

## “EL JUEGO COMO INSTRUMENTO DE MOTIVACIÓN EN EL AULA”

- **AUTORA :** M<sup>a</sup> del Mar Jiménez Rodríguez.
- **DNI:** 44959634 –Q.
- **INTRODUCCIÓN:** Los juegos en clase y en el caso que compete, en el aprendizaje de las lenguas extranjeras (Francés), son un elemento clave que puede atraer la atención y motivar a los alumnos, pues de esta manera el alumno puede comprobar sus conocimientos adquiridos y servirse de la lengua con uso más práctico: comunicarse y hacer de ella un instrumento.

Como modo de introducción, podemos partir de la frase “Homo ludens, homo faber et homo sapiens”, (“El hombre que juega, el hombre que hace y el hombre que sabe”), cita del investigador holandés Johan Huizinga que nos puede servir como punto de partida para abordar este tema de la importancia del juego como instrumento de motivación en el proceso de enseñanza – aprendizaje de las lenguas extranjeras y, como no, en el aprendizaje de cualquier materia.

Antes de abordar el tema a tratar, vamos a remontarnos a la Historia, ofreciendo una panorámica general de la aparición del juego en la escuela. Ya en la Edad Media, el papel del juego en la escuela es bastante relevante bajo el punto de vista del humanista español Juan Luis Vives en su obra *Diálogos*, donde reclama la necesidad de armonía entre los términos “juego” y “escuela”. Dos siglos más tarde, en el siglo XVII, el filósofo inglés John Locke en su tratado *Algunos pensamientos sobre educación* (1693), define el juego como fuente de autoconocimiento, autodomínio, ejercitación corporal y literal, idea parcialmente compartida con uno de los grandes de la Ilustración: Jean Jacques Rousseau, a lo que añade la función del juego como posibilidad primera para entender el mundo. Por último, y ya más cercano a nuestros días, cabe destacar los trabajos de investigación de del filósofo y psicólogo Karl Groos y su Teoría del Juego, cuya función es preparar el niño – como él mismo dice – a “adiestrar para futuras capacidades serias”.

Tres palabras pueden servirnos para resumir uno de los objetivos y medios de la educación a través del juego: “DOCERE, MOVERE ET DELECTARE” (Instruir, conmover y deleitar”), pues en la enseñanza es importante la motivación y más aún, a mi parecer, en el caso de aprender una lengua extranjera además de la propia lengua

extranjera, ya que esto supone un desarrollo tanto social como cultural. El conocimiento de dicha lengua puede ser una herramienta que permite la comunicación con personas de otras culturas y / o países, por razones de turismo o negocios entre otras cuestiones.

A partir de estas líneas, se pretende demostrar cómo también se puede aprender lenguas extranjeras –en este caso Francés como materia a impartir en mi labor docente – a partir de un método menos tradicional: el juego didáctico, ya que “jugando también se aprende”.

El hecho de introducir el juego en el aula con nuestros alumnos puede ser un instrumento didáctico bastante útil, pues a través de él se puede aprender y / o reforzar conocimientos tanto léxicos (vocabulario) como gramaticales y fonéticos que no sólo contribuyen a la producción de mensajes orales y escritos más o menos según el nivel, sino también a la puesta en práctica de otras destrezas lingüísticas como la comprensión de forma oral y escrita.

Muchos son los beneficios que los alumnos pueden obtener mediante el juego en el aula, pues como se ha mencionado anteriormente, les sirve para reforzar sus conocimientos y comprobar lo que saben de esa lengua extranjera, por ejemplo cuando realizan juegos de carácter oral como dramatizaciones (*dramatisations*), tabú, etc. Entre otros objetivos, también se pretende que los alumnos sean capaces de desenvolverse en situaciones concretas de la vida cotidiana, tales como pedir un menú en un restaurante, hacer la compra, reservar una habitación,... de manera que los conocimientos lingüísticos adquiridos no caigan en el olvido, sino que se puedan aplicar en su entorno más próximo al encontrarse una situación que precisa dicha lengua y, por ende, utilizarla en un contexto real. No obstante, independientemente del carácter que tenga el juego (ya sea oral o escrito), el docente siempre marca una serie de objetivos que el alumnado debe cumplir.

No menos importantes son las características que el juego debe reunir para alcanzar su finalidad, pues no sólo es importante QUÉ queremos conseguir sino CÓMO se va a conseguir. Los rasgos con los que los juegos deben contar se pueden resumir en varios términos:

- Refuerzo.
- Carácter didáctico.

- Competencia.
- Imaginación.
- Interacción.
- Creatividad.
- Novedad.
- Descubrimiento.
- Interés.
- Conocimiento.
- Rol.
- Adquisición.
- Logro.
- Atracción.
- Espontaneidad.
- Organización.
- Diversidad.
- Expresión.
- Valores...

Y un sinfín de términos que pueden servirnos para definirlo, pues debemos tener en cuenta que:

- 1.- Se juega para ganar.
- 2.- Se gana si se aprende.
- 3.- Si aprendes, ganas.

Además de la utilidad del juego (reforzar, poner en práctica los conocimientos, escapar de la monotonía de la organización de las clases,...), otra de las ventajas que el juego ofrece es el desarrollo de algunos “valores” en el alumnado:

**RESPECTO**  
**MOTIVACIÓN**  
**SUPERACIÓN**  
**RESPONSABILIDAD**  
**COMPAÑERISMO**  
**INICIATIVA**  
**TOLERANCIA**  
**INDEPENDENCIA**  
**AUTONOMÍA**  
**COOPERACIÓN**

**COMUNICACIÓN**  
**LEALTAD**  
**COMPRENSIÓN**

además de                    TRABAJO EN EQUIPO  
    ESFUERZO  
    DISCIPLINA

Algunos de los valores anteriormente citados, como la responsabilidad, la independencia y la autonomía, se desarrollan con más facilidad a la hora de del juego teniendo en cuenta que, en la mayoría de las ocasiones, el papel que el profesor / a adopta es el de animador, orientador y mero observador del comportamiento y la reacción del alumnado, que se convierte en el centro o “protagonista” de la actividad.

A través de esta estrategia para amenizar el aula y motivar al alumnado, también se contribuye a la adquisición de las COMPETENCIAS BÁSICAS, aspecto novedoso en el ámbito educativo:

1. Competencia en comunicación lingüística → Utilización de la lengua extranjera de forma oral y escrita: dramatización, por ejemplo.
2. Competencia matemática → Realización de pequeñas operaciones matemáticas: adaptación del popular programa televisivo “Cifras y Letras”.
3. Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico y natural → Interacción con el mundo físico y el cuidado del medioambiente.
4. Competencia digital y tratamiento de la información → Uso de los recursos disponibles en Internet para reforzar la lengua extranjera: “Le rallye de la conjugaison”, por ejemplo en el caso de la materia de Francés, juego interactivo que consiste en un circuito en coche que va avanzado a medida que se conjugan verbos correctamente en cualquier tiempo verbal.

5. Competencia social y ciudadana → Desarrollo de valores en relación con los demás: “Bingo”.
6. Competencia cultural y artística → Conocimientos de elementos culturales de países de lengua francesa: “Juego de memoria sobre monumentos culturales”.
7. Competencia para aprender a aprender → Desarrollo de la propia autonomía: adaptación del popular “Cifras y Letras”.
8. Competencia de autonomía e iniciativa.

Por otra parte, y ya para finalizar, hago reflejar algunas de mis experiencias en cuanto a la práctica del juego en clase. En mi caso, ha sido una experiencia enriquecedora y bastante amena de gran agrado para los alumnos, sobre todo en el Primer Ciclo (1º y 2º ESO), que se muestran más receptivos y entretenidos ante juegos del tipo “Pasapalabra”, “Cifras y Letras”, “Tabú”, “Memory”, etc., además de prepararse más a conciencia para competir, mientras que en alumnos de 3º y 4º ESO no les llama tanto la atención, cualquier juego no les gusta y no se lo toman tan en serio. Supongo que todo depende de la edad.

Como conclusión, decir que gracias también a estos recursos, los juegos didácticos, poco a poco se intenta romper con la estructura tan rígida de la clase tradicional expositiva por parte del profesor, donde los alumnos no eran más que receptivos, para dar lugar a una metodología más activa, participativa en la que el alumnado se hace ver más y es partícipe dentro del proceso de enseñanza a través del tema que nos compete: los juegos.

Así pues, un consejo: juguemos y hagamos nuestras clases más amenas con un objetivo claro → MOTIVAR y, como no, aprender al mismo tiempo.