Universidad de Alcalá

UAH

UNIVERSIDAD DE ALCALÁ. PATRIMONIO DE LA HUMANIDAD

ANÁLISIS Y REVISIÓN DEL ESTADO DE LA CUESTIÓN SOBRE EL JUEGO EN EL AULA. TIPOLOGÍA Y CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS.

Máster Universitario en

Presentado por:
Dª María Cruz Arribas

Dirigido por:

Dº María Jesus Madrigal y Dª María del Carmen Fernández.

Alcalá de Henares, a 22 de junio de 2020.

Universidad de Alcalá

INDICE

1. INTRODUCCIÓN 6
2. RECORRIDO HISTÓRICO DEL JUEGO 10
3. IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE DE UNA LENGUA 14

   3.1. EL JUEGO EN EL APRENDIZAJE DE IDIOMAS. (EVOLUCIÓN DEL JUEGO EN EL AULA AL JUEGO EN CLASE DE ELE). EL JUEGO EN ELE. 16

4. PAPEL DEL JUEGO EN LAS DIFERENTES LÍNEAS METODOLÓGICAS 19

   4.1. ENFOQUE COMUNICATIVO 19
   4.2. ENFOQUE ORIENTADO A LA ACCIÓN 20
   4.3. ENFOQUE POR TAREAS 21
   4.4. APRENDIZAJE COOPERATIVO 22

5. VENTAJAS E INCONVENIENTES DEL JUEGO EN ELE 23
6. EL JUEGO EN EL MARCO COMÚN EUROPEO DE REFERENCIA (MCER) 26
7. ACTIVIDAD LÚDICA VERSUS JUEGO 29
8. TIPOLOGÍA Y CLASIFICACIÓN DE JUEGOS 33
9. CONLUSIONES 49

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS 51

UNIVERSIDADDEALCALÁ.PATRIMONIODELAHUMANIDAD

RESUMEN

Este Trabajo de Fin de Máster nos ofrece un recorrido sobre la importancia que tiene el juego en nuestro Sistema Educativo, y de manera más concreta en la enseñanza de segundas lenguas, en este caso, el español.
Además de ello, explicaremos las diferentes clasificaciones que encontramos de los juegos en el ámbito educativo, así como algunos de las líneas metodológicas que incluyen el tratamiento del juego como uno de sus aspectos importantes.
Para realizar este trabajo nos apoyaremos principalmente en autores especialistas en el tratamiento del juego en el aula, y especialmente en el aula de ELE, desde los más tradicionales a los que han investigado este tema actualmente.

ABSTRACT
This Master's Thesis offers us an overview of the importance of the game in our Educational System, and more specifically in the teaching of second languages, in this case, Spanish. In addition, we will explain the different classifications we find of games in the educational field. In order to carry out this work we will rely mainly on authors who are specialists in the treatment of play in the classroom, and especially in the ELE classroom, from the more traditional ones to those who have researched this topic today.

PALABRAS CLAVE

Juego, enfoques, clasificación, ELE.

Game, approaches, classification, ELE

1. INTRODUCCIÓN

El presente trabajo constituye la memoria final del Máster en Formación de Profesores de Español como lengua extranjera (ELE).

El objetivo principal será el de mostrar la importancia que tienen los juegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de segundas lenguas, especialmente en nuestro caso, en el español.

Actualmente, vivimos en un mundo totalmente diferente al de hace 50 años y por ello, todas las instituciones educativas se deben adaptar a estos cambios, ya que, ni nuestros alumnos aprenden de la misma manera ahora que en el pasado, ni los profesores cuentan con los mismos medios para impartir las clases.

Principalmente, en el ámbito educativo se busca formar alumnos activos, críticos y capaces de desenvolverse en la vida cotidiana. Por esta razón, el uso de los juegos en el aula es fundamental para que los alumnos desarrollen estas destrezas, ya que les hará participar activamente, mejorar sus destrezas comunicativas, así como, relacionarse adecuadamente con los demás.

El uso de juegos ayuda a los alumnos a aprender un idioma en un contexto real, y a aprenderlo de manera inconsciente, como lo hacen con el aprendizaje de su lengua materna.

Otro de los objetivos de nuestro trabajo es presentar los distintos tipos de juegos que existen, atendiendo a diferentes clasificaciones. Esto es importante, ya que los profesores deben tener en cuenta las clasificaciones a la hora de utilizarlos en el aula y, dependiendo de los aspectos que quieran trabajar, centrarse en un tipo u otro. Es decir, si quieren trabajar el español a través del humor, buscarán juegos que estén clasificados como “juegos de humor”, mientras que si quieren trabajar en equipo, buscarán “juegos cooperativos”.

Por último, una vez que hayamos leído todo el trabajo queremos hacer reflexionar a los docentes y discentes sobre la importancia de los juegos en el aula, y que tanto profesores como alumnos dejen de pensar que el uso de los juegos es una mera forma de rellenar el tiempo que sobra en las clases, sino que, es una de las

principales formas para que los alumnos puedan aprender de manera activa y de una forma muy cercana a la realidad.

Esto es importante que se especifique en las clases, ya que, habrá alumnos que piensen que el hecho de realizar juegos en clase sea menos productivo, o simplemente no sea útil. Por esta razón, es muy importante que se explique su utilidad, y que se haga conscientes a los alumnos de la importancia que tienen.

La razón por la que se ha escogido este tema para llevar a cabo la memoria de final de Máster es que el uso de los juegos en las aulas es uno de los temas más actuales que encontramos en la educación, ya que a través de ellos, conseguimos que los alumnos aprendan de una manera activa y más autónoma.

Concretamente, para el aprendizaje de segundas lenguas es cada vez más importante. Este valor que se le da, se encuentra relacionado con el uso del enfoque comunicativo en el aprendizaje de segundas lenguas, ya que el uso de juegos hace que los alumnos desarrollen la competencia comunicativa y puedan trabajarla de manera insconsciente y activa.

Como iremos viendo a lo largo de la memoria, la forma de enseñar y el objetivo que se busca en las aulas son muy distintos que el de hace unos años, y esto hace que el uso de los juegos sea cada vez más considerado.

Además, debemos tener en cuenta los grandes beneficios que lleva consigo el uso del juego tanto en personas adultas como en niños.

En cuanto a la metodología, debemos tener en cuenta que debido a la situación en la que nos encontramos, hemos utilizado principalmente artículos que están en internet.

Se ha buscado principalmente información relacionada con el tratamiento del juego en el aula, donde hemos podido encontrar desde artículos que hablaban de un gran abánico de temas relacionados con el juego, y donde hemos tenido que ir seleccionando la información que nos resultaba útil hasta artículos que únicamente recogían la información que necesitábamos.

Además, hemos utilizado documentos oficiales que se encuentran subidos a internet, como son el Plan Curricular del Instituto Cervantes o el Marco Común Europeo de Referencia para lenguas.

Además de artículos y documentos oficiales, nos han resultado muy útiles, trabajos Fin de Máster que se han realizado anteriormente sobre el tema del juego. Algunos de ellos estudian el juego en general en el aula de ELE o en aulas de segundas lenguas que no es el español, y nos han servido para estudiar y analizar los aspectos básicos de nuestros trabajo, como es la definición de juego.

Por otro lado, otros Trabajos Fin de Máster se centran en analizar una tipología de juegos específica, y esto lo hemos utilizado para describir más a fondo cada una de ellas.

En cuanto a los autores que hemos utilizado, queremos señalar que, aunque en un principio cuando hablamos del recorrido histórico del juego mencionamos autores clásicos relacionados con la educación como son Kant, Pestalozzi o Piaget, en los demás apartados de nuestro trabajo hemos intentado utilizar una bibliografía más actual, con autores menos conocidos pero que han trabajado mucho sobre este tema.

Para la realización de nuestro trabajo, hemos querido comenzar haciendo un breve recorrido histórico que, se centra en primer lugar, en la aparición del juego en el ámbito de la enseñaza y posteriormente, en el recorrido del juego en la enseñanza de ELE.

Es reseñable tener en cuenta este recorrido para entender la manera en que se trata al juego en el aula.

Para la realización de este apartado, se han utilizado desde los autores más clásicos en el ámbito de la educación, como pueden ser Piaget o Platón hasta autores que actualmente investigan sobre este tema, como Charo Nevado.

Posteriormente, pasaremos a señalar la transcendencia del juego en el aprendizaje de segundas lenguas, donde señalamos la relación entre el juego y el aprendizaje, así como que, el aprendizaje de idiomas siempre debe ser algo dinámico, que mantenga al alumno activo.

En tercer lugar, nos vamos a detener en la importancia y la evolución del juego en las aulas de segundas lenguas, en nuestro caso, más concretamente en la enseñanza de ELE.

A continuación, explicaremos las distintas líneas metodológicas donde está presente el juego como son: el enfoque comunicativo, el enfoque por tareas, el

enfoque orientado a la acción y el aprendizaje cooperativo.

Posteriormente, nos centraremos en las ventajas e inconvenientes que conlleva utilizar el juego en las clases de ELE y más adelante, en como se trata al juego en el Marco Común Europeo de Referencia.

Otro de los aspectos que trataremos a lo largo de nuestra memoria será la diferencia que existe entre las actividades lúdicas y el juego. Para este apartado, es conveniente señalar que no hemos podido recoger demasiada información, dado que la mayoría de la bibliografía utiliza los dos términos de manera igualitaria, sin diferencia entre ambos. Por esta razón, se encontrará una breve definición sobre actividades lúdicas y más información sobre el concepto de juego, ya que es el más utilizado.

Por último, nos adentraremos en la parte fundamental de nuestra memoria como es, la tipología y clasificación de los juegos. Para desarrollar este apartado, nos basaremos en un gran número de autores, ya que como señalaremos más adelante, no hay una única clasificación de los juegos, sino que, encontramos un gran número de clasificaciones que atienden a distintos aspectos.

2. RECORRIDO HISTÓRICO DEL JUEGO.

El juego, como nos afirman la mayoría de los autores no es algo nuevo, sino que ha existido desde la creación del hombre.

De hecho, como nos señala Andreu Andrés, M. y García Casas, M. *(2000)*, el juego no es algo que inventó el hombre, sino que, ya muchos mamíferos lo utilizaban para aprender a cazar, perseguir, etc. Por esta razón, deducimos que, si otras especies muestran comportamientos lúdicos, el hombre ya utilizaba el juego desde la prehistoria.

Este autor nos recuerda la relación que existe entre juego y aprendizaje, que es considerada natural. Estos dos conceptos sirven para superar obstáculos, entretenerse, deducir, inventar, ganar, etc. En su totalidad sirve para pasar un rato entretenido y además avanzar, aprender y mejorar su conocimiento.

Sin embargo, sabemos que, aunque el juego existe desde el principio de la humanidad, su reconocimiento en el ámbito educativo tiene todavía mucho camino por recorrer.

Como nos señala Labrador Piquer, M. J. y Morote Magán, P. (2008), Platón, siendo uno de los primeros filósofos en abordar este tema, estimaba que la educación se fundamentaba en el juego, que se debía empezar por la música para la formación del alma y a continuación, con la educación física para el cuerpo.

Además, en su obra *"Las leyes",* en el libro VII, centrada en la educación de niños y jóvenes, nos muestra la idea de educar jugando, vinculándolo con el placer que encontramos en los juegos.

Este autor decía: *"Un espíritu libre no debe aprender nada como esclavo… la lección que se hace entrar por fuerza en el alma no permanecerá en ella. No gastéis, pues, violencia con los niños y haced, más bien, que se instruyan jugando".*

De nuevo, Labrador Piquer, M.J y Morote Magán, P. (2008), hablan de las aportaciones de Quintiliano en su obra la "*Institutio",* donde se incluyen tres problemas pedagógicos: el atractivo de la enseñanza, el de su universalidad y el de las inclinaciones y aptitudes.

Este autor propone que, la enseñanza ha de comenzar como cosa de un juego, con el fin de que los alumnos estudien con más ánimo, y no lo odien. Además, indica como formas de talento la memoria, que tiene dos funciones: en primer lugar, aprender con facilidad y posteriormente retener fielmente lo aprendido.

Luis Vives, en el siglo XVI, influenciado por Quintiliano, indica la importancia del juego en la educación, y propone otros materiales que podrán sustituir el juego en aquellos momentos en los que el niño no tenga ganas de jugar.

Este autor nos indica que la fatiga y la desidia se remedian con descansos periódicos, con ejercicios lúdicos y estímulos para la voluntad.

A partir del siglo XVII, y como nos indica Nevado Fuentes, C. *(2008),* Juan Amós Comenio en su libro *"Didáctica magna" (2000),* fue una de las primeras personas que trabajó de forma científica un proyecto para introducir el juego en el ámbito educativo.

Cabe destacar, la *Institución Libre de Enseñanza (ILE),* creada en el año 1876 de la mano de varios catedráticos y auxiliares de la universidad.

Esta institución proponía una metodología intuitiva y lúdica para la enseñanza, que tenía como principal objetivo que el alumno no estuviese quieto más tiempo del esencial. También, en sus misiones pedagógicas recogió juegos y tradiciones populares para poder trabajarlas en las aulas.

A partir del siglo XVIII, podemos nombrar a autores que basaron sus teorías sobre la enseñanza en el aprendizaje activo, como son: P Pestalozzi, Fröebel, Rosseau o Kant.

Cabané, S. (2009), señala que Pestalozzi, considerado como el pionero de la pedagogía moderna, nos ofreció grandes aportaciones en el campo de la educación, entre las que podemos destacar sus planteamientos educativos del juego.

Este autor nos señaló que, para poder educar a un niño, es necesario que él este libre, con el fin de que pueda actuar a su modo, en contacto con todo lo que le rodea. No se puede enseñar nada que el niño no pueda ver.

En segundo lugar, Luis Argudín en su libro "*Juego e imaginación en Kant" (1983),* nos indica que Kant se paró en el concepto para poder relacionarlo con la creatividad del hombre.

Además, este autor no dice que el juego está unido al principio de autonomía ya que afirma lo siguiente: "*juego libre de las facultades de conocimiento, imaginación y entendimiento".* Por esta razón, el juego, como el arte, no reproduce ningún concepto y el placer que produce, no es resultado de ningún sentimiento o finalidad.

Por otro lado, Cabané, S. (2009) en su trabajo final de máster, menciona que Fröebel realizó un gran intento por aplicar el juego en la educación. Este autor señaló la importancia del juego en el aprendizaje y demostró que el juego es una de las actividades a través de la que los niños pueden aprender.

Por último, en este siglo destacamos a Rosseau que, en su obra *"Emilio" (1985),* entendía que el aprendizaje de los niños debía desarrollarse a través de la libertad y la espontaneidad, y esto tenía una gran facilidad con los juegos.

En esta misma línea, Nevado Fuentes, C., *(2008),* menciona a Dewey (siglo XIX y XX), que como nos señala, basa sus teorías de aprendizaje en el aprendizaje activo. Además, este autor propone que el juego sea un recurso o apoyo a unas determinadas actividades en las clases.

En el siglo XX, Piaget analiza de manera exhaustiva la concepción del juego en su *libro*: *"La formación del símbolo del niño".* Este autor le da al juego un papel predominante en los procesos de desarrollo del niño, ya que vincula el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica. Por esta razón, sus investigaciones han aportado mucho a la relación entre la educación del ser humano y el juego.

Lorente, P. y Pizarro, M. (2013), nos señalan que, Huizinga (1938), se aventura a decirnos que la cultura es juego, y que apareció antes de toda la cultura existente. Además, según este autor, se podría decir que jugando, es como el conjunto de la población expresa su visión de la vida y del mundo. La acción de jugar es una actividad a la que no necesariamente va unida un interés material, que se realiza en un espacio y tiempo definidos, que evoluciona ordenadamente según unas reglas marcadas, que pueden ser modificables, y trae consigo relaciones sociales, que pueden ser delimitadas o no.

Ortega, R. (1997), critica la escasa atención que se ha dado al juego en contextos educativos.

Esta autora se centra en la potencialidad educativa del juego infantil y en cómo explorar los juegos dentro del aula.

Más recientemente, señalamos a Caillois, R. (1958), quien ayudó al desarrollo del estudio sobre los juegos, proponiendo una clasificación de los juegos en cuatro tipologías como son, competencia, azar, simulacro y vértigo.

Para acabar con nuestro recorrido histórico sobre el juego, nos centraremos en la evolución histórica que ha tenido el juego en el ámbito de ELE.

Lorente Fernández, P. y Pizarro Carmona, M., (2012), señala que entre los años 60-70 se empieza a plantear el interés por el juego en el ámbito lingüístico. Teniendo en cuenta que, hasta ese momento, este ámbito únicamente estaba influenciado por las propuestas de la lingüística estructuralista y las teorías conductistas.

Por otro lado, Nevado Fuentes, C. (2008), hace de nuevo un recorrido histórico del juego en general y, finalmente se centra en el ámbito que nos concierne.

Esta autora señala la importancia del juego en ELE, teniendo en cuenta que no se tratará de la misma manera en niños y en adolescentes.

Aunque sabemos que los alumnos de ELE están más motivados que en otros ámbitos de la enseñanza, el juego ayudará a los profesores a encontrar más recursos para que sus alumnos puedan practicar la lengua en todas sus destrezas.

Charo Nevado indica que, en las últimas décadas se ha desarrollado un nuevo modelo educativo para el aprendizaje de lenguas, como es: el enfoque comunicativo. Este enfoque tiene como función principal ofrecer a los alumnos las herramientas necesarias para poder desenvolverse en situaciones reales y cotidianas. Para llevar a cabo este enfoque, tiene una gran importancia la realización de actividades comunicativas y especialmente, el juego.

En la misma línea, como nos indican Labrador Piquer, M. J. y Morote Magán, P. (2008), a partir de los años 70 en España, se empieza a dar una gran importancia a la enseñanza comunicativa de la lengua, y con ello, las actividades lúdicas en la enseñanza de lenguas, concretamente en ELE, comienzan a considerarse un factor de gran importancia.

Las actividades que están basadas en juegos nos permiten atender aspectos importantes como son: la participación, la creatividad, el gusto estético, la

sociabilidad, comportamientos, etc., sin olvidar que, detrás de los juegos siempre deben existir objetivos didácticos claros.

3. IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE DE UNA LENGUA

Cabané, S. (2011), señala que en el aprendizaje de una lengua, el juego es considerado un recurso fundamental. Debemos tener en cuenta que, tanto los periódicos como la publibicidad nos pueden ofrecer material actual y útil para producir juegos lingüísticos.

Sabemos que el juego y el aprendizaje tienen en común varios aspectos como son: el afán de superación, la práctica y el entrenamiento que conducen al aumento de las habilidades y capacidades y la puesta en práctica de estrategias que conducen al éxito y ayudan a superar la dificultades.

La didáctica de la lengua debería ser, por definición alegre y esto debe ser aceptado por los profesores y estudiantes. En pedagogía, el juego se utiliza como un recurso e instrumento de aprendizaje, no únicamente como un momento de distensión de las obligaciones de estudio.

El juego debe utilizarse como un medio para el crecimiento personal total y no, específicamente como un instrumento para conseguir aprendizajes de tipo técnico-cognitivo.

Debemos tener en cuenta que, recurrir al instinto lúdico en la enseñanza de una segunda lengua extranjera es una condición indispensable para poder motivar al uso de elementos comunicativos de una lengua diferente respecto a la materna. Cuando los alumnos se divierten y juegan están más activos y dispuestos a dar vida a situaciones comunicativas en las que, la condición de elementos lingüísticos no crea freno e inhibiciones.

Los juegos han de ser usados de manera productiva, ya que pueden representar una fuente inagotable de estimulos para el uso de la L2 y con ello, la producción de situaciones reales.

Por último, en este apartado señalaremos una serie de aspectos que debemos tener en cuenta, para que un juego o actividad lúdica sea provechoso:

- Debemos elegir correctamente el juego que vamos a utilizar, teniendo cuenta

el nivel, la personalidad, la edad, la cantidad de estudiantes, etc. Es imprescindible que los juegos que utilicemos requieran de alguna habilidad o conocimiento de la lengua para poder llegar a la meta.

- También, debemos conseguir la máxima motivación de nuestros alumnos. Para ello, el profesor debe estar muy seguro del juego que va a proponer y transmitirles a los alumnos motivación.
- Las reglas del juego deben ser claras, respetadas y nunca deben cambiarse a mitad, comprobando que los alumnos las han entendido perfectamente antes de comenzar a jugar.
- Se debe crear un mínimo nivel de competición entre los participantes del juego, y al final del juego, debemos poder identificar al ganador.
- Debemos tratar los errores de nuestros alumnos al final de cada juego, con el fin de no interrumpir durante el mismo.
- El juego tendrá su propia función comunicativa. Por ello, antes de jugar debemos enseñar las partes fundamentales, así como el vocabulario que necesitarán saber para llevar a cabo el juego.
- Los juegos pueden utilizarse en todos los momentos de una clase. Estos, pueden adaptarse tanto a las destrezas expresivas como interpretativas. Cada profesor debe saber cuando es el momento indicado para llevarlos a cabo.
- Los profesores deben presentar los juegos como una herramienta más para el aprendizaje de una Lengua Extranjera con el fin de que los estudiantes los perciban como útiles y relevantes.

Atendiendo a Vázquez Mariño, I. (2008), el uso de los juegos en las clases de lenguas extranjeras, favorece la manera de prácticar ciertos aspectos de la lengua de una forma lúdica y divertida, además de, agilizar ciertas partes de una unidad pedagógica.

Esta autora señala que, desde hace un tiempo, se ha considerado que dar la oportunidad a los estudiantes de aprender a través de actividades lúdicas hace que ellos sean más creativos, reflexionen y mediten sobre el proceso de aprendizaje o incluso sobre el juego.

Atendiendo a la información que nos ofrece Sánchez, G. (2016), señalamos que en el ámbito de aprendizaje de una lengua extranjera, el juego ayudará a nuestros alumnos a mantener en el interés en las actividades, siendo este una fuente real auténica del lenguaje, siendo útil en cualquiera de los propósitos.

A través del uso del juego, donde se utiliza un discurso, un lenguaje real, tanto niños como adultos podrán aprender una L2 de la misma manera que han aprendido su lengua materna, es decir, de manera inconsciente.

Por último, tenemos que señalar que el juego nos permitirá desarrollar el trabajo en equipo, la socialización entre los alumnos y, especialmente, el desarrollo de la capacidad creativa y comunicativa del alumno.

3.1 El juego en el aprendizaje de idiomas. (Evolución del juego en el aula al juego en clases de ELE). El juego en ELE

Como afirma Labrador Piquer, M.J. y Morote Magán, P. *(2008)*, si sabemos que juego y cultura van unidos, es normal que entendamos que el juego es fundamental en la enseñanza de lenguas.

Como nos señalan estas autoras, practicar y conocer juegos es un elemento vital en el proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua, debido a que nos adentra, desde un punto de vista didáctico, en las habilidades necesarias de la sociedad actual como es el trabajo cooperativo, la negociación, la organización, la superación de dificultades, etc.

Además, en el artículo se menciona a Marina Yagüello (1983:12). Esta autora insiste en la importancia de los juegos en el ámbito del aprendizaje de lenguas, al afirmar que todo hablante tiene una actividad metalingüística inconsciente, y esta actividad aparece revelada especialmente en el juego.

En esta misma línea, Lorente Fernández, P. y Pizarro Carmona, M. *(2012)*, señala que mayoría de los profesores actualmente está de acuerdo en que, el uso de los juegos en el aula es algo más que una forma de pasar el rato. Además, se debe tener en cuenta que, el uso de las nuevas tecnologías y su utilización

en las aulas, concretamente en las de lenguas extranjeras, ha abierto nuevos horizontes y se empiezan a dar pasos para que lo lúdico aparezca en las aulas.
Siguiendo con estas autoras, nos señalan que, en ELE todo lo lúdico implica un material ideal para trabajar no solo las actividades comunicativas, sino que también en las diferentes habilidades que forman la competencia comunicativa, como son: competencia gramatical, discursiva, estratégica, sociolingüística y sociocultural, así como, el desarrollo de estrategias de aprendizaje, sociales, motivación, etc.
El juego, como ha aparecido en diversos estudios, es un importante recurso didáctico para desarrollar estrategias de aprendizaje, ya que, permitirá a los alumnos activar los mecanismos de aprendizaje de la lengua, pero ¿qué entendemos por estrategias de aprendizaje?
Según Oxford (1998), en Labrador Piquer y Morote Magán, (2008:74) las estrategias de aprendizaje del alumno son:

> *"Son las decisiones concretas que adopta el estudiante a fin de que su aprendizaje sea más rápido, fácil, divertido, autónomo y más susceptible de ser transferido a nuevas situaciones, se refiere a estrategias que el alumno realiza de forma consciente: consultas de gramática, vocabulario, consultas a compañeros, traducción mental, etc".*

Por otro lado, después de haber analizado un amplio abanico de definiciones para poder conceptualizar las estrategias de aprendizaje en ELE, Labrador Piquer, M. J., y Morote Magán, P. (2008) , han señalado que la mayoría de ellas coinciden en los siguientes puntos:

- Son procedimientos
- Incluyen varias técnicas o actividades específicas.
- Persiguen una finalidad.
- Son flexibles.
- Pueden ser abiertas y encubiertas.
- Son actividades socioculturales aprendidas en contextos familiares, escolares y extraescolares.

- Estrategias para activar conocimientos previos y para establecer expectativas adecuadas en los alumnos.
- Estrategias para promover el enlace entre los conocimientos previos y la nueva información que se ha de aprender.

De nuevo, Lorente Fernández, P. y Pizarro Carmona, M. (2012), señalan que Sánchez (2010), indica que los juegos activan las estrategias cognitivas, es decir, formular hipótesis, deducir o interferir reglas, etc. En este mismo sentido, el juego ayuda a inferir reglas gramaticales, sin la necesidad de una presentación específica de las mismas.

Por otro lado, se debe resaltar que factores como la búsqueda de cooperación, la empatía con los demás, la petición de ayuda, la necesidad de comprenderse se pone de manifiesto continuamente en los juegos, y son estrategias sociales que desarrollan de manera positiva la motivación.

Por último, señalamos que el juego es una herramienta muy útil para crear grupo o equipos, lo que es esencial para el aprendizaje de lenguas, en este caso, de ELE.

Crandall (1999: 249-256), señala que el trabajo en equipo ofrece grandes beneficios como:

- Aumento de la cantidad de producción oral del alumno.
- Incremento de la diversidad de las producciones de habla.
- Más individualización de la enseñanza y atención a las necesidades específicas de cada uno de los discentes.
- Desarrollo de la motivación y reducción de la competitividad en el aula.
- Disminución de la ansiedad por parte de los alumnos.
- Aumento del aprendizaje.
- Incremento de la autonomía de nuestros estudiantes.
- Desarrollo de destrezas colaborativas.

4. PAPEL DEL JUEGO EN LAS DIFERENTES LÍNEAS METODOLÓGICAS.

4.1. Enfoque comunicativo

Antes de comenzar a describir el enfoque comunicativo, quisiéramos mencionar el concepto de "competencia comunicativa", ya que se considera la base de este enfoque. La competencia comunicativa es definida por Hymes, D. (1972), como el saber "cuándo hablar y cuando no, de qué hablar, con quién, donde o en qué manera", dicho de otra forma, se podría decir que es la capacidad de elaborar enunciados que no sean solo gramaticalmente correctos, sino que también sean aceptados en la sociedad.

Hymes, D. (1971), señala cuatro criterios para poder describir las formas de comunicación, que incluyan tanto la teoría lingüística como la teoría de la comunicación y la cultura, como son:

- La comunicación ha de ser formalmente posible.
- La comunicación debe ser factible.
- La comunicación tiene que ser apropiada, teniendo en cuenta las variables que se den en las distintas situaciones.
- La comunicación debe tener en cuenta si se da en la realidad.

Atendiendo a un enfoque comunicativo**,** según Andreu Andrés M.A y García Casas, M., (2000), entendemos que el juego didáctico o lúdico-educativo es una actividad incorporada en el programa de nuestras asignaturas en las que se presenta un contexto real y una necesidad de utilizar el idioma y su vocabulario con una finalidad lúdico-educativa.

Como afirma este autor, este tipo de actividades nos ayudan a relajar, desinhibir e incrementar la participación de nuestros alumnos, especialmente la participación creativa.

En relación con la enseñanza de las lenguas, el binomio que encontramos entre juego y aprendizaje alcanza un estatus holístico que promueve los resultados docentes y como nos señala Andreu Andrés, M.A., se juega para ganar, y si aprendes, ganas.

Por otro lado, atendiendo a Marín Morales, R. (2015), el enfoque comunicativo

entiende la comunicación como el fin fundamental a la hora de aprender una lengua extranjera, y para lograr aprender esto, en clase se debe propiciar la representación de contextos reales, a los que los alumnos deban enfrentarse.

Debemos tener en cuenta que, una comunicación real garantiza tres principios fundamentales a la hora de aprender una segunda lengua extranjera, como son:

- Vacío de información: que hace que los alumnos se vean obligados a utilizar la comunicación para preguntar al resto de sus compañeros.
- Libertad de expresión: ya que el discente tendrá la oportunidad de intervenir en cualquier momento.
- Retroalimentación: ya que las reacción tanto verbales como no verbales de todos los alumnos indicarán hasta que punto esta consiguiendo su objetivo comunicativo.

Por último, de nuevo Marín Morales, R. (2015), nos señala que en este enfoque, no se corrige inmediatamente a los alumnos, sino que, el objetivo principal es la comunicación efectiva, no teniendo tan presente la corrección absoluta en el habla.

4.2. Enfoque orientado a la acción

Por otro lado, el Marco Común Europeo de Referencia (MCER en adelante), señala un enfoque orientado a la acción, donde la competencia comunicativa engloba otras competencias como son: la competencia lingüística, la competencia sociolingüística y las competencias pragmáticas que, a su vez, incluye la competencia discursiva y la funcional.

De nuevo, el MCER señala que, el aprendizaje de los alumnos se basará en la acción en la medida en que se considera a los alumnos que aprenden una nueva lengua como agentes sociales, es decir, miembros de una sociedad en la que tienen que llevar a cabo tareas con unas determinadas circunstancias, un entorno específico y dentro de un campo de acción determinado.

Este enfoque, tiene en cuenta los recursos cognitivos, emocionales y volitivos, asi como, todo el conjuto de capacidades específicas que un individuo aplica como agente social.

El juego nos ayudará a desarrollar estas competencias. Debemos tener en cuenta que, los juegos que se utilizan para desarrollar activamente la competencia

comunicativa son los que están relacionados con la simulación de la realidad y que permiten a los alumnos utilizar formas de la L2 de manera congruente.

4.3. Enfoque por tareas

En tercer lugar, hablaremos de la enseñanza de lenguas basada en tareas, denominada "enfoque por tareas".

Este enfoque por tareas aparece definido en el *"Diccionario de términos clave de ELE", en el centro virtual cervantes (CVC),* donde nos dice que este enfoque es una propuesta de aprendizaje de la lengua basado en unidades de actividades del uso de la lengua y no en estructuras sencillas o en nociones y funciones.

El objetivo principal es fomentar el aprendizaje a través del uso real de la lengua, y por lo tanto, se entiende que los procesos de aprendizaje implicarán de manera necesaria procesos de comunicación.

Siguiendo con la definición de este enfoque y atendiendo a Quintanilla Espinoza, A. y Ferreira Cabrera, A, *(2010),* que señalan que el enforque basado en tareas se apoya en el enfoque comunicativo. Aquí, la evolución de la competencia comunicativa dependerá de que el alumno sea un agente activo en el proceso de aprendizaje, y el profesor simplemente mantenga su papel de mediador.

Pero ¿que entendemos exactamente por tarea? Estas autoras definen la tarea, en términos generales, como un plan de trabajo que tiene como objetivo principal el uso de la lengua por parte del estudiante, enfocándose en el significado de esta y haciendo uso de ella, con el fin de lograr una meta relacionada con el mundo real.

Sin embargo, si atendemos al *"diccionario de términos clave de ELE" del centro virtual cervantes,* este nos señala que una tarea es definida como una iniciativa ligada al aprendizaje, que trata de hacer actividades del uso de la lengua en clase para que después, los alumnos puedan utilizarlas fuera del aula.

Estas tareas poseen las siguientes propiedades:

- Cuentan con una estructura pedagógicamente adecuada.
- Está abierta a la intervención activa y a las aportaciones personales de nuestros alumnos.
- Los alumnos necesitarán atender de manera prioritaria al contenido de los mensajes.

- Les facilita simultáneamente ocasión y momentos de atención a la forma lingüística.

De nuevo, tomando como referencia a Quintanilla Espinoza, A. y Ferreira Cabrera, A. *(2010)*, indicamos que durante el desarrollo de las tareas debemos considerar tres fases importantes:

- Existe una primera fase en la que se deben realizar actividades conjuntas entre alumnos y profesores antes de comenzar la tarea, con el fin de que esta promueva la adquisición.
- La segunda fase se centrará en la tarea propiamente dicha, donde encontraremos principalmente tareas de comprensión, expresión o interacción. Tendremos en cuenta que la intervención del profesor en esta fase será menor que en la anterior.
- En la tercera fase, conocida como la "fase post-tarea", vemos que existen procedimientos de seguimiento mediante los cuales puede seguir su aprendizaje y el logro de los objetivos de la tarea.

Tomando como referencia el artículo de Vázquez López, M. *(2009)*, señalamos que en este enfoque se utilizarán diferentes tipos de juegos, entre ellos, los juegos de roles, donde los alumnos trabajarán por parejas o en grupos.

4.4. Aprendizaje cooperativo

Por último, queremos hacer mención al aprendizaje cooperativo para la enseñanza de lenguas. De nuevo, apoyándonos en Quintanilla Espinoza, A. y Ferreira Cabrera, A. *(2010)*, que ofrecen la definición de Johnson & Jhonson, 1987 y Slavin, 1990, que dicen que el aprendizaje cooperativo nace como una manera de dar respuesta a la problemática de la competitividad en las aulas y a su vez, incrementar la posibilidad de refuerzo y motivación de los alumnos más débiles. Este tipo de aprendizaje se creó en un principio para la educación general, pero poco a poco su uso se ha extendido a la enseñanza-aprendizaje de segundas lenguas.

Como señala Slavin (1990), hay tres elementos indispensables en un programa que trabaje con el aprendizaje cooperativo para que pueda tener éxito, como son: establecer una meta para todo el grupo, señalar que el éxito de todo el grupo está

basado en el aprendizaje de cada uno de los individuos y por último, reconocer que los alumnos ayudan al grupo con la mejora de sus actuaciones pasadas.

Tomando como referencia a Cerdas Agüero, E. *(2013)*, señalamos que una de las principales características de este tipo de juegos es que buscan desestructurar las actitudes que bloquean los elementos positivos, que son los que permiten una mejor convivencia en la sociedad y un desarrollo pleno de la personalidad. Por todo ello, los juegos cooperativos permiten poner en práctica y desarrollar habilidades que no se pueden desarrollar en otras estructuras lúdicas.

Por último, este autor nos señala que los espacios generados a partir de los juegos cooperativos dan lugar a oportunidades para desarrollar las relaciones humanas, las responsabilidades individuales y colectivas, la creatividad, la resolución de conflictos, etc. Todo ello se relaciona directamente con el aprendizaje de una lengua.

5. VENTAJAS E INCONVENIENTES DEL JUEGO EN EL AULA DE ELE

La autora Chamorro Guerrero, M. D. *(1990)*, señala la importancia de hacer conscientes a nuestros alumnos del uso de los juegos en el aula y la multitud de posibilidades que ofrece, haciéndoles comprender que no se trata de una simple actividad de "relleno" o de entretenimiento para un día concreto.

Para ello, Chamorro Guerrero, M. D. (1990), señala unas ventajas como son:

- Los juegos dan la oportunidad a los alumnos de moverse en situaciones de comunicación real, y por ello, constituyen una unión entre el aula y el mundo real.
- Este tipo de actividades favorecen el aprendizaje de una lengua extranjera, incrementan el grado de motivación y crean una necesidad de respuesta inmediata.
- Favorecen un buen clima en el aula, ya que se realizarán de manera relajada, distendida e intercambiando información mutuamente.
- Favorecen la participación de todos los alumnos de la clase.
- Reducen el tiempo que el profesor interviene en el aula, dándoles mayor protagonismo a los alumnos.

- El componente lúdico que contiene hace que los alumnos puedan estudiar contenidos "serios" de una manera divertida.
- La estructura intrínseca de los juegos hace los alumnos exploten su conocimiento de la lengua extranjera de manera flexible lo que hace que, los estudiantes estén más concentrados en el contenido que en las estructuras.
- Posibilita que se recreen contextos diferentes para que puedan variar los registros lingüísticos.
- De cara al profesor, éste puede utilizar los juegos con distintos fines como son:
    - Saber los conocimientos previos de nuestros alumnos.
    - Comprobar si han aprendido correctamente los contenidos.
    - Revisión de lo aprendido.
    - Para conocer las necesidades de nuestros alumnos antes de comenzar a dar temario nuevo.

Además de las ventajas que hemos señalado anteriormente, apoyándonos en Ortiz Ocaña, A. *(2005)*, encontramos las siguientes:

- Los juegos garantizarán que el estudiante aprenda hábitos de elaboración colectiva de decisiones.
- Nos permitirán evaluar el nivel de conocimiento que ha adquirido el alumno, y a su vez, podrán rectificar las acciones erróneas y señalar las correctas.
- Ayudarán a solucionar problemas de correlación de las actividades y control de los docentes, además del autocontrol grupal de los estudiantes.
- Desarrolla las habilidades generalizadas y capacidades en el orden práctico.
- Permiten mejorar las relaciones interpersonales, crear buenos hábitos de convivencia y, además, hacen más divertidas las clases.
- El profesor tendrá la posibilidad de analizar, más detenidamente la asimilación del contenido compartido.

En este mismo sentido, Lorente Fernández, P. y Pizarro Carmona, M. *(2012)*, señala algunas de las ventajas que ofrece el uso del juego en el aula.

En primer lugar, señala que el uso de esta nueva metodología requiere de profesores que sean capaces de adentrarse en nuevos materiales, lo que les conllevará una nueva

forma de actuar en clase, ya que tendrán que ser principalmente mediadores.
Estas autoras señalan que, el juego principalmente acentúa lo que nos acerca a los demás, y no lo que nos diferencia, es decir, nuestras habilidades innatas para compartir reglas comunes.
Además, el aprendizaje de ELE a través del juego da lugar a las ocasiones perfectas para construir el conocimiento y comprender correctamente la lengua.
En resumen, el juego ayuda a que el aprendizaje sea más eficaz.

Sin embargo, utilizar el juego en el aula de ELE también puede presentar inconvenientes como, por ejemplo:

- El hecho de que los estudiantes no estén acostumbrados a tener que participar activamente en el aula y de manera individual. Esto hará que nos encontremos situaciones en las que algunos estudiantes tengan mayor confianza en sí mismos y por ello, participen más y otros que lo hagan menos por miedo a hacer el ridículo o por vergüenza.
- Se presentarán situaciones en las que los alumnos quieran participar y jugar bien, pero fallarán. Debemos trabajar sobre el error, e inculcar que el error no es algo negativo, sino que se utiliza para mejorar.
- El alumno pone interés y, sin embargo, no llega a hacerlo correctamente. En este caso, debemos apoyarle y prestarle la ayuda que necesite.
- Debemos tener en cuenta que no todos los alumnos aprenden de la misma forma ni al mismo ritmo. Hay que trabajar individualmente con aquellos alumnos que lo necesiten.
- Trataremos de trabajar el respeto hacia los demás, ya que el uso de juegos puede hacer que los alumnos se muestren muy competitivos.

Por otro lado, Guastalegnanne, H. (2009), señala que utilizar juegos en el aula puede tener inconvenientes como por ejemplo:

- Los alumnos tienen demasiada presión de ganar, y esto puede hacer que el juego les parezca demasiado estresante.
  Para solucionar este problema, podemos realizar juegos sin puntuar o cambiar continuamente a los alumnos de pareja o grupo, lo que hará que los

estudiantes no tengan tanta presión por ganar.

- Puede haber alumnos que sean demasiado competitivos y esto haga que puedan separar el grupo en lugar de cohesionarlo. En este caso, podemos utilizar la medida señalada anteriormente de cambiar constantemente de equipos y obsequiar a todos los participantes (ganen o pierdan), siendo más grande o especial el obsequio del ganador.
- Algunos alumnos pueden ver el juego como una pérdida de tiempo. Por esta razón, los profesores debemos hacer saber a nuestros alumnos que todos ellos tienen un objetivo explícito, con el fin de que sepan que el juego es una parte integral del proceso de aprendizaje.
- Habrá alumnos que puedan sentirse subestimados, o que se sientan expuestos a situaciones demasiado infantiles.

  Para dar solución a este inconveniente debemos hablar del juego en el aula, de los que han utilizado en clases anteriores para adivinar verbos unir dos frases o dos partes de una palabra, y que en todo ello, estaban haciendo un trabajo útil con la lengua y sobre todo, aprendiendo.
- Para que sean realmente útiles en clase hay que prepararlos exhaustivamente con el fin de que sean atractivos, útiles y de buena calidad.

6. EL JUEGO EN EL MARCO COMÚN EUROPEO DE REFERENCIA (MCER)

Antes de comenzar a señalar la importancia que le da el MCER, al juego en el aprendizaje de ELE, quisiéramos explicar que es exactamente el MCER.

Podríamos definir este Marco como parte del proyecto de política lingüística del Consejo de Europa, que ha unificado las directrices para el aprendizaje y la enseñanza de lenguas dentro del contexto europeo.

El MCER nos ayuda a que haya una base común para elaborar programas de lenguas, orientaciones curriculares, exámenes y manuales. Además, en él se describe lo que tiene que aprender el alumno para poder comunicarse, así como, los conocimientos y destrezas que tienen que desarrollar para actuar de manera eficaz.

También, el MCER define los niveles de dominio de la lengua que, permiten comprobar el progreso de los alumnos en cada fase del aprendizaje y a lo largo de su

vida.

El MCER aborda diferentes cuestiones como punto de partida, además de una concepción de la enseñanza y evaluación de las lenguas que coincide con un enfoque comunicativo y funcional y una visión constructivista del lenguaje.

De esta forma, se observa la influencia de los recursos cognitivos de cada individuo en el proceso de aprendizaje y con ello, la importancia de desarrollar sus destrezas y motivación.

Toda esta evolución hace que se puedan presentar las características principales del enfoque comunicativo, cuya finalidad principal es capacitar a los alumnos para poder mantener una comunicación real con otros hablantes de la Lengua Extranjera.

Debemos tener en cuenta que, el MCER en ningún momento relega la gramática a un lugar periférico, la considera desde una perspectiva funcional y no únicamente estructural.

El MCER hace especial hincapié en las funciones que aprenderemos a través de la practica y no de la simple memorización, para posteriormente comunicarse en situaciones reales.

En él, la secuencia de contenidos está determinada por los significados y necesidades comunicativas de los alumnos y no por la dificultad de las estructuras gramáticales.

Por otro lado, la gramática, pronunciación y léxico se constituyen en medios para el logro de fines comunicativos interpersonales.

Por todo ello, creemos que es importante mencionar este documento en nuestro Trabajo de Fin de máster, ya que si se trata de un documento de referencia para la enseñanza de lenguas, es fundamental que lo tengamos en cuenta para trabajar en el aula con juegos.

Una vez que hemos analizado el MCER, vemos que en el capítulo 7, donde se habla de las tareas y su papel en la enseñanza de la lengua, podemos encontrar las referencias al uso del enfoque comunicativo en ellas.

En este capítulo, concretamente en el apartado 7.1 *"descripción de las tareas",* se dice que la comunicación es una de las partes esenciales de las tareas, en las que los participantes, es decir, nuestros alumnos, realizarán actividades de interacción, expresión, comprensión, mediación o incluso una combinación de dos o más actividades de las citadas anteriormente.

En este apartado, se habla de "*tareas comunicativas de corte pedagógico"*, que tratan de implicar de manera activa a nuestros alumnos en una comunicación significativa. Estas tareas que se consideran relevantes, proponen una dificultad pero aún así son factibles y en ellas, encontramos resultados identificables.

Además, señala que las tareas que se realizan en el aula, ya sean de corte pedagógico o reflejen el uso de la "vida real", son comunicativas. Esto es debido a que en ellas, se exige que los alumnos comprendan, negocien y expresen significados para poder alcanzar un objetivo comunicativo.

Siguiendo con el capítulo 7, en el apartado 7.2 *"La realización de la tarea",* que a su vez está dividido en tres puntos, como son 7.2.1 "*competencias", 7.2.2 "Condiciones y restricciones"* y 7.2.3 "*estrategias".*

Este punto nos habla de que, teniendo en cuenta que, la tarea se realiza atendiendo a contextos pedagógicos se deben considerar las competencias, condiciones y restricciones y las estrategias del alumno. Todo esto, puede modificarse, con el fin de cambiar el nivel de dificultad, interacción estratégica, etc.

Por último, en referencia al capítulo 7 del MCER, señalamos el apartado 7.3 *"La dificultad de la tarea".* Para hablar de este tema debemos tener en cuenta que la dificultad de la tarea no es algo que pueda predecirse con certeza, ya que esta dependerá de muchos otros factores en función de cada uno de los alumnos.

Para poder considerar los niveles de dificultad de una tarea debemos tener en cuenta:

- Las competencias y características del alumnos, donde se incluirán las intenciones y características del alumno.
- Las condiciones y restricciones de la tarea, que pueden repercutir en la realización de la tarea por parte del alumno.

Todo ello aparece desarrollado en los puntos que se encuentran dentro del apartado 7.3, como son: 7.3.1 *"Las competencias y las características del alumno" y* 7.3.2 *"Las condiciones y restricciones de la tarea".*

En el MCER, el componente lúdico también aparece mencionado en el punto 3.5 *"la flexibilidad de un enfoque ramificado",* donde los descriptores señalan que en un contexto de aprendizaje escolar, nos podemos imaginar una lista separada de "tareas pedagógicas", donde se incluirán aspectos lúdicos de la lengua, especialmente en etapas como la enseñanza de Educación Primaria.

Por otro lado, su importancia también aparece destacada a través de un apartado denominado "*usos lúdicos de la lengua",* en el que se destaca la importancia del uso del juego en el aprendizaje de una lengua y además, como veremos de forma más profunda en el apartado dedicado a la clasificación y tipología de los juegos, hace una clasificación de los juegos atendiendo a aspectos como la forma de llevarlos a cabo, como colectivamente o individualmente.

Otro de los apartados en los que se mencionan juegos como: juegos de roles o simulaciones, es en el 6.4.5 *"El desarrollo de la capacidad del alumno para utilizar estrategias comunicativas",* donde aparece el interrogante de si el alumno debería desarrollar las estrategias comunicativas a través de este tipo de juegos, con técnicas como la de reflexión o toma de conciencia o la creación de situaciones. También se habla de la creación de situaciones y la realización de tareas a través de los juegos de roles, que como señalan en el documento requieren de planificación, ejecución, evaluación y estrategias de corrección por parte de los alumnos.

En este mismo sentido, el documento señala en el apartado 6.4.6.3, que las competencias generales, no específicamente lingüísticas se desarrollan de diferentes formas, entre ellas, a través de juegos de roles y simulaciones.

7. ACTIVIDAD LÚDICA VERSUS JUEGO.

Una vez analizada la bibliografía, vemos que hay una gran cantidad de manuales, libros y artículos, observamos que en la mayoría de ellos los términos actividad lúdica y juego se encuentran entremezclados, es decir, no hay una clara distinción entre ellos.

En casi toda la bibliografía que hemos encontrado, los autores utilizan de manera indistinta el concepto "actividad lúdica" y "juego". Sin embargo, en este apartado trataremos de explicar la diferencia entre ambas, centrándonos especialmente en el término "juego".

En primer lugar, definiremos que entendemos por actividad lúdica, que es el juego en la aceptación más amplia de la palabra, es decir, como el conjunto de actividades que implican a nuestro estudiante de manera alegre y estimulante, accionando y entrenando a la vez no sólo las capacidades lingüísticas, sino también las cognitivas.

Danessi, M. (1988), define la actividad lúdica como un proceso que implica el desarrollo de cualquier actividad pedagógica, y por ello, comprenderá las actividades que el profesor propone y aquellas de apoyo al aprendizaje.
Debemos tener en cuenta que las "actividades lúdicas" son consideradas una parte fundamental de las unidades didácticas.

A continuación, queremos centrarnos en el concepto de "juego" y para ello, debemos saber que no hay una única forma de definir el juego, por lo que, mencionaremos algunas de las definiciones más relevantes:

Thió de Pol, Fusté, Palou, Masnou (2007), definen el juego de la siguiente forma:

> "*Una actividad libre y flexible en la que el niño se impone y acepta libremente unas pautas y unos propósitos que puede cambiar o negociar porque en el juego no cuenta tanto el resultado como el mismo proceso de juego".*

En segundo lugar, atendiendo a la RAE (2010) el juego es "*un ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde"*

Por otro lado, Ortiz Ocaña, A. *(2005),* señala que el juego didáctico es una técnica participativa de la enseñanza, dirigida a desarrollar en los discentes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación.
Además, es una técnica que les da a los alumnos conocimientos que contribuyen a lograr una mayor motivación en las asignaturas.
Ortiz Ocaña, A., (2005), de nuevo nos indica que el juego es una actividad que ayuda a desarrollar la personalidad del hombre y más concretamente su creatividad. Siendo una actividad pedagógica, se compone de un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica.
Este autor profundiza en el concepto de juego, atendiendo directamente a sus

componentes estructurales como son:

- En primer lugar, en el ámbito intelectual-cognitivo se desarrolla la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, las habilidades, los hábitos, etc.
- En segundo lugar, en el volitivo-conductual se fomenta el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la responsabilidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, etc.
- Por último, el afectivo-motivacional, que da lugar a la camaradería, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda, etc.

En resumen, podemos considerar que el juego sirve principalmente para estimular y fomentar la creatividad de nuestros alumnos, y su interés por las actividades que están realizando.

Atendiendo a este autor, encontramos cinco principios que regirán la estructuración y aplicación de juegos didácticos como son:

- Participación. Este principio está vinculado a la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales, en este caso, de los estudiantes.
- Dinamismo. Debemos tener en cuenta que el juego es movimiento, desarrollo e interacción activa en la dinámica del proceso pedagógico.
- Entretenimiento. En relación con el juego, el valor didáctico de este principio consiste en que, el entretenimiento refuerza considerablemente el interés y la actividad cognoscitiva de los estudiantes.
- Desempeño de roles. Este principio se basa en la modelación lúdica de la actividad del discente e indica los fenómenos de la imitación e improvisación.
- Competencia. Nos ayuda a recoger los resultados concretos y expresa los tipos fundamentales de motivaciones para participar activamente en el juego.

En esta misma línea, Flores (2009), señala que el juego didáctico es

> *"Una técnica participativa que tiene como finalidad desarrollar en los alumnos métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la*

disciplina en un adecuado nivel de decisión y autodeterminación" (p. 38).

Por otro lado, como nos indica Lorente Fernández, P. y Pizarro Carmona, M. *(2012)*, es interesante que tengamos en cuenta que los términos "jugar", "aprender" y "enseñar" están íntimamente mezclados en sus definiciones con conceptos como "reglas", "interés" o "adquirir conocimientos por medio de la experiencia", por lo que se pone de manifiesto que son conceptos conectados.

Otra definición del juego aparece señalada por Elaid Lahouaria, N. *(2005)*. Esta autora define el juego como:

> *"Una variedad de práctica social consistente en reconstruir en acción, en parte o en su totalidad, cualquier fenómeno de la vida, al margen de su propósito práctico real" (p. 258).*

Además, nos indica que el juego tiene un papel fundamental entre la acomodación del "yo" con lo real, lo que hace que se cree un equilibro perfecto entre el equilibrio afectivo y emocional del alumno.

El artículo nos ofrece más definiciones de distintos autores como son, Piaget, que señala que el juego es un proceso de "acomodación-asimilación".

Sánchez Duque, G. (2016), menciona en su artículo a Omeñaca Cilla y Ruiz Omeñaca (2005), que definen los dos períodos:

- Asimilación: es un proceso mediante el cual se incorporan las nuevas experiencias a los esquemas previos, haciendo que se de una disonancia cognitiva entre lo que ya se sabía anteriormente y los conocimientos nuevos.
- Acomodación: en este proceso, se modifican los conocimientos que ya se tenían debido a las nuevas experiencias.

También nos muestra la definición de Bruner (1987), quien dice que el juego es el espacio de asimilación, pero es más concretamente un espacio de diálogo con los otros, y en este espacio, es donde aparece la nominación y el lenguaje que serán de nuevo introducidos y organizados en otros contextos.

Elaid Lahouaria, N. opina que el juego sirve para la relajación, con él, se podrá regresar con más soltura y tacto a los ejercicios más tediosos del aprendizaje.

También indica que, sin el juego comunicativo, el aprendizaje de una lengua no se podría dar en un contexto escolar, con el fin de que la lengua no sea un simple objeto exterior, sino que esté dentro de un proceso en el cual los tres polos "ser, decir y hacer" encuentren su convergencia.

8. TIPOLOGÍA Y CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS.

Una vez analizados varios artículos, libros y manuales observamos que no existe una única forma de clasificar los juegos. Por esta razón a lo largo de este apartado presentaremos varias clasificaciones atendiendo a distintos autores.

En primer lugar, Chamorro Guerrero, M. D. *(1990),* ofrece dos clasificaciones:

La primera de ellas sigue, en parte, la clasificación del autor J. Hadfield (1987), y se centra en el funcionamiento interno común a cada tipo de juego, dejando al margen los objetivos y aplicaciones de los juegos:

- *Juegos competitivos.* En este tipo de juegos, el principal objetivo es alcanzar un fin y ganar a un contrincante.

  Un ejemplo de este tipo sería el siguiente juego: *"Saber y ganar",* en él, se repartirán a todos los alumnos una serie de preguntas a las que tendrán que responder individualmente. Una vez que hayan respondido se recogerán y ganará la persona que se haya respondido el mayor número de preguntas correctamente.

2. JUEGA Y GANA

A. La cadena de supermercados Todoprix sortea un viaje a México entre los clientes que contesten correctamente a estas preguntas. ¿Quieres intentarlo?

Contesta a estas preguntas sobre México y gana un fabuloso viaje a Cancún para dos personas con todos los gastos pagados en un fantástico hotel de cinco estrellas.

SUPERMERCADOS ¡TODOPRIX!

1. ¿Cuál es la capital de México?
- A. Buenos Aires
- B. México DF
- C. Acapulco

2. ¿Cuántos habitantes tiene el país?
- A. 105 millones
- B. 50 millones
- C. 10 millones

3. ¿Cuántas lenguas oficiales hay?
- A. Ninguna
- B. Dos, el español y el maya
- C. Una, el español

4. ¿Hay selvas y desiertos?
- A. Selvas sí, pero desiertos no
- B. Desiertos sí, pero selvas no
- C. Sí, hay selvas y desiertos

5. ¿Dónde está Oaxaca?
- A. En el norte
- B. En el centro
- C. En el sur

6. ¿Cuál es la moneda?
- A. El euro
- B. El peso
- C. El dólar

7. ¿Qué es una "ranchera"?
- A. Una música típica
- B. Una lengua indígena
- C. Un plato típico

8. ¿Cómo es el clima en la costa atlántica?
- A. Frío
- B. Tropical y lluvioso
- C. Seco

9. ¿Qué es el "tequila"?
- A. Un estado
- B. Una fiesta popular
- C. Una bebida

10. ¿Qué son Yucatán y Puebla?
- A. Dos estados
- B. Dos ríos
- C. Las dos montañas más altas del país

ENVÍA TUS RESPUESTAS AL APARTADO DE CORREOS 09090 DE MADRID

Cabané, S. (2009)

- *Juegos cooperativos.* En estos, se trata de favorecer la participación de todo el grupo para conseguir alcanzar la tarea propuesta.

  Este tipo de juegos se puede realizar de varias formas, la cooperación puede ser, con el conjunto de la clase o mediante grupos más pequeños.

  Por ejemplo, el juego que hemos presentado en el apartado de juegos competitivos *"Saber y ganar",* podría ser cooperativo si en lugar de que los alumnos lo hagan individualmente, respondan a las preguntas en dos grupos. El grupo que mas preguntas haya respondido correctamente ganará.

  De esta forma, los alumnos trabajarán de manera cooperativa junto con los integrantes del grupo.

Una vez que hemos realizado esta clasificación, debemos tener en cuenta, que no debemos abusar de los juegos competitivos, ya que podrían alterar en exceso la atmósfera de la clase, llegando a producir un gran desinterés. Mientras tanto, los juegos cooperativos ayudarán a fomentar un ambiente relajado, desinhibidor y de entendimiento mutuo.

La segunda clasificación que esta autora muestra de los juegos, trata de describir y aislar los rasgos principales de funcionamiento de los tipos de juegos que señalamos a continuación:

- *Juegos vacíos de información.* A pesar de que el vacío de información es uno de los principios fundamentales de cualquier tipo de actividad comunicativa, podemos decir que, en este primer tipo, el vacío de información actúa durante todo el desarrollo.

  Este tipo de juegos aparece definido en el artículo de Araujo Portugal, J.C, *(2016)*, donde cita a Bakshi (2009), quien define el vacío de información como una situación en la que un estudiante sabe algo que otras personas no saben.

  Este tipo de juegos se utiliza principalmente para trabajar la expresión oral. De nuevo en este artículo, se cita a Kremers (2000), quien resalta la importancia de este tipo de juegos, señalando que, cuando nuestros estudiantes estén en una situación real de comunicación, nunca dispondrán de toda la información al iniciar la conversación.

  Por esto, según afirma Araujo Portugal, J.C., en el momento en el que los alumnos se ven obligados a intercambiar información que no conocen, es más probable que se produzca un acto de comunicación real.

  En este tipo de juegos, el papel del profesor se centrará en explicar en qué consiste la actividad y repasar los contenidos que se necesitan para llevarla a cabo. Una vez que haya hecho eso, tendrá que dejar solos a sus alumnos para que la realicen.

  Dentro de los juegos de vacío de información, podemos distinguir dos tipos:

  - *Unívocos:* uno de los estudiantes tiene la información que su compañero debe aprender.
  - *Recíprocos:* los estudiantes comparten información, es decir, el alumno A tiene la información que necesita el alumno B y viceversa. Un ejemplo de este tipo de juego podría ser: *"Horario de trabajo",* en él, el profesor coloca a los alumnos por parejas. En cada una de ellas, cada alumno cuenta con una información que necesita su compañero y viceversa, por ejemplo:

ESTUDIANTE A

Berta Rodrigo
Eso depende del turno. Cuando trabajo de día, me levanto pronto, a _____ más o menos. Empiezo a trabajar a _____ y normalmente vuelvo a casa a _____ _____ de la tarde. A _____ paro un rato para comer algo. Si trabajo de noche, salgo sobre _____. Esos días llego a casa a _____ ____ de la mañana aproximadamente. Me acuesto siempre a _____. Por suerte, los domingos no trabajo. ¡Es mi único día de descanso!

Natalia Aparicio
En general, duermo muy poco. Me levanto a las 8,30h o a las 9h menos cuarto. Las clases empiezan a las 9h y muchas veces llego tarde. A mediodía, normalmente como con mis compañeros de clase en el bar y a las 3h volvemos a clase. Terminamos a las 5h o a las 6h. Después, voy a la biblioteca, pero no todos los días. Por la noche me gusta salir con mis amigos y, claro, nunca me acuesto antes de la 1h.

ESTUDIANTE B

Berta Rodrigo
Eso depende del turno. Cuando trabajo de día, me levanto pronto, a las 7h más o menos. Empiezo a trabajar a las 8h y normalmente vuelvo a casa a las 6h de la tarde. A las 3h paro un rato para comer algo. Si trabajo de noche, salgo sobre las 10h. Esos días llego a casa a las 7h de la mañana aproximadamente. Me acuesto siempre a una hora diferente. Por suerte, los domingos no trabajo. ¡Es mi único día de descanso!

Natalia Aparicio
En general, duermo
poco. Me levanto a _
_____. La
ses empiezan a ____
y muchas veces llego
A mediodía, normal
como con mis comp
de clase en el bar y a
_____ volve
clase. Terminamos a
_____. Después,
la biblioteca, pero no
los días. Por la noc
gusta salir con mis am
claro, nunca me a
antes _____.

Cabané, S. (2009)

- *Juegos de averiguación.* Este tipo de juegos utiliza de nuevo el vacío de información, y dentro de ellos, encontramos dos variaciones:
    - *Juegos para adivinar:* donde solo uno de los alumnos conoce una información y debe ocultársela al resto de los estudiantes.

      Como por ejemplo, acertijos o adivinanzas, que servirán especialmente para desarrollar la comprensión oral de nuestros alumnos.

      Otro ejemplo de este tipo de juegos será el ahorcado:

6. LETRAS Y SONIDOS

Relacionar sonidos con sus grafías.

OBSERVACIONES PREVIAS

Los cuatro sonidos en los que se centra esta actividad presentan cierta dificultad debido a su falta de correspondencia unívoca con la grafía que los representa. Comente a sus alumnos que esto no es lo habitual y que el español se caracteriza por su fonética sencilla y por una representación gráfica bastante coherente.

PROCEDIMIENTOS

Pida a sus alumnos que se fijen en la lista de palabras de la actividad 6. Dígales que van a escuchar cada una de esas palabras y que tienen que escribirlas en la columna correspondiente, según el sonido por el que empiecen.

Antes de poner la audición, dígales que copien las cabeceras del cuadro en su cuaderno para poder escribir las palabras en cuatro columnas.

Antes de corregir, deles la oportunidad de comparar sus resultados en parejas y, finalmente, invite a cuatro estudiantes a leer cada uno una columna.

Solución

/k/: comida, queso, colección, camarero, quilo, cuenta, cantar
/θ/: cero, Zaragoza, cincuenta, cine, cinco, zoo

/x/: gimnasio, jugar, jefe, general, joven
/g/: guerra, gol, guitarra

A continuación, explique que las grafías que corres
a estos sonidos son las siguientes:

/k/	/θ/	/x/	/g/
ca	za	ja	ga
que	ce	je, ge	gue
qui	ci	ji, gi	gui
co	zo	jo	go
cu	zu	ju	gu

Por último, señale que en algunas zonas de Esp
como en Hispanoamérica, no existe el sonido /θ
por tanto, **za, ce, ci, zo, zu** se pronuncian /sa/,
/so/, /su/.

Y DESPUÉS

En parejas, pida a sus estudiantes que, por turn
escoja una palabra de la lista y se la diga a su com
Este, sin mirar el libro, tratará de escribirla. Si
ayuda, puede pedir que se la deletreen preg
¿Cómo se escribe?

Muestre a sus estudiantes el abecedario de la pág
léalo en voz alta. Haga que repitan con usted. Pres
cial atención a aquellas letras (como la hache, la jo
la eñe, la erre o la zeta) cuya pronunciación pued
problemas, y no se olvide de comentar que no hay
cia de pronunciación entre **b** y **v**.

A continuación propóngales jugar al ahorcado. P
escriba en la pizarra:

C _ _ _ _ _ _ O

Indíqueles que ellos deben decir letras para tratar
nar la palabra escondida ("camarero"). Cada vez q
estarán más cerca de "ser ahorcados". Para que l
dan, dibuja en la pizarra el monigote en la horca.

Si lo cree necesario, juegue con ellos una segun
después invítelos a que continúen en parejas. Pue
cualquier palabra que hayan aprendido en estas
horas de clase.

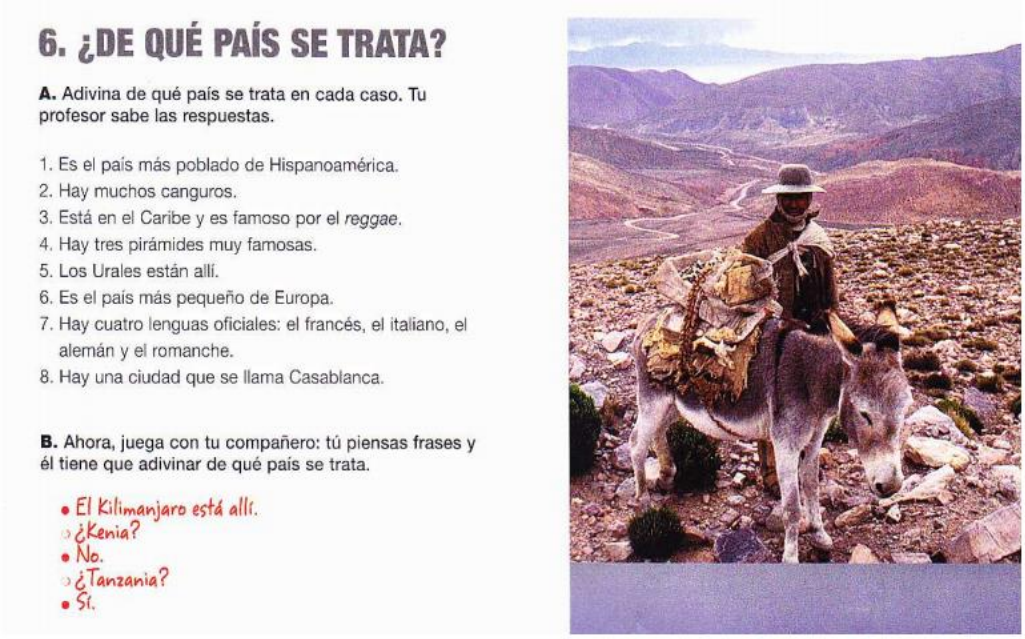
Cabané, S. (2009)

- *Juegos de búsqueda y averiguación:* en estos juegos, todos los estudiantes tienen un papel activo, ya que cada uno de ellos tiene parte de la información y el juego se concluye cuando todos la han compartido y han llegado a resolver el problema.

  Un juego de búsqueda y averiguación podría consistir en que cada uno de los alumnos escribiera un texto en el que se describen a ellos mismos, sus hobbies, su comida favorita, etc. A continuación, el profesor recoge el papel con las descripciones y las lee en voz alta. Entre todos, deben adivinar a quien pertenece cada una de las

descripciones que se realizan.

Otro ejemplo de este tipo de juegos podría ser, un juego en el que se ofrece información sobre un país, y a partir de ella, los alumnos deben adivinar de que país se trata, como vemos en la imagen:



6. ¿DE QUÉ PAÍS SE TRATA?

A. Adivina de qué país se trata en cada caso. Tu profesor sabe las respuestas.

1. Es el país más poblado de Hispanoamérica.
2. Hay muchos canguros.
3. Está en el Caribe y es famoso por el *reggae*.
4. Hay tres pirámides muy famosas.
5. Los Urales están allí.
6. Es el país más pequeño de Europa.
7. Hay cuatro lenguas oficiales: el francés, el italiano, el alemán y el romanche.
8. Hay una ciudad que se llama Casablanca.

B. Ahora, juega con tu compañero: tú piensas frases y él tiene que adivinar de qué país se trata.

- El Kilimanjaro está allí.
- ¿Kenia?
- No.
- ¿Tanzania?
- Sí.

Cabané, S. (2009)

- *Juegos de puzle.* Similar a las normas de un rompecabezas, con la única diferencia que, en los juegos de puzle los participantes no disponen de todas las piezas delante suya, sino que tienen una única pieza.

  Es muy común que este tipo de juegos se realice por parejas o de manera colectiva. Siempre tiene como principal finalidad, unir de manera correcta todas las piezas. No requiere de la averiguación de un problema.
- *Juegos de jerarquización.* Para este tipo de juegos, los alumnos deben elaborar una lista de *ítems* con un foco de interés específico.
- *Juegos de emparejar.* En estos juegos, el maestro repartirá pares idénticos de imágenes, cartas, etc., y los alumnos tendrán que encontrar la carta o imagen igual a la suya a través de la explicación de sus compañeros.

7. ¡ADIÓS PAPÁS!

Mostrar acuerdo o desacuerdo con el contendido de un artículo. Hacerse preguntas antes de tomar una decisión.

OBSERVACIONES PREVIAS

Señale el valor reflexivo del verbo **preguntarse**: el que hace la pregunta es el mismo que la contesta.

ANTES DE EMPEZAR

Presente el vocabulario de las tareas del hogar por medio del siguiente juego.

Divida al grupo en parejas y reparta un juego de tarjetas a cada pareja (página siguiente).

Pídales que las coloquen mezcladas boca abajo. Por turnos cada uno coge dos tarjetas; si forman pareja, se las queda y vuelve a coger dos. Si no forman pareja, pasa el turno al otro jugador.

PROCEDIMIENTOS

A. Pregunte a sus alumnos: **¿Quién de vosotros vive o ha vivido solo? ¿Quién quiere vivir solo?**

Remítalos a la introducción del artículo y pídales que, después de leerlo, expliquen a sus compañeros qué cosas consideran importantes o imprescindibles para vivir solo.

B. Explique otro caso, esta vez extremo, de vida solitaria. Igual que en el apartado anterior, pregunte: **¿Quién de vosotros ha vivido o quiere vivir en una isla desierta?** Si ninguno de sus alumnos tuviera interés en esta experiencia, dígales que usted sí que quiere vivir en una isla desierta.

Pídales que piensen preguntas que usted mismo debería hacerse antes de tomar esta decisión y así saber si reúne las condiciones necesarias. Pueden hacer el trabajo individualmente o en parejas.

Haga una puesta en común y elijan entre todos las seis mejores. Contéstelas y deje que, según sus respuestas, decidan si está usted preparado para vivir en una isla desierta o no.

Cabané, S. (2009)

- *Juegos de selección.* Los juegos de selección incluyen una lista de posibilidades para los estudiantes, teniendo una común para todos. Ellos, mediante la discusión tienen que decidir cuál es la común a todo el grupo.

  Un juego de selección podría ser: "*Se busca chófer, guía, animador y cocinero".* En este juego se explicaría a los alumnos que van a ir a un camping, donde se necesita un chófer, un guía, un animador y un cocinero y que deben realizar una exposición en la que deben explicar a sus compañeros que quieren hacer ellos y porque creen que pueden ser elegidos para ello.

  Una vez que todo el mundo haya expuesto sus ideas, deberán seleccionar, entre todos, a cada chófer, guía, animador y cocinero.

8. SE BUSCA CHÓFER, GUÍA, ANIMADOR Y COCINERO

A. Imaginad que vais a ir de cámping juntos unos días. Para ello, vais a necesitar un cocinero, un chófer, un animador cultural y un guía turístico. Cada alumno tiene que escoger uno de los cuatro trabajos y escribir las razones por las que cree que debe ser elegido.

B. Ahora, cada uno va a explicar sus razones al resto de la clase. Los demás pueden hacerle preguntas.

- Yo quiero ser el cocinero porque me gusta mucho cocinar. Sé preparar platos de todo tipo: vegetarianos, japoneses, franceses... Además, soy muy organizado con el dinero y he trabajado cinco años en un restaurante.
- ¿Sabes hacer pizzas?
- ¿Sabes cocinar para mucha gente?
- ¿Has cocinado alguna vez en un cámping?

C. ¿Quiénes son los elegidos? Vamos a votar.

Cabané, S. (2009)

- *Juegos de intercambios.* Este tipo de juegos está basado en el trueque. Se trata de que los estudiantes intercambien artículos con sus compañeros, que ellos no necesitan y los demás si, y viceversa.

  Un ejemplo de juego de intercambio puede ser realizar un mercadillo en clase. Cada uno de ellos, puede hacer un "puesto" con productos propios de su cultura y tratar de cambiar sus productos por otros que les guste de su compañero.

  Este juego también lo podríamos hacer utilizando dinero falso, donde intercambien productos a partir de un precio que pongan. De esta forma, además de practicar vocabulario sobre objetos, también trabajarán cantidades y números.
- *Juegos de asociación.* El juego se trata de que, los alumnos mediante la descripción de determinadas imágenes, objetos, etc., descubran quienes pertenecen al mismo grupo.

  Siguiendo con el ejemplo del mercadillo del apartado anterior, vemos en la imagen un ejemplo de juego de asociación:

9. EL MERCADILLO DE LA CLASE

Vamos a dividir la clase en vendedores y clientes. Cada vendedor tiene que encontrar en la clase tres objetos del mismo tipo y decidir qué precio tienen. ¡Atención! El precio mínimo por producto es 15 euros y el máximo, 35. Los clientes tienen que comprar tres objetos, pero solo tienen 50 euros cada uno.

Cliente	Vendedor
Hola. Buenos días. / Buenas tardes.	Hola. Buenos días. / Buenas t
Quería unos zapatos para mí. de hombre. de mujer. de niño. de niña.	¿Qué desea? ¿Es/son para usted? ¿De qué color?
¿Y estos cuánto cuestan? ¿Cuánto cuestan estos (de aquí)?	Sí, tenemos estos. Sí, estos (de aquí). X euros.
(Pues) me llevo estos/estos negros. (Pues) me llevo los negros.	
Muchas gracias.	(Gracias) A usted.

Cabané, S. (2009)

- *Juegos de roles.* En ellos, cada estudiante posee la identidad de un personaje de ficción y una serie de instrucciones que debe llevar a cabo sobre la tarea individual que debe realizar.
- *Simulaciones.* Con estas, los estudiantes tratarán de representar pequeñas muestras de las interacciones humanas mediante la emulación de una situación real que involucraría a la totalidad de la clase.

  Taylor, J.L. y Waldford, R. (1979) distinguen el juego de simulación de los juegos de rol en que este tipo de juegos están basados en procedimientos más formalizados y una mayor estructuración de las relaciones entre los participantes.

  Actualmente, este tipo de juegos ha cobrado una gran importancia en el aprendizaje de español, ya que llevan a la lengua desde la abstracción de las reglas, hasta la verdadera práctica en situaciones reales, que necesitan de una gran implicación personal.

  Todas las simulaciones deben conseguir que el alumno no solo se comunique, sino que piense en la L2.

Un ejemplo de juego de simulación sería uno en el que haya dos tipos de alumnos, un alumno "A" al que se le presenten sus condiciones y un alumno "B" con otras condiciones. Los alumnos deberán simular una llamada telefónica teniendo en cuenta estas condiciones.

Como hemos comentado anteriormente, no encontramos una única clasificación de los juegos, por ello, atendiendo a la información de Labrador Piquer, M.J. y Morote Magán, P. *(2012),* observamos que "*El Plan Curricular del Instituto Cervantes"* (PCIC en adelante), basándose en que, los juegos posibilitan tanto la práctica controlada como, la práctica libre y expresión creativa, realiza la siguiente clasificación de estos:

- *Juegos de observación y memoria.* El PCIC los indica como los más adecuados para trabajar el léxico en el aula de una forma controlada. Un ejemplo de este tipo de juegos podría ser, uno en el que se pongan objetos sobre una mesa, se cubran y los alumnos intenten recordarlos y describirlos.
- *Juegos de deducción y lógica.* En este caso, los juegos son más apropiados para trabajar el pasado, e indica que pueden ser un ejemplo para dar el final de las historias o para que los alumnos las completen realizando preguntas.

  Dentro de este tipo de juegos encontramos, dar el principio o final de una historia y que ellos mismos la completen, cambiar el nombre a los personajes principales de un relato o cambiar en una historia la época en que se desarrolla.
- *Juegos con palabras.* Para este tipo de juegos, el Plan propone actividades orales y escritas e introduce trabalenguas, chistes, adivinanzas, etc.

  Como ejemplos de juegos de palabras, podríamos señalar el *"binomio fantástico" o la "la piedra en el estanque",* que aparecen señalados en "*Gramática de la fantasía"* del autor Rodari.

  Este tipo de juegos se puede considerar como la base de un aprendizaje lingüísticos, ya que en él encontramos motivación, metas, enfrentamiento, creatividad, trampas, trucos y el placer de ganar.

Además de esta clasificación, Labrador Piquer, M. J. y Morote Magán, P., nos ofrecen la clasificación que el Marco Común Europeo de Referencia hace de los

juegos:

- *Juegos de carácter social.* Dentro de estos juegos incluye juegos orales, como puede ser el "veo veo", escritos, cómo por ejemplo, el "ahorcado", audiovisuales, como "el bingo con imágenes" o "el juego de las películas", juegos de tablero, que puede ser una baraja, el juego de "la oca", charadas y mímica, entre otros.
- *Juegos de actividades individuales.* En este tipo de juegos podemos encontrar, crucigramas, sopa de letras, adivinanzas, juegos de televisión y radio, etc.
- *Juegos de palabras.* Aquí, encontraremos anuncios publicitarios, titulares de los periódicos, pintadas, etc.

Otra clasificación que encontramos más actualizada sería la que nos ofrece Tornero (2010: 15-17), que ha realizado basándose en los elementos que según Huizinga señalan que una actividad es lúdica:

- Juego de rol. En este tipo de juegos, predomina la creación de un orden.
  Un ejemplo de juego de rol, podría ser una clase que dividiríamos en dos grupos, uno de ellos debe representar un papel que se le da, individualmente y el otro grupo debe adivinar de que se trata.
- Juegos de creatividad. Donde aparece destacada la libertad. Aquí, se puede presentar una situación común para todos los alumnos y que a partir de ella, cada uno escriba un texto o palabras variadas sobre que le sugiere.
  Después, realizarán una exposición presentando a sus compañeros lo que han escrito y porque lo han escrito.
- Juegos físicos. Libertad y entorno espacial son los elementos más importantes.
- Juegos de entonación. El objetivo principal de este tipo de juegos sería la producción de enunciados.
- Juegos tradicionales. Cuentan con una tradición y unas reglas que son definidas y conocidas por todos los alumnos.
- Juegos de humor. Este tipo de juegos cuenta con un espíritu desinteresado del juego.

Debemos tener en cuenta que, un estudiante que aprende divirtiéndose y riéndose una segunda lengua lo hará más seguro de sí mismo y además, será capaz de desarrollar capacidades más autónomas sobre el control lingüístico.

Algun ejemplo de juego de humor podría ser el uso de viñetas escritas en clave de humor, elaboración de chistes, anécdotas o visualización de cortos o películas de humor.

- Juegos de enigma. Su principal elemento es el misterio y la averiguación.

  El ejemplo que hemos señalado anteriormente, en el apartado de "juegos de búsqueda y averiguación", nos podría servir para ejemplificar los juegos de enigma.

Atendiendo a lo que nos indican Lorente Fernández, P. y Pizarro Carmona, M. *(2012)*, encontramos una nueva clasificación basada en el soporte que se utiliza:

- Juegos "artesanales"
- Juegos tecnológicos
  - Juegos en internet
  - Videojuegos
  - Serious games.

Esta última clasificación se relaciona con la aparición de las nuevas tecnologías y su utilización en las aulas. Este hecho ha abierto nuevos horizontes que hacen que, sea necesario que nos paremos a pensar en su importancia y dediquemos un apartado a definir cada uno de los tres tipos de juegos tecnológicos.

Utilizando como referencia a Lorente Fernández, P. y Pizarro Carmona, M. *(2012)*, señalamos que estos tres tipos son:

- Juegos en internet. Como nos indican estas autoras, es innegable el volumen de materiales de juegos que podemos encontrar en la red tanto para el aprendizaje de español, como para cualquier otro ámbito del aprendizaje.

  Entre todos ellos, podemos destacar el centro virtual del Instituto

Cervantes, concretamente el apartado de "*DidactiRed"*.

"*DidactiRed",* es una sección que encontramos en la página del Instituto Cervantes, donde semanalmente se publican actividades dirigidas a profesores de español.

Esta sección se inició el 1 de marzo de 2000, con el fin de servir como fichero virtual de recursos para profesores de ELE. En él, se ofrecían actividades breves y de fácil lectura diariamiente, para que cada uno de los profesores lo pudiera usar en sus clases, adaptándolo a las necesidades de cada alumno.

En un primer momento constaba de cuatro secciones:

- "*Llave maestra":* en esta sección encontramos técnicas para aprovechar recursos y destrezas y, sugerencias para que los profesores puedan resolver problemas del día a día.
- *"La gaveta":* aquí encontraremos actividades donde se trabaja contenido léxico, gramatical, funcional, fonético o sociocultural.
- *"Literalia":* en este apartado hay tareas que en algún momento se remiten a lectura de textos.
- *"Contraseña":* para esta sección se ofrecen actividades vinculadas a visitas de alguna página de Internet.

Posteriormente, en febrero de 2004, se inició una segunda etapa donde además de las actividades para el aula, se ofrecían actividades de reflexión para el profesor y técnicas para mejorar la práctica docente. En esta etapa encontramos la siguiente clasificación:

- *"Actividades de aula":* en este apartado se ofrecerán actividades comunicativas que se pueden llevar al aula. Estas tareas podrán tener como objetivo desarrollar las competencias generales del alumno, las de la lengua, etc.
- *"Actividades de reflexión":* esta sección se encuentra destinada a que el profesor reflexione y mejore su actividad docente.
- *"Técnica docente":* aquí, encontremos técnicas para elaborar

planes de clase, dinamizar las sesiones de clase, repasar contenido, etc.

- Videojuegos. En sus principios, los videojuegos no surgieron con el fin de utilizarlos en el ámbito educativo.

  Sin embargo, como nos afirman Lorente Fernández, P. y Pizarro Carmona, M. (2012), jugar con un ordenador nos proporciona un alto grado de realidad sin riesgos, lo que implicará una gran cantidad de posibilidades, muy atractivas para los estudiantes.
  Por todo ello, se comenzarán a desarrollar materiales con fines educativos en soportes digitales que atraerán cada vez más al cuerpo enseñante.

  De hecho, según una encuesta realizada por "*Interactive Software Federation of Europe",* se ha comprobado que el impacto educativo que tiene el uso de los videojuegos es muy positivo, ya que, aumenta la motivación de nuestros alumnos y, además, ayuda a los estudiantes con dificultades de desarrollo de las competencias personales, espaciales e intelectuales.

  Para acabar con este apartado es importante señalar que, aun sabiendo que el interés por el uso de los videojuegos se ha visto reflejado en el desarrollo de materiales por parte de instituciones españolas como la Universidad de Alcalá o los encontrados en la plataforma del Aula Virtual del Instituto Español (AVE), todavía las propuestas editoriales en este ámbito son muy escasas para ELE.

- Serious Games. Como señalan estas autoras, a la vez que se van desarrollando los videojuegos para el aprendizaje de lenguas, se observa un aumento de métodos como "*E-learning"* o *"Blended Learning",* que son muy atractivos para los estudiantes y las empresas, ya que ofrecen un ahorro de tiempo y dinero.

  Podemos definir "*E-learning"* según García Peñalvo (2005), como la capacitación no presencial que, utilizando plataformas tecnológicas, ofrece y flexibiliza el acceso y el tiempo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, donde tanto alumnos como profesores

pueden colaborar a través del uso de herramientas de comunicación sincrónica y asincrónica. Esto hace que se adecúe más a las necesidades y disponibilidades de los alumnos, garantizando un aprendizaje basado en competencias.

Por otro lado, atendiendo a Rico Sánchez, E. I. y Roble Vallejo, M. L.(2017), señalamos que "*Blended Learning"* es una modalidad educativa donde se cobina la enseñanza presencial con la enseñanza a distancia, teniendo como principal objetivo optimizar el proceso de aprendizaje. Este tipo de enseñanza tiene un enfoque que consiste en plantear actividades que hagan uso de la tecnología, ya sea a través de aulas virtuales u otros recursos informáticos.

Estas autoras mencionan en su artículo a Bartolomé (2004), que nos indica que este tipo de enseñanza tiene como ventaja principal el papel activo del estudiante, que además, enfatiza en la posibilidad de aprovechar la gran cantidad de material que nos ofrece Internet así como, la capacidad de adaptar este material a las necesidades de los estudiantes.

Por último, en relación con "*Blended Learning",* señalamos que Rodriguez (2012), nos ofrece un listado de actividades que se pueden realizar en ELE con este tipo de formación como son:

- *Redacción de experiencias personales a través de un blog.*
- *Redacción de experiencias personales a través de una red social.*
- *Diseñar un instructivo de uso o procedimiento en actividades o herramientas tecnológicas.*
- *Expresar una serie de hechos terminados en un medio o largo plazo.*
- *Analizar un artículo en red acerca de los resultados probables de un hecho.*
- *Redactar una situación hipotética a partir de un artículo de internet.*

La unión entre el juego y este tipo de formación da lugar a una mezcla

interesante para la enseñanza y el aprendizaje, ya que incluye todas las ventajas que contiene el juego, así como, las que incluye la formación "*E-learning"* o más concretamente las TICS (tecnologías de la información y de la comunicación), como son la flexibilidad y adaptabilidad a la hora y el lugar, interactividad y atractivo de los contextos de aprendizaje, seguimiento gracias a la retroalimentación, etc.

Otra clasificación que encontramos, teniendo en cuenta a Rubio, A. D. J. y García Conesa, I. M. *(2013),* que nos ofrece una clasificación basada en los recursos que se necesitan para jugar, utilizando la clasificación de Stevanne Auerbach (2006:86):

- Juegos que no necesitan recursos, como adivinanzas o escuchas.
- Juegos que únicamente necesitan lápiz, papel o pizarra, como los de ortografía.
- Juegos de dibujar, describir y colorear o etiquetar, como por ejemplo los juegos de mímica.
- Juegos que requieran el uso de tarjetas con partes de una oración. Por ejemplo, unir tarjetas para formar frases, o responder preguntas, etc.
- Juegos de dados, que contienen palabras o dibujos que los alumnos deben nombrar.
- Juegos de mesa, como el "pasapalabra" o "trivial".
- Juegos por medio de tablas o matrices. En este tipo de juegos tenemos que dibujar y organizar juegos utilizando un vacío de información, en el que cada individuo marca de manera secreta la posición de las cosas en una carta.

Para acabar este apartado, señalaremos una última clasificación de los juegos, de nuevo ofrecida por Rubio, A.D.J y García Conesa, I.M *(2013),* que nos da una clasificación de los juegos que atiende al tipo de enfoque del lenguaje o el aprendizaje que persigan, los tipos de recursos, la gestión y la organización del aula que necesiten:

- Juegos centrados en la precisión, o también llamados juegos de control del lenguaje. Tienen como principal objetivo practicar los

nuevos elementos del lenguaje y trabajar la precisión a través del uso de trozos del lenguaje que se memorizan con la repetición constante con el fin de facilitar una pronunciación útil, vocabulario y práctica gramatical.

Este tipo de juegos se centra tanto en la compresión como en la producción. El individuo se acostumbra a escuchar o leer palabras y estructuras de oraciones de manera repetida mientras que el lenguaje debe estar controlado, ensayado y contextualizado, para que se comprenda.

Una vez que el juego se ha entendido, resulta más provechoso dividir la clase en pequeños grupos para que puedan participar más y tengan un menor número de elementos que recordar.

- Juegos centrados en la fluidez, que también pueden ser llamados juegos de control de la comunicación. Se centran en el control de la comunicación y la colaboración con los demás, en lugar del control del lenguaje.

  En este tipo de juegos, el profesor debe enseñar con anterioridad el vocabulario principal y ensayar antes de que el alumno lo haga individualmente.

9. CONCLUSIONES

A lo largo de este trabajo, se ha tratado de mostrar una reflexión acerca de la importancia que tiene el uso del juego y la clasificación que se hace de estos en el aprendizaje de segundas lenguas, en este caso concreto, en el español.

Para ello, se ha hecho una presentación de los aspectos más generales que se relacionan con el juego, como es su recorrido histórico, su definición, la importancia del mismo en ELE, y finalmente se ha profundizado en la parte más importante de nuestro trabajo como es, la clasificación de los juegos.

Además, hemos querido hacer mención a los distintos enfoques relacionados con el juego que se trabajan en la enseñanza de segundas lenguas, ya que es importante tenerlos en cuenta y conocerlos de manera más exhaustiva para poder llevarlos al aula de forma adecuada.

Actualmente, el aprendizaje de segundas lenguas centra su atención en la competencia comunicativa, siendo la principal finalidad que una persona pueda desenvolverse adecuadamente en otra lengua. Para ello, el uso del juego es fundamental, ya que ayuda a los aprendientes a trabajar la comunicación de manera inconsciente, de la misma manera que lo harían, cuando aprendieron su lengua materna.

También a lo largo de todo el trabajo, hemos querido destacar especialmente, las ventajas y la importancia que tiene aprender una segunda lengua a través del juego, debido a que es fundamental que, tanto alumnos como profesores sean conscientes de ello, y que entiendan que el uso de juegos para el proceso de aprendizaje es una forma de aprender tan válida como el uso de otras actividades. Desechando la idea de que el juego es una simple actividad de relleno para nuestros alumnos.

Mediante nuestro trabajo hemos querido mostrar los distintos aspectos importantes sobre el uso del juego en las aulas de ELE, y además, que tipos de juegos se pueden utilizar en función del aspecto que queramos trabajar con nuestros alumnos.

Quisieramos destacar que, a lo largo del trabajo hemos observado una falta de bibliografía sobre la diferencia que hay entre el concepto de juego y actividad lúdica, y creemos que esto es importante a la hora de llevarlo al aula, para que

tanto alumnos como profesores la conozcan y sepan que deben utilizar en cada caso.

Por último, otro aspecto que creemos que es interesante es que, en los documentos oficiales como son el Marco Común Europeo de Referencia de lenguas y el Plan Curricular del Instituto Cervantes se especifique de manera más exhaustiva el tratamiento de los juegos en el aula debido a que, para la realización de este trabajo, este aspecto se ha quedado muy reducido y no encontramos apartados específicos del mismo, sino que, aparece en varios apartados de una forma muy reducida.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Andreu Andrés, Mº Angeles y Migues García Casas, *"Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE" (2000).* [Recuperado el 10 de abril de 2020 en el siguiente enlace: https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/ciefe/pdf/01/cvc_ciefe_01_0016.pdf]

- Araujo Portugal, J.C. *"Actividades abiertas con vacío de información y juegos de roles en la enseñanza de la expresión oral en lengua extranjera"* (2016). [Recuperada el 3 de abril de 2020 en el siguiente enlace: http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0123-34322017000300404&lng=en&nrm=iso&tlng=es]

- Cabané Ramperez, Sandra, 2009-2011, *"El juego en el aula de ELE",* Universidad de Barcelona. [Recuperado el 10 de marzo de 2020 en el siguiente enlace:https://www.schule.at/portale/spanisch/detail/los-juegos-en-la-clase-de-ele.html]

- Caillois, R. (1981), *"I giochi e gli uomini, la maschera e la vertigine"* Milán, Bompiani.

- Cerdas Agüero, E. (2013) *"Experiencias y aprendizajes con juegos cooperativos"* [Recuperado el 13 de abril de 2020 en el siguiente enlace: https://revistaseug.ugr.es/index.php/revpaz/article/view/812/934]

- Chamorro Guerrero, M.D (1990) *"La aplicación de los juegos a la enseñanza del español como lengua extranjera"* [Recuperado el 25 de marzo de 2020 en el siguiente enlace: https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/02/02_0233.pdf]

- Diccionario de términos clave de ELE [Recuperado el 15 de abril de 2020 en el siguiente enlace: https://cvc.cervantes.es/Ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/indice.htm

- Elaid Lahouaria, N. (2005), *"Juegos comunicativos en la enseñanza de lenguas extranjeras"* [Recuperado el 29 de marzo de 2020 en el siguiente enlace: https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/16/16_0258.pdf]

- Fernández Núñez, S. (2012), *"Las TIC en el aula de ELE: una propuesta de plataforma e-learning" (Tesis de máster).* [Recuperado el 4 de mayo de 2020 en el siguiente enlace: http://digibuo.uniovi.es/dspace/bitstream/10651/4099/3/TFM_SFN.pdf]

- Guastalegnanne, H. (2009), *"Juegos para trabajar gramática y vocabulario en la clase de ELE"* [Recuperado el 6 de mayo de 2020 en el siguiente enlace: http://www.todoele.net/actividades_mat/OrientacionesEnsenanzaELE.pdf]

- Juan Rubio, A. D y García Conesa, I. M. (2013) *"El uso de juegos en la enseñanza del inglés en la Educación Primaria"* [Recuperado el 13 de abril de 2020 en el siguiente enlace: http://refiedu.webs.uvigo.es/Refiedu/Vol6_3/REFIEDU_6_3_3.pdf]

- Labrador Piquer, María José y Morote Magán, Pascuala, *"El juego en la enseñanza de ELE" (2012).* [Recuperado el 8 de abril de 2020 en el siguiente enlace: https://www.um.es/glosasdidacticas/numeros/GD17/07.pdf]

- Lorente Fernández, P. y Pizarro Carmona, M. (2012), *"El juego en la enseñanza de español como lengua extranjera. Nuevas perspectivas".* [Recuperado el 25 de marzo de 2020 en el siguiente enlace: https://www.um.es/tonosdigital/znum23/secciones/estudios-14-_el_juego.htm]

- Lorente, P. y Pizarro, M. (2013), *"No te sientas fuera de juego: El componente lúdico en la clase de ELE".* [Recuperado el 30 de marzo de 2020 en el siguiente enlace: https://sede.educacion.gob.es/publiventa/d/16283/19/0]

- Marco Común Europeo de Referencia (MCER) [Recuperado el 1 de abril de 2020 en el siguiente enlace: https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cvc_mer.pdf

- Marín Morales, Rodrigo 2014-2015, "*Tipologías del humor y su aplicación al aula de ELE".* Universidad de Oviedo. [Recuperado el 29 de mayo de 2020 en el siguiente enlace: http://digibuo.uniovi.es/dspace/handle/10651/32598]

- Nevado Fuentes, Charo "*El componente lúdico en las clases de ELE" (2008)* [Recuperado el 7 de abril de 2020 en el siguiente enlace: https://marcoele.com/descargas/7/nevado_juego.pdf]

- Ortega, R. (1999). *"Jugar y aprender: una estrategia de intervención educativa".* Sevilla. Díada Editora.

- Ortiz Ocaña, A. (2005), *"Didáctica lúdica, jugando también se aprende"* [Recuperado el 25 de marzo de 2020 en el siguiente enlace: https://www.monografias.com/trabajos26/didactica-ludica/didactica-ludica.shtml]

- Piaget, J. (1986) "*La formación del símbolo en el niño".* México, Fondo de Cultura.

- Quintanilla Espinoza, A. y Ferreira Cabrera, A. (2010), *"Habilidades comunicativas en L2 mediatizadas por la tecnología en el contexto de los enfoques por tareas y cooperativo"* [Recuperado el 10 de abril de 2020 en el siguiente enlace: https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-07052010000200012]

- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: Diccionario de la lengua española, 23.ª ed., [versión 23.3 en línea]. <https://dle.rae.es> [Consultada para 30 de marzo de 2020]

- Rico Sánchez, E. I. y Roble Vallejo, M. L. (2017), *"Propuesta de un material para el docente de ELE que le permita implementar la modalidad de Blended Learning en sus clases, haciendo uso de la red social Instagram"* [Recuperado el 5 de mayo de 2020 en el siguiente enlace: https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/33817/RicoSanchezEloisaIsabel2017.pdf?sequence=2&isAllowed=y]

- Sánchez Duque, G. (2016), *"El juego como recurso educativo para la enseñanza de una lengua extranjera"* [Recuperado el 5 de mayo de 2020 en el siguiente enlace: https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/21429/TFG-L1447.pdf;jsessionid=A06DF545A33478CE078F925D864AA314?sequence=1]

- Vázquez López, M. (2009), "*Aplicaciones prácticas del enfoque por tareas"* [Recuperado el 11 de abril de 2020 en el siguiente enlace: https://marcoele.com/descargas/expolingua1996_vazquez.pdf]

- Vazquez Mariño, I. (2008), "*Aprendizaje lúdico: el juego en la clase de español. Una propuesta didáctica a partir de un trivial adaptado a la clase de ELE"* [Recuperado el 20 de abril de 2020 en el siguiente enlace: https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4896450]