



VARONA

ISSN: 0864-196X

hildelisagp@ucpejv.rimed.cu

Universidad Pedagógica Enrique José

Varona

Cuba

González Pérez, María Leticia; Bermello Lastra, Gladys
Los juegos lingüísticos y su tratamiento en la clase de Lenguas Extranjeras
VARONA, núm. esp., mayo-agosto, 2017, pp. 1-12
Universidad Pedagógica Enrique José Varona
La Habana, Cuba

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=360657468012>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en [redalyc.org](http://www.redalyc.org)

[redalyc.org](http://www.redalyc.org)

Sistema de Información Científica

Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal

Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto



CREACIÓN Y TALENTO

Los juegos lingüísticos y su tratamiento en la clase de Lenguas Extranjeras

Linguistic games and its treatment in the foreign language class

M Sc. María Leticia González Pérez. Profesor Auxiliar. Universidad de Ciencias Pedagógicas Enrique José Varona.

Correo electrónico: marialgp@ucpejv.edu.cu

Dr. C. Gladys BermelloLastra. Profesor Titular Universidad de Ciencias Pedagógicas Enrique José Varona.

Correo electrónico: gladysbl@ucpejv.edu.cu

Recibido: septiembre 2016

Aprobado: febrero 2017

RESUMEN.

El artículo presenta cómo utilizar juegos lingüísticos en las clases de lengua extranjera (LE). Dado que los enfoques y métodos más actuales de enseñanza de las LE hacen énfasis en un tratamiento adecuado para lograr la competencia comunicativa, algunas sugerencias metodológicas y ejemplos prácticos de la actividad lúdica en la comunicación se presentan para contribuir a dicho objetivo.

Tipos de juegos lingüísticos así como consejos útiles para mantener la disciplina en el aula durante el desarrollo de los mismos contribuyen a tratar este tema en el proceso de enseñanza-aprendizaje (PEA) de las lenguas extranjeras (LE) de los niveles primario y secundario en este artículo.

Palabras clave: juegos lingüísticos, disciplina, proceso de enseñanza-aprendizaje de las lenguas extranjeras, sugerencias metodológicas.

ABSTRACT.

This article shows how to use linguistic games in the foreign language teaching-learning process. Due to the fact that the most up-dated approaches and methods of foreign language teaching emphasize the necessity of an adequate treatment for a successful communicative competence, some methodological suggestions and practical examples of ludic activity in communication are taken as the starting point in order to contribute to the achievement of that objective. Different types of linguistic games and useful suggestions about how to keep discipline during the game in the teaching learning process of foreign languages are evident in the article.

Keywords: linguistic games, discipline, foreign language teaching-learning process, methodological suggestions.

Introducción

La actividad lúdica se debe realizar de manera diferente en los distintos contextos de aprendizaje de una lengua extranjera. Por ejemplo, en la carrera de formación de profesores el tratamiento no es el mismo que en una secundaria básica o escuela primaria. En este trabajo se trata de abordar el tema enfocándolo hacia las enseñanzas primaria y secundaria básica, por lo que depende del maestro-lector tomar unas u otras recomendaciones de las que aquí se ofrecen.

El que tradicionalmente la escuela asocie la palabra juego con un poco de alboroto, indisciplina y excitación no se contrapone a los principios del enfoque comunicativo. Enseñar a los estudiantes a jugar es parte indispensable del PEA en todos los niveles de enseñanza. No obstante, dicho juego debe llevarse a cabo de manera adecuada y eficaz, sin entorpecer el acto comunicativo.

¿Por qué resulta complicado mantener la atención, concentración y disposición a participar de los estudiantes a pesar del trabajo sistemático que se desarrolla en las clases de LE?
¿Es acaso importante o necesario que los estudiantes jueguen?

El juego sigue siendo la actividad primordial de la vida de los niños hasta inicios de la adolescencia, necesaria para lograr un proceso de desarrollo equilibrado. Por tanto, su aplicación en el proceso educativo es imprescindible. Cuando el maestro juega con el grupo, a la vez sugiere, hace proposiciones y demuestra cómo conducir la actividad de una manera diferente y llevarla hacia el logro de objetivos instructivos y educativos sin perder de vista las necesidades e intereses de sus estudiantes. Los juegos también están asociados a las estrategias que las personas utilizan al comunicarse.

Como es sabido, este es un proceso que no se puede dejar a la espontaneidad ni al empirismo. Su dirección debe responder al sólido conocimiento del estudiante y su desarrollo y, al mismo tiempo, al dominio de los procedimientos pedagógicos requeridos.

Por lo regular, muchos de los estudiantes puede, haciendo uso de los medios que ha ido incorporando a su discurso, comunicarse en la LE. Sin embargo, pocos son los que se atreven a hacerlo espontáneamente o/y en presencia de otros. El juego ofrece las oportunidades para desinhibirse, reaccionar, expresarse más libremente, aventurarse a experimentar, ser creativo, atreverse a utilizar la LE, entre otras ventajas. Es por esto que los estudiantes necesitan ser guiados, ayudados o corregidos por un profesional, aprender a utilizar técnicas de autocorrección e interacción social, así como aprender a aprender, saber perder, etc. ¿No constituye la clase de LE un lugar y un momento apropiados para desarrollar habilidades a través de la asignación de distintos tipos de juegos?

El propósito de este artículo es analizar el tratamiento de la actividad lúdica en la clase de LE. Las ideas que se presentan pretenden motivar y alentar a los maestros a utilizar juegos lingüísticos en sus clases, lo que hará a sus estudiantes sentirse más seguros al utilizar la LE, logrando, finalmente, comunicarse de forma apropiada.

Desarrollo

Algunas teorías con respecto al juego

Entre los diversos enfoques psicológicos del juego se distingue el del psicólogo suizo PiagetJ, que ve en el juego la expresión y la condición del desarrollo mental del niño. No menos importante es la teoría psicoanalítica del austríaco Sigmund Freud, en la cual se plantea que el juego se basa en una transacción permanente entre lo imaginario y lo real.

De igual modo, un análisis profundo sobre el juego lo hace ElkoninP. Este autor considera que es la actividad práctica social variada que consiste en la reproducción activa de cualquier fenómeno de la vida, parcial o total, fuera de su situación práctica real. El juego en el hombre es aquella recreación en la actividad, de la cual se obtiene su esencia social propiamente humana, sus objetivos y normas de relación entre las personas.

Por su parte, VygotskyL.S., cuyas ideas están en la base de la teoría de Elkonin a partir de un enfoque histórico-cultural, afirma que el juego crea, además, una zona de desarrollo potencial en el niño. El niño en el juego casi intenta saltar por encima del nivel de su comportamiento habitual. La relación entre juego y todas las tendencias del desarrollo puede compararse a la relación entre educación y desarrollo. En él se producen cambios en las aptitudes y en la conciencia de carácter general. Solo en este sentido, puede llamarse al juego actividad determinante del desarrollo del niño.

En resumen, no obstante sus opiniones diversas de acuerdo al punto de mira, la inmensa mayoría de los autores consultados coincide en valorar el juego como una actividad ineludible en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En el juego se va formando el ser total (físico, psíquico, social y espiritual); de ahí que se pudiera ofrecer una definición generalizadora que comprenda la concepción más global que se tiene del juego: es una actividad libre, socialmente condicionada, desprovista de interés material, abierta a la heterogeneidad de interrelaciones; es campo de alegrías, de reafirmación de conocimientos y de obtención de otros nuevos, que está íntimamente ligada al desarrollo integral de la personalidad.

Por otra parte, los juegos didácticos constituyen un método que moviliza la actividad en las variadas formas de organización de la enseñanza y propician el desarrollo de la capacidad cognoscitiva, práctica y variada de los conocimientos en forma activa y dinámica. Son instrumentos y técnicas que al utilizarse en el PEA lo transforman en un proceso más interesante y motivante. Entre sus principios básicos se resaltan: *la participación* de todos los estudiantes, el *dinamismo* que se expresa en la interacción activa durante el proceso pedagógico, *el entretenimiento* que refuerza la actividad cognoscitiva, *el desempeño de roles* al reflejar la imitación y la improvisación y, por último, *la competencia* que incita a la actividad independiente y moviliza todo el potencial físico e intelectual de los estudiantes.

De igual forma, los juegos sirven para practicar ya sea una estructura gramatical, un vocabulario determinado o la función comunicativa objeto de estudio. Mientras se desarrolla la actividad lúdica el maestro debe estar siempre atento en guiar a los estudiantes hacia el aspecto o fenómeno que se debe tratar en el juego seleccionado. Los

juegos didácticos pueden estar presentes en cualquier momento de la clase en dependencia de lo que se quiere alcanzar con ellos.

Lo expuesto anteriormente demuestra que el juego contribuye notoriamente a la formación integral de los niños hasta inicios de la adolescencia, tanto como al desarrollo de la competencia comunicativa. Concretemos seguidamente el concepto de juego lingüístico.

El juego lingüístico

Con el objetivo de alcanzar la competencia comunicativa requerida en las clases de idiomas, con frecuencia se recomienda utilizar los juegos lingüísticos. Estos son instrumentos de aprendizaje de las lenguas, por lo que contribuyen a mantener la práctica del idioma de forma creativa y divertida. El juego lingüístico requiere la aplicación de reglas lingüísticas específicas, las cuales todos los estudiantes deben cumplir. Con el propósito de evidenciar en qué consiste un juego lingüístico, a continuación analizaremos algunos de ellos.

Tipos de juegos lingüísticos

Es conocido por todos que existen diferentes clasificaciones de juegos lingüísticos. Por ejemplo, la Federación de maestros de *British Colombia*, en Canadá, los divide en: juegos de reconstrucción o deducción, de pareja o grupo, etc. Rosa Antich de León los clasifica en: de reconocimiento, de reproducción y de producción, según el nivel de asimilación. Y así se encuentra infinidad de clasificaciones en la literatura especializada.

En este artículo se propone clasificar los juegos lingüísticos según el tipo de relación establecida entre los participantes, como: cooperativos y competitivos. La misma consta de cuatro tipos de juegos lingüísticos, que podrían utilizarse como referencia en el momento de preparación de la actividad lúdica.

Debido a que muchos de los maestros de inglés en ejercicio en nuestro país son noveles o están aún en formación y teniendo en cuenta que su práctica docente se lleva a cabo en las escuelas primaria y secundaria básica, fundamentalmente en 7mo grado, las peculiaridades de cada tipo de juego lingüístico se presentarán con ejemplos concretos en correspondencia con una unidad del programa vigente en ese grado. Por supuesto, esto no significa que no puedan utilizarse en otros grados o niveles de aprendizaje, ni ser adecuados al objetivo que se pretende alcanzar; pero sí es necesario que los maestros sepan cómo desarrollar la actividad lúdica en sus clases.

- Los juegos cooperativos, como su nombre lo indica, se centran en tratar de lograr el objetivo a través de la cooperación. Son excelentes para atraer a los estudiantes tímidos o desinteresados, ya que requieren de la participación de todos los miembros de un equipo, grupo o pareja. Actividades tales como: completar un dibujo, poner cosas o elementos en orden, agruparlas, encontrar una pareja o palabra (mensaje) escondido, son efectivas y crean una atmósfera de solidaridad y empatía en el grupo. Los estudiantes están involucrados en el intercambio de información para poder seguir las instrucciones y, finalmente, terminar la tarea. Por ejemplo: *Fill in wisely!*

Objetivo: Consolidar el vocabulario.

Procedimiento: Primeramente se escribe en el pizarrón las palabras a utilizar, en este caso: *shower, toilet, armchair, dressingtable, TV set, cooker, cupboard, bed, dish, chairs*. Se divide la clase en grupos de tres estudiantes, los que reciben la tabla dada a continuación para completarla de manera cooperada entre sus miembros. Se explica que al conteo de tres todos los equipos deben comenzar al mismo tiempo a completarla con las palabras dadas. A medida que van terminando, cada equipo recibirá otra tabla similar, pero esta vez sin el apoyo visual de palabras en el pizarrón. Es permitido que miren su libro o libreta, si les es necesario, para completarla con dos palabras más por habitación. Ganará el equipo que termine primero.

Living room	Diningroom	Bedroom	Bathroom	Kitchen

Este juego sería conveniente aplicarlo en Séptimo grado, Unidad 3, *WhatisyourHouseLike?*

- Los juegos competitivos tienen la particularidad de alcanzar el objetivo a través de la competición entre los estudiantes y del grupo. El asunto es poder terminar antes que los otros, ganar más puntos, sobrevivir a la eliminación o, simplemente, evitar las penalidades. Las reglas pueden requerir que los jugadores produzcan un lenguaje correcto y los lleve a hacer conclusiones rápidamente como parte del juego. Por ejemplo: *TwentyQuestions*

Objetivo: recordar información personal utilizando el verbo TO BE.

Procedimiento: Un estudiante viene al frente de la clase sin decir el nombre de un miembro del grupo que previamente fue seleccionado por el maestro (para evitar preguntas inconvenientes o que su caracterización no sea evidente para el resto). El grupo hará preguntas con el verbo TO BE al estudiante parado al frente hasta identificar de quién se trata. Si es necesario podrían repartirse preguntas entre los estudiantes con menor nivel de lengua del tipo: *Is it he or she?; Is he/she tall or short?; Is he/she 12 or 13 years old?; Is he/she responsible for her homework?; Is he/she your close friend?; Is he/she good at Math?; Is he/she a good dancer?; etc.*

Este juego sería conveniente aplicarlo en Séptimo grado, Unidades 6 o 7, *What do youRemember? WhatisyourFriendLike?*

Desde el punto de vista del grado comunicabilidad de su objetivo, se propone la clasificación de los juegos en: de control del lenguaje (seudio-comunicativos) y propiamente comunicativos.

- Los juegos de control del lenguaje (o seudio-comunicativos) requieren que los estudiantes produzcan un lenguaje correcto (en cuanto a estructura, pronunciación, vocabulario, etc.) para poder alcanzar una puntuación decorosa. Por ejemplo: *Cards on the Table*

Objetivo: deletrear y reemplazar el vocabulario.

Procedimiento: Se divide el grupo en cuatro equipos, que se sentarán cada uno alrededor de una mesa y tendrán un juego de tarjetas con el abecedario. Se elige un jefe, que repartirá las tarjetas entre los miembros y recibirá un listado de palabras que no debe mostrar. Este debe ir leyendo las palabras una a una, de manera que aquellos que tengan las tarjetas con las letras que conforman esa palabra las pongan sobre la mesa. El último miembro del equipo que coloque la letra sobre la mesa, es el que leerá la palabra y dirá su significado. En caso de no saberlo, otro estudiante lo ayudará y él saldrá del juego. Cada vez que se termina con una palabra los miembros recogerán otras letras diferentes a las que tenían en la mesa. El equipo ganador es el que no tiene ningún jugador fuera a causa de no saber la palabra objeto de estudio.

Este juego sería conveniente aplicarlo en Séptimo grado, Unidad 9, *What are they Wearing?*

- Los juegos propiamente comunicativos tienen como objetivo dar o recibir un mensaje y ser capaz de reaccionar apropiadamente ante el mismo. Por ejemplo, cuando se dan instrucciones, el que las da debe explicarlas claramente y el que las recibe debe seguirlas exactamente como fueron indicadas. Las tareas son generalmente prácticas, tales como, seguir instrucciones, dibujar, persuadir a otros, etc. Esto significa que los estudiantes pueden concentrarse más en la tarea que en su lenguaje, lo que trae como consecuencia que puedan ver los resultados del uso de su idioma al momento. Esto los ayudará a sentirse más seguros al usar la lengua extranjera. Por ejemplo: *Captain Black Eye*

Objetivo: comprender las ideas generales y subordinadas.

Procedimiento: Se reparte un texto y un mapa por equipos de tres estudiantes. Estos deben ser capaces de leer con fluidez para lograr juntos comprender las instrucciones que se dan en el texto y seguirlas hasta resolver la tarea. El equipo ganador es el que trazó el camino correcto.

Read the story in teams. Mark Captain Black Eye's route on his treasure map.

When Captain Black Eye reaches Treasure Island on his ship, the Happy Hannah. His parrot, Pip, is with him. Captain Black Eye has a treasure map. He follows the clues on the map until he arrives at the river. Captain Black Eye looks all around him. But it is Pip who sees the three palm trees first. Pip flies to the palm trees and the pirate captain follows him. He takes the treasure map out of his pocket and looks at it again. Yes! This is the right place. Captain Black Eye finds the treasure chest exactly where it is on the treasure map. (The map is in Beeline Workbook 3, p. 90)

Este juego sería conveniente aplicarlo en Séptimo grado, Unidad 11, *Can you do it on your Own?*

Esta clasificación nos hace reflexionar en cuanto a cuál debe ser el papel del maestro durante los distintos juegos lingüísticos que desarrolle en sus clases. Como puede observarse un mismo juego puede ser clasificado a la vez como, por ejemplo, cooperativo y de control del lenguaje, en dependencia del criterio clasificatorio de que se parta.

El papel del maestro durante el juego

El papel del maestro durante el juego depende, en gran parte, del tipo de interacción que promueve el mismo juego. El maestro puede ser el que dirija el juego. En este caso es recomendable asignarle ese papel a un estudiante aventajado, que debe ser preparado con anticipación. El asignarle esta responsabilidad a otro que ya está familiarizado con lo que debe hacer, conllevará a un mejor desenvolvimiento del estudiante cuando llegue el momento y, a su vez, a que el maestro pueda tomar el papel de evaluador del proceso, incluso, llevar la puntuación en caso que el juego lo requiera. El maestro también puede hacer de consultante, informante y/o monitorear dicha actividad.

Por otra parte, el papel del maestro durante el juego está relacionado con los estilos de aprendizaje predominantes en su grupo, la cantidad de alumnos u otra característica propia del momento o lugar disponibles. Es por ello que la actividad lúdica, como cualquier otra, debe prepararse meticulosamente antes de la clase.

La preparación para el tratamiento del juego antes de la clase

El perfeccionamiento de la habilidad profesional de llevar a cabo la actividad lúdica lleva tiempo y dedicación. Sin embargo, luego de varios cursos escolares, los maestros aprenden a detectar las necesidades lingüísticas y comunicativas de sus estudiantes (de pronunciación, gramática, vocabulario, ortografía, uso y adquisición, así como a comprender la idea que quiere transmitir el estudiante), las habilidades de estudio que deben continuar desarrollando y los valores sociales que aún deben formar. Es debido a esto, que se puede anticipar el tratamiento del juego a partir de la experiencia, al preparar dicha actividad lúdica en el plan de clases. Esto implica analizar detenidamente el fenómeno lingüístico que posteriormente podría presentar dificultad y decidir cómo presentarlo a través de un juego. En este proceso de preparación previa, es esencial para el docente la determinación del objetivo que los estudiantes deben lograr, la selección del tipo de juego conveniente a las características de su grupo, la distribución del tiempo y el espacio disponible, la preparación de los medios y materiales que se requieren, la manera en que se desarrollará el calentamiento previo a dicha actividad, la cantidad de estudiantes que participarán al mismo tiempo y la tarea que se asignará a los que están esperando su turno, la evaluación y, no menos importante, la manera en que se controlará la disciplina.

De igual modo, la retroalimentación positiva para transmitir seguridad al estudiante y ayudarlo a autocorregirse durante el juego es pertinente y debe prepararse de antemano cómo llevarla a cabo.

Antich R. (1997) ofrece recomendaciones para la organización de los juegos. Algunas de ellas son:

- Conforme los equipos con estudiantes que tengan las mismas habilidades.
- Elabore reglas sencillas explicándolas de forma breve y clara.
- Recuerde el vocabulario u otro aspecto a tratar antes de comenzar y, si es conveniente, escríbalos en el pizarrón.
- Haga solo las correcciones esenciales.

- Haga el juego corto.

Luego de comentar acerca de la preparación para el tratamiento del juego antes de la clase, se ofrecerán algunas sugerencias a seguir durante la misma.

Algunas sugerencias acerca de la organización y la disciplina en el juego durante la clase

Los juegos lingüísticos propician la práctica del idioma en un ambiente interesante y dinámico de concentración, atención y motivación.

Antich R. (1997) declara que los juegos requieren de una concentración intensa por parte de los estudiantes, los cuales liberan y, a su vez, enfocan sus energías en ellos porque se sienten naturalmente motivados. Esta es una de las razones por las que a veces los estudiantes se excitan o se emocionan “demasiado” durante los mismos.

En consecuencia, para lograr que el juego cumpla su objetivo y se lleve a cabo eficientemente es necesario que el mismo transcurra en un ambiente de organización y disciplina.

La organización durante el juego

¿Cómo puede el maestro llevar a cabo el juego de manera organizada?

- Lleve los materiales necesarios y colóquelos en orden según se vayan utilizando. Pregúntese, por ejemplo: ¿Están los dados, tableros y estrellitas ubicados sobre la mesa al alcance de mis estudiantes?; ¿Están las tarjetas, láminas o fichas enumeradas, en caso de que requieran un orden, sobre mi mesa en el lugar adecuado para que solo yo pueda tomarlas?; ¿Está el pizarrón dividido en dos partes y preparadas las tizas para la competición?; etc.
- Luego de explicar las reglas haga una demostración de las mismas. Puede también hacer preguntas de comprensión para verificar si estas fueron comprendidas? Este paso es crucial para el éxito de la actividad lúdica.
- Forme los equipos pequeños y agrupe a los estudiantes con diferentes niveles de lengua y desigual desarrollo de habilidades en caso de que el juego sea competitivo. Haga este momento lo más breve posible.
- Cuelgue un poster con frases útiles en caso de tener que recordar a los estudiantes la función comunicativa u otro fenómeno lingüístico objeto de estudio en el juego.
- Anote para usted los errores sin interrumpir el juego. Sería bueno escribirlos atendiendo a una clasificación ya pensada. Por ejemplo: errores de vocabulario, gramática, pronunciación, etc. Trate de copiar los parlamentos exactos que ellos dicen erróneamente. Esta información podrá usarse (sin que esto implique la repetición de errores) al finalizar el juego como un momento de corrección de errores o, posteriormente, al preparar un remedial para un próximo encuentro.
- Haga un resumen de la actividad al final, donde resalte los buenos momentos de la misma, agasaje a los participantes que todo el tiempo estuvieron usando la lengua extranjera, los anime y motive a seguir comunicándose con fluidez. Cuide de nunca identificar a un estudiante por los errores cometidos o su poca participación.

La disciplina durante la clase

¿Cómo se logra disciplinar a los estudiantes? Responder esta pregunta es casi imposible. “Cada maestro tiene su librito” dice el refrán, pero lo cierto es que se puede controlar la disciplina.

Es prioridad trabajar intensamente con el cumplimiento de las reglas del juego durante el primer mes. Lo fundamental en este primer mes, es que los estudiantes sean capaces de controlar su comportamiento y actitud durante los juegos. Deben sentirse cómodos en un ambiente donde existe un alto grado de motivación y compromiso, así como de respeto y orden creado por todo el grupo, incluyendo su maestro.

Es conveniente para el buen desarrollo de la actividad lúdica que se haya formado previamente en los estudiantes el respeto a las reglas. Para ello es necesario que el maestro:

- Haya creado una serie de reglas disciplinarias en su clase que, por supuesto, se derivan del reglamento de la escuela donde trabaja. Vale señalar que las reglas no son solamente de comportamiento, sino también de valores sociales, morales, etc. Estas se expresan en la forma en que los alumnos entran al aula, se saludan o despiden, se disculpan, respetan la propiedad social y a sus compañeros de clase, etc.
- Presente las reglas desde la primera semana. Demuestre su cumplimiento con ejemplos cotidianos (levantar la mano para responder, pedir permiso en caso que se necesite salir, mantener apagados o en silencio los teléfonos celulares y otras).
- Llame inmediatamente la atención al estudiante que rompa una regla. La efectividad dependerá de su reacción rápida. No interrumpa la clase, pero hágale saber al estudiante que ha violado la regla y usted lo ha notado. En caso de tener una lámina que muestre esa regla enséñesela, eso bastará por el momento.
- Elogie a los estudiantes cuando obedecen una regla (por ejemplo, entregar la tarea en tiempo), pero no los retribuya por eso. No deben esperar nada a cambio por un buen comportamiento. Cumplir con lo establecido en un colectivo es solo una parte del contrato social en el aula.
- Muestre seguridad, seriedad y exigencia desde el primer día, ya que inevitablemente, poco a poco, los niveles de exigencia irán bajando para promover la interacción y la independencia.
- Desarrolle hábitos y habilidades con real sistematicidad hasta lograr que los alumnos los interioricen y ejecuten las acciones con naturalidad.
- Conozca las características de sus alumnos, sus estilos de aprendizaje, incluso sus preocupaciones.
- Organice el pizarrón poniendo siempre los contenidos habituales en el mismo lugar, para evitar preguntas innecesarias: los créditos, el nuevo vocabulario, los números de la página y el ejercicio del cuaderno que se está realizando en ese momento, la tarea, etc.
- Asigne, de forma rotativa, tareas encaminadas a controlar la disciplina tales como: pegar en el mural las tareas que me entregaron y ya están revisadas, hacer un listado de los alumnos que no olvidaron traer su cuaderno de trabajo, tomar nota de los que van al pizarrón disciplinadamente (con el propósito de elogiarlos al final de la clase), como jefe de equipo asegurarse de que todos trabajen en voz baja y nadie llame o consulte a un miembro de otro equipo, entregar tarjetas de *Goodbehaviour!* (¡Buen comportamiento!) a los estudiantes que considere se portaron bien hoy, etc... Estas tareas se asignan a alumnos disciplinados que las realizarán en silencio en un breve período de tiempo, a veces imperceptible para el resto de la clase.

Todo este trabajo sistemático de control de la disciplina en la clase conducirá a los estudiantes a comportarse adecuadamente también durante un juego.

La disciplina durante el juego

¿A quién le corresponde el papel de mantener la disciplina?

En primer lugar, el maestro debe propiciar ante todo la autodisciplina. Él es el encargado de incentivar hacia el automonitoreo. Esto incluye enseñar a respetar y respetarse a sí mismo, lo que se demuestra, en ocasiones al saber esperar su turno y saber perder. En segundo lugar, asigne roles a los estudiantes tales como: *Entrega una tarjeta roja al que esté hablando en español; Como jefe de equipo, cuida que nadie se ponga de pie ni hable con miembros de otro equipo o perderán puntos; Eres el encargado de repartir... y recoger los materiales al finalizar el juego;* etc. Y por último, el docente no debe dejar de regresar siempre al alumno/equipo rezagado y ofrecerle la retroalimentación necesaria orientándolo o ayudándole a solucionar el problema que le impide estar a la par de los demás. El maestro es responsable de la disciplina durante el juego.

En consecuencia, se sugiere lo siguiente:

- Prepare el pizarrón escribiendo la información necesaria para el juego antes de comenzar, evitando darle la espalda a la clase; prepare el medio visual o auditivo necesario, asegurándose de que estará listo en el momento preciso.
- Hable en un tono de voz normal, proyectándola hacia la clase; no compita con la bulla o las conversaciones que surgen durante el juego.
- Evite los juegos que precisen ponerse de pie o hacer otros movimientos.
- Asigne juegos cortos y variados en lugar de uno largo, para promover la concentración.
- Involucre a toda el aula, realice el trabajo en parejas o pequeños grupos; pero al mismo tiempo exija resultados individuales.
- Trate de que todos participen por igual.
- Estructure su juego de forma tal que los estudiantes vean un ordenamiento y puedan seguirlo.
- Incluya en el juego una parte breve escrita para realizar a medida que vayan participando, especialmente si el grupo es numeroso.
- No interrumpa el juego y no espere la perfección y exactitud completas. Debe interrumpir al estudiante para corregir solamente cuando se afecta la comunicación, es decir, cuando la idea en cuestión no queda clara.
- Camine por toda el aula, pase por los puestos mirando cómo cada uno está involucrado en la parte del juego que le toque y propicie la retroalimentación necesaria.
- Vaya anotando la puntuación o los errores que van surgiendo. De este modo los estudiantes sentirán cierto control o atención individual y así estarán motivados a esforzarse participando en el juego.
- Sea justo en el momento de la premiación.
- Limite el tiempo y distinga, de algún modo, al equipo ganador.

El tratamiento del juego después de la clase

Variados son los tratamientos que se utilizan con los resultados obtenidos del juego, tanto colectiva como individualmente. Son útiles las actividades complementarias basadas en las dificultades o en el desarrollo posterior de habilidades lingüísticas entre otras, ya sean encaminadas a ayudar al estudiante desaventajado como elevar el nivel del estudiante aventajado, optimizando así el logro de los objetivos de la actividad lúdica trazados. Los proyectos de trabajo individual o colectivo, remediales, tareas para la casa, etc. no solo

ayudarán al estudiante a lograr la competencia comunicativa requerida, sino también lo motivarán a seguir mejorando el idioma.

No se debe pasar por alto la evaluación y la autoevaluación de este seguimiento una vez terminado el juego. Lo esencial es que el estudiante se sienta involucrado y consciente de que si no ganó durante el juego, sí ganó en conocimientos y resultado final.

Conclusiones

Como se desprende de lo anteriormente expuesto, resulta obvio que las recomendaciones dadas en este artículo corroboran la importancia de un correcto tratamiento de la actividad lúdica en el PEA de la LE.

Es también importante tener en cuenta los beneficios que se hacen evidentes en los resultados de la actividad lúdica: los estudiantes se ven perdedores o ganadores como una consecuencia natural al aprender una LE; desarrollan una actitud positiva hacia la colaboración o/y competitividad en parejas, grupal o con el maestro y, fundamentalmente, logran mejorar su desempeño comunicativo en la LE. Además, aceptan la retroalimentación conscientemente para sentirse más seguros al utilizar la lengua en cuestión libremente; desean conocer por qué están perdiendo; disfrutan realizar una actividad lúdica dirigida a su propia competencia lingüística y entre todos logran crear una atmósfera agradable y divertida a la hora de aprender jugando en clase. De hecho, todo esto los llevará al logro de la competencia comunicativa requerida.

Queda entonces al maestro prepararse para lograr que sus estudiantes triunfen como resultado del tratamiento de la actividad lúdica en sus clases de LE.

Bibliografía

- Antich de León R. et. al. *Metodología de la enseñanza de lenguas extranjeras* Ciudad de La Habana. Cuba: Editorial Pueblo y Educación; 1986.
- -----*The Teaching of English in Elementary and Intermediate Levels*. La Habana. Cuba: Editorial Pueblo y Educación; 1997.
- Colectivo de autores *Programa de Séptimo Grado de Secundaria Básica*. La Habana. Cuba: Editorial Pueblo y Educación; 2004.
- Colectivo de autores. *Pedagogía y Psicología. (Materiales Digitales de consulta)*. La Habana. Cuba: Universidad de Ciencias Pedagógicas Enrique José Varona; 2013.
- *Juegos didácticos*. Disponible en URL: ecured@idict.cu, Consultado: 18 de febrero del 2016.
- Kniveton J. et. al. *Beeline Workbook 3*. USA: Editorial MACMILLAN; 2005.
- Klauer C. *Using Games in the EFL Classroom* Ed. International Association of Teachers of English as a Foreign Language (iatelf). USA. Issue 156; 2000, Aug. - Sep., p. 5-6.
- Piedot C. *Changing the Game* Ed. iatefl. USA. Issue 158; 2001, Dec.-Jan, p.10-11.

- Villalón G L. *La lúdica, la escuela y la formación del educador*. La Habana. Cuba: Editorial Pueblo y Educación; 2006, p 1-29.