



ISSN 1988-6047

DEP. LEGAL: GR 2922/2007

Nº 16 – MARZO DE 2009

## “USING GAMES IN EFL’S”

WRITER ELENA TORRES VILLARROYA
TOPIC ENGLISH
CYCLE PE

SUMMARY: The majority of the games give the learners experience of communicating with help of the foreign language.

IMPORTANT WORDS: Communication, four communicative skills, socialization, responsibility.

### INDEX:

#### 1-INTRODUCTION

#### 2-WHY SHOULD WE USE GAMES IN OUR LESSON?

#### 3- HOW SHOULD WE USE GAMES IN OUR LESSON?

3.1- The role of the teacher

3.2- Characteristics of the young language learner

3.3- Methodology

3.4- Student groupings

3.5- How we can selecting games?

#### 4- TYPES OF GAMES

4.1- Structure Games.

4.2- Vocabulary Games.

4.3- Spelling Games.

4.4- Pronunciation Games.

4.5- Number Games.

4.6- Listen-and-do Games.

4.7- Read – and- do Games

4.8- Games and Writing

4.9- Miming and Role-Play Games.

#### 5. BIBLIOGRAPHY



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009  
USING GAMES IN EFL'S

## 1. INTRODUCTION:

Now, it is very generally accepted that language teaching can be enjoyable, but using it in situations and communicatively.

Learning sounds, words, phrases and sentences, however learnt with rules; don't carry language learning far; although it is helpful up to a point, before returning to confusion and mistake.

The majority of the games, what we will describe more lately, give the learners experience of communicating with help of the foreign language. It is through experience of communication in the language, they are learning that language learners best learn how to communicate in it.

Use Games how a methodology in our lesson can be lengthy, complex or no efficient with foreign language learning but if we keep in mind following piece of advice, learning will be the best.

Next we are going to explain these pieces of advice and we are going to prove the efficient of Games.

## 2. WHY SHOULD WE USE GAMES IN OUR LESSON?

Language learning itself is complex and many sided, which need not discourage us when we must learn a foreign language from the four communicative skills: listening, reading, speaking and writing. But there are games to develop all these skills.

Games can be very help-full when we want teach a foreign language to our learners, but we should know use it correctly.

The most important is children's needs, age and motivations. We adapt games to their needs, age and motivations. If we keep in mind it, learners will learn and they will want to learn more.

With games we will provide them an opportunity for the real using and processing of language while the mind is focused the task of playing the game.

Next, I'm going to explain some reason that why should we use games in our lessons:

1-Games are enjoyable and these offer to children to learn a foreign language as something enjoyable and rewarding, as a pursuit.

2-If we play, in a lot of games, the children will play in pairs, groups, teams, the..., they will develop the ability to cooperate. There are situations, what children can not answer to some questions, then, his companion will help them for win the game. So, the knowledge is shared.

3-In the classroom, games get a pleasant, informal, and often relaxed atmosphere, favourable to language learning.

4-Games offers experience of communication and these help to learn a foreign language.

5-Unconsciously, most language games distract the learner attention from the study of linguistic forms without need of to be something bored.

6-Games get a good predisposition to the learning.

7-There are a lot of games what can be different modes of communication. So, it helps us to adapt them in children's age and motivations. It is varied.

8-Repetition is basic to language learning, but not the repetition of mechanical drills. In games offers repetition with a language advance and motivating effect.

## 3- HOW SHOULD WE USE GAMES IN OUR LESSON?

### 3.1- The role of the teacher:



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

The role of the teacher will depend to a large extent on the function he performs in different activities. We will examine the roles of controller, assessor, organiser, prompter, participant and resource.

**-The teacher as controller:** He controls not only what the students do, but when they speak and what language they use.

The teacher as controller is useful during lockstep activities, but even during immediate creativity this control should be relaxed to some degree, and during communicative activities or the practice of receptive skills, the teacher as controller is whole inappropriate.

**-The teacher as assessor:** Clearly a major part of teacher's job is to assess the student's work, to see how well they are performing or how well they performed.

**-The teacher as organiser:** Perhaps the most important and difficult role the teacher has to play is that of organiser. The success of many activities depends on good organisation and on the students knowing exactly what they are to do.

The teacher must to tell the students what they are going to talk about (or write or read about), give clear instructions about what exactly their task is, get the activity going, and then organise feedback when it is over.

**-The teacher as prompter:** Often the teacher needs to encourage students to participate or needs to make suggestions about how students may proceed in an activity when there is a silence or when they are confused about what to do next.

This is one of the teacher's important roles, the role of prompter.

**-The teacher as participant:** There is no reasons why the teacher should not participate as an equal in an activity especially where activities like simulations are taking place.

**-The teacher as a resource:** There are some activities (writing individually or in pairs or groups, discussing, etc ) where the teacher should make it clear that he is available as a resource, as a resource of information, if the students need such information.

### **3.2- Characteristics of the young language learner:**

-They know that the world is governed by rules. They may not always understand the rules, but they know that they are there to be obeyed, and the rules help to nurture a feeling of security.

-They understand situations more quickly than they understand the language used.

-The use language skills long before they are aware of them.

-Their own understanding comes through hands and eyes and ears. The physical world is dominant at all times.

-They have a very short attention and concentration span.

-Young children sometimes have difficulty in knowing what in fact and what is fiction.

-Young children are often happy playing and working alone but in the company of others.

-Young children love playing, and learn best when they are enjoying themselves.

But they also take themselves seriously and like to think that what they are doing is "real" work.

-Young children are enthusiastic and positive about learning.

### **3.3- Methodology:**

The general methodology associated with primary teaching, for example, an active participation by the pupils (learning by doing), frequent recycling, a great use of visual aids, objects, models, songs and games, etc..., must contribute to the general aim of all subjects taught at that level and is also an important criterion for the selection of materials.

The teachers should to have in mind aspect that following:



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

-**Word aren't enough.** Most activities for the younger learners should include movement and involve the senses. The balance will change as the children get older, but appealing to the senses will always help students to learn.

-**Play with the language.** Let the pupils talk to themselves. Make up rhymes, sing songs, tell stories. Play with the language, let them talk nonsense, experiment with words and sounds: "Let's go/pets go" "Blue eyes/ blue pies". Playing with the language in this way is very common in first language development and is a very natural stage in the first stages of foreign language too.

-**Language as language.** The spoken word is often accompanied by other clues to meaning –facial expression, movement, etc. We should make full use of these clues.

-**Routines.** Children benefit from knowing the rules and being familiar with the situation. Have systems, have routines, organise and plan the lessons. Use familiar situations, repeat stories, rhymes, etc. do that play be still easier for students.

-**Cooperation not competition.** Cooperation should be one of the most important aims of play in class, so all plays have to be designed in order to get with activities in pair or group work.

-**Grammar.** If children are playing, the best time to introduce some sort of simple grammar is either when a pupil asks for an explanation or when you think a pupil will benefit from learning some grammar, because grammar just should be included in the play.

-**Feedback.** Feedback is a time in class when the children and the teacher can look back at, and reflect on, what they have been doing. It's good in a game because it help to students to know what they have learned.

### **3.4-Students groupings:**

The teacher must help children to develop the cooperation and respect with other people and cultures. The aim is to contribute to their socialization.

To divide the class into groups is a good way to contribute to this socialization.

Groups within the class are very important and necessary.

-Advantages of the groups:

#### **Dividing the class into groups helps the:**

-Process of socialization

-Development of attitudes of cooperation, participation, respect...

-Knowledge of the others

-Breaking of the routine of the class

-More responsibility

-Communication

#### **-Problems to make the groups:**

-Some students want to be in the same group because they are friends.

-Other students are left alone.

-They may have a different level of maturity, knowledge and responsibility.

-Some of the students work, but, usually, not all of them.

#### **-Criteria to make the groups:**

-Previous knowledge of the students.

-We can either change the groups from time to time to.

#### **-Types of groups:**

**Lockstep:**



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

All the pupils are working with the teacher into the same activity. All our pupils work as one group and the teacher acts as controller and assessor.

But there is a problem: Heterogeneity of lockstep. Only a small percentage of the pupils participate. Lockstep doesn't foster autonomous learning and the children don't learn to use the language in real situations.

#### **Pairs work:**

The students can be put in pairs for a great variety of work including writing and reading.

Pair group seems to be a good idea because it immediately increases the amount of student practice.

Pair work allows the students to use language and also encourages student co-operation which is itself important for the atmosphere of the class and for the motivation it gives to learning with others. With pair work, then students can practise language use and joint learning.

Pair work is a way of increasing student participation and language use, but certain problems occur with pair work. Teachers are often worried about the use of the student's native language in monolingual groups, teachers sometimes worry about noise and indiscipline when pair work is used particularly with children and adolescents.

Important → A decision has to be taken about how students are put in pairs. Teachers will have to decide whether they will put strong with weak students or whether they will vary the combination of the pairs from class to class.

There are two types of pair work: -Open pairs: The rest of the pupils can listen to them

-Closed pairs: Whole class is divided into pairs working at the same time.

#### **Group work:**

Group work seems to be an extremely attractive idea for a number of reasons. Just as in pair work, we can mention the increase in the amount of student talking time and we can place emphasis on the opportunities it gives students really to use language to communicate with each other. Students will be teaching and learning in the group exhibiting a degree of self-reliance that simply is not possible when the teacher is acting as a controller.

In some ways group work is more dynamic than pair work: there are more people to react with and against in a group and therefore a greater possibility of discussion.

There is a greater chance that at least one member of the group will be able to solve a problem when it arises, and working in groups is potentially more relaxing than working in pairs, for the latter puts a greater demand on the student's ability to cooperate closely with only one other person. It is also true to say that group work tasks can often be more exciting and dynamic than some pairs work tasks.

Once again the biggest problem is one of selection of group members.

A lot of teachers form groups where weak and strong students are mixed together. It is a good idea to make groups of strong students and groups of weaker students.

Group work offers enormous potential. It can be used for oral work, tasks where decisions have to be taken, joint reading tasks, listening tasks, co-operative writing and many other things: it also has the great advantage of allowing different groups of students to be doing different things in the same classroom.

#### **Individual study:**

Individual study is a good idea precisely because students can relax from outside pressure and because they can rely on themselves rather than on other people. Both reading and writing work can be the focus for individual study.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

The students need some time on their own, and various reading and writing exercises can be particularly appropriated for this. When planning activities for a class the teacher should not forget to take this factor into consideration.

### **3.5. How we can selecting games?**

We choose games depending of these factors: number of children, skill be worked, age and level of the children, places you can use, etc.

You should choose games that practise certain word families, specific language patterns, or skills. You will therefore have to decide whether the children need to practise this language using a code-control game, or whether they are ready to use a communication game.

Bear in mind that it may be wise to vary choice of games so that there is not always a competitive element; communication games focus on cooperation and are more likely to give every child a chance to have a turn to speak in an unthreatening atmosphere.

## **4- TYPES OF GAMES.**

### **4.1- Structure Games.**

Structure games are called many games provide experience of the use of particular patterns of syntax in communication.

These games are considerable interesting and encourages the learners to communicate.

e.g. **1. WHAT IS IT? IS IT...?**

Level: elementary, intermediate and advanced.

Age: any

Group size: whole class, groups or pairs.

Use: to practise “yes-no” questions and to brush up vocabulary.

Somebody thinks of an object or person the class knows the name of, and the others ask questions, putting up their hand and waiting to be called on: “Is it a green book? Is it Mary’s desk? Is it the door?” The first to guess correctly take the “thinker’s place”.

e.g. **2. WHO AM I? WHAT’S MY NAME?**

Level: intermediate

Age: any

Group size: whole class, groups or pairs.

Use: to practise “yes-no” questions and to brush up vocabulary.

Every body imagines himself to be somebody else a living person well-know locally, nationality or internationality, or an historical figure. Each makes up two shot sentences about himself or herself. E.g. “I lived in \_\_\_\_\_ about \_\_\_\_\_ years ago. I was a singer, etc.”

e.g. **3. WHAT IS THERE IN MY BAG TODAY?**

Level: elementary and intermediate.

Age: children

Group size: whole class, groups or pairs.

Use: to brush up the vocabulary and to practise “there are” and “there is”,

Or “have you” and “have you got”.

Alternatively: “What’s in my bag today? What have I got in my bag today?”

The children guess, for instance, e.g. “There is an apple”. And the owner of the bag says: “No, there isn’t a/an...” or “Yes, there’s a ...” and brings it out perhaps ask “What colour is it?” or “Is it a big...or small...?”



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

#### 4.2- Vocabulary Games.

A Vocabulary Game is one in which the learners' attention is focused mainly on words.

e.g. **1. WHAT IS THIS/THAT?**

Level: elementary

Age: children

Group size: whole class or groups

Use: to practise naming people and object.

Learners in turn hold up touch or point to object, naming a pupil in another team to answer. Also we can do this game sowing to pupils a card with pictures of objects.

e.g. **2. I SPY.**

Level: elementary

Age: children

Group size: whole class or groups

Use: to brush up known vocabulary.

Somebody says: "I spy, with my little eye, something beginning with 'B'"

Other guess what the object is: "The blackboard?" "No, It isn't the blackboard".

Also, may be: "One-two-three, What can I see? Something in this room, beginning with..."

e.g. **3. PICTURE SQUARES.**

Level: intermediate

Age: any

Group size: whole class and groups

Use: to brush up the vocabulary of food, drink, etc.

Each member of the class has a grille like this:

1.	2.
3.	4.
5.	6.

Distribute picture of, say, food and drink, and things to do with cooking, eating, and drinking. These pictures have been drawn or have been cut of catalogues and journals. Everybody writes the name of as many pictures as possible in the spaces on his own grille. E.g. loaf of bread (2), a saucepan (4), a knife and fork (1), eggs and chips (3).

Also, there are more games:

"Body snap": Naming the parts of the body.

"Directions relay": Remembering, giving and understanding directions.

"Going shopping": The language of shopping.

#### 4.3. Spelling Games.

Spelling games ought not to be played as if were only test. Every spelling game should include or follow a period of study of the words used in the games.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

Really, the ability to write the word is the main thing. The first writing is the copying from the board or book of short and fully meaningful sentences, with the meaning of which the learners have become familiar in oral communication. There is no reason to spell these out orally.

The games which follow are roughly grouped according to type, beginning with easy ones.

e.g. **1. SCRABLE**

Level; elementary, intermediate and advanced

Age: any

Group size: whole class, groups or pairs

Every body has a square, ruled in 36 smaller squares. Someone calls out a succession of letters and the learners put each of these, as they are called, in one of their small squares, and try to build words they know, both down and across.

		S			
T	E	A	P		
		F			
Q	U	E	R	Y	
M					

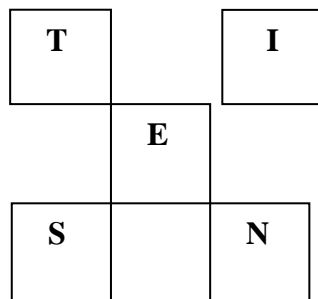
e.g. **2. PATTERN PUZZLE.**

Level: intermediate and advanced

Age: any

Group size: groups or individuals

Each group is given a card bearing a letter- pattern, the same on each, as in the example here. The pupils each write down on paper all the words they can think of containing some or all of these letters, provided that once in any word. There is a time limit. The group with most words is the winner.



e.g. **3. STEPPING STONES.**

Level: elementary

Age: young children

Group size: whole class

A river is draw on the board and the task is to cross it by the stepping-stones. For each stone a word has to be spelt. If it is spelt correctly it is printed on the stone; if incorrectly, it is not written and the team makes no progress.





ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

Also, we can do it drawing stepping-stones on the ground or floor, where there is a river full of crocodiles or other dangerous creatures ready to eat you up if you don't spell properly!! Children hold the word-cards of the words they have spelt as they cross to the other side.

#### 4.4- Pronunciation Games.

The games and activities which follow are merely illustrative. The pronunciation difficulties reflected in the examples given are not met with everywhere. Adaptation to local problems is necessary. Learners can act as the teacher in these activities but should not do unless their pronunciation is reasonable good.

It's important that inability to make their fellow learners understand what they are saying does a lot to convince learners of the shortcoming of their own pronunciation.

e.g. **1. THE SAME OR DIFFERENT**

Level: elementary and intermediate

Age: any

Group size: whole class

This game can be played with sound, words or sentences. It goes roughly as follows:

The teacher says two sentences and the learners decide whether they are the same or different.

Examples:

Teacher: "We began to think.

We began to sink"

Are they the same? I'll say them once more...Peter?

Peter: The second once was different.

Teacher: Right. Listen again:

"That's a good road.

That's a good road."

John: Different

(so, all time)

It is essential that each sentence of a pair should be spoken in exactly the same way apart from the one difference between them.

e.g. **2. PRONUNCIATION BINGO.**

COMPLAIN ALL DAY	SHOP UNTIL YOU DROP	DRINK PRUNE JUICE	DAY LONG BATHS	START A NEW CAREER
VEGETATE	SLOW DOWN	RETIREMENT BINGO	COUNT YOUR MONEY	FIGHT BOREDOM
PLAY BINGO	REMEMBER THE GOOD OLD DAYS	DUST YOUR ROCKING CHAIR	ENJOY A MATINEE	TRAVEL THE WORLD
TAKE A NAP	THROW AWAY YOUR WORK CLOTHES	GO BACK TO SCHOOL	EAT OATMEAL	COLLECT SOCIAL SECURITY

Level: intermediate

Age: any

Group size: whole class

This game is similar to other Bingo games, except that the focus of attention is on how something is pronounced.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

Every member of the class has a card bearing a number of pictures, say six, and larger number of separate pictures, each of the same size. The cards are not identical. Each one has on it only some of all the pictures in use.

The teacher calls out a series of words, corresponding with what is in the pictures, and the pupils look at their loose pictures to see whether they have what is called. Thus if a ship is called they will look for pictures of a ship (or, mistakenly, of a sheep)

The first to have all the pictures on their cards covered raise their hands.

e.g. **3. PICTURES AND SOUND.**

Level: elementary

Age: any

Group size: whole class

Pictures are useful for a variety of purposes in the foreign language course, and some pronunciation difficulties lend them –selves to pictorial illustration. For instance, there can be simple pictures of a pot and port, a sheep and a ship, a hat and a hut, a cart and kite, a rope and robe, a hat and a rat, somebody thinking and somebody sinking, a fairy and ferry, and so on.

Also there are more games:

-“Who’s who?": Describing people.

-“Racing Past”: Talking about past actions.

#### **4.5. Number Games.**

All the games that follow help to familiarize the learners with the spoken form of numbers.

These games help the learners to get accustomed to the spoken forms of numbers, so that they are not stumbling block to communication.

e.g. **1. RING AND NUMBER.**

Level: elementary and intermediate

Age: children

Group size: whole class, teams.

Various numbers are written clearly and firmly on the board, in a group, something like this:

4            21            45            32            16

5            8            9            6            30

34            17            11            28            54            66

They need not be 1-20; indeed, if everybody is already confidently using such numbers in speech, they should be other numbers, with which they are not yet confident. They should all be written at a height the learners can reach.

There are two teams and one member from each stands at the board, coloured chalk in hand (each team use a different colour). Somebody stands at the side and calls out one of the numbers.

Immediately the two look for it, and the first to put a ring round it scores a point.

Those out the board should be replaced by the next in the teams after, say, three numbers have called.

Also, we can use dates, money, telephone numbers, etc.

e.g. **2. HOW MANY?**



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

Level: elementary

Age: younger children

Group size: whole class, teams

Somebody claps a number of times, or taps on a desk or table, and then ask How many?.

Similarly, the class can be told to clap or tap a certain number of time together, or learners from different teams at the board can be told to make a certain number of circles or stars or crosses (the quickest is the winner).

e.g. **3. WEEKS AND MONTHS.**

Level: elementary

Age: children

Group size: groups, teams

Use: to practise the names of the days and months

There are 7, 14 or 21 players in a ring, each named after a day of the week; each day is thus represented exactly once, twice or three times. (For months of the year the numbers are of course 12 or 24).

Somebody, in the centre throws up a ball and calls out a day (or month) e.g. Tuesday. All the "Tuesday" run forward and try to catch the ball, after first allowing it to bounce once. The first to catch it, if anyone does, changes with the centre player.

Also, there are more games such as:

"Number fun": Recognising words and figures for numbers 1-20.

#### **4.6- Listen-and-do Games.**

The learners have to listen and understand, then carry out some action. Here there some games that can helps us foreign language learning.

e.g. **1.LISTEN AND DRAW.**

Level: elementary and intermediate

Age: any

Group size: whole class, pairs, groups

Use: to understand instructions.

Everybody has a sheet of paper and draws what the leader of the game tells them to do. For example: Draw one bed in front of the door...Now, draw a doll in top of the bed; draw one chair near of the door; draw two boxes beside of the window, etc.

e.g. **2.DOING WHAT YOU'RE TOLD.**

Level: elementary and intermediate

Age: children

Group size: whole class, teams

Use: to recognise oral commands

A command, or a series of commands, is given, which someone, or the whole class, team or group obeys. E.g. Touch a window/ Jim's coat. Hoald up a green book. Point to a tall girl.

The commands are given to different teams in turn, naming those to respond or seeking a collective response. As soon as the action is performed, the other team says either right or wrong. Team points can be awarded for both commands and responses.

What vocabulary and syntax are used depends on the interests, age-level and achievement of the class.

e.g. **3.FACE TO FACE**

Level: elementary



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

Age: children

Group size: small class, or groups of about 10 or 12

Use: to understand simple spoken commands

Everybody has a partner, and the two stand facing each other at the circumferences of a large circle. Somebody in the centre gives commands which the rest obey, e.g. Stand back to back. Run round each other. Shake hands three times. Touch each other's shoulders. Turn right round. Touch your toes. Suddenly the one in the centre shouts All change and everybody must quickly get a new partner. The centre player tries to do so too. The one left without a partner goes into the centre and gives commands.

Also, there are more games:

“Directions Relay”: Remembering, understanding and giving directions.

“Going shopping”

“What's she wearing?”

#### **4.7- Read – and- do Games**

In the earliest stages of reading it's very important to use flashcards because it is a great help, especially to children. Flashcards are simply cards which are “flashed” at the class. On them are printed sentences or words, large enough to be seen clearly from the back of the class.

Also, it's very important activities of pre-reading and simply an attractive book with interesting pictures, which will make children want to read.

Here there are few ways of using flashcards. We should bear in mind that sentence – cards come first, sentences being the main vehicle of communication.

e.g. **1. GAMES WITH FLASHCARDS. (Words)**

Level: elementary

Age: children

Group size: whole class, groups

Use: to respond quickly to a familiar command or question presented in the unfamiliar medium of print.

We ought to bear in mind that word recognition has got to be developed. As soon as the learners can read without much difficulty the sentences used in the earliest flashcards games, methodical training in word recognition can begin.

-Commands: The learners are accustomed to giving and obeying these commands orally, and now they meet them in print and learn to recognize them as wholes. The cards bear such commands as: Give me a pin and Give me a pen; Draw a bear and Draw a bear; Touch your boots and Touch your books. Small visual differences such as these oblige the learners to look at words and letters closely. They should be varied and some of them should be amusing.

The leader of the game holds up a card for a moment or two, waits until several pupils have put their hands up, and names someone, who performs the action performed, there will be others eager to show they have understood it, and somebody in another team is given a chance.

As soon as someone has responded correctly to the card, the teacher can ask What does the card say? And the class can repeat what is on it. But the normal response to a command is to carry it out, not to repeat it.

e.g. **2. RHYMES AND SONGS**

Level: elementary

Age: any

Group size: whole class



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

Use: to develop visual skills of phrase and word identification

The main things are that the rhymes and songs should be liked and already more or less know. The teacher says it and sings it with the learners and then they sing it again, looking at the large sheet or board on which it is written.

Also, there are more games:

“Clothes dominoes”: Talking about clothes and their colours.

“Number fun!

Song “Hickory, Dickory, Dock”

Song “This is the way...”

Rhyme “In a Dark, Dark Wood”.

#### **4.8- Games and Writing**

Usually, in writing, the learners are preoccupied with letters from the start. They have to write them and join them together into written words, and doing this means looking at them closely. We can help them giving activities what works the small differences between words.

The simplest form of written is copying, but it isn't the more appropriated because, after they will no get to write alone.

Here, we put some games that can learn to children the foreign language.

e.g. **1. SENTENCE RELAY**

Level: intermediate and advanced

Age: children

Group size: whole class, teams

There is the same text for each team, a series of sentences, arranged one on each line and all of the same length. Preferably they should make up a brief story, or at least a continuous and interesting piece. Direct speech could be included.

The sheet is given to the first learner in each team. These learners study the first sentence and then either when they are ready or when the teacher says Begin, pass the sheet to the next member of the team, go to the blackboard, and clearly write the first sentence high up on their team's section of it. As soon as they are ready the next member of each team passes the sheet to the third member, and writes the second sentence under the first. And so on, until all the sentences have been written. If there are more sentences in the text than there are members of the teams the first number takes over from the last and the writing continues.

Other things being equal, the first team to finish is the winner, but accuracy and legibility should be taken into account too.

e.g. **2. BUILDERS**

Level: intermediate and advanced

Age: any

Group size: pairs, groups, whole class

Use: to practise giving and understanding exact instructions, and to stimulate talk

This is the previous game except that, instead of a drawing, a construction is made- from coloured wooden bricks, meccano units, wire, plasticine, etc.- anything, in fact, from which a “building” or structure can be erected. This construction can be made beforehand by one person or by pair or small group, and must be kept out of sight of the others. The game can be competitive if the same set of instructions is given to each group, the first to complete the construction correctly being the winner.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

Also, there are more games:

“Find the difference”: Talking about activities in the present.

#### **4.9- Miming and Role-Play Games.**

Role-playing is an aspect of simulation. A whole situation is simulated in the classroom, and the participants adopt roles which belong to it.

These games help to bring the language to life and to give the learners some experience of its use as a means of communication.

e.g. 1. **What are they doing? What are you doing?**

Level: elementary, intermediate and advanced

Age: any

Group size: whole class, teams groups, pairs

Many simple action which cannot be performed in the classroom can be shown in pictures or mimed, e.g. waking up, getting up, washing one's face, knitting, swimming, etc.

Learners and teams take turns to perform an action, and other guess what it is. After a correct guess has been made, the class or team can repeat it together.

Groups can separately prepare a number of mimed actions (not all the same) in which all the members of the group take part. Other groups the say what they think has been going on, e.g. an accident in the street (somebody walking, suddenly stops, looks shocked...)

Although no language is involved in the mime itself, the mime stimulates interest, the desire to speak about what one has seen, and the wish to communicate to others that one understands what it represents.

Also, there more games:

“Mime it”: Talking about the present.

#### **5- BIBLIOGRAPHY**

-BREWSTER, J.ELLIS, G. and GIRARD, D.: The Primary English Teacher's Guide. Penguin. London, 1992.

-HADFIELD, J.: Elementary Communication Games. Nelson. Edinburgh, 1984.

-LEE, W. R.: Language Teaching Games and Contests. OUP. Oxford, 1986.

-MALDEY, n. Games for Children and Adults. Ouff Alen.

Writer

·Elena Torres Villarroya



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

· C.P. Sierras de Mojantes. Archivel (Murcia)

· E-MAIL: e\_m\_tv@hotmail.com

## “EL USO DE JUEGOS EN CLASE DE INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA”

AUTORA ELENA TORRES VILLARROYA
TEMA INGLÉS
NIVEL PRIMARIA

RESUMEN: La mayoría de juegos proporciona a los alumnos la experiencia para comunicarse con la ayuda de la lengua extranjera

PALABRAS INPORTANTES: Comunicación, destrezas comunicativas, responsabilidad.

ÍNDICE:

1 –INTRODUCCIÓN

2-¿PORQUÉ USAR JUEGOS EN NUESTRA CLASE?

3- ¿CÓMO USAR JUEGOS EN NUESTRA CLASE?

3.1- El papel del maestro

3.2- Características del alumno joven de idiomas

3.3- Metodología

3.4- Distribución de alumnos

3.5- ¿Cómo podemos seleccionar los juegos?

4- TIPOS DE JUEGOS

4.1- Juegos de Estructuras.

4.2- Juegos de Vocabulario.

4.3- Juegos de Ortografía.

4.4- Juegos de Pronunciación.

4.5- Juegos de Números.

4.6- Juegos para Escuchar y Responder.

4.7- Juegos para Leer y Responder

4.8- Juegos para Escribir

4.9- Juegos para Imitar y Desempeñar un Papel.

5. BIBLIOGRAFÍA



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

## EL USO DE JUEGOS EN CLASE DE INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA

### 1. INTRODUCCIÓN:

Hoy está aceptado que la enseñanza de lenguas puede ser generalmente divertida, aunque mediante su uso en contextos y de forma comunicativa.

Aprender sonidos, palabras, oraciones y frases a través de reglas, no hace avanzar en el aprendizaje de la lengua, aunque puede ser útil hasta un cierto punto, para evitar la confusión y la equivocación. La mayoría de los juegos, que describiremos más tarde, proporcionan a los alumnos la experiencia de comunicarse con la ayuda de la lengua extranjera. Es a través de la experiencia comunicativa en la lengua como los alumnos de lenguas mejor aprenden a comunicarse con ella. El uso de juegos como metodología en nuestras clases puede ser una tarea larga, complicada o ineficaz en el aprendizaje de lenguas extranjeras; pero si consideramos los siguientes consejos, obtendremos el mejor aprendizaje. A continuación explicaremos cómo el uso de los juegos puede llegar a ser eficaz.

### 2. PORQUÉ USAR JUEGOS EN NUESTRA CLASE

El aprendizaje de una lengua extranjera es complejo y presenta varias facetas, que deben involucrar las cuatro destrezas comunicativas: escuchar, leer, hablar y escribir. Existen juegos que desarrollan dichas destrezas.

Los juegos pueden ser muy útiles si queremos enseñar una lengua extranjera a nuestros alumnos, siempre que la utilicemos correctamente.

Lo más importante son las necesidades de los niños, su motivación y su edad. Adaptamos los juegos a sus necesidades, su motivación y su edad. Si tenemos esto en cuenta, los alumnos aprenderán y querrán aprender más.

Mediante los juegos, les ofreceremos la oportunidad real de usar y procesar una lengua, mientras la mente está centrada en la tarea de jugar.

Voy a explicar a continuación algunas razones para el uso de juegos en nuestra clase:

1- Los juegos son divertidos y permiten al alumno aprender una lengua extranjera como una actividad divertida y gratificante.

2- En muchos juegos, los niños trabajan en parejas, equipos, grupos,... desarrollando de esta forma la habilidad de cooperar. Hay situaciones en las que los alumnos no pueden responder a algunas preguntas, y entonces sus compañeros les ayudarán a ganar el juego, de forma que se comparten conocimientos.

3- En clase los juegos proporcionan con frecuencia un ambiente agradable, informal y relajado, lo que favorece el aprendizaje de la lengua.

4- Los juegos ofrecen una experiencia comunicativa y ayudan a aprender una lengua extranjera.

5- De una forma inconsciente, la mayoría de los juegos lingüísticos distraen la atención del alumno del estudio de formas lingüísticas, de forma que no sea algo necesariamente aburrido.

6- Los juegos proporcionan una buena predisposición para el aprendizaje.

7- Existen muchos juegos que presentan distintas formas de comunicación, por lo es conveniente adaptarlos a la edad y las diferentes motivaciones de los niños.

8- La repetición es esencial en el aprendizaje de una lengua, aunque no lo es la reproducción de ejercicios mecánicos de repetición





ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

### 3- ¿COMO USAR JUEGOS EN NUESTRA CLASE?

#### 3.1- El papel del maestro:

El papel del maestro dependerá en gran medida de la función que desarrolle en distintas actividades. Analizaremos el papel de maestro como director, asesor, organizador, activador, participante y recurso.

**-El maestro como director:** Controla no sólo lo que hacen los alumnos, sino cuándo hablan y qué tipo de lenguaje emplean.

El maestro dirige la clase mediante tareas o actividades y los alumnos trabajan juntos, pero incluso durante la creatividad inmediata este control debe ser bastante moderado. Durante las actividades comunicativas o en la práctica de tareas receptivas, el maestro como director es del todo inapropiado.

**-El maestro como asesor:** Es evidente que un aspecto fundamental en la labor del maestro es asesorar el trabajo de los alumnos, para comprobar si están trabajando bien, y si sus tareas están bien realizadas.

**-El maestro como organizador:** El papel más importante y más difícil que el maestro tiene que desempeñar es quizás el de organizador. El éxito de muchas actividades depende de su buena organización y del hecho de que los alumnos sepan exactamente qué tienen que hacer.

El maestro debe comunicarle a los alumnos sobre qué van a hablar (o escribir, o leer), dar instrucciones precisas sobre cuál es su tarea, hacer que la actividad se desarrolle, y finalmente producir una respuesta cuando la tarea haya concluido.

**-El maestro como activador:** Con frecuencia el profesor necesita animar a los alumnos a participar, o necesita hacer sugerencias sobre cómo los alumnos deben realizar la actividad, cuando están en silencio o cuando no saben qué hacer a continuación.

El papel de activador es uno de los más importantes del profesor.

**-El maestro como participante:** No hay razones por las que el profesor no deba participar en una actividad como otro más, especialmente si se trata de actividades como simulaciones.

**-El maestro como recurso:** En algunas actividades (escribir individualmente, en parejas o en grupos, debates, etc.) el profesor debe explicar que estará disponible como recurso, como una fuente de información en el caso de que los alumnos lo precisen.

#### 3.2- Características del estudiante joven de idiomas:

- Saben que el mundo se rige por unas normas. Puede que no siempre entiendan las normas, pero sí que deben ser obedecidas, y las normas ayudan a cultivar una sensación de seguridad.

-Comprenden una situación de una forma más rápida de la que comprenden la lengua empleada.

- Utilizan las destrezas lingüísticas mucho antes de conocerlas.

-Su comprensión de las cosas pasa por las manos, ojos y oídos. La palabra física es en todo momento dominante.

- Poseen un periodo de atención y concentración muy corto.

- A veces los niños presentan dificultades en discernir entre hecho y ficción.

-Los niños suelen ser felices jugando y trabajando en compañía de otros niños.

- A los niños les encanta jugar y aprenden mejor cuando se lo están pasando bien. Aunque se toman muy en serio a ellos mismos, y les gusta pensar que lo que están haciendo es trabajo de verdad.

- Los niños son entusiastas y positivos respecto al aprendizaje.

#### 3.3- Metodología:



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

La metodología general asociada con educación primaria, por ejemplo, una participación activa por parte de los alumnos (aprender haciendo), reciclar frecuentemente, uso de ayudas visuales, objetos, modelos, canciones y juegos, ...; debe llevarnos a alcanzar el objetivo general de todas las asignaturas enseñadas en ese nivel, y es de esta forma, un criterio importante para la selección de materiales.

**-Las palabras no bastan.** La mayoría de las actividades para los alumnos más jóvenes deben incluir movimiento y deben implicar a los sentidos. Este balance cambiará conforme crezcan los alumnos, aunque recurrir a los sentidos será siempre útil en su aprendizaje.

**-Jugar con el lenguaje.** Dejemos que los alumnos hablen entre ellos, formen rimas, canten canciones, cuenten historias, jueguen con el lenguaje, digan cosas sin sentido, experimenten con palabras y sonidos: . "Let's go/pets go" "Blue eyes/ blue pies". Todo esto es muy común en el desarrollo de la lengua materna, y es también un paso natural en el comienzo del periodo de aprendizaje de una lengua extranjera.

**-Lenguaje no verbal .** La palabra hablada está a menudo acompañada de activadores de significado; como la expresión facial, el movimiento, etc. Debemos hacer uso de estos activadores.

**-Rutinas.** Los niños sacan provecho del conocimiento de las normas y de la situación comunicativa. Debemos establecer sistemas y rutinas, organizar y planificar las lecciones, utilizar situaciones familiares, repetir historias, rimas, etc. Todo eso puede facilitar las cosas a los alumnos.

**-Cooperación no competición.** La cooperación debe ser uno de los objetivos más importantes en clase, por lo que debemos diseñar los juegos para obtener actividades en parejas o en grupos.

**-Gramática.** Si los alumnos están jugando, el mejor momento para introducir algo de gramática es; o cuando un niño pide una explicación, o bien cuando pensamos que puede aprender alguna categoría gramatical, ya que está incluida en el juego.

**-Feedback.** El "feedback" ocurre en clase cuando los niños y el maestro pueden mirar hacia atrás. Y reflexionar sobre lo que han estado haciendo. Es aconsejable en un juego, ya que ayuda a que los alumnos conozcan lo que han aprendido.

### **3.4-Distribución de los alumnos:**

El maestro debe ayudar a que los alumnos adopten una actitud de respeto y cooperación con otras personas y culturas.

Dividir la clase en grupos es una buena manera de contribuir a esta socialización.

El trabajo en grupos dentro de la clase es muy importante y necesario.

#### **Ventajas del trabajo en grupos:**

Dividir la clase en grupos ayuda a:

- Fomentar la socialización.
- Desarrollar una actitud de cooperación, participación, respeto, ...
- Conocer a otras personas.
- Romper la rutina de la clase.
- Aumentar la responsabilidad.
- Comunicarse.

#### **-Problemas del trabajo en grupos:**

- Algunos alumnos quieren estar en el mismo grupo porque son amigos.
- Otros alumnos pueden quedarse solos.
- Puede que tengan un nivel de madurez, conocimientos y responsabilidad diferente.
- Algunos alumnos trabajan, aunque normalmente no todos.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

**-Criterios para establecer grupos:**

- Conocimientos previos de los alumnos.
- Podemos cambiar los grupos cada cierto tiempo.

**-Clases de grupos:**

**Actividades "Lockstep":**

Todos los alumnos trabajan con el maestro en la misma actividad. Trabajan como un único grupo y el maestro actúa como director y supervisor.

Pero existe un problema: la heterogeneidad de los ejercicios "lockstep". Tan sólo un pequeño porcentaje de los alumnos participa. Estos ejercicios no adoptan un aprendizaje autónomo y los niños no aprenden a usar la lengua en situaciones reales.

**Trabajo en grupos de dos:**

Los alumnos pueden ser distribuidos en grupos de dos para realizar diversas tareas, incluyendo las destrezas leer y escribir.

Este tipo de distribución parece ser una buena idea, ya que aumenta de forma inmediata la cantidad de práctica realizada por el alumno. El trabajo en parejas permite a los alumnos utilizar la lengua y favorece la cooperación entre ellos, lo que resulta importante para el entorno de la clase y para la motivación que otorga al aprendizaje entre los alumnos. Mediante el trabajo en parejas los alumnos practican el uso de la lengua y el aprendizaje en grupos.

Esta distribución es una manera de aumentar la participación del alumno y su uso de la lengua, a pesar de que ciertos problemas pueden surgir. Con frecuencia, los maestros se preocupan por el uso de la lengua nativa de los alumnos en grupos monolingües, o sobre el ruido y la indisciplina que se producen en el trabajo en parejas, especialmente en el caso de niños y adolescentes.

Importante → Debemos tomar una decisión sobre la distribución de los alumnos en grupos de dos. Los maestros tendrán que decidir si mezclan a alumnos de mayor y menor rendimiento, o si cambian las parejas de una clase a otra.

Hay dos tipos de trabajo en parejas: -Parejas abiertas: El resto de los alumnos les escucha

-Parejas cerradas: Toda la clase queda dividida en parejas que trabajan al mismo tiempo.

**Trabajo en grupo:**

El trabajo en grupo resulta ser una idea realmente atractiva por varias razones. Al igual que en el trabajo en parejas, podemos mencionar el aumento en la cantidad de tiempo que los alumnos dedican a hablar en lengua extranjera, y debemos enfatizar las oportunidades que ofrece a los alumnos para el uso de la lengua como medio para comunicarse con otros. Los alumnos aprenderán y enseñarán en el grupo, mostrando un nivel de confianza que es simplemente imposible cuando el maestro actúa como director.

En algunos aspectos el trabajo en grupo es más dinámico que el trabajo en parejas; en un grupo hay más personas con las que interactuar a favor o en contra, y por tanto más posibilidad de debate.

Hay una mayor probabilidad de que al menos un miembro del grupo sea capaz de resolver un problema cuando surja, y además es más distendido que trabajar por parejas, ya que se pone más presión en la habilidad del alumno de cooperar estrechamente con tan sólo otra persona. De igual forma es cierto que las tareas en grupos suelen ser más emocionantes y dinámicas que algunas tareas a realizar en parejas.

Una vez más el mayor problema radica en la elección de los miembros del grupo.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

Muchos maestros forman grupos en los que se mezclan alumnos de mayor y menor rendimiento. Es una buena idea combinar ambos tipos de alumnos.

El trabajo en grupos nos ofrece un gran potencial. Podemos utilizarlo para trabajo de producción oral, tareas en las que se deben tomar decisiones, tareas de lectura en grupo, tareas de recepción oral, producción escrita en grupos y muchas otras tareas. También tiene la gran ventaja de permitir a diferentes grupos de alumnos hacer cosas distintas en la misma clase.

#### **Trabajo individual:**

El trabajo individual es también aconsejable, ya que los alumnos pueden relajarse de la presión exterior, y porque les permite confiar en ellos mismos, en vez de en otra gente. Podemos trabajar la producción y la comprensión escrita en el trabajo individual.

Los alumnos necesitan algo de tiempo para ellos mismos, por lo que una serie de ejercicios de producción y comprensión escrita pueden ser de especial utilidad. A la hora de planificar actividades para una clase, el maestro no debería olvidarse de esto.

### **3.5. ¿Cómo podemos seleccionar los juegos?**

Elegimos los juegos en función de estos factores: número de alumnos, destreza a trabajar, edad y nivel de los niños, lugares que puedes utilizar, etc.

Debemos seleccionar juegos que practiquen ciertas familias léxicas, patrones de lenguaje específicos, o destrezas comunicativas. Decidiremos así entre si los niños necesitan practicar la lengua usando un juego que aporte control a un código, o si bien ya están preparados para usar un juego comunicativo. Tengamos en cuenta que puede ser aconsejable variar la elección de juegos, para que no haya siempre un elemento competitivo; los juegos comunicativos se centran en la cooperación, y es más probable que aporten a cada niño la oportunidad para participar en un entorno relajado.

## **4- TIPOS DE JUEGOS.**

### **4.1- Juegos de Estructuras.**

Llamamos juegos de estructuras a muchos juegos que proporcionan experiencia en el uso específico de categorías sintácticas en situaciones comunicativas.

Estos juegos son bastante interesantes ya que ayudan al alumno a comunicarse.

#### **1. ¿QUÉ ES ...?**

Nivel: básico, intermedio, avanzado

Edad: cualquiera

Distribución del grupo: Toda la clase, en grupos o por parejas.

Objetivo: Practicar preguntas cuya respuesta es sí o no, y recordar vocabulario.

Alguien piensa en un objeto o en una persona cuyo nombre conozca la clase, el resto hace preguntas, levantando la mano y esperando su turno: "Is it a green book? Is it Maria's chair? Is it the door?"

El primero en averiguar la palabra correctamente es el siguiente en elegir palabra.

#### **2. ¿QUIÉN SOY? ¿CÓMO ME LLAMO?**

Nivel: Intermedio

Edad: cualquiera

Distribución del grupo: toda la clase, en grupos o en parejas.

Objetivo: Practicar preguntas cuya respuesta es sí/no, y recordar vocabulario.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

Los alumnos imaginan ser otra persona, alguien conocido a nivel local, nacional o internacional, o una figura histórica. Cada uno elabora dos oraciones breves sobre esta persona. Por ejemplo, "I lived in \_\_\_\_\_ about \_\_\_\_\_ yeras ago. I was a singer, etc."

### 3. ¿QUÉ LLEVO HOY EN MI BOLSA?

Nivel: básico e intermedio.

Edad: primer ciclo

Distribución del grupo: toda la clase, en grupos o por parejas.

Objetivo: recordar vocabulario y practicar "there are" y "there is", o "have you" y "have you got".

Alternativa : "What's in my bag today? What have I got in my bag today?"

Los niños adivinan, por ejemplo, "There is an apple" Y el propietario de la bolsa dice: "No, there isn't a/an..." o "Yes, there's a ..." y la enseña. Quizás pregunte "What color is it?" o "Is it a big... or small...?"

## 4.2- Juegos de vocabulario.

En los juego de vocabulario la atención de los alumnos se centra principalmente en las palabras. Por ejemplo,

### 1. ¿QUÉ ES ESTO/ESO?

Nivel: básico

Edad: primer ciclo

Tamaño del grupo: toda la clase o en grupos

Objetivo: practicar nombrando personas y objetos.

Los alumnos en turnos sostienen, tocan o señalan un objeto, y después dicen el nombre de un alumno de otro equipo para que responda. También podemos realizar este juego mostrándoles a los alumnos una tarjeta con dibujos de objetos. Por ejemplo:

### 2. YO ESPÍO "I SPY".

Nivel: básico

Edad: primer ciclo

Distribución de los grupos: toda la clase o en grupos

Objetivo: repasar vocabulario ya estudiado.

Alguien dice: "I spy, with my little eye, something beginning with 'B'". Otra persona averigua cual es el objeto: "The blackboard?" "No , it isn't the blackboard". También se puede hacer así: "One-two-three, What can I see? Something in this room, beginning with..."

### 3. PICTURE SQUARES.

Nivel: Intermedio

Edad: cualquiera

Distribución del grupo: toda la clase o en grupos.

Objetivo: repasar vocabulario sobre comida, bebida, etc.

Cada miembro de la clase tiene una tabla como esta:

1.	2.
3.	4.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

5.	6.
----	----

Distribuimos dibujos de, por ejemplo, comida y bebida, y de cosas que tengan que ver con la cocina, comida, bebida, etc. Los dibujos los hemos obtenido de catálogos y periódicos. Cada uno escribe el nombre de tantos dibujos como sea posible en los espacios de sus tablas. Por ejemplo, barra de pan (2), una sartén (4), un cuchillo y un tenedor (1), huevos y patatas (3).

También hay otros juegos:

“Body snap”: consiste en nombrar las partes del cuerpo.

“Directions relay”: recordar, dar y comprender instrucciones.

“Going shopping”: el lenguaje de las tiendas.

### 4.3. Juegos de ortografía.

No debemos considerar a los juegos de ortografía como un simple test. Todos los juegos de ortografía deben incluir o seguir un periodo de estudio de las palabras empleadas en los juegos.

Lo realmente importante es la habilidad de escribir la palabra. Lo primero que escriben son frases cortas y significativas de la pizarra o del libro, con el significado que los alumnos han practicado de forma oral. No es necesario deletrear esas palabras. Los siguientes juegos se agrupan de acuerdo con el tipo, empezando con los fáciles.

#### 1. SCRABLE

Nivel: básico, intermedio y avanzado

Edad: cualquiera

Distribución del grupo: toda la clase, en grupos o por parejas

Todos tienen una tabla con 36 recuadros. Una persona dice en voz alta una secuencia de letras que el resto van escribiendo en sus tablas, intentando construir palabras que ya conocen en vertical y horizontal.

		S			
T	E	A	P		
		F			
Q	U	E	R	Y	
M					

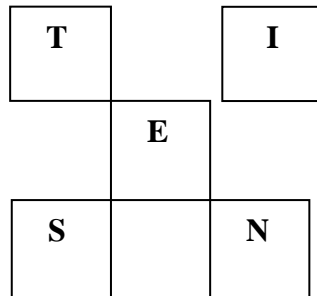
#### 2. PATTERN PUZZLE.

Nivel: intermedio y avanzado

Edad: cualquiera

Distribución del grupo: en grupos o de forma individual

A cada grupo se le entrega una tarjeta con una letra, tal y como queda ilustrado en el siguiente ejemplo. Los alumnos escriben en un papel todas las palabras que se les ocurran con al menos una de esas letras. Hay límite de tiempo. El grupo con más palabras será el ganador.



### 3. STEPPING STONES.

Nivel: básico

Edad: primer ciclo

Distribución del grupo: toda la clase

Dibujamos un río en la pizarra, el objetivo será cruzarlo mediante una pasadera de piedras. Por cada piedra tendremos que deletrear una palabra. Si es correcta la dibujamos en la piedra; si no, no la escribimos y el grupo no avanza.

Además, podemos hacerlo pintando una pasadera de piedras en la tierra o el suelo, en el que hay un río lleno de cocodrilos y otras criaturas peligrosas dispuestas a devorarte si no deletreas correctamente. Los alumnos sostienen la tarjeta con la palabra que han deletreado mientras cruzan al otro lado.

#### 4.4- Juegos de pronunciación.

Los juegos y actividades que a continuación se muestran son simplemente ilustrativos. Las dificultades reflejadas en los ejemplos no son comunes en todos los casos. Es pues necesario adaptarlos a los problemas específicos que surjan.

Los alumnos pueden actuar como el maestro en estas actividades, aunque para eso su pronunciación debe ser razonablemente buena.

Debemos enfatizar que la incapacidad por parte de los alumnos de lograr que sus compañeros entiendan lo que están diciendo, debe servir para convencerles de sus carencias en pronunciación.

#### 1. THE SAME OR DIFFERENT

Nivel: básico o intermedio

Edad: cualquiera

Distribución del grupo: toda la clase

Podemos jugar con sonidos, palabras o frases. Es más o menos así:

El maestro dice dos oraciones y los alumnos responden diciendo si son iguales o diferentes.

Por ejemplo:

Maestro: "We began to think.

We began to sink"

Are they the same? I'll say them once more...Peter?

Peter: The second one was different.

Teacher: Right. Listen again:

"That's a good road.

That's a good road."



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009  
 John: Different

(así todo el rato)

Es esencial que ambas oraciones se pronuncien exactamente igual, menos en la posible diferencia entre ellas.

## 2. PRONUNCIATION BINGO.

COMPLAIN ALL DAY	SHOP UNTIL YOU DROP	DRINK PRUNE JUICE	DAY LONG BATHS	START A NEW CAREER
VEGETATE	SLOW DOWN	<b>RETIREMENT BINGO</b>	COUNT YOUR MONEY	FIGHT BOREDOM
PLAY BINGO	REMEMBER THE GOOD OLD DAYS	DUST YOUR ROCKING CHAIR	ENJOY A MATINEE	TRAVEL THE WORLD
TAKE A NAP	THROW AWAY YOUR WORK CLOTHES	GO BACK TO SCHOOL	EAT OATMEAL	COLLECT SOCIAL SECURITY

Nivel: intermedio

Edad: cualquiera

Distribución del grupo: toda la clase

Es un juego parecido al Bingo, excepto en que el centro de atención es la forma en la pronunciación. Cada uno de los participantes tiene una tarjeta con un número de dibujos, por ejemplo seis, y un número mayor de dibujos separados, del mismo tamaño.

El maestro dice una serie de palabras, que corresponden con los dibujos, y los alumnos miran a sus dibujos sueltos para ver si los tienen. De esta forma, si el maestro dice barco, buscarán un dibujo de un barco (ship) o, si se equivocan, de una oveja (sheep).

El primero que tenga todos los dibujos de su tarjeta levanta la mano.

## 3. DIBUJOS Y SONIDO.

Nivel: básico

Edad: cualquiera

Distribución del grupo: toda la clase

Las fotos y dibujos son útiles en un curso de lengua extranjera por varias razones; las dificultades en pronunciación hacen necesaria la ilustración visual. Por ejemplo, podemos mostrar dibujos sencillos de un tiesto (pot) y un puerto (port), una oveja (sheep) y un barco (ship), un sombrero (hat) y una choza (hut), una toga (robe) y una soga (rope), un sombrero (hat) y una rata (rat), alguien pensando (someone thinking) y alguien hundiéndose (someone sinking), un hada (fairy) y un ferry (ferry), etc.

Además, podemos jugar a:

-“Who’s who?»: Describir gente.

-“Racing Past”: Hablar de acciones pasadas

## 4.5. Juegos de Números.

Los juegos que a continuación se describen ayudan a familiarizarse con la forma oral de los números. Estos juegos facilitan que el alumno se acostumbre a la forma hablada de los números, para que no sean un obstáculo a la comunicación.

### 1. ANILLO Y NÚMERO.

Nivel: básico, intermedio

Edad: cualquiera





ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

Distribución del grupo: toda la clase, en equipos

Escribimos un grupo de números de forma clara en la pizarra, tal como:

4 21 45 32 16

5 8 9 6 30

34 17 11 28 54 66

No tienen por qué ser del 1 al 20; de hecho, en el caso de que todos dominen el uso hablado de los números, es mejor que sean otros que aún no dominen. Debemos escribir estos números a una velocidad que los alumnos puedan seguir.

Hay dos equipos, un miembro de cada uno permanece en la pizarra, con una tiza de color en la mano (cada equipo usa un color distinto). Una persona se pone en un lado de la clase y dice un número en voz alta. Inmediatamente los dos representantes de cada grupo lo buscan, y el primero en hacer un círculo alrededor consigue un punto.

Los alumnos se van turnando para salir a la pizarra cada, por ejemplo, tres números.

Podemos de igual manera utilizar fechas, dinero, números de teléfono, etc.

## 2. HOW MANY?

Nivel: básico

Edad: primer ciclo

Distribución del grupo: toda la clase, por equipos.

Una persona aplaude unas cuantas veces, o puede dar golpecitos en la mesa, y después pregunta "How many?"

De igual forma, pedimos a la clase que aplaude o dé golpecitos un número de veces, o podemos pedir a los alumnos de distintos equipos que salgan a la pizarra y realicen un número de círculos, estrellas, cruces, ... (el más rápido será el ganador)

e.g. 3. WEEKS AND MONTHS.

Nivel: básico

Edad: primer ciclo

Distribución del grupo: toda la clase, por equipos

Objetivo: practicar los nombres de los días de la semana y de los meses.

Ponemos a 7, 14 o 21 alumnos en un círculo, cada uno lleva el nombre de un día de la semana; cada día estará pues representado una, dos o tres veces. (Para los meses del año el número de alumnos será 12 o 24).

Una persona en el centro lanza al aire un balón y dice un día o un mes, por ejemplo, "Tuesday". Todos los "Tuesday" intentan coger el balón, después de que haya botado una vez. El primero en coger el balón (si hay alguien) se cambia con el jugador del centro.

Además, podemos jugar a:

"Number fun" Reconocer palabras y cifras entre el 1 y el 20.

## 4.6- Juegos para escuchar y responder.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

Los alumnos deben escuchar y comprender, después llevan a cabo alguna acción. Aquí encontramos algunos juegos que pueden ayudar en el proceso de aprendizaje de una lengua extranjera.

e.g. **1. ESCUCHA Y DIBUJA.**

Nivel: básico e intermedio

Edad: cualquiera

Distribución del grupo: toda la clase, en parejas, en grupos

Objetivo: comprender instrucciones.

Todos tienen una hoja de papel en la que dibujan lo que el líder del juego les pide. Por ejemplo: “Draw one bed in front of the door... Now, draw a doll in top of the bed; draw one chair near of the door; draw two boxes beside of the window”, etc

**2. HACER LO QUE TE DICEN.**

Nivel: básico e intermedio

Edad: primer ciclo

Distribución del grupo: toda la clase, por grupos

Objetivo: reconocer instrucciones en forma oral.

Damos una orden, o una serie de órdenes, y una persona, un grupo o bien toda la clase obedece. Por ejemplo: “Touch a window/ Jim’s coat. Hold up a green book. Point to a tall girl”

Damos las órdenes a distintos equipos en turnos, nombrándolos selectivamente para que respondan, o buscando una respuesta colectiva. En cuanto un equipo responde, el resto dice “right” o “wrong”. Los puntos se otorgan a los equipos por responder y dar órdenes.

El vocabulario y la sintaxis a utilizar dependen de los intereses, el nivel, la edad y la capacidad de la clase.

**3. CARA A CARA**

Nivel: básico

Edad: primer ciclo

Distribución del grupo: grupos de hasta 10-12 alumnos

Objetivo: comprender órdenes sencillas habladas

Cada alumno se queda con un compañero, ambos se sitúan cara a cara en una circunferencia que forma un gran círculo. Una persona en el centro da órdenes que el resto obedecen, por ejemplo: “Stand back to back. Run round each other. Shake hands three times. Touch each other’s shoulders. Turn right round. Touch your toes”.

De repente, el que está en el centro grita “All change” y todos buscan un nuevo compañero. También el que estaba en el centro. El que se quede sin pareja se va al centro y da órdenes.

También podemos jugar a:

“Directions Relay”: Recordar, entender y dar direcciones

“Going shopping”

“What’s she wearing?”

#### **4.7- Juegos para leer y responder**

El uso de “flashcards” en las primeras fases de la lectura es muy importante, y ofrece una gran ayuda a los niños. Los “flashcards” son simplemente tarjetas que mostramos a los alumnos, en los que aparecen oraciones o palabras, suficientemente grandes para que vean bien desde el final de la clase.

Además, son muy importantes las actividades previas a la lectura, un simple libro atractivo con dibujos interesantes hará que el niño quiera leer.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

A continuación mostramos algunas formas de utilizar “flashcards”. Debemos tener en cuenta que las tarjetas-oración van primero, por lo que las oraciones son el principal vehículo de comunicación.

### 1. JUEGOS CON FLASHCARDS. (Palabras)

Nivel: básico

Edad: primer ciclo

Distribución del grupo: toda la clase, en grupos

Objetivo: responder de forma rápida a una orden familiar o a una pregunta presentada en un formato inusual.

Debemos tener en cuenta que debemos desarrollar la habilidad de reconocer palabras. Tan pronto como los alumnos puedan leer sin mucha dificultad las oraciones empleadas en los anteriores juegos de “flashcards”, pueden empezar los ejercicios metódicos de reconocimiento de palabras.

-Órdenes: Los alumnos están acostumbrados a dar y recibir órdenes de forma oral, y ahora las trabajan por escrito y aprenden a reconocerlas como un compuesto léxico. Las tarjetas llevan órdenes como: “give me a pen; draw a bear; touch your boots and Touch your books” Las pequeñas diferencias visuales como estas obligarán a los alumnos a observar detenidamente las palabras y las letras. Deberían ser variadas y, algunas de ellas, divertidas.

El líder del juego sostiene una tarjeta durante un rato, se espera hasta que varios alumnos hayan levantado las manos, y nombra a uno, que realiza la acción; habrá otros alumnos ansiosos por demostrar que lo han entendido, y damos la oportunidad a alguien del otro equipo para que lo haga. Cuando alguien responda correctamente a la tarjeta, el profesor pregunta “what does the card say?” y la clase repite lo que está escrito en la tarjeta. De todas formas, la respuesta normal a una orden es llevarla a cabo, no repetirla.

### 2. RIMAS Y CANCIONES

Nivel: básico

Edad: cualquiera

Distribución del grupo: toda la clase

Objetivo: desarrollar destrezas visuales para la identificación de palabras y frases

Lo más importante es que las rimas y las canciones sean conocidas y llamativas para los alumnos. El maestro la lee y la canta con ellos una y otra vez, mirando al folio o a la pizarra donde estará escrita. Además, podemos jugar a:

“Clothes dominoes”: Hablar de ropa y los colores.

“Number fun!”

Canción “Hickory, Dickory, Dock”

Canción “This is the way...”

Rima “In a Dark, Dark Wood”.

### 4.8- Juegos para escribir

Normalmente, los alumnos se preocupan de las letras desde el principio. Deben escribirlas y unir las en palabras escritas, lo que conlleva analizarlas detalladamente. Podemos ayudar a nuestros alumnos dándoles actividades que trabajen las pequeñas diferencias entre las palabras.

La forma más sencilla de escribir es copiar, aunque no es la más apropiada, ya que después les costará escribir por ellos mismos.

A continuación hemos incluido algunos juegos que pueden ayudar a los niños a aprender una lengua extranjera



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

### 1. RELEVOS DE ORACIONES.

Nivel: intermedio y avanzado

Edad: primer ciclo

Distribución del grupo: toda la clase, en grupos

Cada equipo tiene el mismo texto, una serie de oraciones, distribuidas una en cada línea, y todas con la misma longitud. Deben preferentemente inventarse una historia breve, o al menos una parte interesante. Podemos incluir el estilo directo.

Damos la hoja al primer alumno de cada equipo, que estudiará la primera oración, y bien cuando esté preparado o bien cuando el maestro diga “begin”, pasará la hoja al siguiente miembro del equipo, irá a la pizarra y escribirá de forma clara la primera oración en la parte que corresponde a su equipo. Cuando esté preparado, el siguiente miembro de cada equipo pasará la hoja al tercer miembro, que escribirá la segunda oración bajo la primera. Y así hasta que todas las oraciones estén escritas. Si hay más oraciones en el texto que miembros en el equipo, el primer alumno del equipo continúa con la siguiente oración.

En el caso de que la puntuación de los equipos sea igual, el primer equipo que termine resultará el ganador. Además la precisión y claridad se tendrán en cuenta.

### 2. CONSTRUCCIONES

Nivel: intermedio y avanzado

Edad: cualquiera

Distribución del grupo: toda la clase, en grupos o por parejas

Objetivo: practicar dando y comprendiendo instrucciones precisas, fomentar la participación oral.

Es igual que el juego anterior, excepto en que en vez de dibujar, se hace una construcción; usando ladrillos de madera con colores, piezas del mecano, alambre, plastilina, etc. Cualquier cosa que pueda servir para formar una construir una estructura, que será elaborada de antemano por una o dos personas, o por un grupo pequeño, sin que los demás la vean. El juego puede ser competitivo si damos las mismas instrucciones a cada grupo; el primero en completar la construcción correctamente será el ganador.

Además, podemos jugar a :

“Find the difference”: Hablar de actividades en el presente.

### 4.9- Juegos para imitar y desempeñar un papel.

Desempeñar un papel o “role-play” es un aspecto de la simulación. Simulamos toda una situación en la clase, y los participantes adoptan roles que pertenecen a la misma.

Estos juegos nos ayudan a darle vida a la lengua, y a ofrecer a los alumnos experiencia en el uso de la lengua como un medio de comunicación.

#### 1. What are they doing? What are you doing?

Nivel: básico, intermedio y avanzado

Edad: cualquiera

Distribución del grupo: Toda la clase, en grupos o por parejas

Muchas de las acciones simples que no se pueden desarrollar en la clase podemos mostrarlas en tarjetas o mediante la mímica, por ejemplo “waking up, getting up, washing one’s face, knitting, swimming”, etc.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

Los alumnos y los equipos se turnan para realizar una acción, y los demás adivinan de lo que se trata. Después de que lo hayan averiguado, la clase o el equipo pueden repetirlo juntos. Los grupos por separado pueden preparar unas cuantas acciones dramatizadas (que no sean iguales) en las que todos los miembros del grupo tomen parte. Los otros grupos dicen lo que piensan que ha ocurrido, por ejemplo, “an accident in the street” (uno que va andando, de repente se para, queda sorprendido por algo,...)

Aunque la mímica en sí no involucra lenguaje, estimula el interés, el deseo de hablar sobre lo que uno ha visto, y las ganas de comunicarse con otros.

Además, podemos jugar a:

“Mime it”: Hablar sobre el presente.

## 5- BIBLIOGRAFÍA

- BREWSTER, J.ELLIS, G. and GIRARD, D.: The Primary English Teacher’s Guide. Penguin. London, 1992.
- HADFIELD, J.: Elementary Communication Games. Nelson. Edinburgh, 1984.
- LEE, W. R.: Language Teaching Games and Contests. OUP. Oxford, 1986.
- MALDEY, n. Games for Children and Adults. Ouff Alen.

Autora:

- 
- Elena Torres Villarroya
  - C.P. Sierras de Mojantes. Archivel (Murcia)
  - E-MAIL: e\_m\_tv@hotmail.com