

1-1-2015

La lúdica y el juego como estrategia de aprendizaje en la enseñanza de inglés como lengua extranjera

Iván Darío Bernal Martínez
Universidad de La Salle, Bogotá

Follow this and additional works at: https://ciencia.lasalle.edu.co/lic_lenguas

Citación recomendada

Bernal Martínez, I. D. (2015). La lúdica y el juego como estrategia de aprendizaje en la enseñanza de inglés como lengua extranjera. Retrieved from https://ciencia.lasalle.edu.co/lic_lenguas/152

This Trabajo de grado - Pregrado is brought to you for free and open access by the Facultad de Ciencias de la Educación at Ciencia Unisalle. It has been accepted for inclusion in Licenciatura en Español y Lenguas Extranjeras by an authorized administrator of Ciencia Unisalle. For more information, please contact ciencia@lasalle.edu.co.

**LA LÚDICA Y EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN LA
ENSEÑANZA DE INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA**

IVÁN DARÍO BERNAL MARTÍNEZ

UNIVERSIDAD DE LA SALLE

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN LENGUA CASTELLANA, INGLÉS Y FRANCÉS

BOGOTÁ D.C. 16, FEBRERO de 2015

**LA LÚDICA Y EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN LA
ENSEÑANZA DE INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA**

IVÁN DARÍO BERNAL MARTÍNEZ

Trabajo de grado presentado como requisito para optar al título de:

LICENCIADO EN LENGUA CASTELLANA, INGLÉS Y FRANCÉS.

Director:

YAMITH JOSÉ FANDIÑO PARRA

UNIVERSIDAD DE LA SALLE

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN LENGUA CASTELLANA, INGLÉS Y FRANCÉS

BOGOTÁ D.C. 16, FEBRERO de 2015

UNIVERSIDAD DE LA SALLE

**RECTOR:
CARLOS GABRIEL GÓMEZ RESTREPO. FSC.**

**VICERRECTOR ACADÉMICO:
CARLOS ENRIQUE CARVAJAL COSTA. FSC.**

**DECANO FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DANIEL LOZANO FLÓREZ. PhD.**

**DIRECTOR PROGRAMA
VÍCTOR ELÍAS LUGO VÁSQUEZ**

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:
Educación, lenguaje y comunicación**

**TEMA:
Formación en lenguas-bilingüismo**

**DIRECTOR PROYECTO:
YAMITH JOSE FANDIÑO PARRA
Docente Investigador
Facultad de Ciencias de la Educación**

Nota de aceptación

Presidente del jurado

Jurado

Jurado

BOGOTÁ D.C. 16, FEBRERO de 2015

Agradecimientos

Los agradecimientos en este escrito comprenden a un gran grupo de personas que me han acompañado en este proceso.

Le agradezco a mi tutor Yamith Fandiño por toda la ayuda que me ha brindado a lo largo de estos años. También por la paciencia que ha tenido conmigo.

Le agradezco a mi esposa por ayudarme en esas largas jornadas de lectura y redacción, por acompañarme y asesorarme.

A mis padres, familia y amigos por tener presente en sus mentes el avance de este trabajo y recordarme que es una etapa la cual debo culminar para poder mejorar cada día personal y profesionalmente.

Y por supuesto al Creador, quien sin su guía nada de esto habría sido posible.

CONTENIDO

RESUMEN	
ESTRUCTURA	1
Lúdica, Juego y Uso en la Enseñanza de Lenguas	3
La lúdica	3
Definición.	3
Diferentes concepciones sobre lúdica.	4
Perspectiva histórica sobre lúdica.	5
Tipología de actividades lúdicas.	7
Educación lúdica.	9
El juego.....	11
Definición y características.....	11
Revisión etimológica de juego.....	11
Revisión histórica del rol del juego.	13
Tipos de juegos.	15
El uso de los juegos en la enseñanza de lenguas	17
Beneficios del uso del juego didáctico.	19
Tipos de juegos en la enseñanza de lenguas.	20
Juegos didácticos en la enseñanza de lenguas	24
Características y fases de los juegos didácticos.....	26
CONCLUSIONES	30
SÍNTESIS	35
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	36

LISTA DE TABLAS

Tabla 1 Tipología de las actividades lúdicas	8
Tabla 2 Ventajas del uso de juegos informáticos	22
Tabla 3 Formato de juego didáctico	26

RESUMEN

Según Michel Foucault un libro es una caja de herramientas, sin embargo hoy en día dichas herramientas no tienen límite alguno, esto se debe a que las dimensiones anecdóticas, lúdicas y oníricas de la cotidianidad de la escuela han cambiado.

Este hecho, hace que la práctica pedagógica en las aulas de clase también se vea en la obligación de cambiar, lo cual exige por parte de la comunidad educativa una mirada reflexiva y proactiva desde la lúdica y los juegos didácticos con el fin de aplicarlos a la enseñanza de una segunda lengua ; Implementarlos en el entorno escolar y específicamente en el área de lenguaje facilita los procesos educativos, con el fin de que el educando tenga un aprendizaje eficaz y por tanto significativo para atender una problemática que incide en la comunicación humana y en los procesos de aprendizaje de las diversas áreas del conocimiento.

Desde los lineamientos curriculares del área de inglés como lengua extranjera, se propone desarrollar en los educandos las competencias básicas, teniendo como eje central en sus procesos tanto la lúdica como los juegos didácticos; pues como lo expresa el docente Pablo de Jesús Romero Ibáñez en su libro didáctica y expresión (1997) La idea de hacer uso de estas dos herramientas es el de crear mecanismos que vivencien el aprendizaje significativo en el que la emoción y razón se funden eficazmente en el proceso de aprendizaje y donde el conocimiento adquirido evolucione y perdure en el tiempo.

Palabras Claves: Lúdica, juego, didáctica, aprendizaje significativo, segunda lengua.

ABSTRAC

According to Michel Foucault a book is a box of tools, nevertheless, nowadays those tools do not have limit at all, and this, due to the fact that the anecdotal, ludic and oneiric dimensions of everyday life at school have changed.

This fact, makes room for a change regarding the pedagogical practice inside the classrooms, which demands a reflexive and proactive view in relation to the ludic and didactic games from the educational community with the aim of applying them to second language teaching; to implement them in the school environment and more precisely in the language field, facilitates the education processes, with the objective that students have an effective, and therefore, significant process, taking into account the problems affecting human communication and learning processes from diverse areas of knowledge.

From the curricular guidelines of English as a foreign language, it is proposed to develop the basic competences in students, taking into account ludic and didactic games as the central theme in their processes; since as it is stated by professor Pablo de Jesús Romero Ibañez in his book *Didáctica y Expresión* (1997) The idea of making use of these two tools is to create mechanisms where a significant learning is present, where excitement and reasoning entangle effectively in the learning process and where acquired knowledge evolves and stands the test of time.

KEY WORDS: ludic, game, didactics, significant learning, second language.

ESTRUCTURA

Ruíz (2009) afirma que actualmente los profesores de lenguas extranjeras procuran emplear enfoques de corte personal para romper la rutina de las clases y acrecentar la motivación de sus estudiantes. Dichos enfoques incorporan el uso de técnicas enfocadas a la vivacidad y la expresión como las canciones, los cuentos, las dramatizaciones, etc. Dentro de este contexto, la lúdica y los juegos cobran vital importancia puesto que favorecen prácticas significativas de las lenguas. En consecuencia, su discusión debe convertirse en un elemento básico del saber pedagógico y didáctico de los profesores de lenguas extranjeras (p. 1).

Por su parte, Clérici (2012) sostiene que el uso de juegos abre una infinidad de posibilidades en el salón de lenguas: prueba de nuevos roles, prueba de diferentes formas de comportarse, reconocimiento de aspectos propios y ajenos, fomento de tolerancia recíproca, trabajo en grupos pequeños, etc. Por esta propiedad, el juego promueve la generación de zona de desarrollo próximo, puesto que los estudiantes resuelven situaciones que exceden sus posibilidades individuales a través del trabajo con compañeros más capaces. Para esta autora, el juego y las actividades lúdicas se constituye en un facilitador y mediador del aprendizaje que involucra el conjunto de la personalidad del estudiante y potencia el aprendizaje significativo en el salón de clase.

El tema principal de este trabajo investigativo se relaciona con el rol de la lúdica en clases de inglés como lengua extranjera (ILE). El documento hace una aproximación al concepto de juego y las posiciones que algunos autores han planteado en términos de las dificultades y complejidades de trabajarlo en los salones de lengua

extranjera. Concretamente, se discute la importancia de los juegos didácticos para favorecer el diseño y la implementación de contextos dinámicos que permitan el uso ameno del inglés. La premisa principal de esta tesis es que el uso sistemático y propositivo de los juegos puede generar ganancias cognitivas, emocionales y culturales de gran importancia para el proceso de enseñanza-aprendizaje. En última instancia, el juego posibilita situaciones de aprendizaje, donde aprender involucra no tan sólo la simple recepción de información sino que conlleva la participación activa al comprender y conocer haciendo.

DESARROLLO

Lúdica, Juego y Uso en la Enseñanza de Lenguas

Introducción

En esta sección se hace una revisión sobre la definición y las características que poseen tanto el juego como la lúdica y cómo han permitido replantear y redimensionar los procesos y las prácticas de aprendizaje-enseñanza en el sistema educativo, igualmente, se hace un acercamiento al rol y el funcionamiento de los juegos en lengua extranjera.

La lúdica

Definición.

La palabra lúdica es un adjetivo que califica todo lo que se relaciona con el juego, derivado en su etimología del latín “*ludus*” cuyo significado es precisamente juego, como actividad placentera donde el ser humano se libera de tensiones y de las reglas impuestas por la cultura (Montañés, 2013). Al respecto, Leyva (2005) explica que la definición etimológica de la palabra lúdica invita a reconocer su significado en la palabra latina: *iocus*, reconocida como broma, chanza, gracia, juerga, chiste y su forma adjetivada está representada por *ludus*, *ludicrum*, *ludicrus* o *ludicer*, que significan diversión o entretenimiento. Sin embargo, Chateau (1958) puntualiza que el término lúdica proviene del francés *ludique*, cuyo galicismo tiene origen en los latinismos citados.

Por su parte, Moreno (2003) afirma que la lúdica se manifiesta en todas las expresiones del ser humano que demanda emociones orientadas hacia el goce y el disfrute a

lo largo del desarrollo humano de la persona. Por esta naturaleza inmanente de la condición humana, Moreno sostiene que la lúdica se configura como una parte constitutiva del desarrollo integral del hombre, tan importante como otras partes históricamente aceptadas: la cognitiva, la afectiva, la sexual, la comunicativa y la moral. Para Moreno, la lúdica se constituye en un factor decisivo para fortalecer el desarrollo del individuo, puesto que a mayores posibilidades de expresión y satisfacción lúdica, corresponden mejores posibilidades de realización personal, bienestar e interacción social.

En general, se puede afirmar que la lúdica es una parte importante que permite que los individuos exploren, experimenten, expresen y aprendan un sin número de conocimientos. Igualmente, permite que los individuos involucren experiencias de aprendizaje a su ser psico-social para desarrollarse de manera integral. Por estas funciones y propósitos, la lúdica hace parte directa de los seres humanos, siendo un componente base para su formación frente a su entorno, a la relación que pueda tener con una comunidad.

Diferentes concepciones sobre lúdica.

Al hacer un recorrido teórico sobre el concepto de lúdica, Echeverri y Gómez (2010) encuentran que hablar de lúdica conduce a reflexionar en varios escenarios según la época y los autores que han hecho aportes al concepto. Para ellos, estas concepciones parten tanto de las posturas asumidas por los autores en sus producciones literarias como del tipo de investigaciones que desarrollaron. A partir de sus revisiones y análisis del concepto de lúdica, Echeverri y Gómez hablan de cuatro concepciones básicas sobre lúdica:

- La lúdica como instrumento para la enseñanza: En esta concepción se agrupan todas aquellas posturas que ven en la lúdica una posibilidad didáctica, pedagógica para los procesos de enseñanza y aprendizaje en la escuela.

- La lúdica como expresión de la cultura: Esta concepción hace un reconocimiento de la lúdica como manifestación humana, la cual dentro de sus interrelaciones en contextos sociales ha producido legados culturales y nuevas expresiones humanas que se configuran dentro de contextos específicos.
- La lúdica como herramienta o juego: En esta concepción se logran recoger diferentes planteamientos que asumen la lúdica como herramienta que se materializa en el juego; situación que se presenta para una confusión conceptual entre estos dos términos puesto que la lúdica es una manifestación superior de la creatividad y el goce del ser humano que se concreta en formas específicas como el juego, el espectáculo, la fiesta, el arte, entre otras.
- La lúdica como actitud frente a la vida o dimensión humana: Esta es una concepción que se aleja de planteamientos instrumentalistas que ven a la lúdica como una simple herramienta. Si bien ésta involucra acciones y actitudes frente a la vida, ellas pueden estar asociadas al juego o no.

Perspectiva histórica sobre lúdica.

A través del transcurso del tiempo, la enseñanza ha trabajado diferentes terminologías y entre ellas está la lúdica. El hablar de lúdica nos conduce a recorrer varios escenarios, revisando la época y los autores que han hecho aportes al concepto. En últimas, se busca tener una idea general de las posturas asumidas por los autores en sus escritos académicos. A continuación, se hace un breve recorrido histórico sobre la evolución de este término.

En 2001, Romero (2001) afirma que Platón ve que la lúdica tiene un valor muy importante en la educación del niño, ya que promueve el aprendizaje de manera “divertida”

y poco convencional. Uno de los ejemplos particulares que se enuncian es la manera como el niño utiliza manzanas para aprender aritmética. Esta técnica lúdica se suma a la utilizada por el niño cuando utiliza herramientas de construcción a una escala menor adecuada para él.

Por otra parte, Romero sostiene que desde la época de los egipcios y los romanos la lúdica ha tenido una participación activa en el proceso educativo al interior de la sociedad. Esta participación ha buscado fundamentalmente favorecer y mantener la relación directa entre los diferentes individuos que componen una comunidad. En el caso de los niños, la lúdica o los juegos no sólo han permitido la interacción con los adultos sino que han auspiciado la adquisición de valores y conocimientos de la sociedad en la que se encontraban inmersos.

En su revisión histórica del concepto de lúdica, Gálvez y Rodríguez (2005) señalan los principales aportes que grandes pedagogos han hecho. Para ellos, John Comenius (1592-1670) comprendió que los niños tenían su propio proceso de aprendizaje y que los contenidos académicos debían ser congruentes con sus capacidades. En consecuencia, Comenius postuló que la escuela debía estimular a los niños a ser felices, y a creer más en sí mismos. Por otra parte, afirman Gálvez y Rodríguez que Jean-Jacques Rousseau (1712-1778) creía que para poder tomar decisiones referentes a la educación de un niño era necesario tener conocimiento acerca de su naturaleza. Como resultado, afirmaba Rousseau que a los niños se les debía enseñar a través de la actividad física y de su experimentación con su entorno.

Igualmente, explican Gálvez y Rodríguez que al hablar de lúdica, Friedrich Fröebel (1782-1852) consideraba que la lúdica era el puente no sólo entre el hogar y la escuela sino

entre el pensamiento con la acción. Gálvez y Rodríguez sostienen que Fröebel creía que el juego con materiales con formas naturales potenciaba conocer la materia y las relaciones con el universo y, en últimas, la representación con la cognición y la habilidad con el entendimiento. Al hablar del trabajo de María Montessori (1870-1952), Gálvez y Rodríguez explican que esta pedagoga invitaba a observar a reconocer en los niños la curiosidad y el deseo natural por aprender de lo que está en su entorno. Por lo tanto, para Montessori, el papel del maestro era ser un guía que cultivara esta característica. Finalmente, Gálvez y Rodríguez sostienen que John Dewey (1859-1952) pensaba que el niño necesitaba ser atraído por la realidad y actividades significativas que lo llevaran a pensar y reflexionar. En consecuencia, él propone un programa educativo en el cual el niño es un agente activo que trabaja en equipo y aprende de las personas dentro de una comunidad.

Tipología de actividades lúdicas.

Como se dijo antes, la lúdica se refiere a la necesidad del ser humano, de sentir, comunicar, expresar y producir emociones primarias (reír, gritar, gozar) orientadas hacia la entretención, la diversión y el esparcimiento. Al respecto, Taborda (1997) sostiene que de la misma manera como la dimensión cognitiva del hombre no se agota con el estudio de las matemáticas o la memoria o la sexualidad no se reduce a la genitalidad, la lúdica tiene múltiples expresiones que se determinan en diferentes tipos experiencias con el entorno en busca de emoción agradable. Así, la lúdica no es sólo juego y cubre actividades tan diferentes como el baile, la comparsa, el teatro y, desde luego, el estudio. Como resultado de esta diversidad de actividades y experiencias, Taborda propone una tipología de

actividades lúdicas con el fin de clasificar las distintas expresiones humanas cargadas de significado lúdico. (Ver tabla 1).

Tabla 1

Tipología de las actividades lúdicas.

Expresivas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Plásticas: Expresión Artística (Pintura – Dibujo), expresión gráfica (plástica), origami, modelado, bricolaje, recortado. 2. Corporales: Mimo, teatro, expresión corporal y relajación. 3. Literarias: Hora del cuento. 4. Dancísticas. Danza y baile. 5. Musicales: Rondas y juegos musicales. <p>Representativas: Títeres y Folcklore.</p>
Jugadas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Formas jugadas básicas 2. Predeportivas 3. Deportivas 4. De interior (salón) 5. Didácticas
Ecológicas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Campamentos 2. Caminatas 3. Paseos 4. Excursiones <p>Visitas a lugares de interés</p>
Intelectuales	<ol style="list-style-type: none"> 1. Audición (cine, radio) 2. Lecturas (historietas - vídeos)
Integrativas	<ol style="list-style-type: none"> 1. De participación amplia o restringida, individual o colectiva 2. Circuitos Encuentros Miniferias 3. Carruseles Convivencias Festivales 4. Bazares Múltiples

Fuente: Elaboración propia.

Para Taborda (1997), el reto en la práctica pedagógica de las escuelas este tener lograr una disposición lúdica por parte del docente, que fomente una interrelación con los niños, padres de familia, intereses y cotidianidad y que proponga una aplicación real de transversalidad curricular entre los contenidos de las asignaturas y el componente lúdico.

Para él, la lúdica se puede concretar a través de actividades pensadas en facilitadoras del proceso de enseñanza-aprendizaje y el desarrollo humano. Estas actividades se pueden realizar tanto en los espacios académicos y en la cotidianidad social, escolar y creativa como en otros medios de socialización de la vivencia humana: casa, parque, calle, ciudad, campo, etc.

Educación lúdica.

Considerando la naturaleza amplia de la lúdica, las diferentes concepciones que sobre ella hay y las diversas actividades que de ella se pueden realizar, Nunes (2002) habla del concepto de educación lúdica. Esta educación tiene como objetivos (a) la estimulación de las relaciones cognoscitivas, afectivas, verbales, sicomotoras, sociales, (b) la mediación socializadora del conocimiento y (c) la provocación de una reacción activa, crítica y creativa de los estudiantes. Su propósito fundamental es convertir el acto de educar en un compromiso consciente, intencional y transformador del proceso formativo. Para él, impulsa a que el docente rompa lo establecido, trace caminos capaces de combinar e integrar la movilización de las relaciones funcionales con el placer de interiorizar el conocimiento y la expresión de felicidad que se manifiesta en la interacción con semejantes. Entender la educación desde la lúdica, afirma Nunes, significa un mejoramiento para la enseñanza-aprendizaje, ya sea en la cualificación de la formación crítica del educando como en la potenciación de la permanencia del mismo en la escuela a través de una redefinición de valores y relaciones pedagógicas.

Al respecto, Ballesteros (2011) argumenta que si se tiene en cuenta, que la esencia de la lúdica está en el establecimiento de afectividad y emocionalidad entre los participantes, su aplicación en el aula de clase implica un cambio de rol del docente el cual deja de ser un instructor y pasa a ser un orientador y acompañante del aprendiz en su proceso de aprendizaje teniendo cuenta sus intereses, necesidades, fortalezas y debilidades. Esta relación maestro-alumno es fundamental en la formación y cambio del autoconcepto académico y social de los estudiantes, pues si él considera que no puede realizar una tarea pierde toda motivación para realizarla. Dicho cambio de rol docente y de relación maestro-alumno se puede potenciar a través de lo que Ballesteros llama ambientes lúdicos de aprendizaje. Estos ambientes son espacios de interacción lúdicos y de aprendizaje motivados por la imaginación y la fantasía en donde los sujetos participantes encuentran condiciones para la identidad con la escuela y los saberes.

Entre otras cosas, Ballesteros explica que en estos ambientes la lúdica puede fortalecer la activación afectiva y la organización de actividades de clase. Por una parte, la lúdica puede ser aprovechada para crear mecanismos que estimulen valores y fomenten situaciones emotivas favorables a través de actividades de presentación, afirmación, comunicación y cooperación. Por otra parte, la lúdica puede facilitar estrategias y técnicas encaminadas a favorecer el aprender a aprender al ofrecer retos y desafíos razonables por su novedad, variedad y diversidad. De esta manera, la lúdica ofrece diversas alternativas que contribuyen tanto al desarrollo del aprendizaje individual como colaborativo a través de momentos de interactividad grupal, aprendizaje de destrezas sociales y creación de contextos ricos en interacción y animación. Una vez recorrido el concepto de lúdica, se hará

una breve reseña del concepto de juego no sólo para aclarar estos dos conceptos sino para construir el marco de referencia de este trabajo de investigación.

El juego

Definición y características.

Gutiérrez (2002) afirma que jugar es aprender, es socializarse, es crear, es sentir placer. Para ella, jugar es afianzar el yo a la vez que se reconoce a los otros, los de afuera de mí. Dicho reconocimiento lleva al individuo a explorar la realidad y a tratar de dominarla. Este contacto con el mundo se realiza frecuentemente a través del juego desde las fantasías, lo cual permite el proyectar el mundo interior y crear un propio espacio-tiempo. En últimas, el juego permite compartir lo construido con los otros al establecer vínculos emocionales y sociales.

Para Gutiérrez, la naturaleza del ser humano desde sus primeros años es tratar de comprender el mundo a través de los juegos de diferente índole: el juego de ejercicio, el juego simbólico, el juego de reglas, etc. Estos juegos se fundamentan en diferentes campos o zonas que se deben desarrollar en el niño. Por ejemplo, en las actividades lúdicas de simbolismo, ciertos comportamientos se modifican de acuerdo a la propia percepción mientras que en los juegos de reglas el comportamiento se regula a través del trabajo en equipo.

Revisión etimológica de juego.

La existencia del juego “como acción” se remonta a siglos y siglos de historia puesto que es una necesidad inherente que nace con nosotros y nos acompaña en nuestra

adulter. En la etapa de la niñez, el juego es “un medio de aprendizaje espontáneo y de ejercitación de hábitos intelectuales, físicos, sociales y morales” (Paredes, 2002, p. 19). Sin embargo, es importante anotar que la palabra “juego” ha presentado varios significados e interpretaciones, lo cual hace difícil dar una única definición concreta. Una revisión etimológica del término juego puede ayudar a entender no solo su devenir histórico sino su complejidad.

Para Paredes, una exploración conceptual del término juego puede hacerse a través de un recorrido etimológico en diferentes lenguas. En las lenguas semíticas, por ejemplo, la palabra juego significa reír y burlar mientras que en las lenguas indoeuropeas antiguas como el sánscrito y griego el juego podía hacer referencia a la alegría, al brinco, a la danza, a la representación dramática, y a las cosas de niño. Por su parte, en las lenguas sajonas, el juego se relacionaba tanto con salto y movimiento como con regalo y generosidad. Finalmente, el vocablo castellano “juego” procede etimológicamente del Latín *iocus* que significa broma, chanza, frivolidad, ligereza, pasatiempos, diversión (Paredes, 2002, p. 16).

La revisión etimológica de la palabra juego permite lograr una visión profunda sobre su esencia puesto que permite tener una visión general de los significados y los usos en diferentes lugares y por distintos pueblos. Sin embargo, Paredes señala que sin importar su denominación, el juego se ha caracterizado históricamente por ser la base de nuestro ser y hacer. Por medio de él, aprendemos, evolucionamos, nos desarrollamos personalmente y entendemos la mecánica de la convivencia en sociedad. Al respecto, Paredes afirma:

“...el juego forma parte de nuestro bienestar, nuestro equilibrio vital, nos ayuda a cimentar los pilares para una vida mejor; es decir, contribuye a plantar las bases para encontrarnos nosotros mismos y así conseguir un proyecto de vida coherente.

En el juego se encuentra parte de nuestra felicidad, porque el juego es algo nuestro y a la vez nos ayuda a que seamos nosotros mismos. El juego en la vida, concluyendo, es necesario para que el ser humano sea feliz” (p. 124).

Revisión histórica del rol del juego.

Para Montañés J., Parra, M., Sánchez, T., López, R., Latorre, J., Blanc, P., Sánchez, M., Serrano, J. P., y Turégano, P. (2000), el juego no es solo diversión o normas. La comprensión del juego se relaciona con el papel que tiene en la formación del individuo y, como sucede con su definición, identificar el rol concreto que desempeña es muy difícil. Al respecto, Montañés et al afirman que:

La actividad lúdica posee una naturaleza y unas funciones lo suficientemente complejas, como para que en la actualidad sea posible una única explicación teórica sobre la misma. Bien porque se aborda desde diferentes marcos teóricos, bien porque los autores se centran en distintos aspectos de su realidad, lo cierto es que a través de la historia aparecen muy diversas explicaciones sobre la naturaleza del juego y el papel que ha desempeñado y puede seguir desempeñando en la vida humana (p. 235).

Desde el tiempo de los griegos Platón y Aristóteles, ya se sugería al juego como una estrategia de aprendizaje y se buscaba que los elementos que los niños utilizaran en sus juegos tuvieran un fin educativo. Se pensaba que desde esa etapa de la vida se estaba formando a los niños para cuando fueran adultos. Sin embargo, en la época moderna, a finales del siglo XIX, comienzan a surgir los primeros planteamientos sobre el juego en relación al ejercicio tanto físico como social. Al respecto, Spencer (1885, citado por

Montañés et al., 2000, p. 236) lo consideraba como el resultado de un exceso de energía acumulada, como una forma de gastar las energías sobrantes. Por su parte, Gross (1898, citado por Montañés et al., 2000) concebía el juego como un modo de ejercitar o practicar los instintos antes de que éstos estén plenamente desarrollados. Para él, el juego consistiría en un ejercicio preparatorio para el desarrollo de funciones que son necesarias para la época adulta (p. 236).

Montañés et al. Explican que varios autores cuestionaron las interpretaciones que sobre el juego se hicieron en la edad moderna. Vygotsky (1933, 1966), por ejemplo, ofrece una crítica a la postura de Gross sobre el juego. Para él, la característica fundamental del juego es que en él se da el inicio del comportamiento conceptual o guiado por ideas. En otras palabras, la actividad del niño durante el juego transcurre fuera de la percepción directa y se sucede en una situación imaginaria que favorece su desarrollo interpretativo dentro de prácticas sociales. Por otro lado, Piaget (1951) sostiene que las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño. La relación directa entre las formas de juego y las estructuras cognitivas del niño le permite a este afrontar su propia realidad.

En la actualidad, varios autores coinciden con varios de los postulados de las teorías planteadas por Piaget sobre la independencia de aprendizaje del individuo. Para ellos, el juego se constituye en una de las formas más efectivas para que el niño desarrolle su propio proceso de aprendizaje y comprenda su existencia y el mundo que lo rodea. En el contexto educativo y siguiendo estos planteamientos, Berger y Thompson (1998) concluyen que la

clase tiene que ser un lugar activo en el que la curiosidad de los niños sea satisfecha con los materiales adecuados para explorar, discutir y debatir.

Tipos de juegos.

Como se afirmó anteriormente, el juego es una actividad necesaria para los seres humanos ya que permite probar ciertas conductas sociales. Igualmente, es un instrumento para la adquisición y desarrollo de capacidades tanto intelectuales, motoras, como afectivas. A raíz de estas complejas funciones, existen diferentes tipos de juegos. Subiza (1991) clasifica los juegos en cuatro categorías:

1. Juegos tradicionales vigentes. Estos juegos se acostumbran a jugar y se practican de manera cotidiana aún. Entre estos juegos, se puede hablar de juegos de carrera o persecución (la lleva), juegos de saltos (la cuerda), juegos intelectuales (adivinanzas), juegos de animales (cazar y coleccionar ranas), juegos de habilidad con apuesta (canicas), juegos de lanzamiento (el ponchado) y juegos rítmicos (el corazón de la piña).
2. Juegos tradicionales desaparecidos o en vía de desaparecer. Estos se han sustituido por juegos con juguetes actuales (el hoyo-pelota).
3. Juegos que han evolucionado con la sociedad. Dentro de estos juegos, están los juegos imitativos o de simulacro (juegos imitativos de profesiones) y juegos con canciones (utilizados en juegos de cuerda o manos).
4. Juegos nuevos: deportes.

Para Blázquez (1986), existen numerosas clasificaciones de los juegos, pero, en su gran mayoría, únicamente definen aspectos que podríamos denominar como “formales” (juegos de carrera, de lanzamiento, etc.). Es decir, estos juegos utilizan conductas que

aparecen visibles en su aspecto exterior (carácter descriptivo). Para él, no es suficiente agrupar los juegos en clasificaciones parciales con base en alguna característica que los defina. Por el contrario, propone aludir a tipologías que se configuren a partir de elementos pertinentes, propios de la estructura interna del juego. En consecuencia, Blázquez distingue entre:

- Juegos de organización simple. En estos juegos, existe una interacción directa con los demás que se basa en aspectos como la persecución o la conquista de una zona.
- Juegos codificados: Estos juegos conllevan intervenciones grupales que suponen de manera prioritaria una suma de acciones individuales.
- Juegos en que no existen oposiciones directas. Son juegos de mayor número de reglas.
- Juegos reglamentados: Estos juegos tienen una actuación grupal de colaboración y de oposición que requiere de estrategias de ataque y en defensa. La reglamentación es complicada y se debe conocer de antemano para poder jugar. El paso siguiente sería practicar los deportes, como juegos altamente reglamentados.

Por otra parte y atendiendo a la teoría del procesamiento de información, Blázquez diferencia entre:

- Juegos perceptivos: la exigencia se centra en la comprensión de la información que procede del entorno. Por ejemplo, juegos con los ojos vendados.
- Juegos de decisión: en los que la dificultad reside en la elección de la mejor respuesta a nivel mental. Los juegos de mesa se situarían en esta categoría o juegos de reacción o respuesta.
- Juegos de efecto: precisan enormes exigencias en los factores de ejecución (capacidades).

En la mayoría de estos juegos, el participante tiene que automatizar respuestas.

- Juegos mixtos. Se requiere grandes exigencias a nivel perceptivo, decisonal y ejecutor. En este grupo suele localizarse la mayoría de los juegos colectivos de colaboración y oposición (también los deportes de equipo).

Por otra parte, Yvern (1998) (citado en Chacón, 2008) sostiene que el juego se puede clasificar de acuerdo al número de jugadores, los cuales pueden ser individuales o colectivos. Por otra parte y teniendo en cuenta aspectos culturales, los juegos pueden ser tradicionales o adaptados, dirigidos o libres, de azar o de razonamiento lógico. Finalmente y según su funcionamiento, los juegos pueden dividirse en discriminación de formas, de engranaje y rompecabezas, de correspondencia de imagen, de ordenamiento lógico, de secuencias temporales y de acción.

Como se observa, tanto la lúdica como los juegos poseen múltiples clasificaciones según el autor que es objeto de referencia. Por otra parte, estos términos han incentivado el esfuerzo de instituciones y docentes por enseñar de manera dinámica, amena y motivante. El objetivo último es facilitarle al estudiante ser un participante activo en su propio proceso de aprendizaje a través del disfrute de sus capacidades, intereses y potencialidades. En la enseñanza de lenguas, el uso de juego y concretamente de los juegos didácticos ha permitido un acercamiento efectivo a la dimensión afectiva de la adquisición de lenguas. Ver siguiente apartado al respecto.

El uso de los juegos en la enseñanza de lenguas

En el aprendizaje de una lengua extranjera es de gran utilidad que el estudiante se encuentre inmerso en un medio en el cual se pueda comunicar según el idioma que se está aprendiendo. Sin embargo, en la mayor parte de la educación Colombiana este entorno

bilingüe es difícil de encontrar. Por razones socioculturales, no es posible facilitar que todos los estudiantes se puedan desenvolver en ambientes de habla extranjera constante ya sea en el aula o en el lugar en que habitan, lo que ocasiona que el aprendizaje de una lengua extranjera no sea una prioridad para la población. Al respecto Juan y García (2013), afirman que:

“La utilidad de aprender la lengua es “casi inexistente” ya que no es necesaria para comunicarse con su entorno, ya que las personas que se encuentran en él pertenecen a su misma comunidad lingüística” (p. 170).

Por tal motivo, se busca que la enseñanza del idioma extranjero sea dinámica, divertida y motivadora de manera que el contacto que tenga el estudiante sea significativo y duradero. Este tipo de contacto invita a tener en cuenta al juego como una herramienta de enseñanza. Sin embargo, su valor y efectividad pedagógicos no son del todo aceptados o entendidos actualmente. Juan y García sostienen que aunque el juego ha sido tradicionalmente una técnica de aprendizaje habitual a lo largo de la historia, el reconocimiento de su valor pedagógico aún tiene un largo camino por recorrer.

El valor del juego en la educación primaria alcanza niveles importantes cuanto éste se entiende como herramienta estimulante y motivadora de la mano de materiales originales y adecuados para su elaboración y desarrollo. De esta manera, el nivel de implicación y concentración de los niños aumenta, lo cual permite, entre otras cosas, enriquecer el vocabulario, mejorar la gramática, fomentar el trabajo en equipo, favorecer la sociabilidad y desarrollar la capacidad creativa y comunicativa (Juan & García, 2013). En este sentido, Genesse (1994, citado en Juan & García, 2013) sostiene que tras de cada

juego en el aula de lengua extranjera debe existir un objetivo didáctico específico que le permita dar una función formativa y educativa.

“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 (p. 264)”.

Beneficios del uso del juego didáctico.

Las actividades lúdicas que se desarrollan en el aula para y durante la enseñanza-aprendizaje de un idioma extranjero conllevan muchos beneficios tanto para el estudiante como para el docente. Por una parte, estas actividades le permitan al estudiante enriquecer sus conocimientos y favorecer su desarrollo emocional y social mientras que al docente le facilitan el crear estrategias que favorezca la asimilación de una lengua extranjera. Al respecto, Lengeling y Malarcher (1997, como se cita en Juan y García, 2013) clasifican los beneficios que el juego trae para el aula de clase en cuatro áreas a saber: Beneficios activos: Los juegos disminuyen el filtro afectivo, fomentan un uso creativo y espontáneo de la lengua, promocionan la competencia comunicativa, motivan y son divertidos.

- Beneficios cognitivos: los juegos se usan para reforzar, son útiles para revisar y ampliar y se centran en la gramática de una forma comunicativa.
- 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.
- Beneficios de adaptabilidad: son fáciles de ajustar para la edad, niveles e intereses, utilizan las cuatro destrezas y requieren una mínima preparación por parte del alumno.

El uso pedagógico de los juegos en el aula de inglés, entonces, hace que el idioma extranjero tenga una utilidad formativa inmediata para los niños. Por otra parte, 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. Para potencializar los beneficios de los juegos, los docentes deben saber y poder plantear qué tipo de juego y qué dinámica tendrá en el salón de lengua extranjera según las necesidades y los intereses de los estudiantes. En otras palabras, la efectividad del juego y su impacto en el proceso de aprendizaje depende en gran parte del objetivo tanto didáctico como pedagógico que como docentes planteamos.

En cuanto a los beneficios de los juegos desde el trabajo docente, Labrador y Morote (2008) afirman que los profesores pueden emplear los juegos para posibilitar tanto la práctica controlada de la lengua dentro de un marco significativo como su práctica libre dentro de un marco creativo y de esparcimiento.

Tipos de juegos en la enseñanza de lenguas.

A través de los juegos, los docentes pueden no sólo presentar conocimientos lingüísticos sino desarrollar dimensiones socioculturales importantes en el aprendizaje de una lengua extranjera. Concretamente, en el aula de clases Labrador y Morete aconsejan a los profesores utilizar los siguientes tipos de juegos:

- **Juegos de observación y memoria:** Son importantes para una práctica controlada de léxico.
- **Juegos de deducción y lógica:** Indicados para practicar el pasado, por medio de una técnica creativa, como ejemplo: Presentar una historia en la cual se modifique el final y el nombre de los personajes.

- Juegos con palabras: Apropriados para realizar actividades escritas y orales en donde la adivinanza, trabalenguas y los chistes juegan un papel importante en la expresión y en el aprendizaje lingüístico.

Para Labrador y Morote (2008), casi todos los niveles de organización del lenguaje (fonética, gramática, semántica, etc.) y la mayoría de los fenómenos del lenguaje y del habla constituyen recursos potenciales para que el docente pueda generar a través de los juegos aprendizajes significativos y motivadores en los estudiantes (p. 76). Sin embargo, cabe anotar el rol del profesor en esta dinámica puesto que es él quien debe analizar tanto el nivel de conocimiento de los estudiantes, como aspectos relevantes como sus edades y capacidades. Este análisis le permite usar el mejor tipo de juego no sólo para generar en los estudiantes una adecuada atención sino para favorecer una apropiada interacción entre ellos.

Labrador y Morote (2008) afirman que el uso sistemático y planeado de juegos le permite al profesor asumir un papel de orientador, guía y facilitador. Este papel implica que el docente planee y plantee sus clases teniendo en cuenta ciertos aspectos que favorecen el desarrollo y el impacto de los juegos mismos. En otras palabras, el uso positivo de los juegos depende en gran medida de las habilidades que tenga el profesor para comprender y responder a las características presentes en su grupo de estudiantes. De esta manera, el profesor puede no tener resultados efectivos si existe:

- Una carencia de formación docente,
- Una errónea selección de la técnica empleada en la clase, y
- Una inadecuada conducción de la misma.

Por otra parte, el uso de los juegos en el aula de clase exige pensar en no sólo la implementación de materiales tangibles, originales y llamativos para el estudiante sino en la aplicación de otro tipo de recursos más interactivos y funcionales como por ejemplo el computador y herramientas tecnológicas posibles. Los juegos informáticos le permiten al estudiante afianzar sus conocimientos e integrar destrezas, ya que éstos tienden a ejercitar la comprensión auditiva, la comprensión y producción escrita y la producción oral (Labrador y Motore, 2008). Concretamente, las ventajas que supone la incorporación de juego o materiales lúdicos basados en computadores o multimedia se pueden clasificar desde la perspectiva del estudiante como la del profesor. Ver tabla a continuación.

Tabla 2

Ventajas del uso de juegos informáticos. Elaboración propia.

Desde el punto de vista del estudiante	Desde el punto de vista del profesor
<ul style="list-style-type: none"> • Marcar su propio ritmo. • Aumentar la motivación para la consecución de los objetivos del juego. • Gestionar el control de la propia evaluación. • Elegir entre aprendizaje individual o en equipo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Responder a las necesidades específicas del perfil del estudiante. • Estimular la creatividad del estudiante. • Crear un buen ambiente en clase. Incluir la práctica lúdica en cualquier momento de la programación. • Permitir la práctica integrada de todo tipo de destrezas (gramaticales, funcionales, etc.). • Emplear actividades que sirvan como relajante después de actividades que precisen de mucha atención.

Fuente: Elaboración propia.

Finalmente, vale la pena anotar que el uso de los juegos en el aula debe permitir obtener resultados tangibles tanto en la adquisición de conocimientos sobre la lengua como

en el desarrollo de habilidades sobre el uso de la misma. Al respecto, Andreu, García y Mollar (2005) sostienen que los estudiantes deben estar en contacto directo con lo que van a aprender en lugar de simplemente pensar en ello o de considerar la posibilidad de llegar a hacer algo con los conocimientos adquiridos. Para favorecer este contacto directo con la lengua extranjera, estos autores proponen el uso de la simulación, a la cual definen como una forma de enseñanza-aprendizaje en la que los estudiantes tienen la oportunidad de adquirir y aplicar conocimientos, habilidades y sentimientos en una situación de la vida real sin dejar de ser ellos mismos. A diferencia de los juegos de rol en donde los participantes interpretan un papel o imitan un comportamiento determinado, la simulación le permite a los estudiantes decidir y comportarse tal cual son ellos en situaciones representadas. En otras palabras, la simulación les permite a los estudiantes ser ellos mismos y realizar ciertas acciones que podrían desarrollar en la vida real. Estas acciones les implica tomar decisiones y resolver problemas en las situaciones a las que se ven enfrentando. De esta manera, los estudiantes participan de manera activa y natural en actividades requeridas por la simulación a la vez que practican el trabajo en equipo y mejoran su habilidad con la lengua objeto de estudio (p. 2).

En conclusión, los juegos en general son punto de partida para el cambio en la monótona y tradicional enseñanza de la lengua extranjera donde los estudiantes suelen ser solo espectadores, los juegos permiten enseñar de una manera entretenida y dinámica, haciendo partícipes a los estudiantes de su propio aprendizaje. Igualmente, el uso efectivo de los llamados juegos didácticos en el salón puede no sólo fomentar la práctica de conocimiento y habilidades sino favorecer el desarrollo de la comunicación y el aprendizaje significativo de la lengua extranjera.

Como docentes nos cuestionamos la necesidad, la forma de implementación, el objetivo y lo más importante el ¿en qué consisten y qué son los juegos didácticos? Una gran interrogante en el desarrollo y aplicación de herramientas de apoyo en la enseñanza de una lengua. Es por esta razón, que a continuación ahondaremos un poco más acerca de los juegos didácticos.

Juegos didácticos en la enseñanza de lenguas

Para Chacón (2008), el juego didáctico posee un objetivo educativo y se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares. Su objetivo último es la apropiación por parte del jugador, es decir del estudiante, de los contenidos mientras se fomenta el desarrollo de la creatividad. La naturaleza de estos juegos le permite al estudiante encontrar en un área de interés particular y desarrollar diferentes habilidades previstas por el profesor. Por otra parte, estos juegos le permiten al profesor encontrar la actividad más apropiada, definir objetivos formativos de manera puntual y programar un desarrollo efectivo de la lección.

Chacón (2008) plantea la importancia de los juegos didácticos como estrategia que puede ser llevada a cabo en cualquier nivel o modalidad educativa. Para ella, estos juegos buscan no sólo la apropiación de contenidos sino la formación de destrezas en áreas específicas. De esta manera, el docente debe conocer la clase de juego que se puede utilizar (de ordenamiento lógico, de secuencias temporales, de azar, de razonamiento, etc.) y el tipo de habilidades que son posibles desarrollar por medio de ciertos juegos. Por ejemplo: la socialización, la resolución de conflictos, la confianza en sí mismo, la imaginación, la

memoria, entre otras. En últimas, estos juegos buscan brindar un ambiente de estímulo tanto para la creatividad intelectual como para la emocional que favorezca el desarrollo de diferentes tipos de destrezas: físico-biológicas (capacidades manuales, coordinación, etc.), socio-afectivas (socialización, desarrollo de autoconfianza, resolución de conflictos, etc.), cognitivo-verbales (memoria, agilidad mental, pensamiento lógico, seguimiento de instrucciones, ampliación de vocabulario) y académicas (apropiación de contenidos, desarrollo de lectura y escritura, etc.).

Según Chacón, los pasos que el profesor debe tener en cuenta para elaborar un juego didáctico son:

- Idear la estructura o adaptar uno preestablecido con base en los objetivos curriculares deseados.
- Planificar a través de un análisis de posibilidades y elección de las mejores ideas.
- Diseñar la idea a través de un bosquejo o dibujo preliminar.
- Visualizar el material más adecuado.
- Establecer las reglas del juego de manera precisa y clara.
- Prevenir posibles dificultades, como el espacio, el tiempo disponible, número de jugadores, etc.
- Ensayar un mínimo de tres veces para verificar si se logran los objetivos.
- Aplicar con niños y elaborar un registro de todo lo que ocurra para mejorarlo o simplificarlo.
- Evaluar los conocimientos adquiridos de acuerdo al objetivo para verificar la intención didáctica (p. 5).

Para el desarrollo exitoso de estos pasos, el docente debe, entre otras cosas, (a) determinar la etapa psicológica en la que se encuentre el estudiante, (b) no olvidar el fin didáctico y formativo de la actividad y (c) dirigir el juego para promover o ejercitar contenidos curriculares, sean conceptuales, procedimentales o actitudinales.

Tabla 3

Formato de juego didáctico. Elaboración propia.

Título del juego	Nombre que recibirá el juego seleccionado
Área de Conocimiento	Asignatura al que estará orientado.
Objetivos	Metas formativas que se quieren enseñar y aprender con la ejecución del juego.
Contenido	Conceptos, procedimientos y actitudes que se corresponden con el área de conocimiento.
Nombre de la estructura adaptada para el diseño del juego	Ejemplo: dominó, memoria. De lo contrario se explicará la estructura diseñada.
Audiencia a la cual va dirigido	Población y edades.

Fuente: Elaboración propia.

Características y fases de los juegos didácticos.

En los juegos didácticos, los docentes en general y los profesores de lenguas extranjeras en particular deben escoger actividades pedagógicas dinámicas que permitan la conjugación de variantes formativas y académicas. Sin embargo, para que los docentes puedan reconocer las ventajas que poseen los juegos didácticos, es conveniente que

conozcan sus características significativas. Al respecto, Poveda (2011, p. 18) sostiene que las características de los juegos didácticos son:

- Despertar el interés hacia las asignaturas.
- Provocar la necesidad de adoptar decisiones.
- Crear en los estudiantes las habilidades del trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas.
- Comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y favorecer el desarrollo de habilidades.
- Romper con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del profesor, ya que se liberan las potencialidades creativas de los estudiantes.

Para que estas características cobren valor en el aula, Poveda afirma que es necesario que los juegos didácticos se asuman como actividades lúdicas y educativas que buscan generar en el estudiante una necesidad auténtica de comunicarse con sus compañeros, involucrarse en una situación real y trabajar conocimientos, habilidades y actitudes derivadas del tema que se esté trabajando en clase. Esta necesidad de comunicación, involucramiento y trabajo se fortalece a través del desarrollo de tres fases secuenciales, las cuales deben mantenerse para que el juego cumpla con el objetivo real de aprendizaje. Estas fases son:

1. Fase Introdutoria: Fundamentalmente comprende las reglas de juego y los objetivos que el docente haya trazado para su sesión de clase. Dichas instrucciones deben ser lo más específicas y sencillas posible. Si existe una mala interpretación de dichas instrucciones, es posible que el estudiante desarrolle el ejercicio de una forma errada y a su vez los objetivos planteados por el facilitador se rompan.

2. Fase de desarrollo: Comprende la aplicación del ejercicio propuesto. Este momento es el ideal para que el docente interactúe con los estudiantes y despeje todas las dudas que surjan en el desarrollo del mismo.
3. Fase de culminación: Es el momento final del ejercicio, en el cual el docente debe mostrar a sus estudiantes la reflexión de que a través de los juegos si es posible aprender no solo un tema sino a interactuar con el grupo (Poveda, 2011, p. 19).

Para Poveda (2011), la activación de las características de los juegos didácticos y el desarrollo armonioso de las tres fases permite la presencia en su clase de tres principios: la participación, el dinamismo, el entretenimiento, el desempeño de roles y la competencia. En cuanto a participación, se puede decir que ésta es un concepto que genera en el estudiante la oportunidad de dar a conocer su punto de vista frente a una determinada situación. Es una forma de ser partícipe en el aula de clase, donde existe diversidad de personas y por lo tanto diversidad de opiniones y posturas. El dinamismo, por su parte, es otro criterio que debe ser componente del juego lúdico puesto que éste se encuentra directamente relacionado con la actitud que muestre tanto el docente como el estudiante. Si el docente muestra una faceta poco dinámica y las actividades propuestas no se hacen interesantes para los estudiantes, los resultados no van a ser efectivos y la temática desarrollada no va a ser comprendida (p. 20).

En cuanto al entretenimiento, Poveda afirma que éste refleja las manifestaciones amenas e interesantes que presenta la actividad lúdica, las cuales ejercen un fuerte efecto emocional en el estudiante y puede ser uno de los motivos fundamentales que propicien su participación activa en el juego. El desempeño de roles, por su parte, está basado en la modelación lúdica de la actividad del estudiante y refleja los fenómenos de la imitación y la

improvisación. Finalmente, la competencia se basa en que la actividad lúdica reporta resultados concretos y expresa los tipos fundamentales de motivaciones para participar de manera activa en el juego. La competencia incita a la actividad independiente, dinámica y moviliza todo el potencial físico e intelectual del estudiante (p. 21).

En general y para terminar esta sección, es posible decir que los juegos didácticos dan al aula no sólo ejercicios y actividades desarrollados con una metodología ideal sino que permiten garantizar resultados efectivos a nivel de contenidos, procedimientos y actitudes. Por sus ventajas, los profesores los pueden potencializar a través de planeaciones y puestas en escena que favorezcan su papel como facilitadores-conductores de aprendizaje significativo. Más importante aún, los juegos didácticos pueden hacer que el estudiante se convierta en actor principal del proceso de enseñanza y, por ende, del mayor beneficiado de dichas actividades.

CONCLUSIONES

A través de la historia, se ha logrado evidenciar que el juego además de ser utilizado como simple estrategia de diversión, también ha sido usado para instruir de manera positiva y efectiva al individuo. Es decir, el juego ha transpasado su finalidad inicial de entretenimiento para asumir una intencionalidad última de formación. Esta intencionalidad formativa del juego ha ganado en centralidad a través del tiempo, lo cual ha confirmado la opinión manifestada por Platón (citado por Arias, 2014, p. 3) cuando afirmaba: “Hagan que se instruyan jugando”.

Como se vio, el juego ha estado ligado al desarrollo de procesos y prácticas socioculturales del hombre. Por tal razón, ha sido objeto de estudio de muchas disciplinas entre ellas la pedagogía, la cual le ha otorgado un papel central dentro de la enseñanza-aprendizaje de conceptos básicos e incluso de la adquisición de lenguas extranjeras. Esta naturaleza ha convertido al juego en una práctica pedagógica común (Arias, 2014, p. 2).

Por otra parte, el alcance formativo y pedagógico del juego no se limita al desarrollo de habilidades limitadas a la acción de jugar. Además, permite adquirir y potenciar una serie de competencias que les permiten a los niños descubrir su propio mundo para conocer sus destrezas, lo cual en últimas les pueden brindar en un futuro los componentes necesarios para ser un adulto. Al respecto, Crespillo (2010) afirma que “Jugar radica en investigar, crear, conocer, divertirse entre otras. Todas estas capacidades son la expresión de todas las inquietudes e ilusiones que un niño requiere desarrollar para convertirse en adulto” (p. 14).

Consecuentemente y desde una perspectiva educativa, se debe tener presente que el juego debe ser utilizado teniendo en cuenta algunos parámetros básicos en su diseño, implementación y valoración. Algunos de estos parámetros son: unos límites de tiempo y espacio, un seguimiento de reglas, un inicio y un final, un cambio de roles y un desarrollo guiado. Estos parámetros hacen que el juego sea, como lo dice Huizinga (1998, citado en Arias, 2014): “una actividad única, ya que además de la interacción, hay factores en el comportamiento de los jugadores –como la desinhibición- que colaboran en el desarrollo de esta actividad” (pp. 5-6).

De esta manera, resulta oportuno considerar al juego como una acción inherente en el hombre. Esta actividad permite, en primer lugar, conocerse y reconocerse a uno mismo, al identificar cualidades, habilidades y destrezas que se aprenden a emplearlas para un bien propio o común. En segundo lugar, el juego permite desarrollarse como seres curiosos, sociales, capaces de interactuar apropiadamente. Para Winnicott (1991, citado en Arias, 2014, p. 7), el juego es la oportunidad para que el ser humano se conozca, sea creativo y se exprese, sin importar su edad; lo cual en últimas permite acceder el total de su personalidad y de este modo descubrirse a sí mismo.

En la enseñanza de las lenguas extranjeras, el uso del juego es invaluable ya que con su adecuada implementación se puede afianzar el planeamiento de estructuras que favorecen la adquisición y asimilación de la nueva lengua. Tal trabajo conlleva asumir que, como lo manifiesta Arias (2014, p. 8) “el juego tiene un claro carácter formativo el cual debe ser el producto de una rigurosa planificación didáctica, obedecer a objetivos de aprendizaje precisos y aplicarse a cualquier público (niños, adolescentes, adultos, etc.)”.

En el salón de inglés, la importancia del juego radica en su capacidad de enriquecer la dimensión social más que la individual del proceso de enseñanza-aprendizaje. Al ser social y al verse animado interactuar con quienes lo rodean, el estudiante puede y debe ver el juego como un recurso pedagógico propicio, el cual, Esta situación inclusive en la enseñanza de la lengua extranjera como lo manifiesta Arias 2014 “es gracias a la interacción y a la colaboración, es decir, a las relaciones sociales, cobra importancia y puede llegar a ser una práctica pedagógica en una clase de lengua extranjera” (p. 8).

Así mismo Weiss (2003, citado en Arias 2014) manifiesta que el juego tiene un claro valor social en el aula. Según este autor, constituye un espacio de intercambio social donde, además de practicar estructuras lingüísticas, los estudiantes tienen la oportunidad de conocer códigos sociales propios de la cultura de la lengua meta.

Hablar de los aspectos sociales conlleva tener en cuenta la relación estrecha que existe entre el juego y la cultura como forma de juego. Ese juego es la actividad fundamental de un niño y, a través de él, los docentes pueden ayudarlo a desarrollarse física, psíquica y socialmente. Así, el docente debe encontrar un punto de equilibrio entre lo lúdico y lo educativo, con el fin de que por medio del juego el niño aprenda y comprenda el mundo que lo rodea.

Por otra parte, es claro que el aprendizaje de lenguas extranjeras es más significativo cuando el estudiante está en contacto constante con el idioma meta en el contexto en el que se encuentra inmerso. Por esta razón, el juego como práctica social puede dar a los individuos que lo usan, herramientas y conocimientos significativos sobre la cultura en la cual se habla la lengua meta. Para Arias (2014), el juego en el salón de puede

ayudar a trabajar la interculturalidad, puesto que el juego le permite a los estudiantes reflexionar acerca de la cultura de los aprendices y de la cultura extranjera (p. 9).

Finalmente, vale la pena tener presente que el uso del juego en el aula de lenguas extranjeras debe estar bien enfocado. Los docentes deben tener claro, en primera instancia, qué es el juego y cómo se puede emplear de manera general. En segunda instancia y con base en el contexto, el docente debe poder identificar qué tipo de juego es el más adecuado, qué temas se quieren enseñar, cómo adaptar el juego escogido para que ayude a alcanzar los objetivos que se proponen en el aula y cómo se pone en práctica. Además, el juego se debe implementar y valorar teniendo en cuenta las características del grupo a quien va dirigida la actividad; por ejemplo, la edad, el género, el estrato social, etc.

Sugerencias

El docente debe tener presente las diferentes formas en que puede implementar la lúdica como estrategia de aprendizaje al interior del aula de clase. Las actividades que se utilicen deben tener un equilibrio entre los juegos desarrollados y los objetivos de aprendizaje establecidos. Como docentes debemos saber que, más allá de enseñar una temática, estamos enseñando a nuestros estudiantes diferentes destrezas que los ayudarán a ser personas integrales participes de una sociedad. El estudiante, por medio de los juegos, puede aprender a relacionarse con sus pares de una forma más efectiva puesto que los juegos desarrollados en pareja o más integrantes ayudan a establecer una interacción necesaria entre ellos y los docentes.

Los niños ven en el juego una forma de establecer vínculos con personas de su edad, encontrar alegría en su propio mundo. Por esta razón, el profesor debe ayudar al estudiante

a encontrar su propio sentido de la lúdica sin perder el objetivo principal que es el aprendizaje. El profesor debe ser un facilitador del proceso educativo, capaz de generar diferentes actividades lúdico-educativas que capten la atención de sus estudiantes. Estas actividades, además, deben ayudar a trabajar la confianza y la autoestima del estudiante, se preocupen por incentivarlos y demostrarles las capacidades que tienen para desarrollar las actividades propuestas.

Para concluir, debemos recordar siempre que nuestro papel como docente es de guía, estamos obligados a identificar la manera en como los estudiantes adquieren conocimientos, para así orientar, diseñar, desarrollar e implementar estrategias que dinamicen su proceso de aprendizaje, que fortalezcan sus destrezas no solo cognitivas, sino también sociales. La educación es una formación integral por lo tanto deja huella en el ser del estudiante y nos ofrece distintas herramientas como el juego tan inherente en el individuo, tan ligado a su naturaleza y a su aprendizaje, que resulta natural y estratégico utilizarlo para la enseñanza-aprendizaje de contenidos, procesos, habilidades y actitudes, sobre todo aquellos derivados de la adquisición de una lengua extranjera.

SÍNTESIS

Tanto la lúdica como el juego son importantes y necesarios para la enseñanza aprendizaje de cualquier tipo de conocimiento y son aún más efectivos en la enseñanza de una segunda lengua, claro está sabiendo como docentes que tipos hay y de que maneras los podemos utilizar en el aula para lograr el objetivo planteado.

La lúdica es la herramienta que permite el desarrollo integral del individuo, permite que este explore, aprenda, asimile y construya conocimiento propio, promoviendo el aprendizaje de manera divertida y significativa facilitando la enseñanza por medio de un sin número de alternativas.

De igual manera, con el juego el individuo aprende a socializar, a reconocerse a sí mismo y por ende a los que lo rodean. Fomentando la apropiación de conocimientos y el desarrollo de destrezas.

Es por esta razón que la lúdica es la herramienta que nos permite establecer diferentes formas de enseñanza de acuerdo al conocimiento que queremos que el educando comprenda, asimile y apropie, mientras que el juego es el medio que utilizamos para emplear dicha herramienta en pro de la formación del educando de manera individual y social. Por lo tanto su funcionalidad en la enseñanza es de vital importancia, ya que su aplicación en el aula facilita la interacción entre docentes y educandos, creando vínculos de confianza y respeto entre estos y así mismo facilitando el proceso de enseñanza aprendizaje de una segunda lengua.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arias, I. (2014). El concepto de juego en la enseñanza de lenguas extranjeras. *Revista de lenguas modernas*, 20, 259-272. Disponible en <http://revistas.ucr.ac.cr/index.php/rlm/article/viewFile/14982/14241>
- Andreu, M^a., García, M., & Mollar, M. (2005). La simulación y juego en la enseñanza-aprendizaje de lengua extranjera. *Cuadernos Cervantes*, 11 (55), 34-38. Disponible en <https://www.upv.es/diaal/publicaciones/andreu3.pdf>
- Antonio, J., & García, I. (2013). El uso de juegos en la enseñanza del inglés en la educación primaria. *Revista de Formación e Innovación Educativa Universitaria*, 6(3), 169-185.
- Ballesteros, O. (2011). La lúdica como estrategia didáctica para el desarrollo de competencias científicas (Tesis de maestría). Universidad Nacional de Colombia, Bogotá, Colombia. Disponible en <http://www.bdigital.unal.edu.co/6560/1/olgapatriaballesteros.2011.pdf>
- Berger, K. S. & Thompson, R. A. (1998). *Psicología del desarrollo. Infancia y adolescencia*. Madrid: Panamérica.
- Blázquez, D. (1986). *Iniciación a los deportes de equipo*. Barcelona: Ed. Martínez Roca.
- Chacón, L. (2005). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje. ¿Cómo crearlo en el aula? *Nueva Aula Abierta*, 16(5). Disponible en <http://www.grupodidactico2001.com/PaulaChacon.pdf>
- Chateau, J. (1958). *Psicología de los juegos infantiles*. Buenos Aires: Kapelusz.
- Clérici, C. (2012). El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje en el nivel superior. *Revista diálogos pedagógicos*, 10(19), 136-140.
- Crespillo, E. (2010). El juego como actividad de enseñanza-aprendizaje. *Gibralfaro: Revista de creación literaria y humanidades*, 68. Disponible en http://www.gibralfaro.uma.es/educacion/pag_1663.htm
- Echeverri, J. & Gómez, J. (2010). La formación lúdica del maestro en formación complementaria de la Escuela Normal de Manizales (Tesis de maestría).

- Universidad de Caldas, Manizales, Colombia. Disponible en <http://www.bdigital.unal.edu.co/6560/1/olgapatriaballesteros.2011.pdf>
- Gálvez, M. I. & Rodríguez, N. C. (2005). *Jugando Juntos: un tercer lugar para niños de 3 a 6 años y su familia* (Tesis de pregrado). Universidad de las Américas, Puebla, México. Disponible en http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/ldf/galvez_s_mi/capitulo1.pdf
- Gutiérrez T., C. (2002). *El juego y la afectividad como estrategias pedagógicas para la enseñanza de la Lecto-Escritura, con fundamento en la experiencia con niños de 7 a 9 años de jardines de los Andes* (Tesis de pregrado). Universidad de la Salle, Bogotá, Colombia.
- Juan, A., & García, I. (2013). El uso de juegos en la enseñanza del inglés en la educación primaria. *Revista de Formación e Innovación Educativa Universitaria*, 6(3), 169-185. Disponible en http://webs.uvigo.es/refiedu/Refiedu/Vol6_3/REFIEDU_6_3_3.pdf
- Labrador, M., & Morote, P. (2008). El juego en la enseñanza de ELE. *Glosas didácticas: Revista electrónica internacional*, 17, 71-84. Disponible en <http://www.um.es/glosasdidacticas/numeros/GD17/07.pdf>
- Leyva, R. (2005). El juego es cosa de niños. *Revista Invexa*, 10(11), 23-34. Disponible en http://www.zona-bajio.com/EL_Juego.pdf
- Lengeling, M. y Malarcher, C. (1997). Index Cards: A National Resource for Teachers. *English Teaching Forum*, 35(4), 42-44. Disponible en <http://dosfan.lib.uic.edu/usia/E-USIA/forum/vols/vol35/no4/p42.htm>
- Montañés, C. (2013). *La lúdica como estrategia didáctica*. Ponencia presentada en el Primer Encuentro de Experiencias Innovadoras en Educación Intercultural y Bilingüe, ciudad de Colima, Colima. Disponible en http://eib.sep.gob.mx/ddaie/pluginfile.php/755/mod_resource/content/1/La%20lúdica%20como%20propuesta%20didáctica%20CAMS.pdf
- Montañés, J., Parra, M., Sánchez, T., López, R., Latorre, J., Blanc, P., Sánchez, M., Serrano, J. P., y Turégano, P. (2000). El juego en el medio escolar. *Ensayos: Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 15, 235-260. Disponible en http://www.uclm.es/ab/educacion/ensayos/pdf/revista15/15_17.pdf

- Moreno, G. (2003). *La lúdica en los procesos educativos infantiles: Un proceso reflexivo para las escuelas de formación deportiva*. Ponencia presentada en el I Seminario de Ciencias Aplicadas a las Escuelas de Formación Deportiva, Pereira, Colombia. Disponible en <http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/La-L%C3%BAdica-en-los-procesos-deportivos-infantiles.pdf>
- Nunes, P. (2002). *Educación lúdica* (Traducción Justo Pastor Buitrago). Bogotá: Sociedad de San Pablo.
- Paredes, J. (2002). El deporte como juego: un análisis cultural (Tesis de doctorado). Universidad de Alicante, Alicante, España. Disponible en <http://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/10115/1/Paredes%20Ortiz,%20Jesús.pdf>
- Piaget, J. (1951). *Play, dreams, and imitation in childhood*. N.Y.: Norton.
- Póveda, A. (2011). *Los juegos didácticos y su influencia en el proceso Enseñanza-aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes de 6to. Y 7mo. Año de educación general básica de la escuela "Princesa Paccha" de la parroquia Pasa, cantón Ambato, Provincia del Tungurahua, en el año lectivo 2010-2011*. Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Ambato, Ecuador. Disponible en http://repo.uta.edu.ec/bitstream/handle/123456789/4749/ts%20ingles_2011_41.pdf?sequence=1
- Romero, E. (2001). *La lúdica: Un espacio metodológico en la enseñanza de la lengua* (Tesis de pregrado). Universidad de la Sabana, Bogotá, Colombia.
- Ruiz, M. (2009). Uso de técnicas humanísticas-afectivas en la enseñanza de idiomas: el juego (parte 1). *Revista digital: Innovación y experiencias educativas*, 14. Disponible en http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_14/MARIA%20CARMEN_RUIZ_1.pdf
- Taborda, J. (1990). *Clase magistral Actividades Lúdicas*. Material no publicado. Politécnico Colombiano Jaime Isasa Cadavid, Medellín, Antioquia. Disponible en <http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/La-L%C3%BAdica-en-los-Procesos-Educativos-Infantiles.pdf>

Subiza, J. M. (1991). *Juegos tradicionales en el Valle de Estereibar a Ortazar: El deporte y los juegos tradicionales*. VII Jornadas de folclore y cultura tradicional. Ortazar, Irán.

Vygotsky, L. S. (1933, 1966). *El papel del juego en el desarrollo*. Barcelona: Crítica.