

## Juegos y actividades lúdicas para las clases de segundas lenguas y lenguas extranjeras

HERNÁN GUASTALEGNANNE

*New York University (Buenos Aires)*  
*hernan.g@nyu.edu*

Recibido: 25 de octubre de 2019 – Aceptado: 12 de noviembre de 2019

**Resumen:** El propósito de este artículo es el de establecer los lineamientos teóricos detrás del uso de juegos y actividades lúdicas en la clase de lenguas segundas o extranjeras, así como analizar los mejores momentos, modos y mecánicas para usarlos en las diferentes etapas de las clases, con materiales de varias fuentes y con diferentes temas y tipos de estudiantes.

En el artículo empieza por un recorrido por teorías psicológicas, lingüísticas y de adquisición de segundas lenguas y lenguas extranjeras, que le otorgan al juego una función central en el proceso de aprendizaje, tanto del niño como del adulto.

A lo largo del artículo se exploran las razones más contundentes para usar juegos y actividades lúdicas en las clases de lenguas segundas o extranjeras. Se hace un recorrido por el tipo de actividades necesarias para llevar adelante una clase y el modo de maximizarlas usando juegos. También se recorren algunos modelos de estilos de aprendizaje y se explora como diferentes juegos y actividades lúdicas apuntan a cada estilo dentro de estos modelos.

Los juegos y las actividades lúdicas pueden explotarse para presentar o reciclar estructuras gramaticales, ítems léxicos, contenidos socioculturales, funciones comunicativas y contenidos fonéticos. Además, se prestan para trabajar varias destrezas lingüísticas en forma integrada. En el artículo se exploran los modos de adaptar cada juego para el uso que el docente le quiera dar.

Finalmente, se ofrecen consejos útiles para llevar juegos y actividades lúdicas a la clase de lengua.

**Palabras clave:** juegos – gamificación – lengua – enseñanza aprendizaje – adquisición de lengua segunda y extranjera

### Games and recreational activities for second and foreign languages classes

**Abstract:** In this article, we start by overviewing the theories that, coming from different disciplines, place games as central to human development and learning, as well as seeing them as a tool for language teaching. We also analyze ways to make games an

effective resource to use in class and ways to adapt them to all types of learning contexts. We will explore different types of interaction and skills needed to use games as presentation, practice of recycling of language items. We will see how games adapt to all types of learning styles, teaching techniques, age groups, topics, teaching approaches and class contents. We will discuss challenges that teachers face when trying to make use of this tool in their second and foreign language classes and provide advice to avoid possible failures. There is a detailed explanation on how to set rules and vary them according to levels, topics and type of classes. We will analyze how students may be affected, positively or sometimes negatively, by winning or losing games. Finally, we will offer some advice to make games an effective tool for language teaching in all contexts.

**Keywords:** Games – Gamification – Language – Teaching – Learning – Second and Foreign Language Teaching

## **Los juegos en la clase de lenguas segundas y extranjeras**

La universalidad de las actividades lúdicas durante el crecimiento y el desarrollo de las capacidades humanas nos lleva a pensar que su función es esencial en el proceso de aprendizaje.

Es cierto que el juego suele estar asociado a la edad infantil, sin embargo, es un error limitarlo a esta edad, ya que jugamos y nos embarcamos en actividades lúdicas en todas las edades. El juego no es exclusivo de la edad infantil y la época de la escolarización, por el contrario, es una actividad que perdura en la adultez y hasta en la vejez. La industria de juegos para adultos es una de las más grandes y millonarias, y los juegos tienden a ocupar en la vida diaria un importante rol social de interacción y entretenimiento. Fenómenos como los juegos en redes sociales, las consolas de videojuegos, los juegos para dispositivos móviles, las salas de escape, las reuniones lúdicas de miembros de una empresa, los juegos de roles con fines terapéuticos o los juegos de apuestas nos demuestran el impacto y la importancia del juego en la edad adulta.

Otra asociación errónea es la de oponer al juego con el trabajo, sin embargo, el juego es mucho más que ocio y recreación: a través del juego de rol, los padres y maestros enseñan a los niños a comportarse en sociedad; a través de juegos de astucia, desarrollamos el pensamiento lateral y aprendemos a resolver problemas; a través de la recreación de historias, ciertas culturas pasan tanto su historia como habilidades prácticas de generación en generación; con los juegos de azar se desarrolla la habilidad de la predicción; los juegos en equipo nos ponen en situación de interactuar y cooperar con otros para lograr un fin común; los juegos de tablero suelen ser usados por las familias como una actividad que une a varias generaciones; en los laberintos deben ponerse en juego habilidades como la paciencia, la persistencia, la memoria visual y cinética, y la resolución de problemas; a través de juegos de asociación de palabras se

desarrolla el lexicón de aprendientes de segundas lenguas, como lo demuestran investigaciones tales como las de Sökmen (1993), Greidanus y Nienhuis (2001) y Meara, (2009) y los juegos de deducción nos presentan misterios cuya resolución implica memoria, asociación y pensamiento creativo; para citar unos pocos ejemplos.

Por lo tanto, si el juego no se limita a la niñez y su importancia está mucho más allá de un fin recreativo, pareciera lógico incluirlo en la educación en general y en la enseñanza de segundas lenguas o lenguas extranjeras en particular, tanto en cursos enfocados a niños, como en aquellos enfocados en adolescentes, adultos y en la tercera edad.

Hagamos un poquito de historia: desde el siglo XIX, la psicología ha abordado el estudio de la actividad del juego desde polos que se nos antojan casi opuestos. Por un lado tenemos la "teoría del excedente de energía" propuesta por Spencer (1855), en la que el juego sería el canal por el que encauzamos el exceso de energía acumulada, y por otro lado tenemos la "teoría de la relajación" de Lázarus (1883), en la que propone que el individuo busca relajarse en el juego del peso que le provocan sus actividades trabajosas diarias y sus responsabilidades estresantes. Groos (1898, 1901) propone que el juego es un modo de ejercitar o practicar los instintos para llegar a desarrollarlos completamente, un ejercicio preparatorio para el desarrollo de funciones necesarias en la vida adulta, teniendo al juego como el fin mismo de la actividad; una actividad, según Groos, que llevamos a cabo por el solo hecho de realizar algo que nos produce placer.

Ya en el siglo XX, en el marco de su teoría de la maduración, Hall (1904) llega a asociar el juego con la evolución de la cultura humana y dice que "mediante el juego el niño vuelve a experimentar sumariamente la historia de la humanidad". Freud, por su lado, propone que el juego es la necesidad de satisfacer impulsos instintivos de carácter erótico o agresivo, y asegura que el juego ayuda al hombre a liberarse de los conflictos y a resolverlos mediante la ficción.

Más recientemente, Piaget (1932, 1946, 1966) traza un paralelismo entre el desarrollo de los estadios cognitivos y el de la actividad lúdica, proponiendo que las diferentes formas de juego que podemos observar a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño. Según Piaget, además de establecer pautas morales a través de las reglas, los juegos logran en el niño el desarrollo de la asimilación y de la acomodación, ya que el juego es una actividad indispensable mediante la cual el niño interactúa con una realidad que no logra entender del todo. Sternberg (1989), al referirse a las ideas de Piaget, menciona como caso extremo de asimilación el hecho de que en ciertos juegos de fantasía las características físicas de un objeto son mutadas o simplemente ignoradas y el objeto es tratado como si fuera algo completamente diferente, a veces hasta como si fuera una persona, dándose también el caso inverso, personas actuando como si fueran objetos. El juego es fundamental para proveer al niño del andamiaje necesario que facilite su crecimiento y su paso a la siguiente etapa de desarrollo, aseguran Bruner (1984) y Rogoff (1993).

Si hablamos de andamiaje, no podemos dejar afuera la visión de Vygotsky en relación a los juegos y el aprendizaje. Sin embargo, es necesario hacer una aclaración en

este punto. Cuando en sus escritos Vygotsky habla de juegos (traducidos al inglés como *play*) se refiere solo a los juegos de roles y fantasía en los que se embarcan los niños en edad preescolar, en donde ciertos objetos se transforman en otros objetos y los participantes adquieren características o habilidades que les son ajenas. Este tipo de juego, dice Vygotsky (1967), conferencia traducida al inglés en *Soviet Psychology* 5:6–18:

[...] es un estado de transición (hacia la comprensión del valor simbólico de algo). En ese momento crítico en el que un palo (o cualquier objeto) se transforma en una herramienta para separar el significado de caballo del caballo real, una de las estructuras psicológicas básicas que determina la relación entre del niño con la realidad se altera radicalmente [traducción propia del inglés].

En lo que a la enseñanza de lenguas segundas y extranjeras se refiere, hay muchos estudios, muchos de ellos basados en investigaciones de campo, que demuestran la efectividad de la implementación de actividades lúdicas y juegos. Uberman (1998) y Yip & Kwan (2006) examinaron la eficacia del uso de juegos en la enseñanza de vocabulario en una clase de lengua extranjera. Sus experimentos dieron como resultado, no solo una mayor retención del vocabulario, sino también una mejor interacción y comunicación en la clase en la lengua meta, al proveer a los estudiantes de un contexto comunicativo auténtico. Esto demuestra que este tipo de actividad resulta beneficiosa tanto para la práctica de un elemento discreto, como un cierto set de vocabulario, como para el desarrollo de las habilidades de interacción oral y escrita, y de la competencia comunicativa de los aprendientes.

En un estudio llevado a cabo por Smith (2006) se demostró que mientras jugaban un juego de mesa, sin la presencia del docente o del investigador, estudiantes de inglés como lengua segunda lograban no solo mayor independencia en el uso de la L2, sino también complementar o extender frases basadas en producciones de sus compañeros, ayudándose entre sí en la construcción del andamiaje necesario para el aprendizaje de la L2.

Uno de los factores más desafiantes en la enseñanza de lenguas segundas o extranjeras es lograr que los estudiantes mantengan un esfuerzo constante, parejo y duradero a lo largo de muchos años de estudio. Wright, Betteridge y Buckby (1984, p.2.) luego de muchos estudios comparativos e investigaciones, expresan que “aprender un idioma es un trabajo duro. Se necesita mucho esfuerzo mantenido a lo largo de largos períodos de tiempo. Los juegos ayudan e incentivan a muchos estudiantes a mantener el interés y el trabajo” [traducción propia del inglés]. También aseguran que los juegos son “centrales para el aprendizaje” y que “[...] pueden proveer de prácticas intensas y relevantes de la lengua en estudio, por lo tanto, deben ser considerados centrales en la batería de recursos de los docentes, no un recurso a ser usado solo pasar el tiempo (p.2)” [traducción propia del inglés].

Como podemos observar, son muchos los teóricos y las teorías que, desde diferentes disciplinas y ámbitos, le han dado al juego un papel preponderante en el desarrollo humano y lo han tratado como una herramienta eficaz que nos acompaña en nuestro

proceso de aprendizaje y crecimiento durante toda la vida, a veces en forma más regulada, como en el ámbito escolar o en los deportes, y a veces en forma más libre y creativa, como en el caso de los juegos espontáneos en los que nos embarcamos cuando estamos con pares o inclusive cuando estamos solos. Si el juego y las actividades lúdicas nos acompañan en nuestro proceso de aprendizaje y crecimiento, sería lógico esperar que sean foco de estudio e investigación en el desarrollo de metodologías de enseñanza. En cuanto a la enseñanza específica de segundas lenguas y lenguas extranjeras, pudimos ver que está demostrada la eficiencia y relevancia del uso de estas actividades a lo largo de todo el proceso de aprendizaje. Ante lo expuesto, parece ser crucial que exploremos y pongamos en práctica estas herramientas y recursos, ya que deberían facilitar enormemente la labor del docente de segundas lenguas y lenguas extranjeras en todos los estadios de su didactización.

## **Desafíos en la implementación didáctica de juegos y actividades lúdicas**

Mientras, como vimos en el apartado anterior, muchas teorías e investigaciones apoyan y animan, desde diversas disciplinas, la implementación de juegos y actividades lúdicas en educación en general y en las clases de lenguas segundas y extranjeras en particular, hay quienes expresan su preocupación por el hecho de que los juegos, y en especial el factor competitivo inherente en muchos de ellos, puede tener efectos negativos en la confianza y el desempeño de los aprendientes de lenguas. Brynne y Triconi (2015 p.1.), demuestran en sus investigaciones que “el factor competitivo fue perjudicial para la mayoría de los participantes en ciertas tareas de memorización”, [traducción del inglés] avocando por actividades “cooperativas” en lugar de aquellas que son “competitivas”. Este planteo parecería poner estos términos en una situación de oposición. Sin embargo, debemos recordar que el elemento competitivo en los juegos es muy complejo y hasta fluido. Cuando jugamos en equipos, por ejemplo, debemos cooperar con nuestros pares y competir con los otros equipos, o sea que tanto cooperación como competencia están presentes.

Los interrogantes y el temor que experimentan los docentes cuando consideran la implementación de juegos y actividades lúdicas en sus clases de segundas lenguas y lenguas extranjeras son numerosos, especialmente cuando se trata de cursos para adolescentes y adultos. Los desafíos que se presentan suelen descorazarlos, o volverlos extremadamente cautos, al momento de sumar estas herramientas a la batería de recursos que ya usan para lograr que sus clases sean más efectivas y relevantes, facilitando el proceso de aprendizaje de la lengua. Por esto, la propuesta de este apartado es analizar algunos de esos desafíos, y de esta manera, proveer a los docentes de la preparación y la confianza necesarias al momento de implementar actividades lúdicas en sus clases.

Analicemos algunos de los desafíos que se presentan al momento de considerar la implementación de juegos y actividades lúdicas en las clases de segundas lenguas y lenguas extranjeras.

### **La presión de ganar puede ser demasiado estresante**

Como se mencionó anteriormente, la naturaleza competitiva de algunos juegos puede poner demasiada presión sobre los estudiantes y esto puede actuar de manera contraproducente, creando estrés y frustración. Para evitar estos efectos negativos, pueden llevarse a cabo algunas actividades lúdicas sin puntaje o juegos en los que todos los jugadores tienen el objetivo común de derrotar al juego, es decir que, o ganan todos o no gana nadie. Cambiar las parejas o los equipos de clase en clase y de juego en juego, también ayuda a que los estudiantes no sientan demasiada presión por ganar o hacer ganar a su equipo, ya que la interacción, al ser fluida, se renueva cada vez. Variar la interacción entre participantes individuales, parejas y grupos, también puede ayudar en estos casos. Si el docente está atento a detectar cuáles de sus alumnos son los más propensos a sentir frustración o estrés por el nivel de competitividad, puede darles a ellos el rol de moderador, director o juez de futuros juegos. No es una buena idea quitar la competitividad de todos los juegos ya que muchos estudiantes la disfrutarán y, gracias a ella, se dejarán llevar por el objetivo lúdico bajando las barreras emocionales que pueden afectar su desempeño en clase en términos de fluidez.

Si hay alumnos demasiado competitivos, los juegos pueden separar al grupo.

En estos casos también ayuda mucho cambiar constantemente los equipos y dar premios a todos de vez en cuando, solo que más grande o importante al ganador. Otra dinámica muy efectiva para superar este desafío, es hacer que el estudiante juegue contra sí mismo para, por ejemplo, superar un puntaje obtenido con anterioridad en el mismo juego, esto puede hacerse individualmente o en grupos, los estudiantes juegan para mejorar sus marcas anteriores y no para ganarle al contrincante, de hecho, se puede proponer un premio especial para todos si todos los equipos logran esta superación de marcas anteriores.

### **Algunos alumnos pueden ver el juego como una pérdida de tiempo**

Como vimos al comienzo del artículo, los juegos suelen estar asociados a la niñez y eso puede hacer que los adolescentes y adultos sientan que están siendo expuestos a actividades infantiles que no son relevantes a sus objetivos o necesidades. Los profesores sabemos por qué hacemos los juegos: para practicar vocabulario, fijar reglas gramaticales, mejorar la fluidez, trabajar algún contenido sociocultural, erradicar errores fosilizados o evitar los fosilizables, para presentar o repasar contenidos curriculares, para facilitar trabajo posterior, para desarrollar habilidades lingüísticas, etc. Para evitar esta sensación de ser infantilizados, es bueno hacer estos objetivos explícitos a los estudiantes para que vean que el juego es parte integral del proceso de enseñanza y que responde a una planificación progresiva y lógica, que vean que no son solamente un momento en el que relajarse, divertirse y pasarla bien. Incorporar juegos y actividades lúdicas en todas las etapas de la clase ayuda mucho a erradicar la idea de que los juegos son rellenos para cuando sobra tiempo o para cuando los estudiantes están cansados o dispersos, momentos válidos para usar juegos, pero no los únicos. También ayuda

hablar del juego, de los juegos que los estudiantes juegan en sus idiomas, lograr que vean que en consignas anteriores, en clases anteriores, estaban jugando cuando adivinaban un verbo, cuando incluían una mentira en su relato, cuando se embarcaban un juego de roles, cuando tenían que unir dos frases o dos partes de una palabra, y que mediante estos juegos, estaban haciendo un trabajo útil con la lengua.

### **A los juegos hay que prepararlos demasiado para que sean útiles, atractivos y de buena calidad**

Es verdad que no hay muchos juegos específicamente diseñados para las clases de segundas lenguas o lenguas extranjeras y que producirlos lleva muchísimo tiempo y esfuerzo, pero vale la pena. Si está bien diseñado, el tablero de un juego puede ser usado, generalmente, para más de un objetivo y para varios niveles. Llevan mucho tiempo, pero luego los usamos muchísimas veces. Muchos juegos del mercado que fueron diseñados para nativos pueden ser adaptados, algunos sin mayores transformaciones. Se pueden jugar muchísimos juegos sin material, con solo tener lápiz y papel o una pizarra a disposición del docente. Por otro lado, en el caso de ELSE, de a poco están apareciendo en el mercado juegos específicamente diseñados para la clase. Por el momento, la mayoría de las editoriales tienen algún libro con ideas para crear juegos, pero ediciones como Eli, Edinumen o Diversión ELE están lanzando al mercado juegos creados y producidos específicamente para la clase de ELE, y, seguramente, este sea el comienzo de una producción rica y variada en un futuro cercano.

### **Hay juegos demasiado complicados y es muy difícil explicar las reglas en la lengua meta.**

Para lidiar con este desafío siempre ayuda que los estudiantes ya conozcan el juego. Muchos de ellos son internacionales y con mostrar el tablero, un gráfico o una ficha alcanza para que lo reconozcan. La segunda regla básica para lidiar con este reto es mantener las instrucciones cortas, concretas y claras. Si los estudiantes no conocen el juego y este tiene muchas etapas y un gran nivel de complejidad, recuerden no dar demasiadas explicaciones y empezar a jugarlo lo antes posible, es más fácil hacer un par de vueltas de práctica para ir demostrando las reglas, que explicarlas todas de antemano. Una vez que todos comprendieron la mecánica del juego, se puede empezar a jugar “en serio”. Como en la mayoría de los juegos, uno se vuelve un mejor jugador a medida que más lo juega, por esto es que hay juegos en los que vale la pena pasar un mayor tiempo al momento de aprenderlos para luego volver a usarlos en futuras clases con otros temas y capitalizar ese tiempo invertido inicialmente.

## **Tipos de juegos**

Hay muchos tipos de juegos: Juegos de habilidad, de reto personal, de competición, de colaboración, de simulación, de asociación, adivinanzas, invenciones, juegos de mesa, los que implican movimiento y los que no, juegos para dibujar, para deletrear y para demostrar habilidad intelectual o física. Desde el punto de vista de la lengua, están

los que se centran en la forma y los que lo hacen en el significado de las palabras o expresiones, y también están los que trabajan estructuras gramaticales o léxico. Asimismo, hay juegos en los que se debe manejar cierta información sociocultural, histórica o geográfica. Están los juegos que se focalizan en la interacción oral y los que trabajan la interacción escrita, los que requieren de habilidades como las de inferir significado, parafrasear, encontrar sinónimos o antónimos, deducir reglas, construir familias de palabras, explorar colocaciones o descubrir patrones. Hay juegos que se centran en la fonética y otros en la ortografía, algunos se basan en la sintaxis y otros en diferentes tipos textuales.

Los tipos de juegos más pertinentes a la hora de hablar de la clase de lenguas segundas o extranjeras son, como dijimos anteriormente, aquellos que nos dan la posibilidad de lidiar con temas relacionados con la lengua, ya sea su estructura gramatical, su léxico, su fonética, funciones comunicativas, o el mundo sociocultural en el que dicha lengua se enmarca. También, desde el punto de vista de la clase de lenguas, es importante tener en cuenta las habilidades lingüísticas que se utilizarán para jugar el juego y llegar a buen fin, es decir, ganarlo.

Desde el punto de vista de los diferentes estilos de aprendizaje, los juegos tienen la posibilidad de llegar a muchos estilos diferentes y, por lo general, cada juego apunta a más de uno. Para dar dos ejemplos, si tomamos, en primer lugar, el modelo de Programación Neurolingüística:

“Este modelo, también llamado visual-auditivo-kinestésico (VAK), toma en cuenta que tenemos tres grandes sistemas para representar mentalmente la información, el visual, el auditivo y el kinestésico. Utilizamos el sistema de representación visual siempre que recordamos imágenes abstractas (como letras y números) y concretas. El sistema de representación auditivo es el que nos permite oír en nuestra mente voces, sonidos, música. Cuando recordamos una melodía o una conversación, o cuando reconocemos la voz de la persona que nos habla por teléfono estamos utilizando el sistema de representación auditivo. Por último, cuando recordamos el sabor de nuestra comida favorita, o lo que sentimos al escuchar una canción estamos utilizando el sistema de representación kinestésico” (Manual de estilos de aprendizaje. Secretaría de educación Pública de México. 2004. p. 30)

Al tomar en cuenta al modelo VAK, vemos que un juego en el que se debe avanzar sobre un tablero, respondiendo oralmente a preguntas, apunta a todos los estilos de este modelo: estudiantes visuales, auditivos y cinéticos. El tablero puede ser colorido, con imágenes atractivas, fichas y tarjetas de diferentes colores para los visuales, las preguntas son orales apuntando a los auditivos que escuchan a sus compañeros y se escuchan a sí mismos, tanto al preguntar como al responder, y para los cinéticos estarán las fichas que avanzan en el espacio del tablero, las tarjetas que levantan y los dados que tiran.

Para nuestro segundo ejemplo, tomemos el modelo de las inteligencias múltiples de Gardner:

Gardner propuso en su libro *Estructuras de la mente* la existencia de por lo menos siete inteligencias básicas [...]. Según el análisis de las siete inteligencias todos somos capaces de conocer el mundo de a través del lenguaje, del análisis lógico-matemático, de la representación espacial, del pensamiento musical, del uso del cuerpo para resolver problemas o hacer cosas, de una comprensión de los demás individuos y de una comprensión de nosotros mismos. Donde los individuos se diferencian es la intensidad de estas inteligencias y en las formas en que recurre a esas mismas inteligencias y se las combina para llevar a cabo diferentes labores, para solucionar problemas diversos y progresar en distintos ámbitos. (Manual de estilos de aprendizaje. Secretaría de educación Pública de México. 2004. p. 39)

Según este modelo, podemos ver que los juegos también abarcan todos los estilos presentados. Los juegos en los que se interactúa con otros involucran la inteligencia interpersonal; aquellos en los que se dibuja y donde abundan colores y formas apuntan a la inteligencia visual y espacial; los juegos suelen tener la posibilidad de involucrar todo el cuerpo y movimiento como las cartas, las piezas de un rompecabezas, los dados, lo que agrada mucho a estudiantes con inteligencia corporal o cinética; los que involucran números, lógica y deducción apuntan a la inteligencia lógico matemática; aquellos que requieren de respuestas reflexivas a la inteligencia intrapersonal; los que requieren de música o canciones van mejor con la inteligencia musical, y todos los juegos que llevemos a las clases de idiomas van a favorecer a los estudiantes con inteligencia lingüística ya que siempre van a involucrar un elemento de la lengua.

Podríamos hacer este ejercicio con todos los modelos de estilos de aprendizaje y encontraríamos juegos y actividades lúdicas para cada uno de ellos. Esto es porque los juegos poseen un espectro muy amplio de posibles actividades para trabajar con la lengua en todos sus aspectos, así como también para desarrollar las habilidades que se ponen en juego, y los materiales agregan aún más variedad y diversidad.

Si de estrategias de enseñanza se trata, los juegos pueden aportar actividades a todas ellas, como vimos en el modelo de PNL, los juegos se prestan a un estrategia de enseñanza multisensorial; los juegos en los que hay que agregar una mentira, inventar una historia o actuar un rol, van con la estrategia de la fantasía y la metáfora, y los juegos en los que se involucra todo el cuerpo, como las búsquedas de tesoros, en especial si son fuera del aula, se prestan perfectamente para una estrategia de instrucción basada en la experiencia directa.

En cuanto a los diferentes métodos o enfoques de enseñanza, siempre va a haber un juego que se amolde a cada uno de ellos. Por ejemplo, los juegos en los que se habla de historia, turismo o geografía se amoldan de forma ideal al enfoque por contenidos; los juegos que proponen un problema a resolver van perfectamente con el enfoque por tareas; aquellos que involucran sets de palabras relacionadas se prestan más a un enfoque léxico; los que trabajan estructuras de la lengua a uno más gramatical; los juegos que requieren de salidas al “mundo real” van con el enfoque por acción; aquellos que requieran comunicarse para intercambiar información útil para llegar a una meta, irán con el enfoque comunicativo, y siempre existe la posibilidad de darles las reglas del juego y el tema a trabajar para que los estudiantes los aprendan entre clase y clase, si del aula invertida se trata.

## Juegos y actividades lúdicas

Es buen momento para diferenciar términos que venimos usando de manera más o menos indistinta a lo largo de este artículo: “juegos” y “actividades lúdicas”. A los efectos de este escrito, consideraremos *juegos* a aquellas actividades que incluyan:

**Participantes:** Estos pueden ser individuos, parejas o pequeños grupos que compiten los unos contra los otros, puede ser toda la clase contra el profesor o el juego o, como dijimos antes, pueden ser marcas logradas en juegos anteriores.

**Objetivo lúdico:** Los juegos tienen como objetivo inherente ganarlos. Esta meta puede ser alcanzada luego de, por ejemplo, recorrer un tablero, al sumar cierta cantidad de puntos o evitando recibir penalidades. Puede ganar un juego quien obtenga un mejor tiempo que el resto de los participantes, quien logre el efecto más impactante en un juez, quienes hayan logrado descubrir un secreto o resolver un misterio, o quienes logren adivinar la mayor cantidad de mentiras o datos falsos en un contexto dado. El objetivo lúdico puede ser tan variado como cantidad de juegos se creen. Un consejo es que, además del objetivo lúdico propuesto por el juego, el docente ponga un tiempo máximo para su resolución, nada más frustrante que un juego que no termina, es decir donde nadie gana, porque se quedaron sin tiempo. A veces es difícil prever el tiempo requerido por un juego en particular, especialmente si es la primera vez que el docente lo juega en clase, pero otros factores como el nivel, el número de participantes o la hora del día en la que se juega, también pueden variar el factor tiempo en la conclusión de los juegos en las clases de lengua.

**Objetivo lingüístico:** Los juegos que no involucran ningún elemento lingüístico, es decir, que no necesitan de palabras, letras, conocimientos gramaticales, léxicos o fonéticos, aquellos que no desarrollan una habilidad o la competencia comunicativa, sociocultural o discursiva de los estudiantes, no deberían tener cabida en la clase de lenguas segundas o extranjeras. Si los estudiantes no están poniendo en práctica ninguno de los temas o ítems que aprendieron o van a aprender en clase, percibirán al juego como una pérdida de tiempo, y lo será, los juegos son una herramienta eficaz para el repaso, la práctica o la presentación de elementos de la lengua y ese debería ser su rol en las clases de lenguas segundas o extranjeras.

**Reglas:** Las reglas de un juego deberían estar por escrito, en el pizarrón o en papel, también pueden redactarse frente a los estudiantes en un póster que puede quedar sobre una pared o en un corchero, sobre todo si se planea volver a usar el juego. Si bien las reglas de un juego son sagradas, esto no implica que no se puedan modificar con el aporte de los estudiantes o ajustar al contexto dado. Sin embargo, estos ajustes y modificaciones deben hacerse antes de empezar a jugar. Es muy importante que el docente no sea quien decida si algo es aceptable para avanzar en el juego o no, esto debería estar claro en las reglas y las reglas deberían decidir si una respuesta se acepta o no. Esto le quita al profesor la carga de ser el malo de la película y pone el peso de la justicia dentro del juego, en las reglas que todos comprendieron y aceptaron antes de

comenzar el juego. De esta manera la decisión de aceptar o no una respuesta como correcta es exterior al profesor y este no aparece como el juez y *referee* del juego, sino como un facilitador o animador, asegurándose de que se desarrolle en forma justa y fluida.

**Sistema de puntaje:** Desde el planteo de la actividad, los estudiantes deben estar al tanto del sistema que se utilizará para determinar quién gana el juego y cómo llegar a esta meta. Se pueden sumar o restar puntos, obtener caramelos o monedas, avanzar en un tanteador o tablero, o ir a formar una palabra. Es muy importante que una persona se dedique a anotar el puntaje en cada etapa del juego y que lo haga a la vista de todos.

**Ganadores y perdedores:** Los juegos, al tener una meta lúdica, tienen ganadores, que son quienes llegaron a esta meta con éxito y en primera instancia, el resto, son los perdedores. Es muy importante que el docente esté muy al tanto de este resultado y piense de antemano cómo va a lidiar con los efectos que esto pueda generar en cada grupo. Se puede establecer un sistema que asigne un primero, segundo y tercer puesto, de manera que no haya ganadores y perdedores sino un resultado con grados de éxito o, como se dijo antes, que todos los jugadores jueguen en contra del juego, en cuyo caso, todos son ganadores o nadie.

**Un premio:** Es importante premiar a los ganadores. Esto va a incentivar futuros juegos. El incentivo de un premio puede ser un factor poderoso para lograr que los estudiantes se dejen llevar por el objetivo lúdico e interactúen en la lengua meta para lograr alcanzarlo. Un premio puede ser una golosina, un “tarde” perdonado, un aplauso y las felicitaciones de sus compañeros, una canción de toda la clase especialmente dedicada, un dibujo del compañero de la derecha (o del dibujante de la clase, ese que necesita dibujar algo para concentrarse), un comodín para usar un día que no pueda hacer la tarea, un mapa, una postal o cualquier elemento, de valor monetario o no, que se considere un elemento deseable de obtener.

A aquellas actividades que no incluyan todos estos elementos, es decir un juego sin puntaje ni ganadores, aquellas actividades que se realizan solo por el disfrute, para sentirse bien o por la motivación de trabajar en equipo o divertirnos todos juntos, a los efectos de este artículo, las llamaremos actividades lúdicas. Ambas actividades son válidas de acuerdo al contexto de enseñanza dado y ninguna de ellas tiene ventajas sobre la otra, si no se toma en cuenta el grupo meta.

## **Juegos según el momento o etapa de la clase**

Lo más frecuente es ver que los profesores dejamos los juegos para la última clase o como recompensa en alguna clase "especial" y excepcionalmente divertida. A veces los usamos como complemento de salidas o en clases de conversación, a veces cuando nos sobran 10 o 15 minutos al final de una clase y, a veces, después de una presentación larga y aburrida sobre un tema gramatical especialmente pesado o difícil de asimilar, para que los estudiantes no huyan despavoridos.

En realidad, los juegos pueden usarse en todo momento de la clase, tanto en las presentaciones, como en las prácticas o los repasos. Podemos hacer uso de ellos durante

el trabajo de habilidades, al principio de la clase como entrada en calor, al final como un cierre y también entre actividades a modo de separadores. En realidad, no hay ninguna razón por la cual cada actividad de la clase no pueda ser un juego. Sin embargo, no se aconseja esta última opción porque, además de que hay muchas otras herramientas muy útiles para la clase, si usamos juegos todo el tiempo, puede ser que se transformen en una rutina esperada y se pierda el elemento sorpresa que es recomendable mantener a lo largo de los cursos.

Siempre y cuando presentemos el juego como una herramienta más en la batería de recursos del aula, los estudiantes lo percibirán como útil y relevante, y de esta manera, podremos usarlos en cualquier momento de la clase, y en más de una ocasión si así lo quisiéramos. Como dijimos en un apartado anterior, es muy importante presentar al juego con su fin didáctico, así los estudiantes están muy al tanto de su objetivo pedagógico y de su razón de ser en la etapa de la clase en cuestión. Por ejemplo, es una buena idea proponer al juego como una actividad para presentar o practicar lengua, en lugar de como un juego. En lugar de decirles "Ahora vamos a jugar al ahorcado", tal vez sea mejor decirles: "*Ahora vamos a practicar las letras con un juego*"; o en lugar de: "*Ahora vamos a jugar al Bingo*", podríamos decirles: "*Ahora vamos a practicar los pasados simples y la comprensión oral con un Bingo de verbos*". De esta manera, al poner el objetivo didáctico primero, se le da un carácter más central.

El factor más decisivo al momento de decidir qué juego es más acorde con una etapa de la clase dada puede que sea el tiempo que lleva jugarlo. Una entrada en calor o un cierre de clase, son, por definición, actividades cortas, por ejemplo. Un juego que practique solamente un ítem gramatical discreto no debería durar más de 10 minutos y mejor si dura 5, mientras que un juego donde se ponen en juego habilidades lingüísticas integradas debería durar no menos de 15 minutos. Como ya se expuso, a veces es difícil determinar el tiempo exacto de un juego, ya que puede cambiar de grupo en grupo, de tema en tema, o de nivel en nivel, pero esa variación nunca será enorme. Recuerden darles un límite de tiempo en caso de duda, como se expresó anteriormente.

Otro factor de importancia al momento de relacionar una etapa con un juego es el tipo de estrategia que se espera que los alumnos usen al jugarlo. Por ejemplo, un juego que requiere de un gran poder de deducción, mucha concentración o rapidez mental, será mentalmente más exigente que uno en el que se requiera principalmente suerte, por lo tanto, el primero es mejor jugarlo al principio de la clase, cuando los estudiantes están frescos, o inmediatamente después de trabajar el tema a practicar, mientras los tienen fresco en sus mentes.

## Conclusiones

A modo de conclusión, podríamos enumerar las ventajas que el uso de juegos y actividades lúdicas tiene en una clase de lenguas segundas o extranjeras:

Los juegos son variados y memorables. Hemos visto que los juegos apuntan a todo tipo de estilo de aprendizaje y van con todas las estrategias de enseñanza, ayudan,

mediante esta pluralidad, a memorizar estructuras gramaticales, conceptos lingüísticos e ítems léxicos. Los estudiantes tenderán a recordar más lo que se trabajó en aquellas actividades que los forzaron a usar más de un sentido, inteligencia, cuadrante cerebral y habilidad.

Los juegos ayudan a “olvidar”, momentáneamente, que estamos trabajando con la lengua. Según dice Jorge Giacobbe (2010), “El desarrollo del lenguaje va, según la conocida expresión de Bruner (1983), “de la comunicación al lenguaje”, es decir que la necesidad de comunicación antecede a la lengua, por lo tanto, mediante el uso de juegos logramos quitarle importancia a la corrección gramatical y poner en foco en la comunicación. Long (1991: 45-46) enfatiza “la necesidad de que siempre que pongamos el foco en la forma esta debe estar íntimamente ligada a una actividad de comunicación y que debe ser motivada por una necesidad comunicativa” [traducción propia del inglés].

Como vimos, los juegos son entretenidos y por esto ayudan a mantener la atención de los estudiantes. Elementos como un tablero, dados, fichas, un reloj de arena o una pelota hacen que el material sea novedoso y diferente, lo que lo hace atractivo y motivador y logra que los estudiantes se concentren en la meta lúdica dejando en segundo plano la preocupación excesiva por la corrección, la presión de no equivocarse y la vergüenza de hablar en la lengua meta.

Los juegos y actividades lúdicas son intrínsecamente divertidos. La asociación del juego con el disfrute y la diversión no es casual. Los juegos tienen la capacidad de entretener, interesar y dar placer. Ganar puntos para el equipo, completar una misión, resolver un problema o lograr una meta, aportan una sensación de logro (compartido cuando se juega en equipo) que nos mantiene atentos y alegres.

El incentivo de un premio o el reconocimiento al ganador los motiva a jugar. En 1918 Robert Woodworth publicó el libro *Dinamic Psychology*, en el cual propuso que la motivación tiene dos orígenes, uno intrínseco y otro extrínseco. En el caso de los juegos se suele dar que aparezcan ambos tipos de motivación, ya que, si bien las reglas del juego y su meta lúdica, así como el premio a lograr, son fuentes de motivación externa, las ganas de divertirse, de disfrutar de una actividad en grupo, de demostrar lo que se sabe y, sobre todo, la de ayudar a los compañeros de equipo a ganar el juego, son de origen intrínseco.

Los juegos y actividades lúdicas son muy flexibles y abarcadores. Como vimos, los juegos sirven para todos los aspectos de la clase de lenguas y son lo suficientemente flexibles y eclécticos para ser usados en todas las etapas de la clase, transformándose en una herramienta muy útil y efectiva en cualquier clase de lenguas, con cualquier tipo de estudiante, para trabajar cualquier tema o habilidad y se amolda a todas las estrategias y los enfoques de enseñanza.

El trabajo en equipos conecta a los estudiantes:

Se considera que las personas aprenden y dan sentido al mundo que las rodea a través de las interacciones en las que participan desde el momento en que nacen. La aplicación de este enfoque a la enseñanza de lenguas se traduce en que el aprendiente aprende una segunda lengua o lengua extranjera cuando tiene ocasión de usarla en

interacciones significativas y, por tanto, participa en la construcción de su propio conocimiento y comprensión de la lengua (*Diccionario de términos clave de ELE. Centro Virtual Cervantes*).

Las clases de lenguas segundas y extranjeras, por lo tanto, se beneficiarán en gran manera con el uso interactivo del idioma en pos de la comunicación. Actividades lúdicas y juegos, que se prestan a diferentes tipos de interacción (pares, grupos, todos juntos), logran que se establezcan y mantengan lazos afectivos de contención dentro del grupo y esto ayuda a crear un ambiente de familiaridad y comodidad, donde es más factible que los estudiantes actúen con menos inhibiciones y aprovechen su potencial al máximo.

Los juegos y las actividades lúdicas crean contextos de comunicación auténticos. Para Willis (1996), podemos decir que una tarea es auténtica cuando nos da la oportunidad de usar la lengua en estudio con una intención genuina, la de transmitir información real a un receptor que la necesita. Trabajar en equipos en juegos pone a los estudiantes en situación de dialogar para ponerse de acuerdo antes de avanzar o tomar una decisión en su turno de juego. Esto provee un contexto real para usar la lengua de manera auténtica para, por ejemplo, argumentar a favor de una táctica, criticar una decisión, expresar acuerdo o desacuerdo, o convencer a alguien de hacer, o dejar de hacer, algo.

Los juegos pueden ser un reto personal. Un enorme desafío con el que nos enfrentamos los docentes de lenguas es que los estudiantes sean conscientes de su progreso, a veces, especialmente en los niveles intermedios, es difícil percibir que se avanza ya que suele perderse fluidez en pos de lograr mayor precisión. A medida que avanzan en su estudio de la lengua, los estudiantes se van dando cuenta de lo que estaban diciendo “mal” y tratan de corregirse o dudan de cada cosa que dicen, sintiendo que están yendo “hacia atrás” en el aprendizaje de la lengua. Como vimos, los juegos pueden jugarse para mejorar una marca previa, lo que los transforma en un reto personal, un elemento “duro” que sirve para comprobar el progreso de manera objetiva.

### **Algunos consejos finales**

El entusiasmo es contagioso. El profesor debe estar muy seguro del juego que va a jugar, conocerlo y sentirse cómodo con él, sus ganas van a motivar a los estudiantes y su emoción al jugarlo contagiará el espíritu del juego al resto del grupo. No es una buena idea que el docente use un juego en el que no cree o del que duda porque su falta de confianza se notará. Es aconsejable motivar constantemente a los alumnos durante el juego y no permitirles que se desmoralicen o pierdan el entusiasmo si van perdiendo. Es una buena idea alentarlos tratando de ser lo más imparcial posible. Es muy importante ser justos en los juegos, premiando al ganador o los ganadores, esto incentivará el espíritu de sana competencia en futuros juegos.

El juego debe estar bien elegido para el grupo. El nivel y la personalidad de los estudiantes son factores clave al momento de decidir qué juegos jugar con ellos. Otros

factores importantes son el tamaño del grupo, la edad, las necesidades lingüísticas y los estilos de aprendizaje. Es aconsejable que los juegos sean más fáciles al principio, para luego ir incrementando la dificultad, tanto en lo lingüístico como en la complejidad del juego en sí. Como vimos, es imprescindible que todos los juegos requieran de alguna habilidad de manipulación o conocimiento de la lengua para llegar a la meta y este lenguaje debe ser acorde al nivel de los estudiantes y al momento específico del programa en el que están. Si un juego no requiere del uso activo de la lengua, no debería tener cabida en la clase de lenguas segundas o extranjeras.

El tratamiento del error debe ser cuidadoso. Vazquez Carranza (2007, p.85) sugiere que “todas las investigaciones [sobre técnicas de corrección en el aula de lenguas extranjeras] están de acuerdo en que corregir, suele significar interrumpir; si los profesores interrumpen constantemente a los alumnos en sus intentos de hablar para comunicarse en prácticas libres, los estudiantes pueden frustrarse, adoptar una actitud negativa hacia el estudio de los idiomas y sentirse avergonzado y reacio a usar la lengua materna en clase”. [traducción del inglés]. Por lo tanto, no es una buena idea interrumpir el juego con correcciones. Algunos juegos ya incorporarán alguna regla que demande de la corrección lingüística para avanzar y ganar, esto debería ser suficiente enfoque en la forma correcta. Interrumpir el desarrollo del juego para corregir un error lingüístico, que no forma parte de las reglas, entorpecería la dinámica y los desconcentraría del objetivo lúdico. Es aconsejable tomar nota y trabajar con los errores producidos al final del juego o en otra clase, si el profesor así lo decide.

El juego tiene su propia función comunicativa. Antes de jugar, especialmente en los primeros juegos, es aconsejable enseñar los exponentes necesarios para la comunicación dentro del juego “¿A quién le toca?”, “Un turno sin jugar”, “¡Tramposo!”, “Pasame el dado” o “¿Quién da?” son exponentes de la función comunicativa de jugar y los estudiantes los van a necesitar para el fluido desarrollo del juego. También hay un vocabulario específico como “carta”, “casillero”, “tarjetas”, “retroceder”, “ficha”, “tirar el dado” o “repartir”, que deben verse de antemano.

Los juegos y las actividades lúdicas pueden usarse con todos los temas curriculares de la enseñanza de lenguas segundas y extranjeras, apuntan a todos los tipos de estudiantes, con ellos se pueden trabajar todas las habilidades lingüísticas y se los puede enmarcar dentro de todo tipo de enfoque o metodología de estudio, ya que se adaptan a todas las estrategias de enseñanza. Cuidando de ciertos factores, y con la planificación adecuada, no hay razones que impidan su uso en cualquier curso de lengua para cualquier grupo etario.

## Referencias bibliográficas

- BRONFENBRENNER, U. (1979): *The ecology of human development*. Cambridge, Ma. Harvard University Press.
- BODROVA E. LEONG, D. J. (2015). *Vygotskian and Post-Vygotskian Views on Children's Play*. American Journal of Play. Vol. 7, número 3. Rochester.

- BRANSFORD, J. D., BROWN, A. L., & COCKING, R. R. (2000). *How people learn: Brain, mind, experience, and school*. Commission on Behavioral and Social Sciences and Education. National Academy of sciences, Washington D.C.
- BRUNER, J. (1984). *Acción, pensamiento y lenguaje*. Ed. Alianza. Madrid.
- COOK, G., (1997). *Language play, language learning*. ELT Journal, 51 (3). Oxford.
- BRYNNE C. Y TRICOMI E. (2015). *The power of competition: Effects of social motivation on attention, sustained physical effort, and learning*. Rutgers University, Newark.
- GIACOBBE, J. (2010). *Adquisición de lenguas extranjeras. Interacción y desarrollo del lenguaje*. Revista Digital Puertas Abiertas N. 6. Universidad Nacional de La Plata.
- GREIDANUS, TINE, LYDIUS Y NIENHUIS (2001). *Testing the quality of word knowledge in a second language by means of word associations: types of distractors and types of associations*. The Modern Language Journal 85.4: 567–577. USA.
- GROOS, K. (1898). *The play of animals*. Appleton. Nueva York.
- GROOS, K. (1901). *The play of man*. Appleton. Nueva York.
- HALL, S. (1904). *Adolescence*. Appleton. Nueva York.
- LÁZARUS, M. (1883). *Concerning the fascination of play*. Dummler. Berlín.
- LONG, M. (1991). "Focus on form: A design feature in language teaching methodology." En K. DE BOT, R. GINSHERG, & KRAMSCH, C. (Eds.), *Foreign Language Research in Cross-cultural Perspective*. Pp. 39-52. Amsterdam: John Benjamin.
- MEARA, Paul (2009). *Connected Words: Word Associations and Second Language Vocabulary Acquisition*. John Benjamins Publishing Company. Amsterdam.
- PIAGET, J. (1932). *El juicio moral en el niño*. Fontanella. Barcelona.
- PIAGET, J. (1946). *La formación del símbolo en el niño*. Fondo de cultura económica. México D.F.
- PIAGET, J. (1966). *Response to Sutton - Smith*. *Psychological Review*, N° 73, pp. 111-112.
- ROGOFF, B. (1993): *Aprendices del pensamiento. El desarrollo cognitivo en el contexto social*. Paidós. Barcelona.
- SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA, (2004). *Manual de estilos de aprendizaje. Material autoinstruccional para docentes y orientadores educativos*. Recuperado el 31 de octubre de 2019 de: [http://biblioteca.ucv.cl/site/colecciones/manuales\\_u/Manual\\_Estilos\\_de\\_Aprendizaje\\_2004.pdf](http://biblioteca.ucv.cl/site/colecciones/manuales_u/Manual_Estilos_de_Aprendizaje_2004.pdf)
- SMITH, H., (2006). *Playing to learn: a qualitative analysis of bilingual pupil-pupil talk during board game play*. 20 (5). Singapur.
- SÖKMEN, Anita J. (1993). *Word association results: a window to the lexicons of ESL students*. JALT Journal 15.2: 135–150. Tokio, Japón.
- SPENCER, H. (1985). *Principios de psicología*. Espasa-Calpe. Madrid.

- UBERMAN, A., (1998). *The use of games for vocabulary presentation and revision*. Forum, 36.1, 1-15. Rzeszów.
- VÁZQUEZ CARRANZA, L. M. (2007). *Correction in the ESL classroom: What teachers do in the classroom and what they think they do*. Revista del pensamiento actual, vol. 7, nº 8-9. Pp. 84-95. Recuperado el 31 de octubre de <https://goo.gl/DoWk44>
- VYGOTSKY, L. S. (1933, 1966). El papel del juego en el desarrollo. En Vygotsky, L.S. (1982): *El desarrollo de los procesos superiores*. Crítica. Barcelona.
- VYGOTSKY, L.S. (1932). *Thought and Language*. Cambridge. Mass: MIT Press. (Trad. Cast: *Pensamiento y lenguaje*. La Pléyade, 1977. Buenos Aires).
- VYGOTSKY, L.S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Crítica. Barcelona. Ed.
- VYGOTSKY, Lev S. (1967). *Play and Its Role in the Mental Development of the Child*. Soviet Psychology 5:6–18.
- WILLIS, J. (1996). *A Framework for Task-based Learning*. Longman: Londres.
- WOODWORTH, R. S. (1918). *Dynamic psychology*. New York: Columbia.
- WRIGHT, A. BETTERIDGE, D. Y BUCKBY, M. (1984) *Games for Language Learning* (2nd. Ed.) Cambridge University Press.
- YIP, F. and KWAN, A., (2006). "Online vocabulary games as a tool for teaching and learning English vocabulary". *Educational Media International*, 43 (3), 233-249. Australia.