



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 14 – ENERO DE 2009

“USO DE TÉCNICAS HUMANÍSTICAS-AFECTIVAS EN LA ENSEÑANZA DE IDIOMAS: EL JUEGO (PARTE I)”

AUTORÍA M^a CARMEN RUIZ CALATRAVA
TEMÁTICA ENSEÑANZA DE IDIOMAS
ETAPA Educación Infantil, Educación Primaria

Resumen

Hoy en día los profesores de lengua extranjera están usando un enfoque más personal para romper la monotonía de las clases y motivar a los alumnos con nuevas técnicas, entre ellas las humanísticas-afectivas. Estas técnicas hacen referencia a las de animación y expresión, como por ejemplo las canciones, los juegos, los cuentos y el drama.

Por lo tanto, los juegos se han convertido en un excelente modo de crear contextos para el uso del idioma extranjero, desde que los investigadores han confirmado que provocan una práctica significativa del lenguaje. Como consecuencia, los juegos deberían convertirse en un elemento principal del repertorio de los profesores de lengua extranjera.

Palabras clave

Juego, lengua extranjera, motivación

1. INTRODUCCIÓN

1.1. Principios didácticos del juego.

El juego es un instrumento esencial de aprendizaje para los niños y niñas de corta edad ya que son una parte importante para el desarrollo psicológico, la autonomía motora y la integración social de las capacidades de estos, porque son fuentes de motivación y aprendizaje significativo.

Entre los principales valores didácticos del juego, podríamos destacar:

- Les permite explorar y descubrir el mundo que les rodea, desarrollar su imaginación y creatividad y descubrir la frontera entre fantasía y realidad.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 14 – ENERO DE 2009

- Los materiales que diseñemos en el aula se deben basar en el placer que los niños experimentan con el juego y en el entusiasmo y deseo de participar que genera.
- Proporciona a los niños la posibilidad de responder ante el lenguaje y utilizarlo de manera natural, variada y espontánea.
- Potencia la utilización del inglés como medio de comunicación en un contexto familiar y cotidiano.
- Desarrolla la cooperación y las habilidades sociales y fomenta la confianza para utilizar la lengua extranjera en clase.
- Reafirma también la individualidad de nuestros alumnos, promueve su estabilidad emocional.
- El juego basado en los centros de interés de los niños de estas edades: animales, plantas, colores, números, familia, casa, escuela, calle, etc., potencia el aprendizaje significativo.
- Es el recurso didáctico más motivante que podemos utilizar en el aula en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés.

1.2. El juego y la Competencia Comunicativa

Podemos hacer una división de acuerdo al aspecto de la lengua que trabajemos según Lee (1996). Así por ejemplo nos encontramos con vocabulary games, structure or grammar games, pronunciation games, spelling games y communications games.

Por otro lado, los juegos que podemos utilizar en nuestra aula de Inglés pueden ser de muchos y variados tipos: juegos con “flashcards” y tarjetas de vocabulario, juegos con posters o “walcharts”, juegos con marionetas, juegos de “role play” o dramatización, juegos organizados que incluyen baile o movimiento físico (“moving game”), juegos a partir de cuentos (“story books”) o historias ilustradas, juegos musicales, juegos guiados, juego libre, juegos con toda la clase, en pequeños grupos, juegos de tablero (“board games”), etc...

A continuación expondremos una batería de juegos para ser aplicados en el aula de Inglés en Educación Infantil, adaptada a las características psico-pedagógicas de los niños de estas edades.

2. APLICACIONES DIDÁCTICAS DEL JUEGO EN EL AULA DE INGLÉS

2.1. Juegos con pósters

Con este tipo de juegos desarrollaremos en nuestros alumnos la comprensión y expresión oral (“listening” and “speaking”):

- **Character names (Los nombres de los personajes).**



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 14 – ENERO DE 2009

Para recordarles los nombres de los personajes, utilizamos uno de los pósters y jugaremos a señalar. Sacamos a un voluntario a la pizarra. Decimos el nombre de uno de los personajes y pedimos que lo señale en el póster. Decimos, por ejemplo: Point to ...

Cambiamos la pregunta. Señalamos a uno de los personajes y preguntamos Who is it?

- **Written names (Nombres escritos)**

Utilizamos las tarjetas de vocabulario de los personajes con el póster inicial. Ponemos las tarjetas en el póster, al lado de las ilustraciones de los personajes. Señalamos las palabras y preguntamos a los niños qué creen que dicen. Quitamos las tarjetas de vocabulario. Enseñamos una a una y sacamos a niños a la pizarra para que las pongan en el póster.

- **Pointing game (Señalar).**

Utilizamos el póster de vocabulario para practicar las palabras que han aprendido. Dividimos a los niños en dos equipos y sacamos a un niño de cada uno a la pizarra. Por turnos, los equipos nombran un objeto y el niño que está en la pizarra lo señala en el póster. Damos dos puntos por cada objeto que señalen correctamente. Si no saben la palabra, dejamos que el niño del otro equipo lo intente, por un punto. Si utilizan la lengua materna, los equipos pierden un punto. Sacamos a dos niños distintos a la pizarra cada vez.

- **What is it? (¿Qué es?).**

Utilizamos el póster de vocabulario para practicar las palabras que han aprendido. Dividimos a los niños en dos equipos y sacamos a un niño de cada equipo a la pizarra. Los niños que han salido se turnan para señalar uno de los objetos del póster y preguntar What is it? Uno de los niños de su equipo tiene que nombrar el objeto para ganar dos puntos. Si no lo saben, el otro equipo puede intentar decirlo y ganar un punto. Los niños que respondan sin levantar la mano primero, quedan penalizados y su equipo pierde un punto.

- **How many? (¿Cuántos?).**

Utilizamos el póster de vocabulario para consolidar los números y otras palabras que hayan aprendido. Dividimos a los niños en dos equipos. Preguntamos por turnos a los equipos How many sheep are there? How many apples are there? Etc. Damos un punto por cada respuesta correcta.

- **Point and name (Señala y dí).**

Utilizamos el póster de vocabulario para practicar las palabras que han aprendido, dividiéndolas en familias léxicas. Dividimos a los niños en dos equipos. Sacamos a un niño de uno de los equipos a la



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 14 – ENERO DE 2009

pizarra y decimos Point to an animal / a fruit / a part of the body / an item of clothing / a minibeast – incluimos también vocabulario básico (a classroom object / a part of the face / a toy / an item of food). Damos un punto si señala y lo dice bien.

- **Categories (Categorías).**

Utilizamos el póster de vocabulario para practicar palabras conocidas, dividiéndolas en grupos o familias léxicas. Dividimos a los niños en dos equipos. Elegimos un grupo de cosas (objetos de material escolar, juguetes, comida, animales, frutas, partes del cuerpo, prendas de vestir, bichitos) y pedimos a uno de los equipos que diga todas las palabras de esa familia léxica que vean en el póster. Damos un punto por cada respuesta correcta y otro si dicen el color o el número de objetos que hay, por ejemplo: A red hat. Three apples.

- **Label the poster (Pon la tarjeta en el póster).**

Decimos a los niños que saquen las tarjetas recortables de vocabulario de las palabras que queramos practicar. Ponemos el póster de vocabulario en un sitio donde los niños lo alcancen. Dividimos a los niños en dos equipos y sacamos a un niño de cada equipo a la pizarra. Decimos que salgan con sus tarjetas de vocabulario y que se pongan de espaldas al póster. Decimos una palabra, por ejemplo: Cow y pedimos a los dos niños que busquen su tarjeta de vocabulario correspondiente y que se la enseñen a la clase. Si lo hacen bien, ganan un punto cada uno. Ahora les decimos que se den la vuelta y miren el póster. El niño que primero encontró la tarjeta de vocabulario, tienen la oportunidad de ganar otro punto para su equipo si consigue colocarla en el póster, al lado del animal correspondiente, antes de que el otro niño cuente hasta diez. Repetimos con las otras tarjetas, sacando a dos niños distintos de cada equipo cada vez.

- **Word race (Carrera de palabras).**

Utilizamos el póster de vocabulario. Barajamos las tarjetas del vocabulario que queremos practicar. Dividimos a los niños en dos equipos y sacamos a un niño de cada equipo a la pizarra. Damos la vuelta a una de las tarjetas y la mostramos a los niños que han salido. El primer niño que lea, entienda y señale en el póster lo que pone en la tarjeta, gana un punto para su equipo.

- **True or false (Verdadero o falso).**

Dividimos a los niños en dos equipos. Sacamos a un niño de cada equipo a la pizarra. Explicamos que va a describir objetos y personajes del póster. Los niños tienen que responder True o False. Cada vez que respondan bien, su equipo gana un punto.

- **Kim's game (El juego de Kim).**



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 14 – ENERO DE 2009

Damos a los niños un minuto para estudiar el póster. Después le damos la vuelta. Decimos palabras. Los niños tienen que decir Yes si ese objeto está en el póster y No si no está. También podemos pedirles que escriban las palabras que nosotros vayamos diciendo en sus cuadernos. Al lado de cada palabra, escriben Yes si el objeto aparece en el póster y No, si no aparece.

- **Find something beginning with ‘a’ (Una cosita que empieza con “a”).**

Dividimos a los niños en dos equipos. Explicamos la frase Find something beginning with Les decimos que se van a turnar para buscar cosas en el póster que empiezan con la letra que les decimos. Sacamos a un niño de cada equipo a la pizarra. El primer niño que encuentre el objeto correcto en el póster, gana un punto. También le podemos dar un punto al otro niño si encuentra otro objeto que empiece por esa letra o sonido inicial. Variamos el juego diciendo Find something red / blue, etc.

2.2. Juegos con marionetas (“puppets”).

- **English only (Sólo inglés).**

La marioneta sólo habla inglés. Nos aseguramos que los niños entienden esto de forma que siempre se dirijan a él en inglés. Si algún niño utiliza la lengua materna para decir algo que han aprendido en inglés, sacamos la marioneta y explicamos que no los entiende y que lo tienen que decir en inglés.

- **Hello. Bye bye (Hola. Adiós).**

Cogemos la marioneta. Decimos Hello, y animamos a los niños a imitarle. Paseamos por la clase para que los niños la acaricien a y le digan Hello.

La escondemos detrás de la espalda y decimos Bye bye. Animamos a los niños a imitarle. Hacemos que aparezca y desaparezca para que los niños le saluden. Lo podemos esconder debajo de la mesa, en su bolso o dentro de la mochila de uno de los niños.

- **Warm-up (Calentamiento).**

La marioneta se puede utilizar al principio de las lecciones y hacer ejercicios de “calentamiento”. Animamos a los niños a decirle Hello al principio de cada lección. En las primeras lecciones les puede preguntar el nombre y, a medida que avanza el curso, les puede ir preguntando cosas más difíciles, como What’s your favourite colour? Do you like red?.

- **Puppet plays teacher (La marioneta hace de professor).**

Se puede utilizar la marioneta para controlar a los niños en clase. Si están armando demasiado jaleo o están levantados, hacemos como si le estuviese diciendo algo al oído. Primero les decimos en su propia lengua que a la marioneta no le gusta tanto jaleo. Después hacemos que se acerquen a su



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 14 – ENERO DE 2009

oído otra vez y decimos a los niños Sit down. Be quiet, etc. Premiamos a los niños que se porten bien dejando que se quede un rato en sus mesas.

- **What is the puppet thinking about? (¿Qué está pensando la marioneta?).**

Ponemos en la pizarra las flashcards de las palabras que queramos practicar. Cogemos la marioneta. Decimos a los niños que está pensando en una de las palabras y ellos tienen que adivinar cuál es. Preguntamos What is the puppet thinking about? Hacemos que afirme o niegue con la cabeza y decimos Yes o No cada vez que los niños responden. Cuando un niño acierte, le damos la flashcard correspondiente.

- **Where's the puppet? – Yes / No (¿Dónde está la marioneta? – Si / No).**

Mostramos a la clase la marioneta. Sacamos a un voluntario a la pizarra y le pedimos que se ponga de espaldas a la clase. La escondemos en algún sitio. Pedimos al niño que se dé la vuelta y le preguntamos Where's the puppet? Los demás niños le dirigen diciéndole Yes si va en la dirección correcta y No si se confunde.

- **Where's the puppet? – Hot / Cold (¿Dónde está la marioneta? – Caliente / Frío).**

Repetimos el juego anterior utilizando Hot o Cold para dirigir al niño. Los niños dicen Cold si el niño se aleja de la marioneta y Hot o Very hot si se está acercando.

- **Puppet day (El día de las marionetas).**

Pedimos a los niños que traigan una marioneta de su casa, si tienen una. Durante la lección, presentarán a su marioneta haciendo que diga My name's (Pinochio). Si lo hacen en las últimas unidades del curso, pueden hacer que sus marionetas hablen más, por ejemplo, I like bananas. My favourite colour is red.

- **Pass the puppet (Pasa la marioneta).**

Colocamos a los niños en un círculo o de forma que puedan pasarse la marioneta por toda la clase. Ponemos una de las canciones que queramos practicar. Decimos a los niños que vamos a poner una canción y tienen que ir pasándose la marioneta de uno en uno hasta que se pare la música. Cuando se pare la música, el niño que la tenga tiene que hacer que diga algo en inglés. Ponemos la música otra vez y continuamos jugando.

- **Puppet says (La marioneta dice).**



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 14 – ENERO DE 2009

Cogemos la marioneta y decimos a los niños que van a jugar a un juego que se llama Puppet says. Explicamos que cuando decimos Puppet says antes de dar una orden, ellos deben hacerlo. Si no dice Puppet says, no deben hacerlo. Por ejemplo, decimos Puppet says, "Hello" y los niños saludan con la mano. Decimos Hello y no hacen nada. Los niños que saludaron cuando no dijo Puppet says quedan eliminados. Dejamos que los niños se acostumbren al juego antes de eliminarles de verdad. Algunas órdenes que pueden ser utilizando este juego son: stand up, sit down, hands up, hands down, jump, touch..., move, pick up a, etc.

- **Repeat what Puppet says.**

Utilizamos la marioneta para decir el vocabulario y frases cortas, variando el tono, el volumen y el ritmo. La clase escucha y repite lo que dice la marioneta.

- **Echo.**

Utilizamos la marioneta para decir una palabra, por ejemplo, flower. La clase la repite tres veces, cada vez más bajo, haciendo que suene como un eco.

- **Hide the puppet.**

Elegimos a dos niños/as para que cierren los ojos o salgan del aula un momento. Escondemos la marioneta en un lugar donde esté visible sin tener que mover objetos. Pedimos a los niños/as que abran los ojos o vuelvan al aula. Preguntamos: Where's the puppet?. Mientras miran, el resto de la clase les ayuda diciendo no, no, no si están lejos, y yes, yes, yes, cuando se acerquen a la marioneta.

- **The puppet, the musical conductor.**

La clase canta una canción que conozcan y la marioneta les dirige, sujetando un lápiz o una regla. La clase canta más alto cuando movamos a la marioneta hacia arriba, y más bajo cuando la movamos hacia abajo.

- **The puppet's sleepy.**

Utilizamos la marioneta si queremos relajar a la clase. La tumbamos en el suelo y la tapamos con un trapo. Decimos, por ejemplo, Ssh. Puppet's very sleepy. Let's be very quiet so he doesn't wake up, susurrando y utilizando la mímica para clarificar el significado. Alternativamente, podemos decir, por ejemplo, Puppet isn't feeling very web o Puppet is frightened. He doesn't like a lot of of noise. Clarificamos el significado con gestos, mímica.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 14 – ENERO DE 2009

- **Making a line or circle.**

Utilizamos la marioneta cuando necesitemos que los niños/as se pongan en fila o en círculo. Nos situamos donde queramos que formen la fila o el círculo. Levantamos la marioneta y hacemos que diga, por ejemplo, Come here, please, Alex. Los niños/as se turnan para unirse a la fila o al círculo y, si lo deseamos, se dan la mano.

- **Well done!.**

Utilizamos la marioneta para mirar y elogiar el trabajo de los niños/as. Hacemos que haga comentarios y les hable sobre su trabajo, por ejemplo, Very good! / What a lovely ...! / I like the ... It's beautiful / fantastic / great! Etc.

- **Cheer up!.**

Cuando un niño/a esté triste, si nos parece conveniente, le dejamos la marioneta de para que se anime.

- **Correcting Puppet.**

Preguntamos cosas a la marioneta y hacemos que conteste de forma errónea, o que complete frases con datos equivocados, por ejemplo, The ... is blue! La clase escucha y corrigen a la marioneta todos juntos, por ejemplo, No, Puppet! Green!.

- **Taking the puppet home.**

Si nos parece conveniente podemos dejar que los niños/as se turnen para llevarse a la marioneta a casa a que "conozca" a su familia. Sería conveniente que, antes de hacerlo, escribamos una nota para los padres, explicándoles la función de la marioneta en la clase de inglés. Cuando devuelvan la marioneta, podemos dedicar unos minutos a que el niño/a explique a la clase, en su propia lengua, la visita de la marioneta a su casa, por ejemplo, dónde durmió, que desayunó y qué fue lo que más le gustó.

- **Guess what's in puppet's bag.**

Ponemos diferentes muñecos o flashcards en una bolsa. Hacemos que la marioneta levante la bolsa delante de la clase. Los niños/as se turnan para adivinar qué hay en la bolsa, y la marioneta asiente o niega con la cabeza y dice yes or no. Siempre que dice yes, la marioneta saca el juguete o la flashcard de la bolsa y se lo muestra a la clase.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 14 – ENERO DE 2009

3. CONCLUSION

Algo que debemos tener en cuenta es que no todos los juegos son apropiados para todos los niños, por lo que debemos elegir juegos con características cognitivas, psicológicas y emocionales similares a la de los juegos que realizan nuestros alumnos en su lengua materna y en el aula.

De este modo, algunas consideraciones que tenemos que tener en cuenta cuando usamos juegos con niños son:

- Los niños necesitan conocer las reglas del juego.
- Es importante parar un juego cuando no lo encuentran divertido o si ya están cansados.
- Debemos insertar mostrar como se juega y participar en el juego para que los niños muestren mayor interés.

4. BIBLIOGRAFIA

- CEJA (2000). Orden de 8 de febrero, por la que se regula la anticipación, con carácter experimental, de la enseñanza de una Lengua Extranjera en el Segundo ciclo de educación Infantil y primer ciclo de la Educación Primaria. BOJA de 11 de marzo de 2000.
- CEJA (2007). Decreto 230/2007, de 31 de Julio, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas correspondientes a la Educación Primaria en Andalucía. BOJA de 8 de agosto de 2007. *(Nuevo: lo que es la LEA)*
- Council of Europe (2001). *A Common European Framework of References for Languages (learning, teaching, assessment)*. Strasbourg.
- KRISTMANSON, P (2000). *Affect in the Second Language Classroom. How to create an emotional climat.*
- McLaren, N and Madrid, D (Eds). (2004). *TEFL in Primary Education*. Ed. Universidad de Granada
- MEC (2006). Ley Organica 2/2006, de 20 de abril, de Educación. BOE de 4 de mayo de 2006. *(lo que es la LOE)*
- WRIGHT, A., BETTERDGE D. AND BUCKBY, M. (1994) *Games for language learning*. Cambridge. University Press.

Autoría

- Nombre y Apellidos: M^a Carmen Ruiz Calatrava
- Centro, localidad, provincia: CEIP Nuestra Señora de la Salud, Posadas, Córdoba
- E-mail: chiquitillamamen@hotmail.com