

EL JUEGO LINGÜÍSTICO: UNA HERRAMIENTA PEDAGÓGICA EN LAS CLASES DE IDIOMAS

Ildfonso Gustavo Díaz Sandoval

Facultad de Ciencias Médicas, Artemisa

Resumen: Los juegos lingüísticos constituyen instrumentos y técnicas que utilizados en el aprendizaje del idioma, hacen de éste un proceso más motivante, activo e interesante. Son actividades pedagógicas que deben ser tenidos en cuenta en el diseño del currículo y, por tanto, formar parte de nuestras actividades cotidianas en el aula, porque son instrumentos de aprendizaje del idioma. También ayudan al profesor a estar más cerca de los estudiantes de una forma agradable contribuyendo a facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje. El presente trabajo consiste en la compilación de un total de 40 juegos lingüísticos como herramientas pedagógicas útiles para las clases de idioma extranjero. El autor de la compilación dedica un capítulo donde se aborda detalladamente la importancia que tienen los juegos para las clases de inglés, así como brinda sugerencias y recomendaciones desde el punto de vista lingüístico, psicopedagógico-metodológico y educativo para alcanzar resultados satisfactorios cuando se apliquen los mismos.

Palabras clave: Juegos lingüísticos, asimilación del conocimiento, actividades lúdicas, enseñanza comunicativa.

Abstract: *Linguistic games constitute instruments and techniques that used in the learning of the language, they make this a much more motivational, active and interesting process. They are pedagogic activities that should be kept in mind in the designing of the curriculum and, therefore, to be part of our daily activities in the classroom, because they are instruments of language learning. They also help the professor to be closer to the students in a pleasant way and this contributes to facilitate the teaching-learning process.*

The present work consists on the compilation of a total of 40 linguistic games as useful pedagogic tools for the classes of foreign language. The author of the compilation dedicates a chapter where the importance of these games for English classes is approached. Also, he offers suggestions and recommendations from the linguistic, psicopedagogic and methodological and educational point of view to reach satisfactory results when the games are applied.

Key words: *Linguistic games, assimilation of knowledge, communicative teaching.*

1. INTRODUCCIÓN

La clase constituye el eslabón fundamental del proceso de enseñanza aprendizaje. Es la forma de organización de la enseñanza en la cual el profesor se ocupa de la instrucción y educación de los educandos de acuerdo a los objetivos de la educación. Es el espacio donde convergen los procesos políticos - culturales, científicos - técnicos, pedagógicos - educativos más importantes en la preparación y formación del educando en la institución docente.

El profesor emplea métodos, técnicas y procedimientos para lograr de forma exitosa los objetivos propuestos. El juego lingüístico está llamado a ser uno de los métodos o herramientas idóneas para lograr la asimilación consciente de los conocimientos, desarrollar los principales hábitos y habilidades lingüísticas, la competencia comunicativa, los elementos de motivación, competencia, participación y emulación de los educandos, y al mismo tiempo, resultan vías eficientes para resolver importantes tareas de carácter educativo.

El presente trabajo consiste en la compilación de un total de 40 juegos lingüísticos como herramientas pedagógicas útiles para las clases de idioma extranjero (Inglés). El autor de la compilación dedica un capítulo donde se aborda detalladamente la importancia que tienen estos juegos para las clases de inglés, así como brinda sugerencias y recomendaciones desde el punto de vista lingüístico, psicopedagógico-metodológico y educativo para alcanzar resultados satisfactorios cuando se apliquen los mismos.

Los juegos compilados pueden ser aplicados en todos los niveles de asimilación del conocimiento. Han sido diseñados de forma tal que pueden ser empleados para practicar el idioma y adquirir las habilidades fundamentales del mismo o para emplearlos como si se estuviera utilizando el idioma extranjero de forma natural como si fuera la lengua materna y desarrollar la competencia comunicativa.

2. DESARROLLO E IMPORTANCIA

El juego constituye un método, una herramienta didáctica – pedagógica que propicia la asimilación consciente y entretenida de los conocimientos. Se utiliza para el desarrollo y perfeccionamiento de hábitos y habilidades lingüísticas, es de gran utilidad para contribuir al desarrollo del pensamiento, de las cualidades morales, volitivas, de la conducta y la formación de convicciones, todo lo cual estará en dependencia de su estructura y de las tareas que los educandos tengan que cumplir.

En el aprendizaje de una lengua extranjera los juegos lingüísticos constituyen herramientas pedagógicas de extraordinaria relevancia. Estos permiten el desarrollo de la comunicación tanto de forma oral como escrita y la participación activa de todos los educandos. Son de buen gusto porque permiten combinar la práctica del idioma con el humor, el entretenimiento y el disfrute.

Al emplear los juegos lingüísticos se lleva al alumno y al profesor a una relación distinta a la que se crea normalmente en el aula, estos ayudan al profesor a estar más cerca de los estudiantes de una forma agradable y esto contribuye a facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Cuando el profesor mantiene la disciplina del grupo, los obliga a esperar por el correspondiente turno de participación, los enseña a escuchar en silencio pero con atención lo que se dice o se expresa, está dispuesto a ofrecer su ayuda a aquellos que han cometido errores, a manifestar una actitud modesta cuando se gana y una positiva y alegre cuando se pierde y sobre todo cuando emplea la actividad para erradicar comentarios desagradables u otras manifestaciones de desagravio, el juego se convierte en portador de valores formativos pues se fomenta modelos positivos de conductas.

Los juegos, al ser actividades lúdicas, son altamente motivadores y entretenidos. Producen diversión y despiertan el interés por el aprendizaje del idioma extranjero y que este sea significativo y desarrollador.

Con frecuencia, los juegos son considerados erróneamente como algo que se llevará a cabo en los últimos minutos de la clase. En realidad, el empleo de los mismos debe realizarse de forma planificada, en correspondencia con los objetivos del programa, teniendo en cuenta además las características de los alumnos, su edad, intereses y necesidades, ya que su aplicación exige una adecuada orientación metodológica.

Los juegos lingüísticos, como todos los juegos están sujetos a ciertas reglas y convenciones. En el aula, no son simplemente una diversión, una ruptura de las actividades rutinarias, sino que deben contribuir a dinamizar o activar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la comunicación oral en términos de exactitud y fluidez, logrando de esta forma el desarrollo de la competencia comunicativa de los educandos.

3. SUGERENCIAS Y RECOMENDACIONES

La falta más grave que se puede cometer en el aprendizaje de un idioma extranjero es no hablarlo. El juego lingüístico representa una oportunidad indiscutible para suscitar la participación de todo y cada uno de los educandos, incluso los más tímidos o pasivos, que pueden actuar como jueces o árbitros.

Gran parte del éxito del juego radica en la organización de la clase. Es absolutamente necesario tener en cuenta que el aula se puede dividir en parejas, grupos, equipos, etcétera.

3.1. Parejas

Es fácil y rápido de organizar. Tiene más ventajas para los alumnos tímidos y también cuando existen problemas de disciplinas. Siempre la comunicación fluye mejor que en otras formas de organización.

3.2. Grupos

Es mejor el empleo de esta modalidad cuando los juegos a emplear son de carácter competitivo. Puede haber un líder en cada grupo, pero no es esencial. La mayoría de las veces es conveniente que se pertenezca siempre al mismo grupo, porque ayuda a la organización y se van conociendo cada vez mejor.

3.3. Equipos

Cuando el número de educandos es grande y es difícil que se muevan en el aula, es buena la división en equipos. Tanto como sea posible los equipos deben tener la misma cantidad de educandos normales, aventajados o lentos en su aprendizaje. El número de educandos en cada equipo dependerá de la naturaleza del juego. Es importante dejar que los educandos escojan nombres para sus equipos. El profesor puede mantener los mismos equipos durante el curso evitando de esta forma la pérdida de tiempo en la organización de los mismos.

Es muy importante escoger cuidadosamente los juegos, estos dependen del tipo de participación, del grupo docente, de las destrezas que se requieran desarrollar, del tema que se está estudiando, así como de las características de los educandos, su edad, intereses y necesidades.

Una vez escogido el juego, se explican los objetivos y las reglas, y estos deben quedar muy claros. Si es necesario se explican en la lengua materna para que todos sepan que hacer y conseguir. De lo contrario, puede ser un desorden y se puede perder el interés.

El tiempo de duración del juego debe estar programado.

No es necesario que los juegos sean siempre competitivos. El profesor o el apuntador del juego deben dar puntos por cada respuesta correcta y escribir en la pizarra esa puntuación. Psicológicamente es mejor añadir puntos a los ganadores que restarlos por las faltas. Restar puntos trae consigo efectos negativos en los educandos y este no debe ser un procedimiento normal.

3.4. Materiales

No siempre se necesita un material específico. Cualquier juego o actividad que implica el uso del lenguaje y que divierte a los educandos es un instrumento válido.

En este trabajo, en cada uno de los juegos compilados se explican los materiales necesarios a emplear.

4. CONCLUSIONES

La utilización de juegos lingüísticos en la asignatura Inglés para estudiantes de todos los niveles nos permite plantear las siguientes consideraciones finales:

La comunicación del conocimiento en las aulas es importante, pero los ejercicios para reafirmar el aprendizaje son no menos importantes, y si estos se presentan en forma de juegos pueden ser más atractivos para el estudiante y mejorar su aprovechamiento.

Los juegos diseñados resultan fuente de motivación y de interés hacia la asignatura Inglés, convirtiendo la labor docente en una actividad placentera.

Para los estudiantes significa la participación activa, espontánea y creativa dentro de la clase, el desarrollo de hábitos y habilidades lingüísticas y el dominio del contenido estudiado, despertando el interés por el estudio del inglés como asignatura y fuente de recreación y esparcimiento.

Al emplear los juegos se desarrollan rasgos de la personalidad como la valentía, la confianza, la cooperación, la honestidad, la seguridad en sí mismo, la solidaridad y el amor por los demás, por sus héroes y su patria.

5. COMPILACIÓN

Los juegos lingüísticos que se presentan en este trabajo poseen un nivel científico correcto por lo que contribuyen positivamente al desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura Inglés para todos los tipos y niveles de enseñanza, existiendo una correspondencia adecuada entre los objetivos, contenidos, medios de enseñanza, evaluación y organización del proceso docente.

Sientan las bases para el diseño, adaptación y aplicación de nuevos juegos didácticos.

Nota: En este artículo se presentan sólo algunos a modo de ejemplos.

6. JUEGOS LINGÜÍSTICOS

Lucky Dip

Objective: To improve speaking and reading comprehension.

Language level: Elementary, intermediate and advanced.

Equipment and material: Envelopes, slips of paper, instructions.

Time: 20 minutes

An envelope containing slips of paper with instructions will be given to the students. A player will select one slip of paper, read it and he must follow the instruction.

Example of instructions: Kiss the most beautiful girl in class. Introduce yourself to someone who has blue eyes. Greet someone who wears glasses, etc.

Twenty Questions

Objective: To ask for information about a person's identity.

Language level: Elementary and intermediate.

Equipment and material: Paper and pencil.

Time: 20 minutes

In this game the students are told that they must guess the identity of a living person. They must ask Yes/No type questions such as Is he Cuban?, Does he speak English?. The teacher can only answer Yes or No. The identity of the person must be guessed in fewer than twenty questions. Since the students know that a living person is involved the Yes/No questions are in the Present Simple. If they are told that the person was dead, the questions would be in the Simple Past. For example: Was he a guerrilla fighter? Was he from Argentina?

Picture Dictation or Picasso Drawing

Objective: To improve listening comprehension.

Language level: Elementary.

Equipment and material: Paper and pencil.

Time: 20 minutes.

In this game, the students listen to a text and draw a picture. Although the response is non-verbal, it does indicate whether the students have understood the message or not. The instructions for this example are the following:

First, draw a lake.

Second, draw two trees next to the lake.

Third, draw a rock between the trees.

Fourth, draw a fish in the lake.

Simon Says

Objective: To practice imperatives, improve listening comprehension and work with vocabulary.

Language level: Elementary.

Equipment and material: No resources.

Time: 20 minutes.

The teacher shouts out instructions, which should only be obey if they include the words "Simon says".

Example instructions are:

"Simon says Raise your right hand"

"Simon says Hop on your left foot".

"Simon says Touch your toes".

The game needs to be played briskly, in order to try to catch players out (i.e. make them carry out the instructions when it is not prefaced by Simon says).

Try to inject humor into the practice of the game. For example: Put your hands into your head! Put your hands behind your back! Touch your nose with your left hand!

REFERENCIAS

- Antich de Leon, R. (1986). *Metodología de la enseñanza de lenguas extranjeras*.
- Byrne, D. (1989). *Teaching Oral English*. Edición revolucionaria.
- Finocchiaro, M. (1989). *The Functional Notional Approach from Theory to Practice*. Editorial Revolucionaria, La Habana.
- Klippel, F. (1998). *Keep Talking Communicative Fluency Activities for Language Teaching*. Cambridge University Press.
- Littewood, W. (1988). *Communicative Language Teaching*. Cambridge Language Teaching Library. London.
- Rivers, W. (1977). "A Practical Guide to the Teaching of English". *Communicating*. Cambridge University Press.
- Uberman, A. (1989). "Risk-and-Travel Game". *English Teaching Forum*. octubre 1989.
- Uberman, A. (1998). "The use of games": For Vocabulary Presentation and Revision. *English Teaching Forum*. 36 (1): enero-marzo 1998.