

# 4

# Los juegos en la enseñanza del inglés

Por Ricardo SAN MARTIN VADILLO (\*)

Hay personas a las que si se les dice que para aprender algo se puede utilizar el juego, arguyen que a la clase se va a «estudiar» no a jugar.

Sería necesario añadir que esos juegos que se utilizan a veces en clase cumplen con la finalidad última de llegar al aprendizaje. Son juegos educativos. Yo los uso con cierta frecuencia y estoy francamente contento con los resultados que de ellos obtengo.

Para mí un buen juego que ayude a la enseñanza de una lengua es uno que:

- a) Requiere poca preparación.
- b) Es fácil de jugar y sin embargo representa un desafío intelectual al estudiante.
- c) Es suficientemente corto para ocupar un determinado período de la clase.
- d) Entretiene a la clase pero no rompe el orden entre los chicos.
- e) No requiere un trabajo de corrección por parte del profesor.

La gama de juegos educativos es variadísima y al final de este artículo se presenta una bibliografía sobre el particular.

Hubo un tiempo en que creí que estos juegos eran sólo aplicables a un nivel de E.G.B., pero mis años de enseñanza del inglés me han demostrado que se pueden utilizar (los chicos son muchas más veces quienes los piden) en clase a nivel de B.U.P.

Hay juegos que se deben usar con grupos pequeños de chicos, mientras que otros son más propios de clases numerosas; los hay que requieren un cierto nivel de inglés, mientras que otros pueden ser jugados por alumnos de un nivel elemental.

Para que un juego resulte efectivo es recomendable seguir algunos principios:

1. Antes de introducir el juego en la clase, preguntar a ésta si creen que el juego les puede gustar. La respuesta suele ser afirmativa, pero si por cualquier razón contestasen que no, en-

tonces es mejor no introducirlo pues se perdería el factor colaboración por parte de los chicos.

2. Hay que escoger un juego que permita la mayor cantidad de alumnos para participar. Se evitará de esta forma interrupciones por parte de los que no hayan sido incluidos. Lo ideal es un juego capaz de ser introducido en el conjunto de los alumnos.

3. El profesor debe saber si el juego escogido está dentro de las posibilidades de conocimientos de nuestros alumnos. Muchas veces un juego que nosotros consideramos fácil, para los alumnos adquiere una cierta dificultad en razón de estar desenvolviéndose en una lengua extranjera.

4. No es recomendable utilizar estos recursos al comienzo de la clase. Personalmente prefiero utilizarlos cuando han tenido que hacer un ejercicio de cierta dificultad, o he tenido que dar una explicación que ha requerido toda su atención. Aquí el juego adquiere un papel de «liberador».

## BIBLIOGRAFIA

- CURRIE, W. B.: «New Directions in Teaching English Language». Longman, 1971.  
DAKIN, J.: «Language in Education». L, L & L, 1970.  
FILIPOVIC, R.: «Active Methods and Modern Aids in the Teaching of Foreign Language». L, L & L, 1970.  
LEE, W. R.: «Language Teaching Games and Contests». OUP, 1965/69.  
MACKEY, W. F.: «Language Teaching Analysis». Longman, 1965.  
DEREUX, E. J. P.: «An Introduction to visual Aids». Visual Aids Centre. London, 1962.

(\*) Profesor Agregado de Inglés del I.N.B. «Alfonso XI». Alcalá la Real (Jaén).

5. Dar a los alumnos todas las explicaciones necesarias con claridad y hacer que los alumnos, cuando jueguen, se atengan a las reglas preestablecidas.

6. El profesor debe dirigir el juego. Yo, a veces, me permito participar para infundir ilusión a los chicos y romper de esta manera la barrera alumno-profesor.

7. Hay que asegurarse de que todos los chicos siguen las reglas y no permitir que ninguno las rompa pues se crea un mal precedente.

8. En todo momento es imprescindible controlar la clase y el juego y evitar que con la euforia de éste se rompa la disciplina de la clase.

9. Cuidar de que, cuando se trata de juegos divididos en equipos, cada equipo cuente con un número equilibrado de jugadores al mismo nivel ya sea este elemental, medio o superior.

10. No abusar del juego evitando que por su repetición los alumnos lleguen a estar aburridos, o pierda toda novedad para ellos.

No considero necesario una enumeración de los juegos existentes; me limitaré a señalar los

más utilizados (por efectivos) en mis clases: El Bingo (juego de vocabulario), la Abeja Deletreadora (ideal para niveles de primero de B.U.P.), Sopas de letras (muy utilizado por petición de los chicos), la Cadena (vocabulario), *Mente Clara* (así lo llamamos en clase), BUZZ (para la práctica de los numerales), Carrera de Palabras, Competición de Pronunciación (para la parte de fonética), la Rima (palabras de una misma rima, ejemplo: «know» con «though»), Gazapos (juego múltiple, y que puede aplicarse tanto a gramática, como a pronunciación, como a vocabulario).

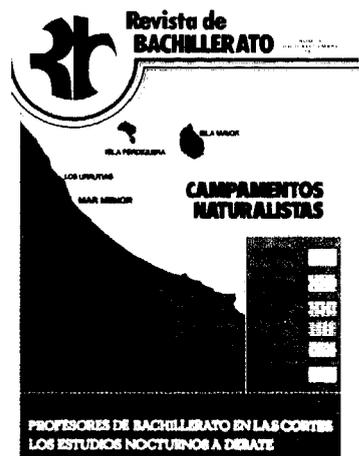
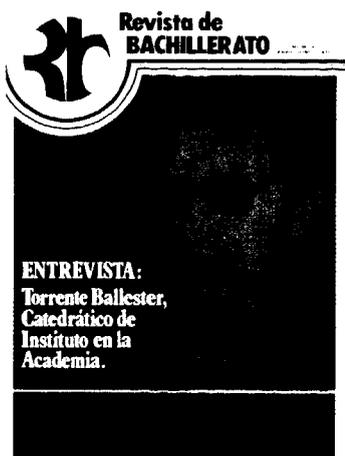
No quiero terminar este artículo sin insistir en la utilidad y efectividad de los juegos. Al menos, esta es mi opinión, basada en la práctica de estos años de enseñanza.

Pienso que todo lo que se hace con agrado se aprende bien, y por lo mismo permanece; esto en la enseñanza es muy a tener en cuenta.

Que nuestros alumnos nos recuerden por haberse divertido en clase, a la vez que por haber aprendido inglés.

# Revista de BACHILLERATO

## Números publicados



Suscripción y venta en:  
Servicio de Publicaciones del MEC.  
Ciudad Universitaria, s/n.  
Madrid-3.

