

Actividades comunicativas para promover el uso de una lengua extranjera: el juego como punto de partida.

LUCÍA RUS DÍAZ
lurus@alumni.uv.es

Resumen

Este artículo presenta una experiencia práctica de tres meses de una serie de actividades diseñadas a partir de juegos para promover el uso de una lengua extranjera en el contexto del aula con el objetivo de que sirva a otros profesores en su empeño por conseguir la participación de los alumnos en la lengua meta. Para ello, se describe el contexto en el que se desarrollan las tareas, se define cada una de éstas y se exponen los resultados.

Como consecuencia, se solidifica la idea de que el juego activa el pensamiento y motiva a los estudiantes a sustentar su interés por la materia (Wright, Betteridge y Buckby, 1984).

Introducción

Liderar el proceso del aprendizaje de una lengua extranjera en el contexto del aula con carácter de obligatoriedad no es fácil. Para muchos alumnos, el aprendizaje de una lengua extranjera en el colegio es un proceso antinatural y desmotivador y la utilidad de aprenderlo es casi inexistente cuando en clase todos se conocen bien, pertenecen a la misma comunidad lingüística y pueden mantener una conversación fluida en su lengua materna.

Frente a situaciones de este tipo, los profesores de lenguas modernas nos vemos prácticamente incapaces de dotar de significación a todo lo que enseñamos y gradualmente el aula se tiñe de una nubosidad que no deja claro el objetivo principal de lo que intentamos mostrar: el español (en el caso de los profesores de E/LE) entendido como lengua vehicular para comunicarse.

Tomando un Community College ubicado en Cornualles (UK) como punto de referencia, el artículo presenta una serie de actividades que han facilitado promover el uso del español en el aula de E/LE presentándolo como herramienta indispensable para jugar. Para ello, se describe el contexto en el que se han desarrollado las tareas, se define cada una de éstas, se concreta la metodología utilizada para medir su efectividad y se exponen los resultados.

Concepciones del juego en el aula

Según la Real Academia Española de la lengua, el juego es “un ejercicio recreativo sometido a reglas en el que se gana o se pierde”. Tradicionalmente el juego ha sido utilizado para la diversión en tiempo de ocio pero cada día son más los estudiosos que abogan por el juego como medio idóneo para adquirir conocimiento (Moor, 1981; Erikson et al., 1982; D. W. Winnicott, 1986). De acuerdo con J.R Moyles y G. Solana (1990): “La situación de juego aporta estimulación, variedad, interés, concentración y motivación [...] está libre de presiones irrelevantes y permite a quien participa una interacción significativa dentro de su propio entorno”.

En el área de lenguas modernas, los juegos ayudan a mantener el interés por la lengua meta (A. Wright, D. Betteridge & M. Buckby, 1984) y ofrecen a los participantes confianza en sí mismos y en sus capacidades.

Contexto en el que se desarrollan las actividades

1. El centro

Los juegos concurren en un centro educativo público situado en una localidad de veintiún mil habitantes al sudoeste de Inglaterra, en el condado de Cornualles. El centro, especializado en el área de deportes, comprende los cursos Year 7, Year 8, Year 9, Year 10 y Year 11.

La población estudiantil del centro la componen principalmente chicos y chicas del pueblo y de aldeas cercanas. Los alumnos proceden de familias de trabajadores, en su mayoría granjeros, donde trabajan tanto el padre como la madre.

El nivel sociocultural y la formación académica de la población es generalmente bajo. En el centro no suelen haber problemas importantes de conflictividad.

2. El curso

Los alumnos que protagonizan esta experiencia cursan Year 8. Todos tienen entre 12 y 14 años y su competencia lingüística del español es nula al empezar el curso. La mayoría parte de la idea de que aprender una lengua extranjera es un proceso largo e inútil y de que con el inglés, su lengua materna, es fácil comunicarse en el mundo.

La materia del español viene impuesta por el colegio. Los alumnos tienen tres módulos a la semana de español de cincuenta minutos cada uno y su motivación es bastante baja. No es la primera vez que estudian una lengua extranjera; en Year 7 los alumnos estudiaron el nivel A1 de francés pero, desde que acabaron, no han tenido oportunidad de volver practicar el idioma.

El número total de alumnos en el curso es de 32 de los cuales dos cuentan con ADHD y un tercero padece dislalia.

Objetivo

El objetivo del presente artículo es confirmar o desmentir la efectividad del juego en el aula para aprender una lengua extranjera.

La duración de la experiencia es de 34 sesiones de cincuenta minutos cada una con el mismo número de alumnos en todas a excepción de algunas sesiones en las que se ausenta uno o dos estudiantes, normalmente por enfermedad.

Las actividades

Las actividades dirigidas a estudiantes que empiezan de cero que se escogieron para confirmar/ desmentir la efectividad del juego en el aula con el objetivo de aprender una lengua extranjera son las siguientes:

El conecta cuatro

1. *Instrucciones:* El juego consiste en dejar caer las fichas en cualquier columna para formar una línea con cuatro fichas del mismo color. La línea puede ser horizontal, vertical o transversal.

2. *Aplicación en el aula de E/LE:* Después de introducir el vocabulario pertinente con ayuda de imágenes, el profesor muestra el tablero de juego. Cada columna tiene asignada una imagen.

Los alumnos, divididos en dos grupos, tienen que relacionar la imagen de la columna con la palabra que simboliza y tienen que decir una frase que contenga dicha palabra para poder dejar caer su ficha.

3. *Tiempo*: veinte minutos.

4. *Ejemplo*: el objetivo de este tablero de conecta cuatro es aprender a invitar a una persona a salir al cine, a la piscina, a la bolera, al estadio, al teatro, al restaurante y al parque, aceptar la invitación o negarla.



Alumno equipo a: ¿Quieres ir al teatro? (el profesor le pone una ficha en la columna del teatro).

Alumno equipo b: No, no me gusta. ¿Quieres ir al cine? (el profesor le pone una ficha en la columna del cine).

Alumno equipo a: No, prefiero ir a la bolera. ¿Quieres ir a la bolera? (el profesor le pone una ficha en la columna de la bolera).

El tres en raya:

1. *Instrucciones*: El juego consiste en conseguir hacer una línea. La línea puede ser horizontal, vertical o transversal.

2. *Aplicación en el aula de E/LE*: Después de introducir el vocabulario pertinente con ayuda de imágenes, el profesor muestra el tablero de juego. En cada casilla del tablero aparecen dichas imágenes.

Los alumnos, divididos en dos grupos, tienen que relacionar cada imagen con la palabra que simboliza. Para poder mover ficha, tienen de decir una frase que contenga dicha palabra.

3. *Tiempo*: veinte minutos.

4. *Ejemplo*: el objetivo de este tablero es practicar el vocabulario relacionado con los deportes y expresar opiniones respecto a ellos.



Alumno equipo a: Me encanta el fútbol porque es divertido. (el profesor le pone una ficha en la casilla donde aparece un icono que representa “el fútbol”).

Alumno equipo b: No me gusta el boxeo porque es violento (el profesor le pone una ficha en la casilla donde aparece un icono que representa “el boxeo”).

Alumno equipo a: Me gusta el atletismo. Hago atletismo tres veces a la semana. (el profesor le pone una ficha en la casilla donde aparece un icono que representa “el atletismo”).

Objetos voladores:

1. *Instrucciones:* Después de introducir el vocabulario oportuno con ayuda de imágenes, el profesor muestra el tablero de juego. Las imágenes “volarán” velozmente sobre el tablero y ganará el alumno que más pronto diga la palabra que simboliza.

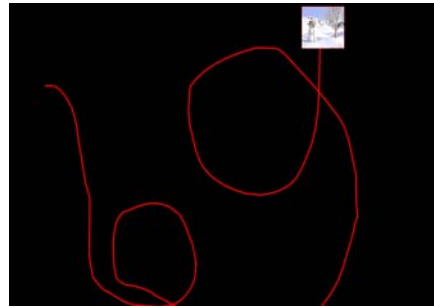
2. *Tiempo:* treinta minutos.

3. *Ejemplo:* el objetivo de este tablero es recordar los doce meses del año

VOCABULARIO



TABLERO



Nota: la imagen hace el recorrido de la línea roja en menos de un segundo

¿Qué falta ahora?:

1. *Instrucciones:* Después de introducir el vocabulario pertinente con ayuda de imágenes, el profesor les mostrará de nuevo todas las imágenes a excepción de una. Los alumnos tendrán que adivinar que palabra falta y aquel que más pronto la encuentre será el ganador.

2. *Tiempo:* diez minutos

3. *Ejemplo:* El objetivo de este tablero es recordar los colores en la lengua meta y adivinar el color que falta en cada tablero.

VOCABULARIO



TABLERO 1



SOLUCIÓN



El matamoscas:

1. *Instrucciones:* Después de introducir el vocabulario pertinente con ayuda de imágenes, el profesor les mostrará de nuevo todas las imágenes. Dos alumnos saldrán a la pizarra y cada uno llevará un matamoscas. El profesor y/o el resto de alumnos irá

diciendo frases que contengan esas palabras y los alumnos, como si de moscas se tratase, tendrán que “cazar” la imagen. Gana el alumno más rápido.

2. *Tiempo*: veinte minutos.

3. *Ejemplo*: El objetivo de este tablero es, por parte de los que están en la pizarra, reconocer el vocabulario relacionado con “mi rutina diaria” y, para el resto de la clase, conjugar bien los verbos pronominales relacionados con la rutina.



Alumno: La rana no se acuesta esta noche

Profesor: Me lavo los dientes tres veces al día.

Alumno: Yo nunca me ducho.

Alumno: A las siete de la mañana Mary se levanta.

El acompasado al centro:

1. *Instrucciones*: Después de introducir el vocabulario pertinente, los alumnos sacan papel y lápiz. El profesor les dicta el vocabulario y, en lugar de escribirlo, hacen dibujos, los enumeran y los recortan en forma de tarjetas. Los alumnos dejan varias tarjetas encima de su mesa y junto con el profesor salen del aula. Los estudiantes llevan consigo su silla. En el exterior, se ponen las sillas en corro y los alumnos se sientan. El profesor, de pie y en el centro del corro, dice una de las palabras que los alumnos han dibujado. Todos aquellos que tengan la tarjeta que hace referencia a esa palabra, tienen que cambiar de sitio. En este momento, el menos rápido se queda sin silla y tiene que volver a decir otra palabra para sentarse de nuevo y dejar de ser el acompasado del centro.

2. *Tiempo*: treinta y cinco minutos.

Metodología

El corpus principal del que parte este artículo es el diario del profesor junto con las observaciones de otro educador más que actúa como observador en el aula. Las respuestas orales que los alumnos utilizan en la lengua meta para jugar también se tienen en cuenta para decidir las conclusiones. Por tanto, y siguiendo las pautas de Cambra (2003), en este estudio se adopta el enfoque etnográfico.

Análisis de los datos y conclusiones

Del análisis del diario del profesor junto con las observaciones de otro educador que observa en el aula y las respuestas orales que los estudiantes utilizan en la lengua meta para jugar, se destaca:

- Que los estudiantes prestan más atención al contenido de la lección si saben que van a utilizarlo a posteriori para jugar.
- Que el profesor puede evaluar las destrezas orales y auditivas de sus alumnos sin que ellos se sientan presionados.
- Que la participación de los alumnos es voluntaria.

- Que los estudiantes que conocen estrategias de juego participen más en la lengua meta.
- Que el lenguaje meta se utiliza para conseguir un objetivo (jugar).
- Que se pierde el miedo a hablar en castellano durante la clase.
- Que los estudiantes mejoran su atención y rendimiento en general y la competencia en la lengua meta en particular.
- Que implica competencia “amistosa”.

A modo de conclusión, se corrobora que el juego en el aula es efectivo para aprender una lengua extranjera. El estudiante genera conocimiento a través del juego y se crea la motivación que se desdibuja entre la obligatoriedad y la rutina de una clase.

Bibliografía

- Cambra, M. (2003). *Une approche de la classe de langue*. Paris: Didier.
- Winnicott D.W. (1986). *Realidad y juego*. Barcelona: Gedisa.
- Erikson H. Erik et al. (1982). *Juego y desarrollo*. Barcelona: Crítica
- Moor, P. (1981). *El juego en la educación*. Barcelona: Herder.
- Moyles, J. R. (1990). *El juego en la educación infantil y primaria*. Madrid: Morata.
Traducción de Guillermo Solana.
- Wright A., Betteridge D. & Buckby M. (1984). *Games for Language Learning*.
Cambridge University Press.

Por último, deseo agradecer la colaboración de muchos de mis compañeros; en especial a Kevin Worsdell, Anne-Laure Boucher, Julia Brown y Bernard Lien.