

# INTRODUCCIÓN

"El hombre es plenamente hombre únicamente cuando juega"

Schiller

*Docere et delectare*, la máxima horaciana que tantos trabajos ha inspirado puede también servir para ilustrar nuestro propósito: enseñar con amenidad buscando el enriquecimiento creativo del proceso de aprendizaje. Este libro pretende sugerir y provocar; es una invitación al juego y ello significa que ha de eliminar barreras, mover, motivar e interesar a nuestros alumnos para que sean capaces de establecer una comunicación directa y espontánea desactivando miedos inhibidores. El juego, así, convierte al estudiante en un elemento activo, responsable de su aprendizaje y deja al enseñante la tarea de orientar, coordinar y promover esa creatividad.

Los procedimientos metodológicos que han inspirado este libro intentan aunar las directrices del enfoque comunicativo y del enfoque por tareas pues en ambos se hace énfasis en el desarrollo de la autonomía del alumno, se concede especial importancia a la dimensión sociocultural y se potencian las capacidades comunicativas de los alumnos.

Creemos, además, que los recursos lúdicos no representan la antítesis de los materiales auténticos, pues aunque en el juego se re-crea una nueva realidad que tiene sus propias reglas, los útiles lingüísticos y las habilidades comunicativas que habrán de desarrollar nuestros alumnos para llevar a cabo esa actividad sí son reales, o ¿es acaso una lengua imaginaria la que utilizan cuando se trasladan a una situación de enunciación ideal en la que se les propone que deseen, prometan, definan, redacten, clasifiquen, califiquen, ofrezcan...? Todas las tipologías de actos de habla tienen cabida en el universo lúdico que os proponemos para que nuestros alumnos liberen su capacidad de fantasía, su imaginación creadora (aunque algunos no lo sepan ¡la tienen!). Ésta es una de las razones por las que hemos utilizado abundantes textos literarios, pues en ellos se encuentran fundidos lo lingüístico y lo cultural, además, el lenguaje literario pone en marcha los recursos expresivos más creadores y dinámicos del idioma.

La enseñanza que promovemos a través de los materiales de este libro no se limita a la consecución de un objetivo lingüístico concreto, también es importante el proceso para alcanzar ese objetivo, porque al abordar una determinada actividad el alumno se ve obligado –gratamente obligado, esperamos– a desarrollar ciertas habilidades comunicativas en pareja o en grupo, que más tarde cristalizarán en la tarea concluida. Y ese proceso de negociación para alcanzar un acuerdo es parte esencial de los objetivos comunicativos que pretendemos conseguir.

Por otra parte, desde hace algún tiempo parece haber un acuerdo bastante general entre los profesores de lenguas extranjeras sobre la finalidad última de nuestra labor: facilitar el proceso que lleve a nuestros alumnos a alcanzar una adecuada competencia comunicativa en la lengua que están aprendiendo. Por eso, otro de los propósitos de este libro es defender que las actividades lúdicas son un valioso recurso, productivo, rentable y con entidad propia suficiente para la consecución de ese objetivo, porque entendemos que la comunicación lingüística –al igual que el juego– es una forma de interacción social que siempre tiene un propósito y que normalmente implica un alto grado de impredecibilidad y creatividad, tanto en la forma como en el contenido.

Así pues, no pretendemos ofrecer un repertorio de actividades lúdicas para que a modo de "retal" festivo tape huecos o consuma tiempos sobrantes en el aula. Hemos intentado dotarlas de una articulación y sobre todo de un espíritu común con el propósito de demostrar que mediante recursos lúdicos se pueden trabajar con gran rendimiento las cinco áreas de habilidad que integran la competencia comunicativa: competencia gramatical, discursiva, estratégica, sociolingüística y socio cultural. Son precisamente estas subcompetencias las que nos han ayudado a vertebrar las distintas actividades en diferentes capítulos:

### **Capítulo 1: Competencia gramatical**

- 1.1. Ortografía; Fonética y Fonología; Entonación
- 1.2. Léxico (vocabulario, modismos...)
- 1.3. Morfosintaxis

En este primer capítulo hemos recogido actividades directamente relacionadas con el dominio del código lingüístico: reglas gramaticales, léxico, formación de palabras y oraciones, pronunciación, ortografía y semántica.

### **Capítulo 2: Competencia discursiva**

- 2.1. Textos orales
- 2.2. Textos escritos

Presentamos una selección de recursos que potencian la capacidad para construir e interpretar textos –orales o escritos– utilizando mecanismos que den cohesión formal y coherencia en el significado.

### **Capítulo 3: Competencia estratégica**

Con las actividades reunidas en este tercer capítulo pretendemos desarrollar en nuestros alumnos la capacidad de aplicar estrategias de compensación en aquellas situaciones en las que la comunicación está limitada, bien por insuficiente conocimiento del código –o de otra subcompetencia–, bien por fallos originados por las condiciones reales en las que se lleva a cabo.

## Capítulo 4: Competencia sociolingüística y competencia sociocultural

Hemos preferido agrupar en este último capítulo actividades que desarrollan la habilidad para manejar los distintos registros adecuados a cada situación teniendo en cuenta los factores contextuales y las normas y convenciones de cada interacción. En todas ellas se precisa el conocimiento del contexto sociocultural en el que se utiliza la lengua y la capacidad para la adopción de estrategias sociales apropiadas en cada caso.

En cada apartado ofrecemos actividades que ejemplifican y contextualizan estructuras lingüísticas que vemos habitualmente en clase pero que aquí se practican de manera comunicativa. Todas ellas han sido llevadas al aula de español lengua extranjera y han superado esa prueba de fuego con resultados altamente satisfactorios.

Cada una de las tareas propuestas en el libro viene presentada por una ficha de rápida lectura en la que se consignan los siguientes datos:

- El título que da nombre al juego y remite al ÍNDICE.
- Las destrezas que se practican: expresión oral, expresión escrita, comprensión lectora y comprensión auditiva.
- El objetivo comunicativo con el que se expresan las habilidades comunicativas y los objetivos pragmáticos que dicho juego recrea.
- El objetivo gramatical, donde se detallan los contenidos gramaticales concretos que se pueden ejercitar en cada caso.
- El nivel lingüístico que se requiere para llevar a cabo la tarea: elemental, medio y avanzado.
- El material que necesitará el profesor para realizar la actividad.
- El desarrollo del juego, en el que se expone la explicación de cada actividad de forma clara y concisa acompañada siempre de los textos que le sirven de fundamento y apoyo.

Hemos considerado en muchos casos **variaciones** y **sugerencias** que aparecen reseñadas al final de cada exposición y que indican la posibilidad de adaptarse a nuevos contenidos o distintos niveles. Son materiales abiertos, dotados de la flexibilidad suficiente para ser moldeados según los intereses concretos de cada momento.

No hemos tenido en cuenta el factor *tiempo* porque estimamos que es un dato demasiado variable y dependiente de circunstancias tales como número de alumnos, extensión del producto final creado por los estudiantes y revisado en la puesta en común o la habilidad del profesor para aprovechar la materia lingüística y cultural que va saliendo a lo largo de la actividad. Creemos, en definitiva, que es preferible someter el factor *tiempo* a juicio del

profesor, quien valorará en cada caso los elementos que incidirán en la duración.

En determinadas ocasiones, las actividades pretenden desarrollar una práctica lingüística integral y abierta, por tanto, se nos ha hecho difícil concretar los objetivos comunicativos y los objetivos gramaticales. No obstante, hemos hecho un esfuerzo por señalar expresamente algunos de ellos.

El juego no es necio –ni necios somos los que jugamos–, dentro de sus fronteras existe un orden propio y casi absoluto. El juego, realizado en parejas o en pequeños grupos, se convierte en un convenio, en una liberación repentina de las ataduras, porque en esa colaboración, en ese intercambio con los compañeros se comparten los éxitos y se diluye la "responsabilidad" de los errores, que para nuestros alumnos representan casi un estigma aunque nosotros sepamos que son inevitables, necesarios e inherentes al proceso de aprendizaje, incluso, como decía G. Rodari son muchas veces creativos. Los estudiantes se convierten, de esta manera, en los verdaderos protagonistas, corresponsables de su proceso de aprendizaje, pues el juego es ahora una forma de actividad llena de sentido, que compromete activamente las capacidades que potencian su competencia comunicativa: tendrá que participar *escribiendo textos, imaginando soluciones, reaccionando, contando historias, preguntando o contestando...* Esa participación, a menudo espontánea y desinhibida de nuestros alumnos, permite a los profesores determinar en qué medida sus conocimientos se han transformado en habilidades, además de ofrecernos la posibilidad de detectar errores que de otra manera serían difíciles de aislar.

El tedio es enemigo del pensamiento y quizá por eso los recursos lúdicos son excelentes potenciadores de dinámicas creativas. Con ellas, a buen seguro, todos aprenderemos a mirar con otros ojos lo cotidiano, a inventar, a ser unas veces triviales y otras profundos, en definitiva, recuperaremos la capacidad de ser espontáneos y reconquistaremos la madurez, rehabilitando cualidades que realmente no son sólo cosas de niños. El *homo sapiens* no puede hacernos olvidar al *homo ludens*. Es la invitación que os hacemos desde estas páginas:

Señoras, señores ¡Hagan juego (s)!

**Isabel Iglesias Casal y María Prieto Grande**

### **NOTA A LA SEGUNDA EDICIÓN:**

Para facilitar a los profesores el manejo de este libro, se han añadido dos nuevos índices: Índice de objetivos gramaticales e Índice de objetivos comunicativos.