

## Con juegos también se evalúa

Mónica Barros Lorenzo

*Universidad de Oporto*

Marta Pazos Anido

*Universidad de Oporto*

### 1. Introducción

Desde siempre se ha relacionado el juego con el aprendizaje y es comúnmente aceptado que las actividades lúdicas son instrumentos muy interesantes para motivar y dinamizar la clase, así como una estrategia más en la enseñanza de idiomas. Aunque los profesores de lenguas somos conscientes de las múltiples ventajas que los juegos didácticos aportan al aprendizaje, por lo general, los relegamos a un segundo plano o los ponemos en práctica con los mismos objetivos (para romper el hielo, presentar un tema, revisar un contenido, etc.). Sin embargo, si tenemos en cuenta todos estos beneficios, ¿por qué no utilizar las actividades lúdicas como herramienta de evaluación? En este taller nos centraremos en algunas propuestas de actividades lúdicas con este objetivo. Comenzaremos con una breve explicación que nos servirá de marco teórico para empezar a reflexionar sobre sus posibilidades para evaluar y encuadrar las cuatro propuestas que presentamos que pueden ser utilizadas con este fin.

Es indiscutible que los juegos nos ofrecen múltiples ventajas tanto para el proceso de enseñanza y aprendizaje, como para el profesor y el alumno<sup>87</sup>. Por un lado, los juegos "proporcionan una oportunidad de comunicación real, aunque dentro de unos límites definidos artificialmente" (Hadfield, 1987), permiten recrear contextos diferentes y su utilización es muy versátil. Además, el elemento de diversión que proporcionan ayuda a que, de una forma amena, puedan practicarse contenidos "serios" y favorecen un clima positivo, relajado, distendido, de confianza e intercambio mutuo, propiciando la desinhibición y el riesgo y facilitando las relaciones interpersonales y grupales. Por otro lado, son actividades aconsejables para la adquisición de una lengua extranjera ya que aumentan el grado de motivación y crean una necesidad inmediata de respuesta; favorecen una actitud activa y dinámica en el proceso; son un buen estímulo para el

---

87 Basado en Chamorro y Prats, 1990 y Y. Tornero, 2009

desarrollo cognitivo y personal del alumno; y también disminuyen el tiempo de intervención del profesor, que adquiere el papel de facilitador y guía en la posterior reflexión sobre el aprendizaje.

A pesar de todas las ventajas señaladas, es necesario indicar también algunos inconvenientes que, más que ser desventajas del juego en sí mismo, son obstáculos a la hora de ponerlo en práctica en el aula: la dificultad del profesor para jugar y su actitud negativa ante el juego didáctico (Fernández, 2010:206 distinguía tres tipos de profesor respecto a su capacidad de acercamiento a lo lúdico: “el profesor estrella, el profesor estrellado y el que se encuentra a medio camino”), el descrédito de lo lúdico en el aprendizaje, la frustración de los alumnos tímidos ante el juego y el descontrol y pérdida del “hilo” de la clase por parte de los alumnos. Quizás el primer problema es el de más difícil resolución, ya que los demás pueden superarse si en el aula el profesor favorece una actitud positiva y conciencia a los alumnos de las ventajas que aportan los juegos al aprendizaje, si conoce bien al grupo, si adecúa el juego a los contenidos del programa y lo presenta con unos objetivos determinados en el momento apropiado y creando el clima adecuado.

Los juegos didácticos en la enseñanza de lenguas se caracterizan por poseer un doble objetivo: uno no-lingüístico y otro lingüístico, por desarrollarse a través de actividades lúdicas y por tener reglas y normas. Además de estas particularidades, también permiten la flexibilidad (a las características del grupo, del centro y del propio profesor), la integración de contenidos culturales o interculturales y de varios contenidos y destrezas, el uso de la imaginación y la necesidad de participación de los alumnos.

Teniendo en cuenta todos estos factores, a continuación presentamos una selección de juegos didácticos que responden a estas características y además nos sirven de herramientas para realizar una evaluación formativa de nuestros alumnos. Aunque existen múltiples criterios para clasificar los juegos (el objetivo del mismo, el estímulo empleado, las destrezas que integran, el funcionamiento interno del juego –si son competitivos o colaborativos–, la técnica que se emplea, su aplicación práctica, etc.), hemos llegado a la conclusión de que una propuesta de clasificación útil sería según la funcionalidad del juego didáctico y el momento de introducirlo en el aula: juegos de presentación, de introducción (de calentamiento, de exploración de conocimientos

previos o diagnóstico de necesidades, de introducción de un contenido o de motivación), de práctica o revisión, de consolidación y de evaluación.

Tal vez lo más llamativo de la clasificación propuesta sea el uso de juegos didácticos para evaluar y, de hecho, casi no existe bibliografía sobre este tema. No obstante, una fuente valiosísima como es el MCER hace mención específica a esta función del juego. El MCER no solo señala la importancia del juego en el aprendizaje y en el desarrollo del mismo, sino que menciona algunos juegos, concretamente los de roles y simulaciones, para indicar su utilidad en el tratamiento de las competencias generales del individuo (y no estrictamente las lingüísticas (MCER, 2001:147) y se refiere explícitamente a este tipo de juegos como medio de evaluación (MCER, 2001:191). Por todas las ventajas y características del juego señaladas anteriormente (especialmente las de motivación y participación) y por lo señalado en el MCER, se concluye que, por una parte, los juegos didácticos son propicios para la evaluación cualitativa, informal y formativa; y por otra, son capaces de generar una actividad auténtica (aunque el juego en sí no lo sea), son más cercanos a las actividades realizadas en clase (por lo tanto, los alumnos pueden estar más familiarizados con esa dinámica) y permiten una evaluación completa (ya que pueden integrar distintas actividades comunicativas de la lengua y varios contenidos) y más amena, tanto para profesores como para alumnos.

Enmarcadas en la breve introducción teórica descrita anteriormente, a continuación se presentan una selección de actividades variadas y originales basadas en distintas técnicas, estrategias y dinámicas en las que se detallan los contenidos y las actividades comunicativas que son posible objeto de evaluación en cada una de ellas.

## **2. Propuestas**

### **PROPUESTA 1: DICCIONARIANDO**

Este juego didáctico consiste en la creación de definiciones (utilizando oraciones relativas) lo más similares posibles a las que aparecen en los diccionarios para cuatro palabras previamente elegidas por el profesor y que sean desconocidas para los alumnos.

En primer lugar, los alumnos trabajan de forma individual e intentan definir estas palabras. Luego, en grupos de cuatro (adaptable según el número de alumnos) los alumnos ponen en común sus definiciones, las comentan y llegan a una versión final, que deben escribir en una ficha proporcionada por el profesor. A continuación, el profesor recoge todas las fichas (las individuales y las de grupo) e introduce su propia ficha con las definiciones correctas de las palabras (en algunos casos será necesario adaptar las definiciones del diccionario para que funcione el juego), mezclándolas para que no se sepa a qué equipo pertenece cada una de ellas.

En el siguiente paso de la actividad el profesor lee todas las definiciones para una determinada palabra y los alumnos, en sus grupos, eligen cuál van a votar. Es importante avisar a los alumnos que entre sus fichas se encuentra una más que contiene las definiciones correctas. En esta fase, el profesor también tendrá en cuenta que el turno para votar debe rotar y no seguir siempre el mismo orden para no perjudicar a ningún grupo. Por último, se anotan en la pizarra los resultados obtenidos en la votación.

#### **Reglas del juego:**

- Las definiciones creadas deben adecuarse a aquellas de los diccionarios.
- En todas las definiciones tiene que aparecer, como mínimo, una oración relativa.
- Las definiciones han de escribirse en la ficha proporcionada por el profesor.
- Cada grupo debe tener un nombre en el que también se incluya una oración relativa, por ejemplo, “Los que saben mucho español”.
- El grupo no podrá votar por su propia definición.
- La puntuación adjudicada es la siguiente: 3 puntos por adivinar cuál es la definición correcta, 1 punto por cada voto recibido por parte de los demás grupos

**Nivel:** B1 o superiores.

**Tiempo de preparación del profesor:** 5 minutos para elegir las palabras y preparar las cartulinas.

**Material necesario:** una cartulina idéntica para cada alumno y otra de distinto color y también idéntica para cada grupo participante.

Un ejemplo de ficha de trabajo es el siguiente:

<b>PALABRA</b>	<b>DEFINICIÓN</b>	<b>PUNTOS</b>
Carmenar		
Cincado		
Coba		
Cuajarón		

**Duración de la actividad:** 45 minutos aproximadamente.

**Actividades comunicativas de la lengua:** Expresión escrita.

**¿Qué se evalúa?**

En el trabajo inicial realizado individualmente se evalúa la capacidad del alumno para crear una definición para una palabra desconocida usando una estructura relativa. En este proceso entran en juego, además de lo lingüístico, diferentes estrategias que también se pueden evaluar como las compensatorias (giros, uso de sinónimos y antónimos, etc.).

En la versión final realizada en grupo se evalúa el trabajo colaborativo para llegar a la versión final. Parte de esta evaluación puede ser simultánea, es decir, el profesor, circulando por los diferentes grupos, puede evaluar el trabajo en equipo, la capacidad de los alumnos para llegar a un acuerdo, corregir y reformular.

**¿Quién evalúa?**

El profesor.

**¿Cómo se evalúa?**

Individualmente se evalúa cada definición (evaluación retardada) y en grupo se evalúa el proceso y el producto final (evaluación simultánea).

**¿Cuándo se evalúa?**

Una vez estudiadas las estructuras relativas para evaluar la consolidación de este contenido.

**Variantes:**

La actividad puede complicarse exigiendo el uso de otros contenidos o estrategias (por ejemplo, un diccionario de sinónimos y antónimos).

**PROPUESTA 2: EL SABIO Y EL ESCRIBA**

Este juego didáctico está basado en una propuesta de Spencer Kagan para el aprendizaje colaborativo, pero la actividad que se presenta a continuación es el resultado de una

adaptación a la enseñanza de segundas lenguas. Se trata de un juego en parejas en el que cada miembro tiene un rol diferente, pero los dos se complementan para la consecución de la tarea final.

Uno de los alumnos actúa de “sabio”, es decir, debe transmitir al compañero la información que posee de forma incompleta (en este caso con huecos y pictogramas), completándola para llegar a un mensaje con sentido. El otro miembro de la pareja, el “escriba” transcribe dicha información siempre y cuando él considere que esté correcta; si no es así, el escriba dejará de escribir hasta que su compañero se autocorrija y dé la opción acertada (según el parecer del escriba). En caso de que no se llegue a un acuerdo, pasarán al siguiente punto. Al final de la actividad, los alumnos volverán a aquellos ítems sobre los que no habían llegado a un consenso para volver a comentarlos, pero si aun así no hay acuerdo, deberán escribir su nombre y la opción que propone cada uno de ellos para ese caso.

#### **Reglas del juego:**

- El estudiante A (el “sabio”) dictará al estudiante B un texto incompleto facilitado por el profesor. El alumno deberá conjugar los verbos en el tiempo correcto y sustituir los pictogramas por las palabras adecuadas.
- El estudiante B (el “escriba”) solo escribirá lo que dicta su compañero si considera que es correcto. Si no está de acuerdo, parará de escribir hasta que el sabio rectifique y llegue a la respuesta adecuada. El escriba no puede hablar en esta fase del juego y, si finalmente no hay consenso, optarán por escribir en la ficha las opciones propuestas por cada uno de ellos indicando su nombre.
- Al terminar el juego (una vez que los dos han realizado los dos roles) serán corregidos por otra pareja, quien escuchará la audición para comprobar las respuestas dadas por sus compañeros. También se puede repetir la audición proyectando el videoclip de la canción (que es otra fuente que aporta información).
- Después se le entregará la hoja de trabajo al profesor para su evaluación.

**Nivel:** A2, B1.1.

**Tiempo de preparación del profesor:** 45 minutos para la creación de la ficha.

**Material necesario:** la ficha presentada a continuación o la ficha creada para la canción y la audición (si se va a usar para la redacción).

**Duración de la actividad:** 1 hora aproximadamente.

**Actividades comunicativas de la lengua:** Expresión escrita, comprensión auditiva.

### **¿Qué se evalúa?**

En la primera parte (el dictado) se evalúan la pronunciación, los conocimientos respecto a los usos de los tiempos del pasado y determinado vocabulario relacionado con cuerpo, casa, horas y ropa. En el caso del sabio se evalúan los conocimientos propiamente dichos y también las estrategias compensatorias, es decir, si no recuerda la unidad léxica exacta también es objeto de evaluación su capacidad para buscar otra que pueda servir de ejemplo o una explicación adecuada con tal de no dejar en blanco el hueco. Además, en el caso del escriba se evalúan los conocimientos sobre este tema, la expresión escrita y la comprensión auditiva.

En la segunda parte, de comprobación con la audición, se evalúa la capacidad de corrección por parte de los alumnos y la estrategia de extraer información específica a partir de una audición.

### **¿Quién evalúa?**

Hay varias evaluaciones posibles:

- el propio alumno y su compañero (el escriba): durante el dictado;
- otra pareja (durante la audición);
- el profesor, que evaluará tanto el trabajo del sabio y del escriba como la comprensión auditiva y la capacidad de co-corrección de la pareja que corrige.

### **¿Cómo se evalúa?**

El profesor evalúa (de forma retardada), por un lado, individualmente, el trabajo del sabio y del escriba en cada parte del juego y, por otro, en parejas, la capacidad de corrección del texto de sus compañeros. Además, mientras los sabios dictan, el profesor evaluará la pronunciación y la entonación de los alumnos.

Por su parte, los alumnos evalúan de forma simultánea el trabajo de su pareja y de sus compañeros.

### **¿Cuándo se evalúa?**

Al final del nivel A2 para comprobar los conocimientos adquiridos en este nivel (vocabulario en general y los usos de los tiempos del pasado). Otra opción es utilizar este juego didáctico como evaluación de los conocimientos previos al principio del nivel B1.1.

### **Variantes:**

El tipo de texto utilizado puede ser variado y también podemos manipularlo y explotarlo para evaluar lo que le interesa al profesor en cada momento. Otra opción es utilizar una

imagen y describirla (en este caso el escriba podría ver la fotografía) o realizar el juego didáctico del “Un, dos, tres” siguiendo esta dinámica.







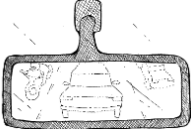
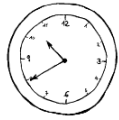



<p>(Ser)  de la noche,</p> <p>(Pilotear) mi nave.</p> <p>(Ser) mi taxi un Volkswagen del año 68.</p> <p>(Ser) un día de esos malos donde no hubo pasaje</p> <p>las lentejuelas de un traje</p> <p>me (hacer) una parada.</p> <p>(Ser) una rubia preciosa llevaba </p> <p>el escote en su </p> <p>(Llegar) justo a la gloria.</p> <p>Una lágrima negra (rodar) en su </p> <p>mientras que el  (decir)</p> <p>"¡Ve que pantorrillas!"</p> <p>Yo (ver) un poco más.</p> <p>(Ser) , zigzagueaba en Reforma.</p>	<p>(Ella decir -a mí) "Me llamo Norma"</p> <p>mientras (cruzar) la  .</p> <p>(Sacar- ella) un  algo extraño</p> <p>de esos que te dan risa.</p> <p>(Yo Ofrecer - a ella) fuego de prisa y</p> <p>(temblar- a mí) la  .</p> <p>(Yo Preguntar- a ella) "¿por quién llora?</p> <p>y (decir a mí) "por un tipo,</p> <p>que se cree que por rico, puede venir a</p> <p>engañarme."</p> <p>"No caiga usted por amores, debe de levantarse"</p> <p>(Yo decir- a ella):</p> <p>"Cuenta con un servidor si lo que quiere es vengarse</p> <p>y (ella sonreír - a mí).</p>
--	---

Figura 1a - Historia de un taxi (Ricardo Arjona) – ESTUDIANTE A

¿Qué es lo que hace un taxista (seducir) a la vida?

¿Qué es lo que hace un taxista (construir) una herida?

¿Qué es lo que hace un taxista enfrente de una dama?



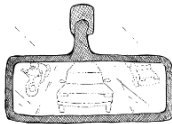
¿Qué es lo que hace un taxista con sus sueños de (preguntar - a mí mismo)...

Lo (ver) abrazando y besando a una humilde muchacha.

Es de clase muy sencilla. Lo sé por su facha.



(Sonreír - a mí) en el y se sentaba de lado.



Yo (estar) idiotizado, con el empañado.

(Ella decir- a mí) "dobla en la esquina,



iremos hasta mi

Después de un par de tequilas, veremos qué es lo que pasa."



Para qué describir lo que (hacer-nosotros) en la

Si basta con resumir que le (besar- a ella) hasta la sombra.

Y un poco más...

"No se sienta usted tan sola, sufro aunque no es lo mismo, mi mujer y mi horario (abrir) un abismo."

"¡Cómo se sufre a ambos lados de las clases sociales!"



"Usted sufre en su , yo sufro en los arrabales."

(Ella decir- a mí): "Vente conmigo, que sepa que no estoy sola."



(Ella hacerse) en el pelo una ,

(Ir nosotros) al bar donde estaban.

(Entrar nosotros) precisamente



él (abrazar) a una .

Mira si es grande el destino y esta ciudad es chica.

i(Ser) mi mujer!!!

### **Estríbillo**

Desde aquella noche ellos juegan a engañarnos se ven en el mismo bar...

Y la rubia, para el taxi, siempre a las ...



en el mismo lugar.

Figura 1b - Historia de un taxi (Ricardo Arjona) – ESTUDIANTE B

### **PROPUESTA 3: Y EL PREMIO ES PARA...**

La finalidad de este juego didáctico es participar en una entrega de premios de cortometrajes. Esta tarea consta de diferentes actividades que permitirán realizar la tarea final y se realizará en dos días.

El primer día, los alumnos en parejas o grupos de tres subtitularán uno o dos cortometrajes (dependiendo del número de alumnos), que posteriormente participarán en la asignación de premios, utilizando la página <http://www.grapheine.com/bombaytv/>. Los propios alumnos elegirán el nombre del certamen de cine, que se celebrará en la siguiente clase. Dos alumnos de la clase, previamente escogidos por el profesor, serán los presentadores de la gala, por lo que mientras sus compañeros subtitulan los cortos ellos prepararán la presentación de la gala a partir de input facilitado por el profesor, procedente de otras entregas de premios cinematográficos (como pueden ser los Goya, el festival de cine de San Sebastián, etc.), musicales o televisivos.

El segundo día se presentarán los cortos organizados en diferentes categorías. Para dicha presentación el profesor debe clasificar previamente los vídeos y preparar un documento PowerPoint en el que aparezcan los diferentes premios y los títulos y enlaces a los cortos nominados. Los alumnos tendrán que prepararse para la entrega de premios durante esa clase, un acto en el que tendrán que agradecer el galardón recibido, expresar su decepción por no haber sido premiados y responder a las preguntas de los periodistas; para ello, realizarán las siguientes actividades:

1. los alumnos escucharán y verán distintos vídeos de actores, actrices o directores premiados por sus trabajos que les servirán como fuente de input para preparar sus discursos de agradecimiento;
2. también se proyectarán otros vídeos en los que los nominados no han recibido el premio y expresan su opinión sobre la decisión del jurado con el objetivo de ofrecerles algunos ejemplos a los alumnos para que puedan preparar sus discursos en caso de que no sean premiados;
3. como después de cada entrega habrá una rueda de prensa para conocer la opinión de todos los nominados, los alumnos también prepararán preguntas para plantear a los participantes (premiados o no).

Mientras tanto, los dos presentadores, con el guión dado por el profesor con la información sobre las categorías que concursan y los títulos para cada una de ellas, planificarán la presentación de la gala (el papel de cada uno de ellos, temas, como darán los turnos de palabra, etc.).

Una vez realizadas estas actividades, se pasará a la entrega de premios propiamente dicha. Los presentadores anunciarán las categorías, se verán los cortos nominados para cada una de ellas y los alumnos votarán (nunca por su propio trabajo). Los ganadores recibirán su premio, pronunciarán su discurso de agradecimiento y responderán a las preguntas realizadas por otros compañeros que no hayan participado en su misma categoría y que desempeñarán el papel de periodistas. A continuación, serán los que no han ganado los que expresen su opinión sobre el resultado de la votación y también contestarán a las preguntas de los periodistas. Se repetirá el proceso tantas veces como categorías haya.

Por último, como deberes, los alumnos deben volver a ver los cortos e intentar corregir los errores lingüísticos que aparecen en los subtítulos siguiendo las indicaciones del profesor para saber en qué tipo de errores deben centrarse.

### **Reglas del juego:**

- Todos los miembros del grupo deben participar en la elaboración del subtítulo del corto y en el planteamiento de las preguntas para la entrevista.
- Individualmente, los alumnos prepararán sus discursos a partir de los textos modelo ofrecidos por el profesor.
- Cada alumno podrá votar solo por un corto en cada categoría y nunca por el propio.
- Tanto en las entrevistas como en los discursos todos los alumnos deben participar oralmente.

**Nivel:** A partir de A2 (adaptando lo necesario).

Un aspecto que se debe tener en cuenta en función del nivel es que para el subtítulo de los cortos existen varias opciones. Para los niveles iniciales, la página <http://www.grapheine.com/bombaytv/> es la más adecuada porque los alumnos solo necesitan elegir el corto y titularlo; además, el proceso es muy sencillo y los vídeos son muy breves. Para los niveles intermedios es mejor utilizar el sitio <http://www.grapheine.com/classiktv/>, puesto que permite crear la propia historia

(complicando más el argumento), introducir efectos y, como consecuencia, más oportunidades para el subtítulo. Para los niveles avanzados, se pueden utilizar otros programas que ofrecen muchas más posibilidades, como Windows Movie Maker y Video Pad, con los que se puede, además de editar los subtítulos para aquellos cortometrajes, anuncios o canciones elegidos por los estudiantes, doblar los cortos, introducir voces en off, etc.

**Tiempo de preparación del profesor:** aproximadamente 1 hora.

**Material necesario:** ordenadores con acceso a Internet (para poder subtítular los cortos), los vídeos que sirven de input (disponibles en youtube), el PowerPoint utilizado para la presentación, diplomas u otro premio para todos los participantes y grabadora o cámara (para facilitar el proceso de evaluación).

**Duración de la actividad:** 30 minutos aproximadamente en la primera sesión y dos horas en la segunda.

**Actividades comunicativas de la lengua:** Expresión e interacción oral y expresión escrita.

#### **¿Qué se evalúa?**

En la entrega de premios propiamente dicha, cuando los alumnos pronuncien sus discursos, se evaluará la expresión oral, en concreto, su capacidad para agradecer, justificar, argumentar, expresar quejas y mostrar acuerdo o desacuerdo, así como la pronunciación, entonación y fluidez. En la parte de la rueda de prensa se evaluará además la interacción oral con sus compañeros.

La parte del subtítulo será evaluada por los alumnos cuando corrijan los errores.

#### **¿Quién evalúa?**

Los alumnos en la corrección de errores de los subtítulos y el profesor en el resto de actividades.

#### **¿Cómo se evalúa?**

En el caso de los alumnos corregirán los subtítulos a partir de una ficha elaborada por el profesor, individualmente y al final de la tarea.

El profesor evaluará la expresión oral y la interacción de cada alumno, de forma retardada, y con la ayuda de la grabación.

#### **¿Cuándo se evalúa?**

En el momento de evaluar las funciones comunicativas necesarias para realizar esta actividad.

**Variantes:**

El mismo proceso puede aplicarse a otros certámenes como premios de poesía, teatro, relatos breves, canciones, etc. Asimismo, esta tarea puede ampliarse añadiendo otras actividades, como la publicación de los cortos en una wiki para que los alumnos tengan la posibilidad de verlos cuando quieran y hacer comentarios al respecto.

#### **PROPUESTA 4: EL AMOR ES CIEGO**

Este juego didáctico consiste en la descripción del novio/a del docente, de su casa y su coche. En primer lugar, el profesor describirá a su novio/a y el alumno solo podrá dibujarlo, sin anotar nada. El dibujo lo guardará el profesor y, una semana más tarde, el alumno volverá a él e intentará describirlo con todo tipo de detalles. Posteriormente, el profesor puede entregar el dibujo de su novio/a, para que los alumnos se autoevalúen y reflexionen sobre lo que han hecho bien o mal y justifiquen por qué.

Teniendo en cuenta como es el novio/a del profesor, durante esa semana el alumno tendrá que buscar una imagen o fotografía de una mascota y la casa en la que vive el novio/a del profesor acorde con la personalidad y el estilo del personaje descrito. Para la realización de esta actividad se realizará el mismo proceso: un alumno describirá oralmente la casa/mascota y otro la dibujará.

#### **Reglas del juego:**

- No se puede escribir ni una sola palabra del dictado, solo dibujar. El dibujo se le entregará al profesor al final de esta actividad.
- La descripción por parte del alumno debe ser fiel a lo dicho por el profesor y al dibujo, es decir, no podrá inventar nada.
- La descripción de la mascota y la casa debe hacerse oralmente y sin leer ninguna nota, aunque pueda ser previamente preparada por el alumno.

**Nivel:** A1

**Tiempo de preparación del profesor:** 15 minutos si se crea un personaje nuevo.

**Material necesario:** el texto para el profesor.

**Duración de la actividad:** para el primer paso de la actividad unos 10 minutos, para el segundo, aproximadamente 1 hora.

**Actividades comunicativas de la lengua:** Expresión escrita, comprensión auditiva, expresión oral.

### **¿Qué se evalúa?**

En la primera parte de la actividad (el dictado y el dibujo) se evalúa la comprensión auditiva. En la segunda parte, la expresión escrita y, en concreto, la capacidad del alumno para describir a una persona físicamente con precisión (usando vocabulario relacionado con la ropa -colores y estampados-, el aspecto físico y las partes del cuerpo).

En el último paso de la actividad, es decir, en la descripción de la casa y la mascota del personaje dibujado, se evalúa de nuevo la comprensión auditiva en el alumno que dibuja y la expresión oral en el que describe la imagen.

### **¿Quién evalúa?**

El profesor toda la actividad y los propios alumnos al comparar su dibujo con el auténtico personaje (harán una reflexión por escrito).

### **¿Cómo se evalúa?**

El profesor evalúa individualmente a los alumnos una vez escrita la descripción del personaje (en ese momento se fijará en la descripción y la comprensión auditiva teniendo en cuenta el dibujo).

Los alumnos valorarán su propio trabajo comparando su dibujo con la imagen proporcionada por el profesor. Pueden reflexionar simplemente a partir de las imágenes o el profesor puede darle una ficha al alumno para ayudarlo a profundizar más en aquellos aspectos que coinciden en las dos imágenes, en los que no coinciden y para que averigüen por qué.

### **¿Cuándo se evalúa?**

Al final del nivel A1.



## Referencias

- Canción: ARJONA, Ricardo (1994): “Historia de un taxi” en Historias.
- CHAMORRO GUERRERO, M. y N. PRATS FONTS (1994): “La aplicación de los juegos a la enseñanza del español como lengua extranjera”, en MONTESA PEYDRÓ, S. y A. GARRIDO (Eds): *Actas del II Congreso Nacional de ASELE, Español como lengua extranjera: didáctica e investigación*, Málaga: [http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/asele/pdf/02/02\\_0233.pdf](http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/02/02_0233.pdf)
- Consejo de Europa (2001) *Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación (MCER)*: [http://cvc.cervantes.es/obref/marco/cvc\\_mer.pdf](http://cvc.cervantes.es/obref/marco/cvc_mer.pdf)
- FERNÁNDEZ LÓPEZ, S. (1988): “El desarrollo de la función lúdica en el aula”, *II Jornadas internacionales de didáctica del español como lengua extranjera*, 19-40, Ministerio de Cultura, Dirección General de cooperación Cultural, Servicio de Difusión de la Lengua, Madrid.
- FERNÁNDEZ LÓPEZ, S. (2010): “El desarrollo de la función lúdica en el aula”, *MarcoELE*, nº 11: <http://marcoele.com/descargas/navas/09.fernandez.pdf>
- HADFIELD, J. (1987): *Advanced Communication Games*, Londres, Nelson.
- HUIZINGA, J. (1996): *Homo Ludens*. Traducción de Elena Olivos y Francisco Huneeus, Santiago de Chile, Editorial Cuatro Vientos.
- LABRADOR, M<sup>a</sup> J. y P. MOROTE MAGÁN (2008): “El juego en la enseñanza de ELE” en *Glosas Didácticas*, Revista electrónica internacional, nº 17: <http://www.um.es/glosasdidacticas/numeros/GD17/07.pdf>
- MARTÍ CONTRERAS, J. y Valls Lafuente, “Motivación y juego en el aula. La implicación del alumno en las clases de E/LE”. [En línea]: <http://www.uv.es/avales/Avales/MartiII.pdf>
- MORENO, C., GARCÍA NARANJA, F., GARCÍA PIMENTEL, R. y A. HIERRO MONTOSA (1999): “Las reglas del juego” en FRANCO FIGUEIROA, M. *et al* (Eds.): *Actas del X Congreso Nacional de ASELE. Nuevas perspectivas en la enseñanza del español como lengua extranjera*, Cádiz: [http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/asele/pdf/10/10\\_0975.pdf](http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/10/10_0975.pdf)



- O’CONNOR, J. y J. SEYMOUR (1992): *Introducción a la programación neurolingüística*, Urano.
- TORNERO, Y. (2009) *Las actividades lúdicas en la clase de E/LE: ventajas e inconvenientes de su puesta en práctica*, Edinumen, Madrid.
- VV.AA. (1997)” Las actividades lúdicas en la enseñanza de ELE”, *Carabela*, nº 41, SGEL, Madrid.