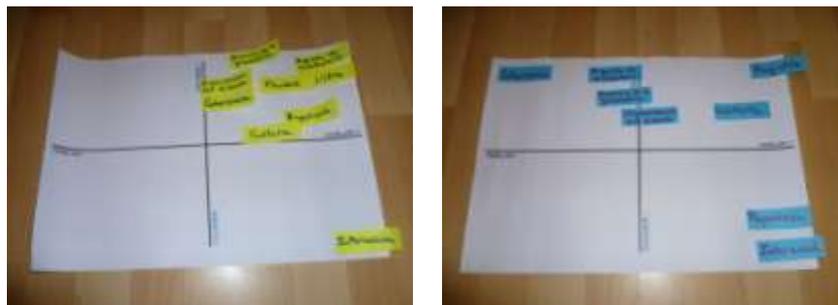


Figura 8. Ejes. © Mara Fuertes e Inés Gutiérrez

4. Resumen y conclusiones

El componente lúdico constituye un elemento dinamizador y motivador en la enseñanza/aprendizaje de segundas lenguas, pues puede influir todo el proceso de manera positiva, convirtiéndolo en algo más participativo y efectivo. El propio *Marco Común Europeo de Referencia (MCER)* hace también referencia al papel motivador del elemento lúdico en el aprendizaje y desarrollo de una lengua, y recoge algunos ejemplos de juegos que se pueden llevar al aula de idiomas. Evidentemente, lo que nos gusta, nos motiva positivamente, por eso, si nos divertimos, podemos aprender mejor. El componente lúdico y el uso de juegos en clase impulsa la comunicación, favoreciendo la adquisición de nuevos conocimientos y la revisión de conocimientos previos; además favorece el intercambio de ideas, mejora la dinámica del grupo y crea un ambiente de aprendizaje distendido, creativo, cooperativo, interactivo y, en definitiva, propicio para que la enseñanza/aprendizaje se produzca de manera eficaz y satisfactoria.

Las actividades expuestas muestran múltiples posibilidades de utilizar objetos lúdicos en distintos niveles de la clase de E/LE, y constituyen mecanismos atractivos y sencillos que pueden emplearse en distintos momentos de la secuenciación didáctica con objetivos variados: facilitar la memorización de vocabulario o estructuras, revisar puntos gramaticales, activar conocimientos previos, practicar diversos contenidos y estrategias didácticas en el aula. Se trata pues de actividades versátiles, que pueden ser fácilmente rentabilizadas y adaptadas a distintos niveles y contenidos.

Bibliografía

- Barretta, D. (2006). “Lo lúdico en la enseñanza-aprendizaje del léxico: propuesta de juegos para las clases de ELE”. *RedELE* 7: 1-15.
- Castón, R., García, E. y Ginés, I. (2005). *Aula Internacional 1. Libro del Profesor*. Barcelona: Difusión.
- Consejo de Europa/Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (2002). *Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación*. Madrid: Secretaría General Técnica del MECD-Subdirección General de Información y Publicaciones/Grupo Anaya.
- Dorney, Z. (2001). *Motivational Strategies in the Language Classroom*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Fernández, S. (2010). “El desarrollo de la función lúdica en el aula”. *MarcoELE* 11. Disponible en <http://marcoele.com/descargas/navas/09.fernandez.pdf>
- Instituto Cervantes (1994). *Plan Curricular del Instituto Cervantes*. Alcalá de Henares: Instituto Cervantes.
- Moreno García, C. (2004). “El componente lúdico y la creatividad en la enseñanza

de la gramática”. *RedELE* 0: 1-26.

Disponible en: http://www.educacion.gob.es/dctm/redele/Material-RedEle/Revista/2004_00/2004_redELE_0_23Moreno.pdf?documentId=0901e72b80e0c8db

Muñoz-Basols, J. (2007). “Creative Learning Strategies in Spanish: Exploiting the Ludic Aspect of Language”. En Harrington, K. N. y Ware, T. (eds.). *Recipes for Success in Foreign Language Teaching: Ready-made Activities for the L2 classroom*. Munich: Lincom Europa, pp.100-103.

Nevado Fuentes, C. (2008). “El componente lúdico en las clases de ELE”. *MarcoELE* 7: 1-14. Disponible en <http://marcoele.com/el-componente-ludico-en-las-clases-de-ele/>

Real Espinosa, J. M. (2003). “Hundir la flota”. *MarcoELE* 2: 1-15. Disponible en <http://marcoele.com/descargas/2/real-espinosa-hundirlaflota.pdf>