



UNIVERSIDAD DE JAÉN
Centro de Estudios de Postgrado

EL COMPONENTE LÚDICO EN LA ENSEÑANZA DEL ESPAÑOL COMO LENGUA EXTRANJERA

Alumno/a: Pérez Jiménez, Juana M^a

Tutor/a: Prof. D. Ventura Salazar García

Dpto: Filología Española

ÍNDICE

RESUMEN	4
PALABRAS CLAVE	4
ABSTRACT	5
KEY WORDS	5
1. INTRODUCCIÓN.....	6
2. FUNDAMENTACIÓN LEGISLATIVA	7
3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	9
3.1. Definición de juego y gamificación o ludificación	9
3.2. Enfoques y metodologías	10
3.3. El juego y las competencias.....	11
3.4. Las destrezas comunicativas o actividades de la lengua	13
3.5. Características de los juegos y las actividades lúdicas	14
3.6. Ventajas del juego y las actividades lúdicas.....	15
3.7. Inconvenientes del juego y las actividades lúdicas	16
4. EL PAPEL DEL PROFESOR Y DEL ALUMNO.....	17
4.1. Papel del profesor	17
4.2. Papel del alumno	18
5. TIPOLOGÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS Y JUEGOS.....	18
6. LA ELABORACIÓN DE UNA ACTIVIDAD LÚDICA O JUEGO	19

7. DESARROLLO DEL TRABAJO: ELABORACIÓN DE UNA UNIDAD DIDÁCTICA BASADA EN EL JUEGO Y LAS ACTIVIDADES LÚDICAS.....	21
7.1. Título	21
7.2. Justificación	21
7.3. Contextualización	21
7.4. Objetivos.....	22
7.5. Contenidos	23
7.6. Metodología.....	24
7.7. Recursos	25
7.8. Temporalización	26
7.9. Juegos y actividades	27
1) Empareja.....	27
2) ¿Dónde está Marina?	31
3) El juego de la oca.....	32
4) El teléfono estropeado	32
5) Nuestra ciudad	33
6) ¡A crear frases!	33
7) El ahorcado	34
8) Pictionary.....	34
9) Lista de palabras	35
10) Pasa la bola	36
11) La palabra intrusa	36
12) Puzle de la ciudad	38
7.10. Evaluación	39
8. CONCLUSIONES.....	42
9. BIBLIOGRAFÍA	43
10. ANEXOS	46
10.1. Informe del tutor.....	46
10.2. Autorización para la publicación del TFM en el repositorio TAUJA.....	49

RESUMEN

El siguiente trabajo tiene como finalidad el realizar una unidad didáctica para alumnos de entre nueve y diez años de edad, que pretenden aprender el español como lengua extranjera. El principal objetivo de esta unidad didáctica es la ampliación de vocabulario relacionado con los diferentes elementos que componen la ciudad, además del conocimiento y uso adecuado de oraciones en presente y pasado de indicativo, ya sea de forma afirmativa, negativa o interrogativa.

Esta unidad didáctica tiene la particularidad de estar basada en el juego y las actividades lúdicas, es decir, que pretende que los alumnos alcancen los objetivos mencionados de una forma amena y motivadora, en un contexto real y significativo para ellos como es el juego y la elaboración de actividades lúdicas.

Pero, antes de realizar esta unidad didáctica, hemos creído conveniente realizar una fundamentación legislativa y teórica en la que se defina el juego, se comenten los enfoques y metodologías recientes y cuáles están más vinculados con esta metodología, se expliquen cuales son las competencias comunicativas y que pueden trabajarse todas a través del juego y las actividades lúdicas, al igual que las destrezas comunicativas o actividades de la lengua, se expliquen las características que poseen y se enumeren las ventajas e inconvenientes que conllevan.

También hemos considerado oportuno explicar cómo será el papel del profesor y del alumno en esta metodología, el tipo de actividades lúdicas y juegos que podemos realizar y cómo se elabora una actividad lúdica o un juego.

PALABRAS CLAVE

- Juego
- Actividades lúdicas
- Motivación
- Metodología
- Unidad didáctica

ABSTRACT

This work has like main aim to explain the advantages of to use the games and playful activities for to teach a foreign language and to develop a didactic unit based on the games and playful activities.

For this, we have made a basis legislative and theoretical in which we explain what is the game, the standpoints and methodologies that have had more importance and the most related with the game, the competences that we can develop, the activities of the language, the characteristics of the game and playful activities, benefits and disadvantages of the games.

Also, we have explained the role of the students and of the teacher, the types of playful activities and games and how to make a game or a playful activity.

Finally, we have develop a example of didactic unit based on the games and playful activities which has as aim the acquisition of vocabulary related to the city and how to give and to understand instructions and localizations.

KEY WORDS

- Game
- Playful activities
- Motivation
- Methodology
- Didactic unit

1. INTRODUCCIÓN

Las personas somos seres sociales que necesitamos comunicarnos y relacionarnos con los demás. Esta es la razón por la que todos los individuos sentimos un gran aprecio y orgullo por nuestra propia lengua, ya que al hacer uso de ella construimos nuestra propia identidad como individuos y como componentes de un grupo.

Pero la adquisición de una primera lengua (L1) y el aprendizaje de una segunda lengua (L2) son dos procesos diferentes, como Yule (2004: 21) explica:

El término “adquisición, cuando se usa en referencia al lenguaje, describe el desarrollo gradual de la capacidad de expresarse en una lengua utilizándola con naturalidad en las situaciones comunicativas. El término “aprendizaje”, por el contrario, se aplica a un proceso consciente de acumulación de conocimiento del vocabulario y la gramática de una lengua.

Además, no sólo utilizamos la lengua como instrumento de comunicación para transmitir y recibir mensajes estrictamente necesarios, sino que además la utilizamos como deleite, “nos gusta oírnos y que se nos oiga” (Torres, 1996: 81).

Esto es debido a que los usuarios de una lengua proyectamos en el lenguaje un componente lúdico, una intención de juego que puede ser observada en muchas manifestaciones de nuestra vida cotidiana.

En la enseñanza de segundas lenguas, las metodologías y enfoques tradicionales han dejado de lado este aspecto, centrándose sólo en enseñar los aspectos necesarios para comunicarse. Sin embargo, para los estudiantes puede resultar más motivador y efectivo el poder hacer un uso lúdico de la lengua, el jugar con ella.

Aunque para poder utilizar la lengua de este modo es preciso enseñar a los alumnos otros aspectos a parte de los lingüísticos, como es el desarrollo de las competencias sociales y culturales.

2. FUNDAMENTACIÓN LEGISLATIVA

Con el fin de asegurar el buen funcionamiento de la educación, garantizar una igualdad y homogeneidad en los distintos centros educativos y dar respuesta a las necesidades del alumnado, en España existen distintos niveles de concreción curricular a los que la enseñanza debe adaptarse.

NIVELES DE CONCRECIÓN CURRICULAR

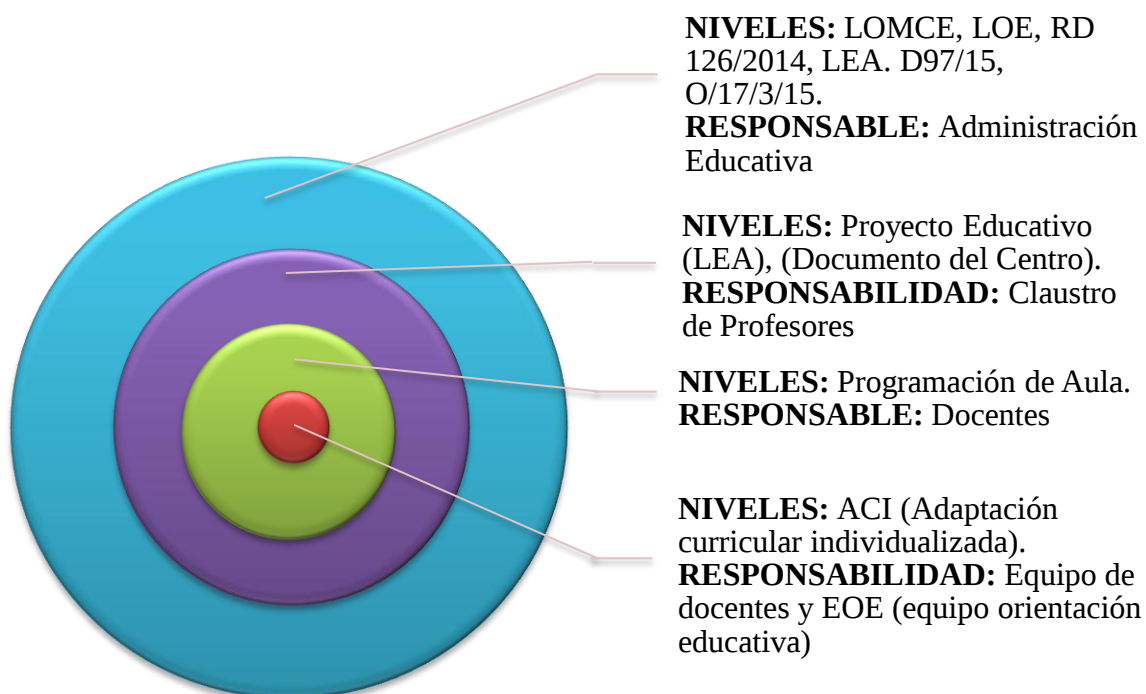


Ilustración 1: “Niveles de concreción curricular”. Fuente: elaboración propia.

El nivel al que corresponde la unidad didáctica que vamos a diseñar posteriormente, es el tercer nivel. Es decir, que pertenece al diseño de la programación didáctica que el docente plantea para su grupo de alumnos y, por tanto, será responsabilidad del docente e irá destinada para el grupo-clase del que se trate, respondiendo a las características y necesidades de este.

Debemos apreciar que no es posible tener en cuenta todos los factores que van a intervenir a la hora de programar cualquier tipo de actividad, juego, unidad didáctica...

por tanto, todo aquello que diseñemos deberá tener un carácter abierto y flexible para adaptarse a las necesidades y situaciones reales con las que nos podamos encontrar a la hora de llevarlo a cabo.

En la Orden 17/3/2015 en su artículo 5, se afirma que los centros docentes disponen de autonomía pedagógica y organizativa para el desarrollo y concreción del currículo, la adaptación a las necesidades del alumnado y a las características específicas de su contexto social y cultural.

Por tanto, respetando los niveles de concreción curricular al que nos encontramos, los docentes podemos realizar las unidades didácticas, actividades, juegos, tareas, etc., que consideremos oportunas, siempre y cuando estén adaptadas a mi grupo de alumnos y al contexto con el que nos encontremos.

La legislación vigente más relevante en la que está fundamentada la unidad didáctica que presento en este trabajo es la siguiente:

- La LOMCE Ley Orgánica 8/2013 de 9 de Diciembre, para la mejora de la calidad educativa.
- La LOE, o Ley Orgánica 2/ 2006 de 3 Mayo, de Educación
- Real Decreto 126/2014, de 28 de Febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación primaria. B.O.E. número 52 de 1 de Marzo de 2014.
- La (LEA) Ley 17/ 2007, de 10 de Diciembre, de Educación de Andalucía.
- Decreto 97/2015 de 3 de Marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas correspondientes a la educación primaria en Andalucía.
- Decreto 328/2010, de 13 de Julio por el que se aprueba el reglamento orgánico de las escuelas de Educación Infantil, Primaria y Educación Especial.
- Orden 17 Marzo de 2015, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la educación primaria en Andalucía.
- Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato
- La Orden de 4 de noviembre de 2015, por la que se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de educación primaria en la comunidad autónoma de Andalucía.

- Orden 25 de Julio de 2008, por la que se regula la diversidad del alumnado que cursa la educación básica en Andalucía.

3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

3.1. DEFINICIÓN DE JUEGO Y GAMIFICACIÓN O LUDIFICACIÓN

“La cultura no comienza como juego ni se origina del juego, sino que es, más bien juego” Johan Huizinga (1987).

Los juegos aparecen de forma innata en muchos animales, sobre todo cuando se trata de edades tempranas, y sirve para desarrollar distintos aspectos, como son el cognitivo y el motriz y, por tanto, han formado parte de la vida de las personas a lo largo de toda la historia.

Pero el juego no sólo sirve como elemento de diversión y distracción, sino que ha sido utilizado desde tiempos remotos para enseñar y aprender distintos conceptos y acciones como han sido, por ejemplo, la caza o la lucha (Sánchez, 2010: 24).

Por tanto, el juego ha formado siempre parte de nuestra educación y de ahí surge el juego didáctico, es decir, el juego que es utilizado principalmente con fines educativos. Ortiz (2005: 2) lo define como:

Una actividad amena de recreación que sirve para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz.

A este tipo de metodologías, en las que se emplea el juego y el componente lúdico como una herramienta más, que va a permitir a los alumnos trabajar los contenidos planteados y alcanzar los propósitos establecidos, se le conoce como gamificación o ludificación (Sánchez, 2015: 13).

En lo que se refiere a la enseñanza de segundas lenguas, el juego y las actividades lúdicas son aquellas tareas en las que se presenta la necesidad de utilizar el idioma (ya sea de manera oral o escrita), con una finalidad lúdico-educativa.

3.2. ENFOQUES Y METODOLOGÍAS

La enseñanza de segundas lenguas y de lenguas extranjeras ha estado marcada por diferentes enfoques y métodos que se han ido sucediendo a lo largo del tiempo. Estos enfoques son muy numerosos, pero los más relevantes para Torres (1996) y para una metodología basada en el uso del juego y las actividades lúdicas son los siguientes:

- El primero con el que nos encontramos es el enfoque tradicional, que se ha desarrollado hasta el siglo pasado. Este método se basa en la lectura y traducción de textos, por lo que responde a una adquisición pasiva de la lengua, que no atiende a la parte comunicativa ni de producción.
- Como reacción ante este enfoque surgen los métodos natural o directo y el método de ensayos y errores. El primero se basa en el principio de que una lengua extranjera puede aprenderse del mismo que la lengua materna. Se preocupa de la fonética, comprensión y producción oral, construyendo la gramática a partir de las conclusiones que los aprendices van sacando.

El método de ensayos y errores entiende que el aprendiz va avanzando en el conocimiento de una lengua a partir de la corrección de los errores que comete. Este método ha recibido bastantes críticas basándose en la idea de que si los alumnos no comprenden el motivo de sus errores seguirán cometiendo los mismos u otros similares.

- Posteriormente surgió el método audiolingual, que consiste básicamente en la escucha de grabaciones que solían o bien ir incorporadas al proceso de enseñanza o bien aparecer como sustitutos del profesor. Este método, aunque supuso un avance, también ha recibido muchas críticas debido a que no permite la aplicación de lo aprendido a otras situaciones, no tiene en cuenta las diferencias particulares y es demasiado rígido.
- A continuación, apareció el método audiovisual, el cual, a través de diapositivas, une la imagen al sonido. Este método consideraba que podría aprenderse una lengua sin necesidad de gramática. Aunque resultó ser útil para el aprendizaje de vocabulario, no incluía el aspecto comunicativo.
- También surgió el enfoque situacional, el cual consideraba que era necesario tener en cuenta el contexto: elementos no verbales, personas, objetos... Sin

embargo, se redujo al empleo de gestos, objetos y materiales didácticos como ilustración del significado.

- El enfoque nocio-funcional, que se basa en la idea de que la comunicación es el eje del aprendizaje de una lengua extranjera. Este enfoque va a tener gran importancia en el uso del juego y las actividades lúdicas para el aprendizaje de lenguas extranjeras, debido a que tiene en cuenta la intencionalidad de la comunicación. Este enfoque marca un cambio de paradigma, el paradigma comunicativo, que se ha convertido en el paradigma hegemónico desde hace más de tres décadas.
- El enfoque por tareas, también perteneciente al paradigma comunicativo, en el cual los alumnos persiguen el desarrollo de una tarea o de un objetivo final, para el que necesitarán hacer uso de la lengua que están estudiando.

Debido a la aparición de los numerosos métodos de enseñanza de la lengua, muchos didactas, teóricos y prácticos han llegado a la conclusión de que no existen ninguna teoría metodológica perfecta, con lo cual se ha llegado a la conclusión de que lo más sensato es postular por una concepción multidimensional, es decir, aprovechar los aspectos positivos que presenta cada una de las metodologías existentes (Torres, 1996: 94).

Las actividades comunicativas y, en concreto, el juego forman parte del paradigma comunicativo, del enfoque nocio-funcional, debido a que proporciona al estudiante las herramientas necesarias para desenvolverse en situaciones reales (Nevado, 2008: 6).

Sin embargo, el juego y las actividades lúdicas no sólo van a utilizar los aspectos y metodología del enfoque nocio-funcional, sino que nos ofrecen la posibilidad de utilizar los factores que creamos convenientes de cada una de las metodologías existentes, dependiendo del contexto en el que nos encontremos y del propósito que el docente persiga.

3.3. EL JUEGO Y LAS COMPETENCIAS

El Marco Común Europeo de Referencia (MCER) del Consejo de Europa establece una serie de directrices, las cuales hacen especial hincapié en las habilidades o competencias comunicativas.

Este concepto fue utilizado por primera vez por Hymes en 1972, refiriéndose a la habilidad de los hablantes de una determinada comunidad o cultura, para usar los recursos de su lengua de forma no solo lingüísticamente correcta, sino también socialmente apropiada. Actualmente este término hace referencia además al conocimiento que nos permite utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación que nos da la posibilidad de desenvolvernos y resolver problemas dentro de un contexto comunicativo concreto.

La finalidad de la enseñanza de una lengua extranjera es que los alumnos alcancen una adecuada competencia comunicativa en dicha lengua. Para ello, los juegos y las actividades lúdicas resultan herramientas bastante prácticas debido a que poseen un carácter imprevisible y creativo y con ellos es posible trabajar las cinco áreas de habilidad que integran la competencia comunicativa, que para Pérez (2015: 109) son las siguientes:

- Competencia gramatical: esta competencia pretende que el alumno adquiera destrezas de ortografía, léxico y morfosintaxis. Para este caso el autor plantea que se han de realizar tareas y actividades que tengan como objetivo el reconocimiento de vocabulario, el uso de léxico verbal, el uso de preposiciones y práctica fonética y ortográfica...
- Competencia discursiva: procura que el discente potencie su habilidad para crear, construir y comprender textos, ya sean orales o escritos. Los objetivos de las tareas para trabajar esta competencia deben ser las reglas gramaticales, el uso de marcadores temporales para dar coherencia y cohesión a los textos, las normas de interacción social, etc.
- Competencia estratégica: hace referencia a los mecanismos compensatorios que las personas podemos emplear en el caso de que la comunicación sea limitada. Las actividades lúdicas para esta competencia tienen que tener como objetivos el uso adecuado de vocabulario, la práctica de la comunicación no verbal, las explicaciones y sugerencias o el uso del imperativo.
- Competencia sociolingüística: intenta desarrollar las habilidades del alumno que le permitan cambiar de registro según la situación en la que se encuentre, es decir, las habilidades que le permitan adaptarse al contexto. Los objetivos de estas actividades serán practicar diferentes registros lingüísticos, utilizar la función interrogativa y mantener un diálogo.

- Competencia sociocultural: pretende que el alumno desarrolle unas estrategias que le permitan adaptarse a cada situación, siguiendo las normas y convenciones que rigen la conversación y adaptándose al contexto. Los objetivos que presenta son agradecer y negar la ayuda, justificarse, disculparse, quejarse...

Como podemos ver, es posible el desarrollo de las cinco competencias anteriormente nombradas y, en general, de las habilidades comunicativas a través del juego y las actividades lúdicas, siempre y cuando tengamos presentes los objetivos que queremos que nuestros alumnos alcancen a la hora de diseñar y llevar a cabo las actividades y juegos de nuestra propuesta didáctica.

3.4. LAS DESTREZAS COMUNICATIVAS O ACTIVIDADES DE LA LENGUA

Las destrezas comunicativas que necesitamos desarrollar para comunicarnos de manera adecuada en una lengua son: hablar, escuchar, leer y escribir. La metodología que planteamos, basada en el juego y las actividades lúdicas, permite trabajar de manera integrada estas cuatro destrezas, que como dice Pinilla Gómez (2004: 881), permite aproximarnos más a las situaciones comunicativas reales:

De forma práctica, la integración de destrezas en una misma actividad de lengua, de las se llevan a cabo en clase, constituye un acercamiento más a las características de esa situación artificial que supone la clase a las situaciones comunicativas reales, ya que en la comunicación tanto las destrezas productivas – hablar y escribir – como las receptivas – escuchar y leer - suelen aparecer de esta manera, integradas.

Esta integración puede aparecer de dos formas. La primera es que aparezca de forma simultánea, es decir, que dentro de una misma actividad sea necesario el uso de varias destrezas comunicativas al mismo tiempo. La otra forma en la que se pueden integrar las destrezas comunicativas es de forma sucesiva, es decir, cuando dentro de una misma actividad se trabajan distintas destrezas de forma sucesiva.

El MCER, en su capítulo 2, define estas destrezas como “las actividades de la lengua” y comprenden la comprensión, expresión, interacción y la mediación (para interpretar o traducir), tanto de forma oral como escrita.

En este marco de referencia la comprensión y la expresión (ya sea oral o escrita) son actividades primarias, puesto que son necesarias para que se pueda producir la interacción y la mediación.

En la interacción es necesario que al menos participen dos individuos, produciéndose un intercambio en el que la expresión y la comprensión se van alternando, pudiendo incluso llegar a solaparse en la comunicación oral.

Las actividades de mediación hacen posible la comunicación entre personas cuando éstas son incapaces de comunicarse entre sí de forma directa, tanto de manera escrita como oral. Estas actividades se encargan de reprocesar un texto existente, con la finalidad de que sea comprendido.

3.5. CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS Y LAS ACTIVIDADES LÚDICAS

Para lograr que a través de la metodología que planteamos consigamos los fines que anteriormente hemos establecido, es necesario que los juegos y las actividades lúdicas que vamos a trabajar en el aula cumplan una serie de características.

Lo primero que tenemos que tener en cuenta es que uno de sus principales fines sea pasarlo bien, es decir, que consigan cautivar a los alumnos y trabajar los contenidos de forma amena y divertida. Pero no podemos olvidar que lo más importante es que los alumnos avancen en su aprendizaje y alcancen los objetivos establecidos.

También es importante que los alumnos conozcan qué van a trabajar con cada actividad y juego planteado, con la finalidad de que no pierdan de vista el aspecto educativo del aula y se esfuercen por obtener buenos resultados.

Otra de las características que van a tener los juegos y actividades que propongamos es que tienen que estar diseñadas o adaptadas a nuestro grupo de estudiantes, teniendo en cuenta su edad, características, conocimientos previos, etc.

Para lograr que los alumnos las trabajen de forma adecuada, es necesario que estén bien dirigidas, que sean presentadas de forma adecuada y que los alumnos comprendan

bien qué deben hacer, por lo que las reglas deberán ser expuestas de forma sencilla y clara (Sánchez 2009: 3).

3.6. VENTAJAS DEL JUEGO Y LAS ACTIVIDADES LÚDICAS

Son numerosas las ventajas que encontramos haciendo uso del juego y las actividades lúdicas en la clase de español como lengua extranjera. A continuación, voy a exponer una lista de las más relevantes:

- Se consigue una tarea de aprendizaje amena y un buen ambiente de trabajo y como indica Santos Guerra (1995, citado en Fernández 2005: 283): “no es cierto que una fuerte disciplina genere un buen ambiente de aprendizaje. Lo cierto es que un buen ambiente de aprendizaje trae consigo la disciplina”.
- Reducen la distancia entre profesor y alumno (Ruiz Morales, M., Leontaridi, E., y Soler, N. P., 2007: 96)
- Atiende a las formas naturales de aprendizaje y demandan una comunicación real. Consigue que los alumnos aprendan de una forma casi inconsciente, al igual que aprendemos en nuestro día a día.
- Promueve el aprendizaje participativo y la competencia clave de aprender a aprender.
- Sirve para eliminar barreras como la timidez y el temor al error, debido a que el alumno se siente más relajado y menos inhibido, ya que mientras están jugando los alumnos no tienen la sensación de que los están evaluando. Como dice Brunner (1986: 79) “reducen la gravedad de las consecuencias de los errores y fracasos”. Esto hace que los alumnos estén más receptivos y aprendan con mayor facilidad.
- Los alumnos se sienten más motivados y entusiasmados a la hora de afrontar el aprendizaje de la L2, debido a que se rompe con la rutina a la que están acostumbrados y a que los juegos animan, entretienen, enseñan y fomentan la fluidez.
- Permite que se trabajen las cuatro destrezas comunicativas de una forma llevadera.
- Se crea un contexto significativo, ya que los alumnos tienen la necesidad de aprender el idioma y utilizarlo de forma adecuada para poder jugar y realizar las

actividades lúdicas. Lee (citado en Grau, 2009: 3) sostiene que los juegos en los se practica el idioma hace que los alumnos simplemente usen el idioma en lugar de tener que reflexionar sobre qué estructura es la más adecuada para expresarse.

- Permite que los alumnos recuerden lo aprendido con mayor facilidad al haberlo utilizado de forma práctica y haberlo integrado en su experiencia como una vivencia (Grau, 2009: 3).
- Es una de las mejores formas para unir a un grupo, como indica Moreno García (1998: 190) “el espíritu lúdico es una actitud general que debe estar presente e impregnar las actividades de la clase, ya que sirve para crear un clima de complicidad”.
- Facilita el aprendizaje mutuo y cooperativo entre alumnos. (Fernández, 2005: 281) los alumnos comparten lo que saben, aúnan esfuerzos para alcanzar un objetivo común, negocian significados, se corrigen y resuelven dudas entre ellos... Al tratarse de un grupo de iguales, las correcciones, negociaciones, explicaciones etc., van a ser adquiridas de un modo mucho más significativo, al haber un mejor nivel de comunicación y entendimiento.

3.7. INCONVENIENTES DEL JUEGO Y LAS ACTIVIDADES LÚDICAS

Cualquier tipo de metodología que llevemos a cabo en el aula va a tener una serie de ventajas y desventajas, que van a depender de las características del alumnado, los recursos disponibles, la destreza del profesor para llevarlas a cabo, etc.

Al igual que el resto de metodologías, la metodología que planteo, basada en el juego y las actividades lúdicas, tiene una serie de inconvenientes que pueden suceder, dependiendo de las condiciones con las que nos encontremos. Estos inconvenientes son los siguientes:

- Hay alumnos que se desaniman cuando cometen errores, sobre todo cuando se trata de errores que son observados por el resto de sus compañeros. Esto puede hacer que algunos alumnos muestren una actitud negativa frente a esta metodología, lo cual dificultará su aprendizaje. Para solucionar este problema es necesario que el profesor les recuerde que se trata de un juego y que todos cometemos errores, animando a todos los alumnos a participar, manteniendo su

motivación y mostrando los errores como parte del aprendizaje (Labrador, 2008: 10).

- Otro inconveniente es que la actividad no resulte atractiva o motivadora para el grupo. Para que esto no ocurra es necesario que el profesor conozca bien a su grupo de alumno y sepa que cosas les interesan, sus experiencias previas, necesidades...
- También podría suceder que la actitud pasiva o indiferente de un alumno provoque el fracaso del resto del grupo a la hora de llevar a cabo un juego o una actividad, sobre todo cuando se trata de una tarea competitiva (Gómez, 2014: 70).

4. PAPEL DEL PROFESOR Y DEL ALUMNO

4.1. PAPEL DEL PROFESOR

El profesor no se limita a ser un mero espectador mientras los alumnos realizan los juegos o las actividades lúdicas propuestas, sino que es el responsable de llevar a cabo las siguientes funciones:

- Crear una atmósfera relajada en el aula. Es importante crear un entorno en el que los alumnos se sientan cómodos y libres de participar e interactuar, sin tener miedo al error, a la burla de sus compañeros o a ser castigados.
- Debe ser creativo, construyendo un ámbito animado y contagiando su entusiasmo a los alumnos, haciendo que las clases sean interesantes.
- Presentar las actividades de forma ordenada, con unos objetivos definidos y adaptados al nivel y a las características de los alumnos.
- Promover la autonomía en el aprendizaje por parte de los alumnos.
- Acercar a los alumnos a la cultura de la L2.
- Organiza los grupos de trabajo.
- Controlar, orientar y evaluar el proceso de aprendizaje por parte de los alumnos.

4.2. PAPEL DEL ALUMNO

La motivación es un factor de gran importancia, como indica Yule (2004: 224):

Aquellos (alumnos) que han tenido más éxito son los que están más motivados. Así, la motivación puede ser tanto un resultado como una causa del éxito. Un entorno en el que se anime a aprender, debería ser, por consiguiente, más útil que uno en el que se remarque los errores y las correcciones. Además, el estudiante está dispuesto a hacer suposiciones, que se arriesga cometiendo errores y que intenta comunicarse en la L2, tenderá, dada la oportunidad, a obtener mejores resultados.

Mediante el juego, el alumno se convierte en un elemento activo, motivado y capaz de conducir su propio aprendizaje. Esto es debido a que entra en un ambiente relajado, donde no se siente inhibido ni cohibido por nadie, y es capaz de establecer una comunicación espontánea, de un modo natural, que le permite ir avanzado en el conocimiento y uso de la lengua.

Para realizar las actividades y juegos propuestos, el alumno debe recurrir a distintas capacidades cognitivas, como la atención, la reflexión, el ingenio... Por lo que debe implicarse más que al utilizar otro tipo de metodología.

5. TIPOLOGÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS Y JUEGOS

Según Pinilla Gómez (2004: 891), el componente lúdico puede aparecer en cualquiera de las siguientes actividades, siempre que estén correctamente diseñadas o adecuadas para el grupo de alumnos del que se trate:

- a) Diálogos y conversaciones.
- b) Encuestas y entrevistas.
- c) Técnicas dramáticas-dramatizaciones, juegos de rol y simulaciones.
- d) Exposiciones de temas.
- e) Debates.
- f) Conversaciones telefónicas y mensajes de contestador automático.
- g) Actividades de carácter lúdico.

Es decir, que el componente lúdico puede aparecer en muchas actividades de las que encontramos frecuentemente en las aulas. Sin embargo, esto no quiere decir que sean utilizadas como eje para el proceso de enseñanza-aprendizaje, ni que los alumnos se encuentren motivados a la hora de realizarlas.

Según el primer Plan Curricular del Instituto Cervantes (1994: 110), la clasificación de los juegos en la clase de español como lengua extranjera es la siguiente:

- Juegos de observación y memoria: indicados para una práctica controlada del léxico.
- Juegos de deducción y lógica: apropiados para practicar el pasado, como por ejemplo imaginar el final de una historia.
- Juegos con palabras: como trabalenguas, chistes, adivinanzas...

Por tanto, para la metodología que planteamos será necesario el diseño o adecuación de las actividades y juegos que vayamos a realizar, con la finalidad de trabajar con ellas todos los contenidos y objetivos previamente establecidos y, a su vez, conseguir que el alumnado se encuentre motivado a la hora de realizarlas.

6. LA ELABORACIÓN DE UNA ACTIVIDAD LÚDICA O JUEGO

Cada persona posee unas cualidades y unas características que lo definen. Por ello, los docentes debemos adaptar los materiales que nos encontramos o que creamos a nuestro grupo de alumnos, ya que es posible que una misma actividad resulte un éxito en un aula y un fracaso en otra, dependiendo del grupo de personas y el contexto al que vaya dirigida.

Según Pérez (2015: 111), los docentes debemos seguir una serie de pasos a la hora de elaborar una actividad lúdica para la clase:

- a. Matizar las destrezas que se pretenden practicar: expresión oral, expresión escrita, comprensión lectora o comprensión auditiva.

- b. Definir los objetivos comunicativos que se van a trabajar: solicitar información, corregir algo o a alguien, mostrar acuerdo o desacuerdo, expresar ideas o emociones o formular hipótesis.
- c. Concretar los objetivos gramaticales que se pretenden alcanzar, como por ejemplo los números o las horas.
- d. Establecer el nivel lingüístico al que va dirigida. Según el actual Plan Curricular del Instituto Cervantes y el MCER, estos niveles son, desde el más bajo al más alto: A1, A2, B1, B2, C1 y C2.
- e. Determinar el material necesario. Es importante dentro de este ámbito el uso de las TIC, ya que consiguen mantener la atención y motivación de los estudiantes, además de suponer una herramienta muy presente en nuestro día a día que los alumnos deben aprender a dominar.
- f. Redactar el desarrollo del juego, con una explicación clara y concisa de lo que se pretende realizar, que no de lugar a dudas ni confusiones.
- g. Concretar el título de la actividad. Debe ser un título que atraiga a los estudiantes y los motive para querer realizar el juego.

La creación de nuestros propios juegos y actividades va a permitir adaptarnos de la mejor forma posible a las características de nuestros alumnos, al contexto con el que nos encontramos, a los materiales de los que disponemos, además de permitirnos trabajar aquellos contenidos, objetivos, destrezas y competencias que pretendemos trabajar con nuestros alumnos.

7. DESARROLLO DEL TRABAJO: ELABORACIÓN DE UNA UNIDAD DIDÁCTICA BASADA EN EL JUEGO Y LAS ACTIVIDADES LÚDICAS

7.1. TÍTULO

La ciudad.

7.2. JUSTIFICACIÓN

El diseño de esta unidad didáctica está elaborado con la finalidad de que los alumnos aprendan de una forma divertida y amena vocabulario relacionado con los diferentes edificios de la ciudad y practiquen la formulación de oraciones afirmativas, negativas e interrogativas, utilizando para ello el presente y el pasado de indicativo.

El desarrollo de esta unidad va a resultar muy útil para los alumnos, puesto que van a trabajar vocabulario con el que están familiarizados y relacionados en su día a día y la realización de oraciones que les van a permitir comunicarse en la lengua española y relacionarse con el resto de individuos.

Además, esta unidad didáctica permite, a su vez, que los alumnos repasen conceptos aprendidos anteriormente y los utilicen de forma práctica y útil en un contexto significativo y real.

Todo esto permitirá que el aprendizaje que nuestros alumnos realicen en el desarrollo de la unidad, pueda ser transferido a otras situaciones futuras y les permitan comunicarse en situaciones reales.

7.3. CONTEXTUALIZACIÓN

Nuestra unidad didáctica está diseñada teniendo en cuenta el contexto con el que nos encontramos, las características de los alumnos, las necesidades de aprendizaje que poseen, los recursos con los que contamos, etc.

Nos encontramos con un grupo de nueve alumnos, entre niños y niñas, comprendidos entre nueve y diez años de edad. Nuestro centro es un centro público

situado en el centro de la ciudad, la cual cuenta con un gran número de personas y familias de procedencia extranjera, cuya principal lengua materna es el francés.

Debido al gran número de alumnos que acuden a nuestro centro y que hablan una lengua materna distinta al español, en nuestro centro hay una clase de integración social, cuya principal finalidad es la enseñanza del español, para que puedan adaptarse de la mejor forma posible a su entorno, además de crear un espacio en el que estos alumnos se encuentren cómodos y relajados y trabajen con compañeros que se encuentran en su misma situación.

Esta es la clase para la que está diseñada esta unidad didáctica. Nuestros alumnos acuden al aula de integración cuatro veces a la semana, en sesiones de una hora cada clase y nuestra aula cuenta con todos los recursos necesarios para llevar a cabo las actividades que planteamos a continuación.

Además, es necesario tener en cuenta el nivel de dominio del español de nuestro grupo de alumnos, por tanto, han sido evaluados y consideramos que pertenecen a un nivel de A2 de español.

Teniendo en cuenta tanto el contexto como los alumnos a la que va destinada esta unidad, vamos a posibilitar que el aprendizaje de nuestros alumnos sea un aprendizaje significativo y transferible a situaciones reales futuras.

7.4. OBJETIVOS

Según el Real Decreto 126/2014, en su artículo 2, los objetivos son los referentes relativos a los logros que el alumno debe alcanzar al finalizar un proceso educativo, como resultado de las experiencias de enseñanza-aprendizaje intencionalmente planificadas para tal fin.

Estos objetivos nos van a servir de guía tanto del desarrollo del aprendizaje (puesto que a partir de ellos se establecen los contenidos, actividades, metodología...) como de la evaluación del proceso y, por tanto, van a ser formulados de manera clara y concisa.

Los objetivos que pretendemos que los alumnos alcancen al finalizar esta unidad didáctica son:

- Mejorar en las cuatro destrezas comunicativas (expresión oral, expresión escrita, comprensión lectora y comprensión oral).
- Ampliar vocabulario relacionado con el tema.
- Comprender y expresar indicaciones y ubicaciones.
- Repasar conceptos anteriores.

7.5. CONTENIDOS

Se entiende por contenidos de la enseñanza al conjunto de conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes, a través de los cuales se pretenden alcanzar los objetivos anteriormente establecidos. Además, van a servir como base para el diseño de las actividades.

Es necesario que los contenidos sean significativos para los alumnos y esto lo podemos comprobar si observamos que el alumno manifiesta algún tipo de sentimientos ante ellos. Si obtenemos alguna respuesta por parte del alumno es porque los contenidos han captado su interés.

Para ello, los juegos y actividades que vamos a proponer para trabajar estos contenidos van a resultar de gran utilidad, ya que permite crear un ambiente de participación, colaboración y competitividad, en el que el alumno participa y se involucra.

Los contenidos que vamos a trabajar con esta unidad didáctica son:

- Expresión y comprensión oral y lectora.
- Vocabulario relacionado con la ciudad.
- Indicaciones: gira a la derecha, gira a la izquierda, continua recto.
- Ubicaciones: cerca, en frente, detrás, al lado
- Uso de todos sus conocimientos para resolver conflictos y desenvolverse adecuadamente en cualquier situación.
- Clasifica palabras agrupándolas en diferentes categorías.

7.6. METODOLOGÍA

La metodología, según el Real Decreto 126/2014, en su artículo 2, se entiende como el conjunto de estrategias, procedimientos y acciones organizadas y planificadas por el profesorado de manera consciente y reflexiva, con la finalidad de posibilitar el aprendizaje del alumnado y el logro de los objetivos planteados.

Como hemos dicho anteriormente, no existe un método perfecto, por tanto, deberemos tomar de cada enfoque o metodología aquello que pueda resultar más útil a nuestros alumnos. De modo general, podemos considerar que la metodología necesaria a la hora de trabajar con juegos y actividades lúdicas deberá recoger los siguientes aspectos (Torres, 1996: 97):

- 1) Concebir la función lúdico-lingüística como una función comunicativa.
- 2) El profesor debe conocer tanto los recursos lingüísticos que se suelen emplear en el juego como los elementos extralingüísticos.
- 3) El profesor debe facilitar al alumno la consecución de las competencias gramatical, discursiva, estratégica, sociolingüística y sociocultural.
- 4) Se tienen que ir realizando prácticas comunicativas donde se activen los diferentes niveles lúdicos de la lengua.

La metodología que voy a emplear para el desarrollo de esta unidad didáctica es una metodología activa, motivadora y participativa, en la que el alumno irá adquiriendo los conocimientos de manera amena y divertida.

Como podemos observar en los siguientes apartados, los juegos y actividades que vamos a ir trabajando a lo largo de la unidad van a ir aumentando su complejidad de manera progresiva, permitiendo a los alumnos adquirir y jugar con los nuevos contenidos.

Por ejemplo, podemos observar como en los primeros juegos y actividades los nombres de los distintos edificios y lugares que componen la ciudad vienen acompañados de una imagen, permitiendo de este modo que nuestros alumnos puedan asociarlas.

7.7. RECURSOS

Los recursos son aquellos elementos necesarios para poder llevar a cabo el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje. Debemos tener en cuenta que sean variados para despertar el interés y la motivación de los alumnos, que puedan ser manipulados por el alumnado y que atiendan al desarrollo de los contenidos y a la adquisición de los objetivos. Pueden clasificarse de la siguiente forma:

- Recursos humanos: hacen referencia a las personas que intervienen durante el proceso. Para el desarrollo de esta unidad didáctica, los recursos humanos que van a intervenir son el alumnado y el docente del aula de integración social.
- Recursos espaciales: los recursos espaciales se refieren a los entornos físicos en los que vamos a llevar a cabo el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje, como son por ejemplo: el aula ordinaria de cada grupo, aula de informática, gimnasio, aula específica... En nuestro caso en concreto, el espacio en el que vamos a trabajar va a ser el aula de integración social, debido a que en esta contamos con todos los materiales, recursos y espacios necesarios para poder realizar el proceso.
- Recursos materiales: estos representan a aquellos materiales y recursos tangibles, es decir, todo tipo de material escolar (cuadernos, lápices, folios...), material tecnológico (ordenadores, pizarra digital, programas informáticos, etc.), recursos literarios (cuentos, libros de poesía, revistas, periódicos...), material de reciclaje, etc. Los recursos materiales necesarios para realizar estas actividades son:
 - Toda clase de material escolar: lápiz, goma, cuaderno, folios, colores...
 - Las fichas que se indican en cada actividad.
 - Dos tableros del juego de la oca.
 - Dados y cubiletes.
 - Un cronómetro o reloj de arena.
 - Tela para vendar los ojos.
 - Una pelota.

7.8. TEMPORALIZACIÓN

Por temporalización entendemos tanto el tiempo necesario para el desarrollo del proceso, como la distribución de dicho tiempo. Para su mejor visualización, exponemos un cuadro en el que se muestra las horas en los que nuestros alumnos acuden a clase y la organización de los juegos y tareas.

HORARIO					
	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
9:00 - 10:00	Integración social				
10:00 - 11:00				Integración social	
11:00 - 12:00		Integración social			Integración social
12:00 - 12:30	Recreo	Recreo	Recreo	Recreo	Recreo
12:30 - 13:15					
13:15 - 14:00					

Tabla 1: “Horario de clase”. Fuente: Elaboración propia

Esta unidad didáctica tendrá una duración de dos semanas, por lo que contamos con ocho sesiones de una hora de duración cada una. La distribución de las actividades y juegos a realizar durante estas dos semanas será la siguiente:

1ª Sesión • Actividad 1: Empareja • Actividad 2: ¿Dónde está Marina?	2ª Sesión • Actividad 3: La oca • Actividad 4: El teléfono estropeado	3ª Sesión • Actividad 5: Nuestra ciuda	4ª Sesión • Actividad 6: ¡A crear frases!
5ª Sesión • Actividad 7: El ahorcado • Actividad 8: Pictionary	6ª Sesión • Actividad 9: Lista de palabras • Actividad 10: Pasa la bola	7ª Sesión • Actividad 11: La palabra intrusa	8ª Sesión • Actividad 12: Puzzle de la ciudad

Tabla 2: “Organización de las sesiones”. Fuente: Elaboración propia

7.9. JUEGOS Y ACTIVIDADES

1) Empareja

Descripción: Dividiremos la clase en tres grupos. Cada grupo recibirá una serie de fichas en las que aparezcan imágenes de lugares de la ciudad y una serie de fichas con los nombres de estos lugares. Entre todos deberán unir cada imagen con su nombre. Cada acierto sumará a cada equipo un punto y cada error les restará medio punto.

Duración: media hora.

Fichas:

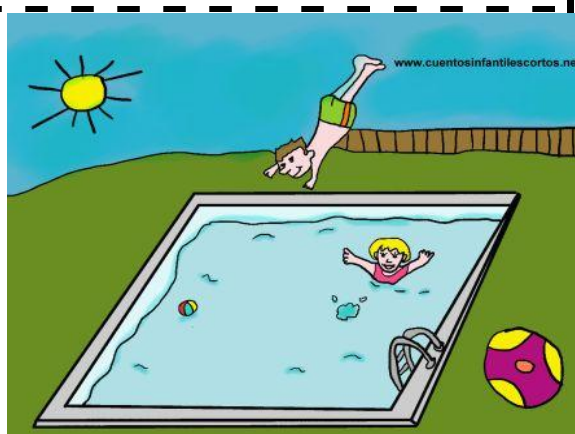
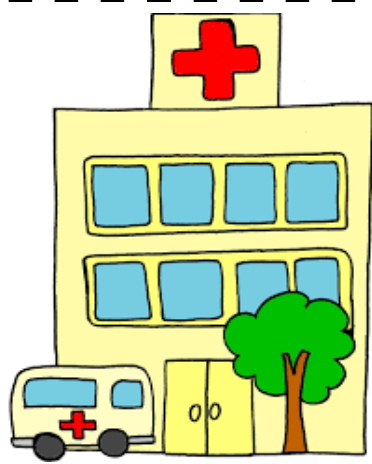






Tabla 3: “Fichas de imágenes”. Fuente: elaboración propia.

Parque	Colegio
Cine	Casa
Hospital	Aeropuerto
Museo	Piscina
Restaurante	Hotel
Banco	Estación
Farmacia	Calle
Iglesia	Ciudad
Tienda	Biblioteca

Tabla 4: “Fichas de lugares”. Fuente: Elaboración propia.

2) ¿Dónde está Marina?

Descripción: Utilizando el mapa de una ciudad, un alumno pensará donde está Marina y deberá describirles el camino hasta llegar a ella a sus compañeros, desde la flecha de salida. El compañero que acierte antes dónde está Marina será el siguiente en pensar donde se esconde.

Ejemplo para llegar al museo: gira a la derecha, gira a la izquierda, continua recto, ya ha llegado a su destino.

Duración: media hora.

Mapa:

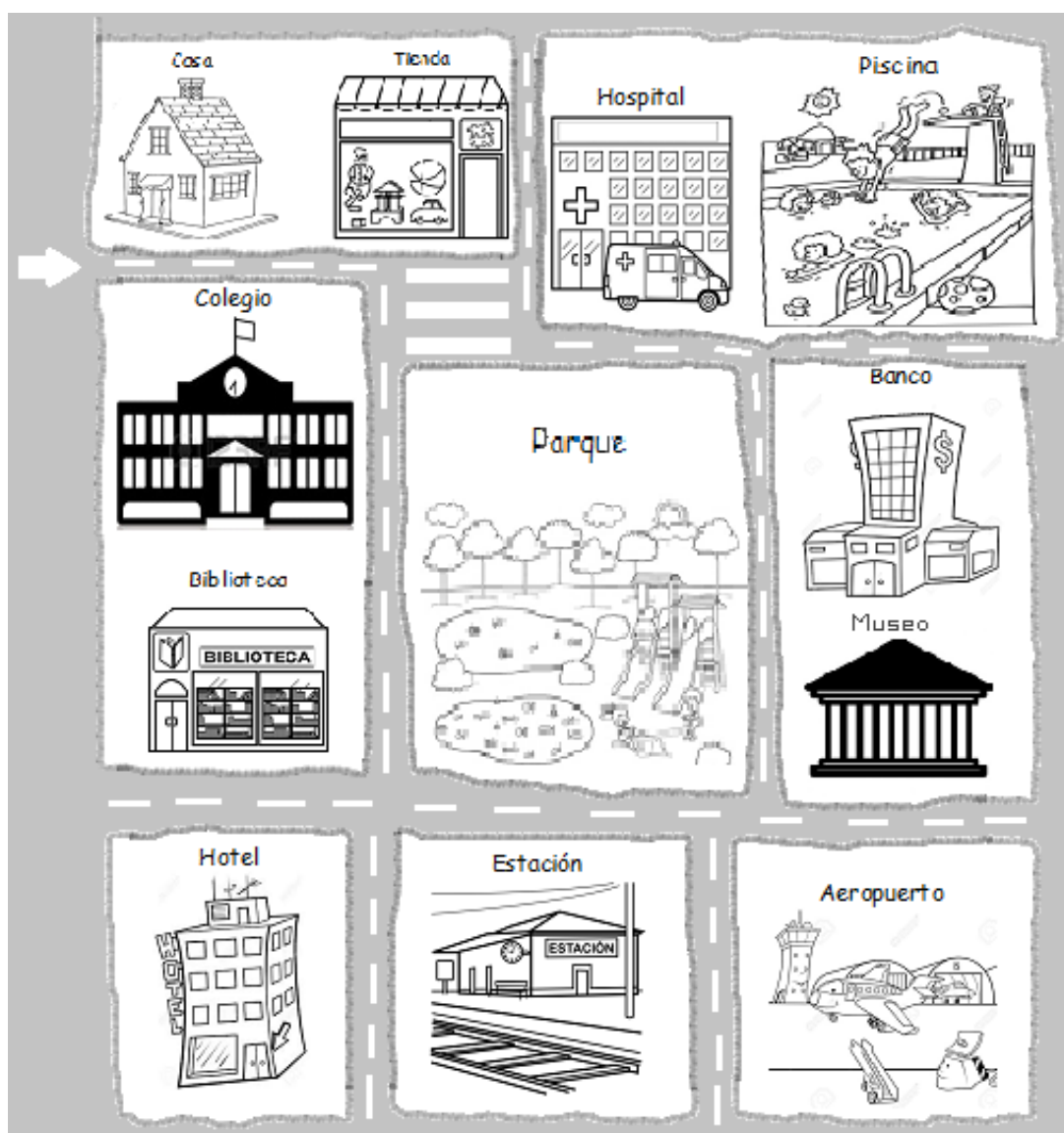


Tabla 5: “Mapa de la ciudad”. Fuente: Elaboración propia.

3) El juego de la oca.

Descripción: Dividiremos la clase en dos grupos. Los alumnos jugarán al juego de la oca, con la diferencia de que en cada casilla los alumnos levantarán una ficha en la que aparece una imagen y tendrán 15 segundos para decir de qué se trata. El alumno que no acierte permanecerá un turno sin tirar.

Reglas del juego:

- En cada casilla tendrás que averiguar el nombre de la imagen.
- Si caes en una casilla con una oca dibujada, di: «De oca a oca y tiro porque me toca», y vuelve a tirar.
- Si caes en la casilla de los dos dados dibujados di: «De dado a dado y tiro porque me ha tocado», y tendrás que ir a la otra casilla en la que aparezcan dos dados y volver a tirar.
- Si caes en la *Posada*, pasarás un turno sin tirar.
- Si caes en el *Pozo*, estarás allí hasta que alguien pase por esa casilla.
- Si caes en el *Laberinto*, retrocede hasta la casilla número 30.
- Si caes en la *Cárcel*, estarás dos veces sin tirar.
- Si caes en la *Calavera*, vuelve a la casilla número 1.

Duración: media hora

Fichas con imágenes: Utilizaremos las mismas fichas que las de la actividad “Empareja”.

4) El teléfono estropeado.

Descripción: Los alumnos se sentarán en círculo. Uno de los jugadores escribirá una frase relacionada con la ciudad y se la enseñará al profesor. Una vez que el profesor haya corregido la frase, el jugador deberá decírsela al oído al compañero de su derecha y así sucesivamente hasta completar el círculo. Al final se comprobará si la frase final corresponde con la que fue escrita al principio.

Ejemplo de frase: El domingo fui al parque a jugar con mis amigos.

Duración: media hora.

5) Nuestra ciudad

Descripción: Los alumnos crearán carteles con los nombres de los edificios de la ciudad (biblioteca, casa, colegio, hospital...) y los distribuirán por la clase. A continuación, se organizarán por parejas y uno de los miembros llevará los ojos vendados. El miembro que lleve los ojos vendados tendrá que preguntarle a su compañero donde se encuentra uno de los edificios y seguir sus indicaciones hasta llegar a su destino. Después, se cambiarán los papeles.

Ejemplo:

- ¿Dónde está el hospital?
- Gira a la derecha, continua recto, gira a la derecha...

Duración: una hora.

6) ¡A crear frases!

Descripción: Cada alumno escribirá en un papel el nombre de una persona, en otro el nombre de un lugar de la ciudad y en otro un verbo en infinitivo. Después agruparemos los papeles según la categoría a la que pertenezcan. Los alumnos, por parejas, deberán sacar un papel de cada grupo al azar y formular una frase con todos ellos. A continuación, leerán sus frases en voz alta y obtendrán un punto por cada oración realizada correctamente. El equipo ganador podrá poner una prueba al resto de los equipos, como por ejemplo dar una vuelta corriendo al patio.

Ejemplo: María. Cine. Comer: María comió palomitas en el cine.

Duración: una hora.

7) El ahorcado.

Descripción: Un alumno pensará una palabra (del vocabulario que hayan ido viendo a lo largo de la unidad) y escribirá en la pizarra tantas rayitas como letras tenga la palabra. El resto de alumnos, por orden, deberán ir diciendo letras hasta adivinar de qué palabra se trata. Cada vez que un alumno diga una letra que no pertenezca a la palabra se dibujará una parte del cuerpo de una persona, que cuelga de una horca. El juego termina cuando alguien adivina la palabra o cuando el muñeco que cuelga de la horca ha sido dibujado por completo.

Duración: media hora.

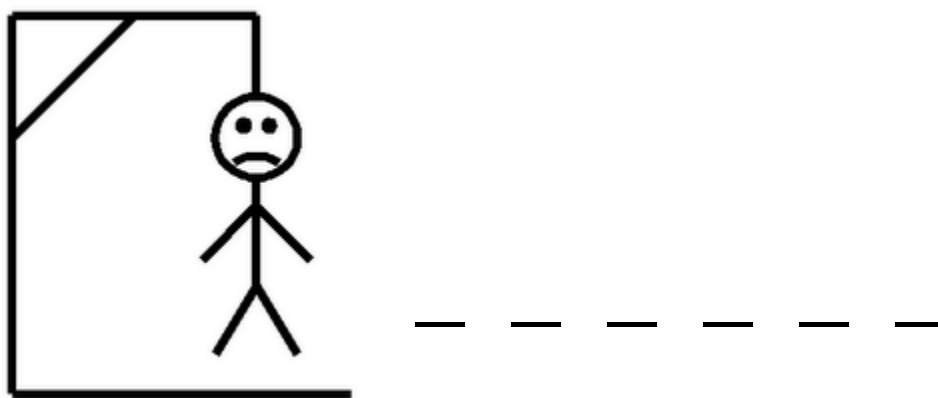


Ilustración 2: “El ahorcado”. Fuente: <http://solitariogratias.net/wp-content/uploads/2015/12/mu%C3%B1eco-ahorcado.png>

8) Pictionary.

Descripción: Un alumno sacará una ficha con el nombre de un lugar de la ciudad y tendrá 20 segundos para dibujarlo en la pizarra. El resto de alumnos, por orden, intentarán adivinar de qué se trata. El alumno que lo adivine saldrá a dibujar la siguiente palabra.

Duración: media hora.

Fichas:

Iglesia	Biblioteca	Piscina	Tienda
Casa	Hotel	Aeropuerto	Farmacia
Cine	Colegio	Banco	Museo
Restaurante	Parque	Calle	Estación

Tabla 6: “Lugares de la ciudad”. Fuente: elaboración propia.

9) Lista de palabras.

Descripción: Los alumnos se agruparán en grupos de 3. Cada grupo obtendrá al azar una ficha con el nombre de un lugar y entre todos tendrán que escribir todas las palabras relacionadas con ese sitio que se le ocurran en 3 minutos. Por cada palabra escrita correctamente el grupo obtendrá un punto. Gana el equipo que más puntos obtenga.

Duración: media hora.

Ejemplo de hospital: médicos, camas, recepción, medicinas...

Fichas:

Cine	Biblioteca	Casa	Hospital
Colegio	Aeropuerto	Hotel	Parque
Restaurante	Estación	Tienda	Piscina
	Iglesia	Calle	

Tabla 7: “Edificios de la ciudad”. Fuente: Elaboración propia.

10) Pasa la bola

Descripción: Enseñaremos a los alumnos una lista con lugares de la ciudad. Los alumnos se colocarán en círculo y uno de ellos tendrá una pelota. El alumno que tenga la pelota dirá el nombre de un lugar de la ciudad (colegio, biblioteca, hotel...) y pasará la pelota a un compañero que deberá decir un lugar diferente. El alumno que repita un lugar tendrá que hacer 5 sentadillas. Si completan la lista de lugares sin repetir ninguno será el profesor quien realice las 5 sentadillas. Los alumnos podrán nombrar lugares diferentes a los que aparecen en la lista, siempre que hayan sido nombrados anteriormente.

Lista de lugares:

- | | |
|--------------|---------------|
| ✓ Casa | ✓ Aeropuerto |
| ✓ Parque | ✓ Tienda |
| ✓ Colegio | ✓ Restaurante |
| ✓ Hotel | ✓ Hospital |
| ✓ Biblioteca | ✓ Farmacia. |

Duración: media hora

11) La palabra intrusa.

Descripción: Los alumnos se agruparán en grupos de 4 personas. Cada alumno recibirá una ficha en la que aparecerá una lista de 5 palabras. Los miembros del grupo tendrán que discutir cuál es la palabra intrusa de cada ficha. Después, cada alumno tendrá que explicar al resto de la clase cuál es la palabra intrusa de su ficha y por qué.

Ejemplo de palabra intrusa: casa, pájaro, parque, colegio, tienda. La palabra intrusa sería pájaro, ya que es la única que no representa a un edificio de la ciudad.

Duración: una hora.

Las fichas son las siguientes:



Ilustración 3: “Grupos de palabras”. Fuente: Elaboración propia.

12) Puzle de la ciudad

Descripción: Cada alumno recibirá un mapa vacío de la ciudad y, a parte, imágenes con los diferentes edificios que la componen. Un alumno colocará en su mapa dichas imágenes y les dará a sus compañeros las instrucciones necesarias para que coloquen el mapa igual que el suyo. Después, comprobaremos quiénes lo han colocado correctamente y quiénes no.

Ejemplo:

Mapa:

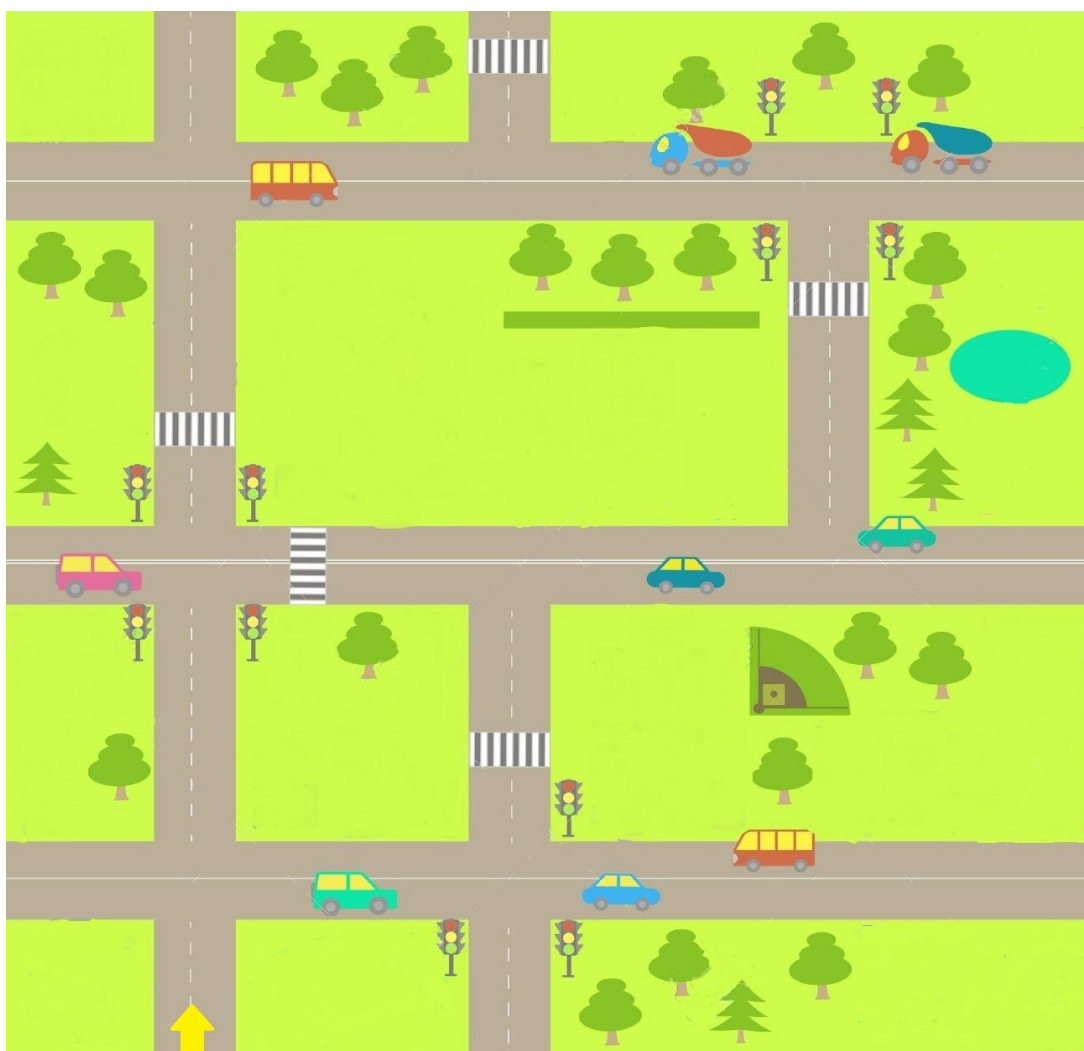


Ilustración 4: “Mapa en blanco de la ciudad”. Fuente: Elaboración propia.

Edificios de la ciudad:



Ilustración 5: “Imágenes de la ciudad”. Fuente: Elaboración propia.

Duración: una hora

7.10. EVALUACIÓN

La evaluación es un proceso que tiene como finalidad comprobar si los alumnos están adquiriendo los objetivos que anteriormente se hayan establecido para un determinado periodo educativo y poder tomar las medidas que sean necesarias para que los alumnos desarrollen el máximo de sus capacidades y alcancen el dominio de los contenidos seleccionados.

Por tanto, la evaluación es un proceso que ha de tener en cuenta dos ámbitos: la evaluación del aprendizaje del alumnado y la evaluación del proceso de enseñanza llevado a cabo por el docente.

Existen diferentes momentos en los que debemos evaluar a nuestros alumnos, dependiendo de lo que pretendamos conseguir:

	Evaluación Inicial	Evaluación Formativa	Evaluación Sumativa
¿Por qué evaluar?	- Diagnóstico de conocimientos previos. - Pronóstico de estrategias de enseñanza	- Evolución del aprendizaje. - Retroalimentación enseñanza y aprendizaje. - Reformulación de la enseñanza y del aprendizaje.	- Acreditación y promoción. - Control de logros.
¿Qué evaluar?	- Esquemas de conocimientos previos necesarios para la nueva situación de aprendizaje.	- Progresos y dificultades. - Factores que obturan el aprendizaje. - Dimensiones que lo potencian.	- Grados de aprendizaje de los objetivos planteados.
¿Cuándo evaluar?	- Comienzo de una etapa de aprendizaje.	- Durante el proceso de aprendizaje.	- Al concluir una fase de aprendizaje.
¿Cómo evaluar?	- Interpretación de las respuestas a cuestiones relativas a conocimientos previos. - Sondeo de conocimientos pertinentes.	- Observación y actividades sistemáticas que den cuenta de aprendizajes y metodología de enseñanza. - Interpretación de hallazgos.	- Interpretación de respuestas y comportamiento de los alumnos, que den cuenta del grado de adquisición de conocimientos y competencias adquiridas.

Tabla 8: “Tabla sobre evaluación”. Fuente:

<http://pedagogiafcecon.blogspot.com.es/2010/04/evaluacion-inicial-formativa-y-sumativa.html>

La evaluación predominante para el desarrollo de esta unidad didáctica va a ser la evaluación formativa, puesto que ya conocemos el nivel y conocimientos previos de nuestro grupo de alumnos y nuestro objetivo no es calificar el aprendizaje de nuestros alumnos, sino comprobar su evolución para poder establecer las medidas que consideremos necesarias.

Los docentes podemos hacer uso de los juegos y las actividades lúdicas para llevar a cabo el proceso de evaluación de nuestros alumnos. Con ellas, según Caballero Pierlet (2002: 57):

El profesor puede detectar con mayor facilidad posibles dudas, haciendo un diagnóstico más preciso y detallado de las deficiencias del grupo, incluso aprovechando ese momento en el que el grupo se encuentra más suelto, para discutir al respecto de esto.

Para llevar a cabo el proceso de evaluación, los docentes podemos hacer uso de varias técnicas e instrumentos de evaluación formativa, como son por ejemplo: la observación, las pruebas escritas, entrevistas orales, el cuaderno del estudiante, las rúbricas...

A continuación, mostramos una rúbrica que va a servirnos como herramienta para evaluar el de aprendizaje de nuestros alumnos y reflexionar sobre el proceso de enseñanza que estamos llevando a cabo. Para realizar esta rúbrica nos hemos basado en los objetivos previamente establecidos.

RÚBRICA DE EVALUACIÓN				
Indicador de evaluación	Niveles de adquisición			
	1	2	3	4
Se expresa de manera adecuada de forma oral.				
Comprende oralmente correctamente aquello que escucha.				
Interactúa adecuadamente en una conversación, respetando las normas del intercambio comunicativo.				
Hace uso de distintas estrategias para compensar las carencias del intercambio comunicativo, cuando se encuentra con limitaciones.				
Se expresa correctamente de forma escrita.				
Comprende adecuadamente diferentes tipos de textos escritos adaptados a su nivel.				
Utiliza el vocabulario adquirido en diferentes tipos de situaciones.				
Es capaz de comprender y dar indicaciones de lugar: gira a la derecha, gira a la izquierda, continua recto.				

Expresa y entiende distintas ubicaciones: cerca, en frete, detrás, al lado.				
Hace uso de todos sus conocimientos a la hora de hacer frente a distintas situaciones.				
Es capaz de clasificar palabras agrupándolas en diferentes categorías.				

Tabla 9: “Rúbrica de evaluación”. Fuente: elaboración propia.

Los niveles de nuestra rúbrica van del uno al cuatro, según el grado de adquisición del estudiante y se corresponderían con los siguientes:

1. En vías de adquisición.
2. Adquirido.
3. Avanzado.
4. Excelente.

8. CONCLUSIONES

Como hemos podido ir comprobando en el desarrollo de este trabajo, el juego aporta una gran cantidad de beneficios y ventajas para el alumnado, siempre y cuando utilicemos actividades y juegos adaptados a nuestro grupo y a los contenidos y objetivos que se pretenden trabajar.

Por tanto, los juegos no se deberían considerar como un recurso esporádico, sino que deben entenderse como la actividad comunicativa por excelencia para la clase de lengua extranjera y como parte imprescindible de un proyecto de educación integral, puesto que trabaja el desarrollo de la persona en su conjunto.

Schiller (1928: 12) “el hombre no está completo sino cuando juega”.

9. BIBLIOGRAFÍA

Benítez, G. S. (2010). Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico. *MarcoELE: Revista de Didáctica Español Lengua Extranjera*, (11), 20.

Brunner, J. J. (1986), «Juego, pensamiento y lenguaje», *Perspectivas* v.16, nº1, págs. 79-85.

Caballero Pierlet, L. J. (2002): «La clase agradable y eficaz» (Mesa redonda) en Carmen Rojas (ed.) *El espíritu lúdico en la clase de ELE*, Actas del X Seminario de Dificultades Específicas de la Enseñanza del Español a Lusohablantes, 14 de septiembre 2002. <http://www.mec.es/sgci/br/es/publicaciones/seminario.shtml>

De Europa, C. (2002). Marco común europeo de referencia para las lenguas. *Strasburgo: Consejo de Europa, Ministerio de Educación, Cultura y Deporte/Instituto Cervantes*.

Fernández, Rosa (2005): “Recursos para el aula: 15 juegos y Las cajas que hablan”. *Actas del XI congreso Brasileño de profesores de español*. Salvador, Brasil.

Fuentes, C. N. (2008). El componente lúdico en las clases de ELE. *MarcoELE: Revista de Didáctica Español Lengua Extranjera*, (7), 6.

Gómez, F. G. Ventajas e inconvenientes del uso de las técnicas dramáticas en las clases de ELE. *Arriba el telón: enseñar Teatro y enseñar desde el teatro. Propuestas didácticas para trabajar en clase de español*, 67.

Grau, Isabel (2009): “Aprender idiomas jugando” *Temas para la educación*. Nº5, págs. 1-6.

Huizinga, J. (1987), *Homo Ludens*, Madrid, Alianza. En Fuentes, C. N. (2008). El componente lúdico en las clases de ELE. *MarcoELE: Revista de Didáctica Español Lengua Extranjera*, (7), 6.

Hymes, D. (1972). “On communicative competence”. J. B. Pride & J. Holmes (eds.), *Sociolinguistics: Selected Readings*. Harmondsworth: Penguin, 269-293.

Instituto Miguel de Cervantes (1994). *La enseñanza del español como lengua extranjera: Plan curricular del Instituto Cervantes*, Alcalá de Henares, Instituto Cervantes.

_____, (2006). *Plan curricular del Instituto Cervantes: niveles de referencia para el español*. Instituto Cervantes.

Labrador Piquer, M^a José (2008): “El juego en la enseñanza de ELE”. *Gosas Didácticas*. 17, primavera. [En línea: <http://www.um.es/glosasdidacticas/numeros/GD17/07.pdf>. Fecha de consulta: 04/05/2016].

Lee, W. R. (1965). *Language-Teaching Games and Contests*.

Leontaridi, E., Morales, M. R., & Solert, N. P. (2009). Aprender no es un juego...¿ o sí?: el componente lúdico en la práctica de la destreza escrita en la clase de ELE. *Enseñanza de L2/ELE y la Literatura española contemporánea*, 153.

Moreno García, C. (1998), «La letra jugando entra», en Brisson, Folco, Lacalle (eds.) *Actes du colloque tenu sur Perspectives futures de la lengua española ante el siglo XXI*, Montreal, págs. 189- 220.

Ocaña, O., & Lúdica, A. D. *Jugando también se aprende. Centro de Estudios Pedagógicos y didácticos*, Barranquilla.

Ortiz Ocaña, A.L. (2005): *Didáctica Lúdica. Jugando también se aprende. Centro de Estudios Pedagógicos y didácticos*, Barranquilla. [En línea: <http://www.monografias.com/trabajos26/didactica-ludica/didactica-ludica.shtml> Fecha de consulta: 17/05/2016]

Pérez, M. A. (2015). *Jugando al DELE en clase. Instituto Cervantes*, Nápoles, págs. 108-115.

Pinilla Gómez, R. (2004). “La expresión oral”, en Leontaridi, E., Morales, M. R., & Solert, N. P. (2009). Aprender no es un juego...¿ o sí?: el componente lúdico en la práctica de la destreza escrita en la clase de ELE. *Enseñanza de L2/ELE y la Literatura española contemporánea*, 153.

Ruiz Morales, M., Leontaridi, E., & Soler, N. P. (2007). ¡Los juegos dan mucho juego! Algunas propuestas de actividades lúdicas para nuestra clase de E/LE. *Cuadernos de Italia y Grecia*, 6, págs. 95-99.

Sánchez i Peris, F. (2015). Gamificación. *Education*, 16(2), 10.

Sánchez Megolla, M^a Teresa (2009): “El uso y beneficios de las actividades lúdicas en la clase de inglés”. *Innovación y experiencias educativas*. 6, Octubre. [En línea: http://www.csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_23/MARIATERESA_SANCHEZ_1.pdf. Fecha de consulta: 08/05/2016].

Santos Guerra, M.A., 1995, *Entre bastidores. El lado oculto de la organización*, Málaga, Aljibe, en Fernández, Rosa (2005): “Recursos para el aula: 15 juegos y Las cajas que hablan”. *Actas del XI congreso Brasileño de profesores de español*. Salvador, Brasil.

Schiller, F. (1945): “la educación estética del hombre” en Labrador Piquer, M^a José (2008): “El juego en la enseñanza de ELE”. *Gosas Didácticas*. 17, primavera. [En línea: <http://www.um.es/glosasdidacticas/numeros/GD17/07.pdf>. Fecha de consulta: 04/05/2016].

Torres Sánchez, M. Á. (1996). La adquisición del nivel lúdico en el español como lengua extranjera.

Yule, G. (2004). *El lenguaje*, Madrid, Akal.

10. ANEXOS

10.1. Informe del tutor

Informe del Tutor/a del Trabajo Fin de Grado/Máster

Autor (Apellido1-Apellido2, Nombre)			
Pérez Jiménez, Juana M ^a			
Título del Trabajo:			
El componente lúdico en la enseñanza del español como lengua extranjera			
Titulación	Máster en Lengua española y Literatura: Investigación y Aplicaciones profesionales	Especialidad/Mención	Español como Lengua extranjera
Centro	Centro de Estudios de Postgrado	Departamento	Filología Española
Tutor/a del TFG/TFM			Universidad/Institución
Ventura Salazar García			Universidad de Jaén
Resumen Castellano (máx. 150 palabras)			
El siguiente trabajo tiene como finalidad explicar el uso del componente lúdico en el aula, en concreto en el aula de español como lengua extranjera, y desarrollar una unidad didáctica basada en el juego y las actividades lúdicas. Para ello, nos basamos en una fundamentación legislativa y teórica, que tiene como finalidad dar una definición de juego y de gamificación o ludificación, explicar los principales enfoques y metodologías, las relaciones de las competencias con el juego, las destrezas comunicativas, las características de los juegos y las ventajas e inconvenientes que tienen. Además, explicamos también el papel del alumno y del profesor, los tipos de actividades lúdicas que hay y cómo se elabora un juego o una actividad lúdica. Finalmente, desarrollamos una unidad didáctica basada en el juego y las actividades lúdicas, que va a tener como principal objetivo el conocimiento de vocabulario relacionado con la ciudad, las indicaciones y ubicaciones.			

Resumen Inglés (máx. 150 palabras)

This work has like main aim to explain the use of the games and playful activities for to teach a foreign language and to develop a didactic unit based on the games and playful activities.

For this, we have made a basis legislative and theoretical in which we explain what is the game, the standpoints and methodologies more important and the most related with the game, the competences that we can develop, the activities of the language, the characteristics of the game, benefits and disadvantages of the games.

Also, we have explained the role of the students and of the teacher, the types of games and how to make a playful activity.

Finally, we have develop a example of didactic unit based on the games and playful activities which has as aim the acquisition of vocabulary related to the city and how to give and to understand instructions and localizations.

Nomenclatura Internacional de Unesco para la Ciencia y Tecnología

<http://skos.um.es/unesco6/>

Códigos UNESCO	Descriptor castellano	Descriptor Inglés
5701.11	Enseñanza de lenguas	Teaching of languages
5701	Lingüística aplicada	Applied linguistics

Los/as Tutores/as dan el Visto Bueno para entregar y defender su Trabajo Fin de Grado/Máster

Jaén, a 23 de Mayo de 2016



Fdo.: Ventura Salazar García

SR. PRESIDENTE DEL TRIBUNAL EVALUADOR

Observaciones y Comentarios:

Estimo que el TFM presentado por Doña Juana M^a Pérez Jiménez merece todos los parabienes, pues cumple sobradamente los requisitos esperables de un trabajo académico de esta naturaleza. Merece destacarse el equilibrio entre la fundamentación teórica y el desarrollo de la actividad práctica. Esta última se concreta en una unidad didáctica sumamente meritoria que, inspirada esencialmente en los principios del enfoque por tareas y las directrices del Marco Común Europeo de Referencia, demuestra la viabilidad del aprovechamiento del componente lúdico para la enseñanza de ELE en Educación Primaria.

10.2. Autorización para la publicación del TFM en el repositorio TAUJA



Autorización para la publicación de Trabajos
Fin de Grado/Máster en TAUJA, Repositorio de
Trabajos Académicos de la Universidad de Jaén

Datos personales							
DNI	Primer Apellido	Segundo Apellido	Nombre				
26501110G	Pérez	Jiménez	Juana M ^a				
Datos Académicos							
Titulación que ha cursado (Grado o Máster)							
Máster en Lengua española y Literatura: Investigación y Aplicaciones Profesionales							
Centro	Centro de Estudios de Postgrado						
Título del trabajo							
El componente lúdico en la enseñanza de español como lengua extranjera							
Tutor/a del TFG/TFM			Universidad/Institución				
Ventura Salazar García			Universidad de Jaén				
Propiedad intelectual compartida (artículo 17.2 del RRAEA - <i>márquese lo que corresponda</i>):			<table><tr><td>Sí</td><td>No</td></tr><tr><td></td><td>X</td></tr></table>	Sí	No		X
Sí	No						
	X						
EL AUTOR MANIFIESTA Que es el autor de la obra y por tanto titular de los derechos de explotación, o en su caso, cuenta con el consentimiento del resto de los autores. Igualmente declara que es autor original del trabajo, en el sentido de que no ha utilizado fuentes sin citarlas debidamente.							

AMBOS AUTORIZAN A la Universidad de Jaén (UJA) para publicar el citado Trabajo Fin de Grado/Máster en TAUJA con fines docentes y de investigación, en el formato que se considere necesario para su libre acceso, permitiendo solamente la visualización del mismo. Esta autorización viene refrendada por la firma del director/a o tutor/a del trabajo. La UJA, en virtud del presente documento, adquiere el derecho de poder difundir el Trabajo Fin de Grado/Máster a través de Internet o de otros medios.	Si
	X
	No

En Jaén, a 23 de Mayo de 2016

Firma del autor /a



Firma del Tutor/a



De interés:

La Universidad de Jaén expone que:

- Los derechos de autor quedan protegidos mediante la autorización de cesión no exclusiva de derechos entre la Universidad y el autor, o en su caso, autores, que se reserva/n el derecho de publicar sus trabajos en otras editoriales y soportes. Por su parte, la Universidad garantiza la visibilidad y acceso a la producción científica y docente que genera.
- Los Trabajos Fin de Grado/Máster estarán protegidos por licencias Creative Commons del tipo “Reconocimiento -no comercial - sin obra derivada” de modo que los usuarios estarán obligados a citar y reconocer los créditos de los trabajos de la manera que especifique el autor, no se podrán utilizar para fines comerciales y no se podrán alterar, transformar o generar una obra derivada a partir de los mismos.
- La integridad del contenido del Trabajo queda garantizada por las opciones de seguridad del formato de almacenamiento utilizado que será PDF u otros de similares características que en el futuro pudieran determinarse.
- La autorización tiene, en principio, una vigencia indefinida, si bien se podrá, en cualquier momento, revocar la autorización que ha prestado, siempre y cuando el autor o autores manifiesten dicha voluntad por escrito ante la Universidad de Jaén.

Circunstancias excepcionales

Se contempla como **circunstancia excepcional** la no autorización de acceso abierto a los trabajos depositados en TAUJA, como puede ser, la existencia de convenios de confidencialidad con empresas o la posibilidad de generación de patentes que recaigan sobre el contenido del trabajo, o cualquier otro motivo estimado, se establece el siguiente procedimiento para asegurar la no publicidad de estos trabajos:

- **Informe motivado.** Se adjuntará un Informe motivado del director/a del TFG/TFM, exponiendo la razón por la cual no considera oportuno la difusión en abierto de dicho trabajo.
- **Fecha fin de embargo.** En este informe se indicará la fecha a partir de la cual, vencen los motivos del embargo. A partir de la fecha indicada se podrá visualizar el documento a texto completo.

Motivación de la **NO** aceptación de publicación en abierto del TFG/TFM en TAUJA

Fecha de embargo (en su caso): _____