

El uso de juegos en la enseñanza del inglés en la educación primaria

Antonio Daniel Juan Rubio¹ e Isabel María García Conesa²

Centro Universitario de la Defensa San Javier. Universidad Politécnica de Cartagena (UPCT). E-mails: ¹[antonio.juan@cud.upct.es](mailto:antonio.juan@ cud.upct.es), ²isabelmaria.garcia@cud.upct.es.

Resumen: La mayoría de nosotros seguramente estaría de acuerdo en que las canciones, una vez aprendidas, son muy difíciles de olvidar. Además, los profesores de inglés comprenden la importancia del uso de rimas y canciones en el proceso de enseñanza-aprendizaje por sus muchos beneficios.

Aunque los niños tienen una capacidad innata natural para aprender cualquier idioma extranjero, no lo aprenden bien si encuentran las clases aburridas, como por desgracia normalmente ocurre. De hecho, los niños aprenden mejor a través de actividades interesantes.

El objetivo principal de este artículo es hacer hincapié en la importancia del uso de rimas y canciones en la enseñanza del inglés como lengua extranjera a niños de educación primaria. Sus funciones, criterios de elección y la forma de presentarlos a la clase también serán analizados.

Palabras clave: niños, enseñanza del inglés, educación primaria, rimas y canciones.

Title: The use of games in the teaching of English in Primary Education.

Abstract: Most of us would surely agree that songs, once learned, are very hard to forget. Besides, experienced teachers of English understand the importance of using rhymes and songs in the teaching-learning process for their many benefits.

Although children have an innate natural ability to learn any foreign language, they do not learn it properly if they find their lessons boring, something which happens more often than desired. In fact, children learn better through interesting activities.

The main objective of this article is to emphasise the importance of using rhymes and songs in the teaching of English as a foreign language to young learners. Their functions, criteria for election and the ways of presenting them to the class will also be analysed.

Keywords: children, FL teaching, primary education, rhymes and songs.

1. Introducción

Tradicionalmente, los métodos convencionales en la enseñanza del inglés como lengua extranjera, tales como la aburrida explicación o los ejercicios mecánicos, son desagradables y pueden resultar muy monótonos para los

estudiantes. Por lo tanto, esto afectará inexorablemente y obstruirá su espíritu de aprender esa lengua extranjera.

Para muchos alumnos, el proceso de aprendizaje de una lengua extranjera en el colegio o en la escuela es un proceso antinatural y desmotivador para ellos. Si a ello le sumamos que cuando en clase todos (o casi) se conocen de cursos anteriores, cosa que suele suceder en Primaria, y además pertenecen a la misma comunidad lingüística, la utilidad de aprender esa lengua extranjera es casi inexistente. Frente a este tipo de situaciones, el profesor de lengua extranjera en primaria prácticamente se ve incapaz de dotar de un significado relevante a todo lo que enseña en clase.

Por ese motivo, entre otros, los nuevos planes de estudio se han desarrollado, pues, para describir el uso natural de la lengua en el mundo real de modo que los niños, con independencia de su edad o nivel, puedan usar el lenguaje y desarrollarlo de una forma grata.

Y una de las principales formas de lograr ese objetivo es mediante el uso de juegos. Su uso en la enseñanza del inglés es, sin duda, muy natural. Si tratamos de enseñar el abecedario, por ejemplo, a un niño, nos daremos cuenta de que lo entiende mucho más rápido y, por lo tanto, lo memorizará mejor, si jugamos a algún juego con ellos con el fin de practicarlo.

El juego ha sido tradicionalmente una técnica de aprendizaje habitual a lo largo de la historia, aunque el reconocimiento de su valor pedagógico aún tiene un largo camino que recorrer.

Muchos autores, entre los que podemos destacar al psicólogo Paul Moor (1981), al psicoanalista Erik Erikson (1982) o al también psicoanalista Donald W. Winnicott (1986), comparten la opinión de que los niños están más motivados y estimulados en la clase de lengua extranjera cuando se utilizan materiales auténticos, tales como juegos, imágenes, objetos reales..., en lugar de los tradicionales materiales artificiales como los libros de texto o de ejercicios. Los materiales auténticos aumentan el nivel de implicación y concentración de los niños, siendo una ventaja que no debemos desaprovechar.

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. De acuerdo con la pedagoga Janet R. Moyles: "la situación de juego aporta estimulación, variedad, interés, concentración y motivación" (1990: 87).

Concretando en el área de lengua extranjera en la educación primaria, el juego ayuda a mantener el interés por la lengua meta. Según la opinión del investigador británico Andrew Wright: "los juegos ofrecen a los participantes confianza en sí mismos y en sus capacidades" (1984: 46).

Sin embargo, todavía hay bastantes más razones válidas para el uso de juegos en la enseñanza del inglés en la educación primaria. Por encima de todo, los juegos son generalmente una fuente real auténtica del lenguaje, válidos para casi todos los propósitos. Y dado que una gran parte del mundo, en la actualidad, juega a algún tipo de juego en inglés, será mucho más divertido para nosotros, y los niños por igual, adquirir un dominio adecuado del inglés.

Otra razón importante es que los juegos constituyen un medio poderoso para la enseñanza del inglés en todas las edades. Podemos usarlos como actividad de clase con el fin de enriquecer el vocabulario de nuestros alumnos o para mejorar

su gramática y los diferentes acentos ingleses. Además, ha servido para fomentar el trabajo en equipo, para favorecer la sociabilidad del alumno, y para desarrollar su capacidad creativa y comunicativa.

Y agregar que los juegos son elementos básicos de toda sociedad humana no constituye ninguna novedad. Los juegos muestran muchos aspectos de la cultura de cada sociedad ya que se producen en todas las fases de nuestra vida, desde el nacimiento hasta la muerte. Puesto que juegan un papel importante en el proceso de aprendizaje y en el uso de nuestra lengua materna, también son muy importantes en el aprendizaje de cualquier lengua extranjera, en especial para los niños más pequeños de infantil o primaria.

A lo largo del presente artículo, nuestro objetivo será el de describir la importancia de la utilización de los juegos en la enseñanza del inglés como lengua extranjera. Más allá de los diferentes puntos teóricos que consideraremos en primer lugar, también vamos a proporcionar algunos consejos útiles sobre la mejor manera de enseñarlos así como la tipología de los diferentes juegos.

El juego es la base sobre la que realizar las tareas de cualquier naturaleza. Las diferentes actividades que se basan en juegos permiten atender aspectos que son tan importantes para el desarrollo cognitivo del niño como los siguientes: la participación en clase, la creatividad y originalidad, la sociabilidad, y la creación de un patrón de comportamiento en clase. Pero lo que nunca debemos olvidar es que detrás de cada juego hay un objetivo didáctico específico.

2. El uso de los juegos en el aula de lengua extranjera

El juego y la cultura van estrechamente ligados y su papel se ha señalado en multitud de ocasiones. De hecho, muchos psicólogos y psicopedagogos han dedicado estudios e investigaciones al uso del juego en clase. Por ejemplo, el filósofo y poeta germano Friedrich Schiller pronunció su famosa frase al respecto: "el hombre no está completo sino cuando juega" (1928: 12). Posteriormente, el también filósofo neerlandés Johan Huizinga profundizó en el estudio del juego con la siguiente afirmación: "el juego existió antes de toda cultura y la cultura surge en forma de juego" (1968: 37).

Según el profesor de psicología de la universidad de McGill, Fred Genesee: "usar juegos en el aula de lengua extranjera es un elemento imprescindible en el propio proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua, especialmente en sus primeras etapas puesto que nos introduce en ciertas habilidades necesarias para la sociedad actual desde un prisma didáctico" (1994: 264).

El valor social del juego para el niño, en general, es asumido por casi todos los psicopedagogos, como el filósofo y psicólogo argentino Gregorio Fingermann, quien puntualizó lo siguiente: "el juego es un factor de desenvolvimiento social en el individuo. Mediante el juego no sólo se ejecutan las tendencias sociales sino que se mantiene la cohesión y la solidaridad del grupo" (1970: 38).

Los psicopedagogos llaman la atención sobre el juego en la edad escolar destacando sus valores afectivos, sociales, cognitivos y lingüísticos. El juego establece en el aula un clima afectivo y emocional basado en la confianza, la seguridad, y la aceptación. La profesora Marina Yagüello destaca la importancia del juego al afirmar lo siguiente: "Todo hablante posee una actividad metalingüística inconsciente y donde esta actividad se revela del todo es particularmente en el juego" (1983: 12).

En las últimas décadas, los investigadores han visto un aumento enorme en la cantidad de atención científica que se les ha prestado a los juegos como herramientas de aprendizaje.

Por ejemplo, dos informes diferentes de los investigadores Kurt Squire (2004) y Simon Egenfeldt-Nielsen (2005) han examinado el uso de los juegos en los ámbitos curriculares formales. Ambos estudios destacan las numerosas ventajas de los juegos así como su capacidad de promover la colaboración en el aula, de fomentar el compromiso y la motivación de los alumnos, y de desarrollar las habilidades cognitivas del pensamiento en los alumnos.

La investigación reciente también ha apoyado la idea de que es aconsejable proporcionar ejemplos prácticos de la necesidad de que los profesores estén familiarizados con los juegos que se utilizan normalmente en clase, y además de asegurarse de las dificultades con las que se suelen enfrentar al tratar de vincular las actividades de juego con los objetivos curriculares más amplios.

Estas revisiones de las posibilidades de la utilización de juegos en ámbitos curriculares formales, como es nuestro caso, han establecido claramente los motivos del interés de los educadores en este tipo de juegos, mientras que al mismo tiempo articulaban los problemas prácticos que pueden darse cuando se usa dichos juegos en clase.

Sin embargo, perspectivas más detalladas, prácticas y naturalistas de las formas en las que los juegos pueden ser utilizados en el aula son necesarias para una adecuada comprensión de su potencial uso como herramientas de aprendizaje. Por lo tanto, dichas perspectivas fueron proporcionadas tanto por James P. Gee como por Angela McFarlane en el año 2003.

Los profesores suelen utilizar juegos como simulaciones y modelos para la exploración y la experimentación, como textos para responder a través de la escritura o el teatro, como actividades que plantean desafíos con el fin de promover el conocimiento de las técnicas de pensamiento y la colaboración entre nuestros alumnos.

Los niños disfrutan con los juegos constructivos. No sólo son motivadores y divertidos, sino que también pueden proporcionar una excelente práctica para mejorar la pronunciación, la gramática, y por ende las cuatro habilidades del idioma. Los juegos ayudan a hacer que los niños se sientan seguros y confiados.

Pero a fin de explotar plenamente los juegos, tenemos que considerar cuidadosamente tanto los beneficios para el aprendizaje del idioma que puedan traer, como cualquier otro beneficio educativo o conceptual. Nosotros, como profesores, tenemos que ser conscientes de la variedad de elementos del lenguaje y del trabajo de las diferentes habilidades que puedan promover los diferentes juegos.

Según la opinión de la profesora de la universidad de Warwick (Inglaterra), Shelagh Rixon (1999: 84): "los juegos ayudan a reclutar a los niños, manteniendo un gran entusiasmo por la retención de la actividad que realizan". Los juegos son ideales para practicar el vocabulario o las formas verbales, la revisión de exámenes o pruebas, o para relajarse cuando hayamos terminado un proyecto de gran envergadura y tengamos algo de tiempo libre.

Pero de lo que necesitamos asegurarnos es de ser sensibles a las normas escolares. Algunas personas pueden oponerse a perpetuar una imagen de la

clase de lengua extranjera como un "tiempo de juego" en lugar de un estudio académico serio.

Los juegos, sin duda, pueden aumentar la popularidad de la clase, pero por extensión puede dañar la reputación de la misma. Al igual que la gran chef francesa, Julia Child, afirmó acerca de las salsas: "todo con moderación" (Brumfit *et al.*, 1999: 45).

Que los niños aprenden a través de los juegos es una frase que ha guiado a los educadores de educación infantil y primaria desde hace varias décadas. La naturaleza de los niños es que les gusta jugar y divertirse. Joan P. Isenberg y Mary R. Jalongo declararon: "el juego es una necesidad de todos los niños y es una actividad importante para la infancia que ayuda a que los niños dominen todas las necesidades del desarrollo" (1993: 153).

Cuando introducimos en la clase de idiomas actividades lúdicas, el empleo de la lengua extranjera se presenta como una regla más que es preciso respetar para llevar a buen término el juego. En estas condiciones, la lengua extranjera, lejos de ser una exigencia fastidiosa y entorpecedora de la comunicación dentro del aula, se transforma en la lengua deseada.

2.1. Características y funciones de los juegos

Los juegos son un recurso importante en el proceso de aprendizaje de idiomas, y muy especialmente en la etapa de primaria. En opinión de la profesora e investigadora británica Susan Halliwell: "los juegos proporcionan la oportunidad para la cooperación y la respuesta inmediata de los compañeros de clase y del profesor" (1993: 58).

Un factor importante a tener en cuenta es la forma de organizar el aula. Algunas reglas básicas fueron las establecidas por Gordon Lewis y Gunter Bedson en 1999:

1) Pensar en el futuro: si mezclamos las reglas o se confunden, los niños se rebelarán en clase. Practicar los juegos antes de usarlos en la clase.

2) Distinguir el ruido del caos: para evitar ruidos, hacer que los alumnos se sienten cerca del profesor y explicar claramente lo que tienen que hacer.

Hay recursos que imitan a las actividades cotidianas, tales como la música, las canciones, las rimas, las historias de audio, el material para la fabricación de trajes para teatro, la creación de libros, la utilización de figuras y los juegos.

El educador estadounidense Stevanne Auerbach (2006: 149), también conocido como "Dr. Toy", estudió las características de cada grupo de edad en relación con los juegos utilizados en clase, y que ahora analizaremos, al menos para los niños cuya edad escolar corresponde al nivel de primaria.

A la edad de cinco años, los niños comienzan las colecciones o pasatiempos. Los juguetes ocupan menos tiempo para este grupo de edad porque los niños pasan cada vez más tiempo jugando con los amigos. La escuela les abre un nuevo mundo para los niños de educación primaria en el que comienzan a hacer uso de la lectura y de la escritura, así como de su mejorado control muscular.

A partir de ahora, pueden empezar a hacer muchas cosas por sí mismos. En este momento, pueden hacer proyectos más complicados, creativos y artesanales, y representar las historias por sí mismos. Nuestro papel puede ser

el de representar estar detrás del escenario, o como miembro del público más que como participante.

A partir de los seis años, a los niños les gusta la competición, jugar en equipo y la cooperación. Los niños disfrutan de juegos como lanzar, saltar, correr, y algunos otros deportes. También disfrutan de la pintura, del dibujo, de colorear, de recortar las cosas, y de hacer rompecabezas.

Esta es la era de los juegos activos. También hay un creciente interés en los juegos de mesa que requieren dos o más jugadores. Estos son los juegos que usan las habilidades numéricas simples y una mayor coordinación, como el dominó, las canicas, o las manualidades.

A la edad de 7 años, los niños disfrutan creando cosas como el arte, hacer modelos y manualidades. También hay un nuevo interés por la fantasía y la realidad, la magia y los trucos. Hay interés en otras épocas y lugares. Ellos también disfrutan de los juegos de teatro y de las marionetas.

A la edad de 8 años, hay muchos cambios sutiles en los niños como disfrutar de las nuevas tareas, sobre todo las orales, y aunque es posible que necesiten instrucciones, a menudo se olvidan de las mismas. También es importante saber que, a pesar de que les gustan las actividades de grupo, la supervisión es necesaria a fin de evitar el desacuerdo.

Otros cambios tienen una especial relevancia. Les gustan las habilidades de escritura y lectura. Por ejemplo, los niños suelen tener más ideas para una historia que posteriormente pueden plasmar por escrito. Cuando leen, entienden las nuevas palabras a partir del contexto, y a veces omiten las palabras que consideran que no son importantes.

A la edad de nueve años, los alumnos disfrutan hablando con sus compañeros de clase. Muestran una mayor capacidad de organización y son buenos en ser parte de un equipo. Les gustan los códigos, los lenguajes secretos. También siguen disfrutando de los rompecabezas, las manualidades, el arte y la escultura. Los objetivos ahora son la ortografía, y la adivinanza mediante el uso de claves lingüísticas.

Por último, entre las edades de diez a doce años, los alumnos experimentan muchos cambios físicos y mentales que les hacen parecer diferentes de las primeras etapas. Hay una necesidad de ser aceptado por el grupo. Las cosas que se pueden hacer con este grupo de edad son los programas de idiomas en el ordenador, los juegos de cartas y de mesa, y los juegos de palabras y acertijos.

Los libros de texto pueden tener ahora una mayor variedad de temas o tópicos de lo que anteriormente se trabajó. Se pueden incluir ahora historias de aventuras, poesía, canciones, comics y mitos. Incluso las manualidades se hacen más complicadas e incluyen papel maché, entre otros materiales más permanentes. Otras opciones son los juegos de ordenador que ayudan a desarrollar las habilidades del lenguaje, como los buscadores de palabras, los desafíos, etc.

2.2. El juego como recurso educativo

Los juegos son usados frecuentemente en el aula de idiomas de primaria. Sin embargo, es necesario definir lo que es un juego cuando queremos usarlo en clase. Según la definición de Maria Toth: "un juego es una actividad con reglas,

un objetivo y un elemento importante de diversión” (1995: 48). El énfasis en los juegos radica en el éxito de la comunicación y no en la corrección del lenguaje.

En ese mismo manual, la educadora Toth distingue dos tipos de juegos:

1) Los juegos competitivos: son aquellos en los que los jugadores o equipos compiten por ser los primeros en alcanzar la meta.

2) Los juegos cooperativos: son aquellos en los que los jugadores o equipos trabajan juntos hacia un objetivo común.

Para concretar la noción lúdica del juego podemos asimismo proponer la siguiente definición del mismo siguiendo la corriente de opinión del eminente pedagogo y psicólogo ruso Daniil B. Elkonin padre y precursor de la teoría del juego: “llamamos juego a una práctica social consistente en reconstruir en acción, en parte o en su totalidad, cualquier fenómeno de la vida real al margen de su propósito práctico real” (1984: 75-76).

También es importante saber que el uso de los juegos tiene muchos beneficios para el aula. Estos beneficios se han dividido, por parte de los investigadores Martha Lengeling y Casey Malarcher (1997: 42), en cuatro áreas generales:

a) Beneficios afectivos: los juegos disminuyen el filtro afectivo, fomentan un uso creativo y espontáneo de la lengua, promocionan la competencia comunicativa, motivan y son divertidos.

b) Beneficios cognitivos: los juegos se usan para reforzar, son útiles para revisar y ampliar y se centran en la gramática de una forma comunicativa.

c) Beneficios dinámicos: los juegos se centran en los alumnos, el profesor actúa como facilitador, construyen cohesión en clase, fomentan la participación de toda la clase y promueven la competencia sana.

d) Beneficios de adaptabilidad: los juegos son fáciles de ajustar para la edad, nivel e intereses, utilizan las cuatro destrezas y requieren una mínima preparación por parte de los alumnos.

Estas ventajas ya han sido corroboradas y expandidas en la investigación de Gordon Lewis y Gunther Bedson en 1999. Según se desprende de su investigación, los juegos son divertidos y a los niños les gusta jugar con ellos. A través de los juegos, los niños experimentan, descubren e interactúan con su entorno.

Los juegos agregan variación a una clase y aumentan la motivación, proporcionando un incentivo convincente para usar la lengua extranjera. Para muchos niños de entre cuatro y doce años, la enseñanza de la lengua extranjera no será el factor motivacional clave. Así pues, los juegos pueden ofrecerles ese estímulo.

El contexto del juego hace que el idioma extranjero sea de utilidad inmediata para los niños. El juego hace plausibles las razones para hablar incluso a los niños más reacios a hacerlo. A través de los juegos, los estudiantes pueden aprender inglés de la misma manera que aprenden su lengua materna, sin ser conscientes de que la están estudiando y aprendiendo. Incluso los estudiantes más tímidos pueden participar de una manera positiva.

Sin embargo, cualquier juego no va a funcionar en nuestra clase le lengua. Rodney E. Tyson (1998: 1) ha publicado una serie de consejos sobre lo que un juego con lenguaje apropiado debe o no debe ser:

Un juego con lenguaje exitoso debe:

- Ser divertido.
- Involucrar la competencia amistosa.
- Mantener a todos los estudiantes involucrados e interesados.
- Exigir a los estudiantes que utilicen un lenguaje que sea exigente, pero no demasiado difícil.
- Dar a los estudiantes la oportunidad de aprender, practicar o revisar el material específico del lenguaje.
- Animar a los estudiantes a centrarse en el uso de la lengua en lugar de la propia.

Un lenguaje con lenguaje exitoso no debe:

- Ser utilizado sólo para rellenar el tiempo: cada actividad debe tener un propósito concreto de aprendizaje.
- Continuar por mucho tiempo: terminar el juego mientras siga siendo divertido.
- Ser degradante o desalentador para los "perdedores".
- Ser demasiado fácil o demasiado difícil para la edad del estudiante y su nivel de competencia.
- Permitir que sólo unos pocos estudiantes participen durante mucho tiempo, mientras que el resto sólo mire.
- No estar graduado en alguna manera.

Las ventajas que la práctica del juego, tal y como lo hemos definido y analizado, comporta para el aprendizaje del niño en general se pueden englobar de la siguiente manera, siguiendo las directrices del distinguido psicólogo y pedagogo estadounidense Jerome Bruner, quien ocupó la cátedra de Psicología Cognitiva en la prestigiosa universidad de Harvard (1988: 84):

- El juego posibilita el desarrollo de una pedagogía centrada en el alumno
- El juego facilita e incentiva las actividades de construcción de conocimientos
- El juego respeta la diversidad en el aprendizaje, cada alumno avanza a su propio ritmo
- El juego asegura el aprendizaje de la autonomía
- El juego posibilita la práctica natural del trabajo en grupo y el establecimiento de lazos lógicos entre el aula y la vida real
- El juego transforma en placenteras las actividades repetitivas que cualquier aprendizaje necesariamente comporta presentando la información en el aula de tal manera que los alumnos puedan entender más fácilmente la estructura fundamental de la misma

3. Tipología de juegos en el aula de lengua extranjera

El problema metodológico que se nos presenta con los juegos es cómo utilizarlos en clase y cómo sacarles el mayor partido posible. Para ello, es de vital

importancia intentar establecer una tipología de juegos que clasifique sus elementos diferenciadores.

Así pues, siguiendo la propuesta de clasificación de la profesora de EFL británica Jill Hadfield (1987) vamos a intentar establecer una clasificación al margen de objetivos y aplicaciones atendiendo simplemente al funcionamiento interno común a cada tipo de juego.

La primera división general a la que debemos atender se basa en la distinción entre:

a) Juegos competitivos: su interés se centra en lograr ser el primero en alcanzar un determinado fin.

b) Juegos cooperativos: la participación de todo el grupo es necesaria para concluir la tarea propuesta.

Aunque la práctica de juegos competitivos resulta muy productiva dado el índice de interés que se crea, no es conveniente un uso muy reiterado de ellos porque puede alterar en exceso la atmósfera de la clase. Incluso su repetición, aunque pueda parecer extraño, puede llegar a producir desinterés. Por el contrario, mediante los juegos cooperativos se logra fomentar un ambiente relajado, desinhibido y de mutuo entendimiento.

Otra posible clasificación se puede acometer teniendo en cuenta los rasgos fundamentales de funcionamiento de los siguientes tipos de juego:

1) Juegos de vacío de información: estos juegos pueden ser unívocos (un alumno tiene la información que su compañero debe adquirir) o recíprocos (el alumno A tiene la información que necesita B y viceversa).

2) Juegos de averiguación: utilizan el mismo principio que los anteriores pero distinguiendo entre juegos para adivinar en los que sólo un miembro del grupo posee una información que debe escoger deliberadamente, y juegos de búsqueda y averiguación en el que se confieren a todos un papel activo al poseer cada uno de ellos una parte de la información.

3) Juegos puzzle: es a través de la cooperación de todo el grupo como se llega a la conclusión de la tarea. El objetivo es la unión correcta de todas las piezas.

4) Juegos de jerarquización: los alumnos elaboran una lista de ítems sobre un determinado foco de interés y deben organizarla por orden de importancia. La comunicación se basa en una transferencia de ideas, sentimientos, gustos y opiniones de cada alumnos.

5) Juegos para emparejar: se reparten entre toda la clase pares idénticos de fotos, ilustraciones o cartas. Los jugadores deben encontrar su pareja mediante la descripción de la información dada.

6) Juegos de selección: cada jugador posee una lista con posibilidades distintas y sólo una de ellas es común a todo el grupo. Deben decidir a través del diálogo y de la discusión cuál es ese común denominador.

7) Juegos de intercambios: están basados en el principio del trueque. Los jugadores poseen unos determinados artículos que no necesitan y tienen que intercambiarlos por otros que sí necesitan para llevar a cabo una tarea.

8) Juegos de asociación: el juego se basa en descubrir qué miembros de la clase pertenecen a un mismo grupo.

9) Juego de roles: cada alumno posee la identidad de un personaje ficticio y una serie de indicaciones sobre la tarea individual que tiene que llevar a cabo de acuerdo con su identidad.

10) Simulaciones: se intenta reproducir pequeñas muestras de las interacciones humanas mediante la emulación de una situación real que debe envolver a la totalidad de la clase.

Hay muchos tipos diferentes de juegos que se pueden agrupar de acuerdo con el tipo de enfoque en el lenguaje o del aprendizaje que persigan así como los tipos de recursos, la gestión y la organización del aula que realmente necesite. Podemos dividir los juegos en dos tipos principales: juegos centrados en la precisión (control del lenguaje) y juegos centrados en la fluidez (centrados en la comunicación), siguiendo la clasificación ofrecida por los profesores de ELT Gordon Lewis y Gunther Bedson en 1999.

Los juegos centrados en la precisión son los también llamados juegos de control del lenguaje. Este tipo de juegos tiene como objetivo practicar nuevos elementos del lenguaje y desarrollar la precisión, a menudo por medio de la utilización de trozos de lenguaje que se memorizan con la constante repetición con el fin de proporcionar pronunciación útil, vocabulario y práctica gramatical.

El objetivo es, por lo general, conseguir más puntos que los demás y con frecuencia suele haber un claro ganador. Este tipo de juego puede centrarse en la comprensión así como en la producción. El niño no tiene por qué decir nada, pero se acostumbra a escuchar o leer las palabras o estructuras de las frases una y otra vez. Algunos son también muy buenos para entrenar la memoria de los niños.

El lenguaje de los juegos controlados debe ser cuidadosamente controlado, ensayado y contextualizado para que los niños no sólo estén repitiendo como un loro el lenguaje sin entender lo que realmente significa. Una vez que se entiende el principio del juego, es mejor dividir a los alumnos en grupos pequeños para que tengan un menor número de elementos que recordar y que es también una manera de mantenerlos a todos, y no sólo a unos pocos, ocupados haciendo la tarea.

Los juegos centrados en la fluidez son los también llamados juegos de control de la comunicación. Este tipo de juegos cambia del control del lenguaje al control de la comunicación. Tienden a centrarse en el desarrollo de la fluidez y la colaboración con los demás. Estos juegos se realizan, normalmente, en parejas o en grupos pequeños de cuatro o cinco alumnos cada uno.

La tarea cooperativa, a menudo, se basa en una falta de información. El profesor siempre debe pre-enseñar el lenguaje utilizado moderando el vocabulario clave o los patrones de la oración y suministrando abundante ensayo antes de que los alumnos jueguen por su propia cuenta.

Sin embargo, con independencia del tipo de juego que sea, los juegos deben ser integrados con el otro trabajo específico de lengua que esté teniendo lugar en la clase. Nosotros, como profesores, debemos ser capaces de describir y clasificar los diferentes tipos de práctica del idioma que un juego concreto nos pueda ofrecer. Tenemos que asegurarnos de que todos los alumnos tengan algo que hacer y que estén ocupados la mayor parte del tiempo con la actividad.

Los diferentes juegos pueden clasificarse de la siguiente manera según los recursos que se requieran para jugar de acuerdo con la clasificación ofrecida por Stevanne Auerbach (2006: 86):

- Sin disponer de recursos: juegos de adivinanzas o de escucha, como *"Listen and do"*, *"Hide and find"*.
- Juegos con un simple lápiz y papel o juegos en la pizarra: juegos de ortografía, como *"Consequences"*.
- Juegos de dibujar: juegos de describir y colorear, etiquetar o dibujar, como *"Picture dictation"*, *"Mime"*.
- Juegos de tarjetas con palabras: juegos como *"Domino"*, *"Read and classify"*.
- Juegos que usan tarjetas con partes de una oración: unir las partes de algunas oraciones, haciendo coincidir las preguntas con las respuestas, los problemas con las soluciones, o la causa con el efecto, como *"Pelmanism"*.
- Juegos de dados: los dados tienen palabras o dibujos en los que los alumnos deben nombrarlos.
- Juegos de mesa.
- Juegos por medio de tablas o matrices: dibujar y organizar juegos utilizando un vacío de información en el que cada niño marca secretamente la posición de las cosas en una carta, como *"Battleships"*.

El Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas detalla en el año 2001 en su capítulo 7 la función que cumplen las tareas en el proceso de aprendizaje-enseñanza del idioma y destaca dos apartados: los usos lúdicos de la lengua y los usos estéticos de la lengua.

Asimismo, indica que el uso de la lengua para fines lúdicos, con frecuencia, desempeña un papel importante en el aprendizaje y en el desarrollo de la misma. Se propone, pues, una clasificación de los juegos de la siguiente forma:

- Juegos de lengua de carácter social: orales (*"Veó Veó"*), escritos (*"The Hangman"*), audiovisuales (*"Bingo"*, *"The game of films"*), juegos de tablero y cartas (*"Pictionary"*), o juegos de mímica.
- Juegos de actividades individuales: crucigramas, sopas de letras o adivinanzas, juegos de televisión o radio (Cifras y Letras, Pasapalabra).
- Juegos de palabras: anuncios publicitarios, titulares de los periódicos, pintadas o grafitis.

Otras clasificaciones atienden al medio utilizado, al nivel de competencia curricular del alumnado, a los objetivos didácticos que se proponen, a los diferentes métodos del juego, a las destrezas utilizadas, o al momento de su utilización. Así, el filósofo y psicólogo estadounidense John Dewey propone la siguiente clasificación teniendo en cuenta el momento: juegos de iniciación, juegos exploratorios de nivel, juegos de introducción o revisión de un contenido, juegos complementarios de la unidad didáctica y juegos de evaluación.

3.1. La selección de juegos

La relación entre juego y aprendizaje es bastante natural. Los verbos "jugar" y "aprender" confluyen. Ambos verbos consisten en superar obstáculos, encontrar

el camino, entrenarse, deducir, inventar, adivinar y llegar a ganar para pasarlo bien, para avanzar y para mejorar.

Los juegos para los niños pequeños necesitan tener un lenguaje sencillo y deben ser fáciles de explicar, configurar, y, finalmente, poder jugar. Todo el mundo debería ser capaz de participar y debe ser divertido. Es probable que tengamos que utilizar más la lengua materna con el fin de explicar el juego, aunque debemos tratar de introducir gradualmente frases sencillas.

La mejor manera de asegurarse de que los alumnos lo comprenden es jugar con uno o dos niños delante de la clase como forma de demostración. Con los niños pequeños tendremos que usar juegos animados para mantenerlos ocupados físicamente para que puedan jugar y corretear como en el juego "Pin on backs". Los juegos de mímica, como "The number game" o "Pelmanism", también son muy útiles para atraer mentalmente a los alumnos en clase.

"Los profesores seguramente sean capaces de encontrar un juego para practicar casi cualquier aspecto de la lengua en el aula de primaria" en opinión de la catedrática de psicología de la universidad de Córdoba, Rosario Ortega (1992: 79). Estos juegos también pueden adaptarse para los niños más mayores con el fin de adecuarlos a los diferentes temas o tópicos.

A partir de 1970, con el enfoque pedagógico comunicativo, se comenzó a hablar de la importancia que tiene en el aprendizaje que el alumno se divierta, especialmente en las etapas de infantil y primaria. Desde entonces, muchos son los métodos didácticos que dedican libros enteros a estas actividades, además de diversos materiales complementarios que han ido apareciendo paulatinamente en el mercado.

El futuro del juego es una proyección natural de su pasado. El nexo entre ambos no se encuentra en las reglas, ni en las recompensas, sino en el corazón y en el cerebro de los jugadores. Según los investigadores Wendy A. Scott y Lisbeth H. Ytreberg: "la importancia del juego reside en el alumno que siente, no en el objeto que por sí mismo es ajeno al juego" (2005: 26).

La amenidad de nuestra clase es un objetivo docente en sí mismo. La actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de nuestros alumnos hacia la materia. De ahí la importancia de una cuidadosa selección de juegos didácticos utilizados en la clase de lengua extranjera.

En un enfoque netamente comunicativo, entendemos por juegos didácticos aquellas actividades incluidas en el programa oficial de nuestra asignatura en las que se presenta un contexto real y una necesidad de utilizar el idioma y el vocabulario específico con una finalidad lúdico-educativa. Según las directrices de la profesora emérita en educación por la universidad de Boston (Estados Unidos): "podemos simular en el aula una situación real que precise de los conocimientos lingüísticos de los alumnos para llevarla a cabo" (1997: 61).

Asimismo, a la hora de seleccionar los juegos adecuados a cada clase y a cada situación didáctica, hay que tener en cuenta una serie de consideraciones a propuesta del catedrático Alejandro Castañeda en 2011:

1) Los juegos tienen que proporcionar una oportunidad de comunicación real, aunque dentro de unos límites definidos artificialmente.

2) Los juegos deben estimular la adquisición de la lengua extranjera aumentando el grado de motivación en el alumno.

3) Los juegos deben favorecer un clima positivo, relajado, distendido, incitando a la participación de todos los alumnos.

4) La propia estructura del juego debe permitir a los alumnos explotar su conocimiento de la lengua extranjera con flexibilidad.

5) Los juegos deben poder ser empleados como un tanteo previo sobre algún aspecto que se quiera introducir, como una comprobación de lo ya aprendido, como una revisión, o como un diagnóstico de necesidades.

3.2. Propuesta metodológica para el uso del juego en clase

En opinión de las investigadoras británicas Janet Morris y Linda Mort: "los profesores tienen que construir un repertorio de juegos que puedan ser útiles para las diferentes etapas de una clase, lección, o unidad en la que nos podamos encontrar" (1990: 8). En adelante, las diferentes etapas en que podemos dividir el juego sería el siguiente: dar instrucciones, organizar la clase, jugar el juego y el papel del profesor en el juego.

El primer paso, el de dar instrucciones, es una etapa crucial. Podemos decidir hacer esto en la lengua materna y luego comprobarlo haciendo uso del inglés o viceversa. Debemos mantener las instrucciones breves, claras y sencillas, y utilizar un número limitado de frases clave a las que los niños se acostumbrarán rápidamente.

También debemos hacer coincidir cuidadosamente las exigencias lingüísticas del juego al nivel del lenguaje de la clase que en realidad estamos enseñando. Puede ser conveniente variar la elección de los juegos de manera que haya un equilibrio claro entre la competencia y la cooperación.

Romper las instrucciones en pequeñas etapas o explicar mostrando y haciendo también es aconsejable en esta etapa inicial del juego. Podemos utilizar los gestos y la mímica, la pizarra, tarjetas, o cualquier otro material que demuestre el procedimiento.

La siguiente etapa, la organización de la clase, también es una etapa clave para la solidez del juego. Es importante tratar de involucrar al mayor número posible de niños en el mismo. Todos los juegos de mesa de clase pueden ser más participativos que los juegos de equipo. Los juegos de eliminación también pueden dejar a algunos niños de pie sin nada concreto que hacer.

Lo que podría ser mejor es una especie de ejercicio de "*Total Physical Response*" (TPR o Respuesta Física Total es un conjunto de métodos desarrollados por el Dr. James J. Asher, profesor de psicología de la Universidad de San José, para colaborar en el aprendizaje del lenguaje. El método radica en la asunción de que se requiere que los estudiantes sean capaces de responder físicamente a órdenes verbales) donde los alumnos simplemente sigan las instrucciones. A menudo es útil contar con un líder de grupo si queremos jugar juegos en grupo, pero debemos asegurarnos de que este papel se le da a alumnos diferentes para que todos puedan coger un turno.

La tercera etapa, la del propio juego, es donde las dos etapas anteriores se validan y refutan. A los niños se les debe enseñar el lenguaje que necesitan para jugar plenamente cada juego concreto, incluyendo el lenguaje necesario para organizarlo correctamente y para organizarse a la hora de jugar.

Por último, en relación con el papel del profesor en el juego, mientras los niños estén jugando el juego, nuestro papel debe ser el de observar, escuchar y vigilar el lenguaje de los niños. También hay que dar las instrucciones y explicaciones necesarias donde se observen ciertas dificultades lingüísticas de los niños.

Pero lo que nunca debemos hacer es corregirlos en exceso o asumir el papel de protagonistas del juego. En esta etapa son los niños los que realmente deben jugar el juego por sí mismos.

Así, por ejemplo, para iniciar una clase o la primera unidad didáctica del curso escolar y con el fin de que se conozcan los alumnos en clase podemos realizar con ellos diferentes juegos los primeros días de clase como la búsqueda de datos para rellenar la ficha personal del alumno por medio de juegos como *"Getting to Know You Bingo"* o *"The Name Game"*.

Con el fin de desarrollar, revisar o profundizar un contenido concreto de la unidad didáctica que se esté trabajando en clase podemos plantear diferentes juegos como el juego oral comunicativo. Para completar la unidad, la repetición es una de las fórmulas clave para conseguir que el alumno interiorice las explicaciones recibidas en clase.

Pero con el fin de que esta repetición no nos resulte pesada se debe cambiar la dinámica y evitar repeticiones mecánicas. O lo que es lo mismo, mediante la realización de actividades lúdicas podemos reforzar las tareas realizadas con anterioridad, como por ejemplo mediante el juego *"Simon says..."*.

Los juegos de adivinanzas de un personaje concreto también son muy adecuados para el nivel de nuestros alumnos en la etapa de educación primaria. Por ejemplo, podemos mencionar los juegos *"Looking for your Monster Mate"* o *"Big Brother"*.

Respecto a los juegos que tienen una finalidad evaluativa, algunos de los juegos ya editados en soporte informático incluyen una evaluación en la realización del juego que sirve para determinar si el alumno ha conseguido los objetivos de la unidad o por el contrario debe repetir alguna actividad. Todos los juegos pueden servir para evaluar en un determinado momento cualquier contenido de una unidad didáctica.

Y desde un punto de vista metodológico, el profesor tiene que tener en cuenta el nivel de conocimientos de los alumnos, su edad, sus intereses y necesidades, y el contexto escolar a la hora de planificar las actividades lúdicas. Es importante que los alumnos conozcan la utilidad pedagógica del juego en situaciones comunicativas formales para que realmente constituya un aprendizaje significativo y se evite así el sentimiento de pérdida de tiempo que se genera en ocasiones en clase.

Muchos profesores consideran que, una vez dadas las instrucciones del juego, los alumnos pueden funcionar por sí mismos. Mas al contrario, durante el juego, el profesor debe adoptar un papel secundario, orientando, asesorando y guiando a los alumnos para que consigan el objetivo didáctico propuesto.

Nuestra propia experiencia docente nos ha enseñado que mientras los alumnos practican un juego, con frecuencia se desaniman al comprobar sus errores o su incapacidad para desarrollar el juego correctamente. En esas ocasiones tenemos que recordarles que están jugando y que jugando es como se aprende de los errores.

Con humor, ingenio y buenas estrategias didácticas podemos desarrollar una actividad educativa atractiva y eficaz para nuestros alumnos. Este tipo de actividades ayudan considerablemente a relajar, desinhibir e incrementar la participación del alumno, pero sobre todo su participación creativa.

Hemos comprobado que, con el adecuado planteamiento metodológico hecho en el momento oportuno del curso y de la clase, y considerando con rigor el tiempo a invertir en el juego, hasta la actividad lúdica aparentemente más insignificante funciona y tiene sentido.

La psicología cognitiva insiste en el papel del juego en el desarrollo personal del alumno. Ni es la única estrategia ni se ha demostrado que sea la mejor, pero es un instrumento muy interesante que se vive con intensidad en la clase. En el juego se manifiesta una actitud activa y dinámica inherente al papel del jugador. Por esa razón, no son de extrañar los reparos que, de entrada, puedan mostrar alumnos habituados a una enseñanza basada en la recepción, sobre todo a un nivel de primaria en el que no han alcanzado su desarrollo cognitivo al completo.

A favor de las actitudes activas encontramos los resultados que Joseph O'Connor y John Seymour, expertos en el campo de la neurolingüística, nos ofrecen acerca de la estimulación de la memoria: "recordamos un 90 % de aquello que hacemos, un 10 % de lo que leemos, un 20 % de lo que oímos, y un 30 % de lo que vemos" (1992: 194).

4. Conclusiones

A lo largo del tiempo el juego ha sido considerado como un aspecto fundamental en la formación del individuo. Pero es que además, como se ha demostrado en el presente artículo, el juego es un elemento motivador que fomenta la creatividad y la espontaneidad del alumno en clase.

A la hora de presentar a los niños pequeños una lengua extranjera es importante la utilización de materiales que, por un lado, capten su entusiasmo por el aprendizaje, y que también les ofrezcan un sabor cultural de ese país por el otro. Y los juegos ofrecen ampliamente este recurso didáctico tan provechoso.

Los juegos proporcionan una buena perspectiva de la cultura inglesa. El uso de los nombres en inglés introduce a los niños al inglés y a su entorno. La introducción de esta dimensión cultural nos permite desarrollar el vocabulario relacionado con estos temas o tópicos mientras que, al mismo tiempo, proporciona un enlace con las actividades transversales de otras áreas del currículo.

A lo largo del presente artículo hemos abordado la importancia de los juegos en la enseñanza del inglés en la educación primaria, sus funciones, los criterios para la selección de un juego para que se adapte a nuestra clase y algunos procedimientos para presentar a los jóvenes estudiantes.

Debido a la facilidad que supone introducirlo en casi cualquier momento del proceso educativo, el juego puede desempeñar diferentes funciones, desde ser el núcleo de la actividad, la presentación de un nuevo contenido, pasando por ser el complemento a una actividad, hasta ser el elemento de repaso de las estructuras trabajadas en clase.

El juego es una excelente herramienta pedagógica que permite practicar estructuras lingüísticas muy variadas y adquirir conocimientos socio-culturales

del país de esa lengua. El juego faculta planificar actividades para que los alumnos sean capaces de utilizar esas estructuras con el propósito de comunicarse en situaciones reales.

A modo de conclusión, a lo largo del presente artículo se ha ido corroborando que el juego en el aula de primaria es efectivo para aprender una lengua extranjera. El alumno genera conocimiento a través del juego y se crea la motivación que se desdibuja entre la obligatoriedad y la rutina de la clase.

En los juegos, la participación de los alumnos es voluntaria y prestan más atención a los contenidos de la unidad si saben que los van a necesitar a posteriori para algún tipo de juego, y por lo tanto, mejoran su atención y rendimiento en general. De igual forma, el profesor puede evaluar las destrezas orales y auditivas de los alumnos sin que ellos se sientan presionados.

El aprendizaje en general, y el de una lengua extranjera en particular, responde a un fin general (aprender esa lengua) que se divide en objetivos cada vez más particulares. El juego aparece como una dimensión paralela a estos objetivos particulares, reforzando la motivación hacia un final satisfactorio. En ese sentido, el binomio juego-aprendizaje alcanza un estatus holístico que potencia los resultados docentes. Se juega para ganar, se gana si se aprende, y si aprendes, ganas.

Planteamos el uso del juego como herramienta, no como actividad exclusiva o dominante. En nuestra opinión, la clase idónea no es aquella que utiliza un mayor número de actividades lúdico-educativas, a pesar de su utilidad didáctica en primaria, sino aquella que tiene unos objetivos docentes muy concretos y utiliza el juego didáctico con el fin de mejorar e incentivar a los alumnos en el momento adecuado.

5. Referencias bibliográficas

- Auerbach, S. (2006). *Smart Game, Smart Toy*. New York: St. Martin's Griffin.
- Brumfit, C., Moon, J. y Tongue, R. (1994). *Teaching English to Children*. London: Longman.
- Bruner, J. (1988). *Desarrollo Cognitivo y Educación*. Madrid: Morata.
- Castañeda, A. (2011). *El Aprendiz*. Barcelona: Editorial Endira.
- Consejo de Europa (2001). *Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas: Aprendizaje, Enseñanza y Evaluación*. Estrasburgo: Departamento de Política, Cultura y Deporte.
- Dewey, J. (1967). *El Niño y el Programa Escolar*. Buenos Aires: Losada.
- Egenfeldt-Nielsen, S. (2005). *Beyond Edutainment: Exploring the Educational Potential of Games*. Copenhagen: University of Copenhagen Press.
- Elkonin, D. B. (1984). *Psicología del Juego*. Madrid: Aprendizaje-Visor.
- Erikson, E. (1982). *Juego y Desarrollo*. Barcelona: Crítica.
- Fingermann, J. G. (1970). *El Juego y sus Proyecciones Sociales*. Buenos Aires: Ateneo.
- Gee, J. P. (2003). *What Games Have to Teach Us about Learning*. Oxford: Palgrave MacMillan.

- Genesee, F. (1994). *Educating Second Language Children*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Hadfield, J. (1987). *Advanced Communication Games*. Harlow: Longman.
- Halliwell, S. (1993). *La Enseñanza del Inglés en Educación Primaria*. Harlow: Longman.
- Huizinga, G. (1968). *Homo Ludens*. Barcelona: Ediciones MC.
- Isenberg, J. P. y Jalongo, M. R. (1993). *Creative Expression and Play in the Early Childhood Curriculum*. New York: MacMillan Publishing.
- Lengeling, M. y Malarcher, C. (1997). Index Cards: A National Resource for Teachers. *English Teaching Forum*, 35.
- Lewis, G. y Bedson, G. (1999). *Games for Children*. Oxford: Oxford University Press.
- McFarlane, A. (2003). *Report on the Educational Use of Games*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Moor, P. (1981). *El Juego en la Educación*. Barcelona: Herder.
- Morris, J. y Mort, L. (1990). *Learning through Play: Bright ideas for Early Years*. London: Scholastic Publications Ltd.
- Moyles, J. R. (1990). *El Juego en la Educación Infantil y Primaria*. Madrid: Morata.
- O'Connor, J. y Seymour, J. (1992). *Introducción a la Programación Neurolingüística*. Barcelona: Ediciones Urano.
- Ortega, R. (1992). *El Juego y la Construcción Social del Conocimiento*. Sevilla: Alfar.
- Rixon, S. (1999). *Young Learners of English: Some Research Perspectives*. London: Longman.
- Schickedanz, J. A. et al. (1997). *Curriculum in Early Childhood*. London: Allyn & Bacon.
- Schiller, F. (1945). *La Educación Estética del Hombre*. Madrid: Espasa Calpe.
- Scott, W. A. e Ytreberg, L. H. (2005). *Teaching English to Children*. London: Longman.
- Squire, K. (2004). *Replaying History: Learning World History through Playing Games*. Indiana: Indiana University Press.
- Toth, M. (1995). *Children's Games*. Oxford: Heinemann Publishers.
- Tyson, R. E. (1998). *Serious Fun: Using Games, Jokes and Stories in the Language Classroom*. Daejin: Daejin University Press.
- Winnicott, D. W. (1986). *Realidad y Juego*. Barcelona: Gedisa.
- Wright, A., Betteridge, D. y Buckby, M. (1984). *Games for Language Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Yagüello, M. (1983). *Alicia en el País del Lenguaje*. Madrid: Mascarón.