



GÖTEBORGS UNIVERSITET
Institutionen för språk och litteraturer
Spanska

La función del juego en la enseñanza del español como lengua extranjera

Un estudio cualitativo sobre la función del juego en los manuales *Amigos* y *Vale* para el séptimo año

Katarina Lyngstam

Kandidatuppsats
VT 2010

Handledare:
Eduardo Jiménez Tornatore

Índice

Prólogo	4
1 Introducción	4
1.1 Objetivo	5
1.2 El objeto de estudio	5
1.3 El estado de la cuestión	5
1.4 Método	7
1.5 Delimitaciones	9
1.6 El aporte del estudio y la disposición	10
2 Marco teórico de referencia	10
2.1 El enfoque comunicativo	10
2.2 Las clasificaciones de juegos	12
2.2.1 La clasificación del MCER	12
2.2.2 La clasificación de Wagner	12
2.3 La función y la integración del juego en la enseñanza	13
3 Análisis de <i>Amigos y Vale</i>	16
3.1 El juego individual	16
3.1.1 La función del juego individual	17
3.2 El juego de aprendizaje	17
3.2.1 La función del juego de aprendizaje	18
3.3 El juego de solucionar problemas	18
3.3.1 La función del juego de solucionar problemas	19
3.4 El juego oral	20
3.4.1 La función del juego oral	20
3.5 El juego de rol	21
3.5.1 La función del juego de rol	21
3.6 Resumen	24
4 La propuesta propia	25
4.1 El juego individual	26
4.2 El juego de aprendizaje	27
4.3 El juego de solucionar problemas	27
4.4 El juego oral	28
4.5 El juego de rol	28
4.6 Resumen	29
5 Recapitulación y Conclusiones	29
5.1 La importancia del estudio para el profesorado	31
6 Bibliografía	32

Abstract y palabras clave

La función del juego en la enseñanza del español como lengua extranjera. Un estudio cualitativo sobre los manuales *Amigos* y *Vale* para el séptimo año

Katarina Lyngstam

Abstract

El objetivo de la tesina es describir los tipos de juegos que incluyen los manuales *Amigos* y *Vale* y analizar su función. El objetivo es también que, a partir de los resultados del análisis, dar una propuesta propia de los juegos que deberían incluirse y la función que deberían cumplir en los manuales. Como el juego no es un método totalmente reconocido por su valor educativo, es importante investigar si los manuales realmente incluyen una cantidad significativa de juegos y la función que ellos cumplen.

Para lograr nuestro objetivo hemos usado un método cualitativo.

Los manuales *Amigos* y *Vale* incluyen una cantidad significativa de juegos. Integran juegos individuales, de aprendizaje, orales, de solucionar problemas y de rol. La mayoría de los juegos en los dos manuales están en el material para el profesor.

Los juegos tienen muchas funciones importantes en los dos manuales. Los usan, por ejemplo, como cambio de medio, herramientas en la fase de la preparación, herramientas en la fase de la repetición y como posibilitadores de la interacción. Los juegos también tienen la función de desarrollar varias destrezas, sobre todo la expresión oral y la comprensión auditiva. En cuanto a la competencia comunicativa los juegos profundizan ante todo la competencia lingüística y la social. Pero los juegos que son un poco más avanzados pueden desarrollar varias destrezas y competencias.

En la propuesta propia sacamos la conclusión de que todos los tipos de juegos deben incluirse ya que cumplen funciones importantes, pero se debe enfocar todavía más en los que pueden integrar y desarrollar varias destrezas y competencias. En la propuesta propia también proponemos que los dos manuales deban aprovechar la función del juego todavía más en las fases diferentes de la clase.

Palabras clave: aprendizaje, segunda lengua, destrezas, competencia comunicativa, clasificaciones de juegos, la didáctica

Prólogo

Como futura profesora de español tengo un gran interés en encontrar y usar métodos que pueden interesar, motivar y educar a los alumnos. Después de haber estudiado el curso de didáctica del español como lengua extranjera en la universidad de Gotemburgo el año 2009, he entendido que el juego es un método de gran importancia ya que realmente puede ayudar a los alumnos a adquirir la lengua de una manera lúdica. Durante mis periodos de práctica me he dado cuenta de que el manual es un apoyo imprescindible al planificar la enseñanza. A partir de esto nació la curiosidad de saber más sobre la función del juego en manuales. Este conocimiento es de gran importancia para mi futuro trabajo ya que quiero usar este método en mi enseñanza.

1 Introducción

El hombre siempre ha jugado y el método de usar el juego para aprender ha sido habitual a través de la historia del hombre (Labrador Piquer, Morote Magán, 2008, 71). Sin embargo, el uso del juego en la historia de la enseñanza de lenguas extranjeras no ha sido un método de gran importancia, ya que la enseñanza sobre todo se ha concentrado en el aprendizaje de la gramática, usando otros métodos como por ejemplo la traducción y ejercicios mecánicos (Fernández, 2008, 2-3). Pero durante los años de 1970 al nacer el enfoque comunicativo se empezó a hablar de la importancia de usar la lengua en situaciones diferentes. Además se empezó a hablar del placer de aprender, por ejemplo por integrar juegos en la enseñanza (Cerroloza et al, 1997, 23; Labrador Piquer, Morote Magán, 2008, 72). Aunque los juegos hoy en día tienen un lugar en la enseñanza de lenguas, todavía no es un método que es totalmente reconocido por su valor educativo (Labrador Piquer, Morote Magán, 2008, 71). Por eso es un tema muy interesante para investigar.

En este trabajo queremos saber más de la función del juego en los dos manuales más grandes para la enseñanza del español en la escuela básica en Suecia. También vamos a investigar si es posible desarrollar la función del juego en los manuales. Este estudio es importante para saber más de cómo se trata este método de enseñar en la enseñanza del español como lengua extranjera. Este conocimiento también es de importancia para profesores que quieren integrar este método en la enseñanza ya que pueden informarse de cómo y para qué se usan los juegos y además pueden tener ideas de cómo se puede usar los juegos.

1.1 Objetivo

El objetivo del trabajo es describir los tipos de juegos que incluyen los manuales, *Amigos* y *Vale* y analizar su función. Éstos son para alumnos que están en el séptimo grado en la enseñanza básica. El objetivo es también que, a partir de los resultados del análisis, dar una propuesta propia de los juegos que deberían incluirse y la función que deberían cumplir en los manuales. Como el juego no es un método totalmente reconocido por su valor educativo, es importante investigar si los manuales realmente incluyen una cantidad significativa de juegos y la función que ellos cumplen.

Para lograr el objetivo vamos a responder a las siguientes preguntas:

¿Qué tipos de juegos se incluyen en los manuales *Amigos* y *Vale*?

¿Qué función tienen los juegos en los manuales, *Amigos* y *Vale*, es decir cómo se usan los juegos y para qué?

¿Qué juegos deberían incluirse y qué funciones deberían tener en un manual para el séptimo grado?

1.2 El objeto de estudio

Hemos elegido los manuales *¡Vale! 7* (2004) de Örjan Hanson e Inmaculada Moreno Teva, publicado por la editorial Bonniers y *Amigos dos* (2004) de Monika Saveska Knutagård, Anette de la Motte y Horacio Lizana publicado por la editorial Almqvist & Wiksell como nuestras fuentes primarias. Los dos manuales están escritos para seguir el plan de estudios 2000 para lenguas modernas y el plan de estudio tiene un enfoque comunicativo. Hemos elegido estos dos manuales porque son los más grandes en el mercado de Suecia para la enseñanza del español en las escuelas básicas (Gezelius, 2010, la editorial de Liber). Así que muchos profesores podrían usar los resultados de nuestro estudio de una manera concreta ya que usan estos manuales en la enseñanza. Hemos decidido analizar los manuales para los alumnos que están en el séptimo grado puesto que el juego, en este nivel, puede ser un apoyo importante para motivar a los alumnos a continuar con los estudios de español.

1.3 El estado de la cuestión

Hemos hecho una búsqueda en cuanto a estudios sobre la función del juego en manuales para la enseñanza de lenguas extranjeras. Hemos buscado en Gunda, el catálogo de la biblioteca de la universidad de Gotemburgo y en Libris, el catálogo en común para las bibliotecas de investigación en Suecia. También hemos buscado en unas bases de datos, ERIC (CSA),

Redalyc, Scielo y Dialnet.¹ A pesar de que no hemos encontrado estudios sobre la función del juego en manuales de lenguas extranjeras, somos conscientes de que seguramente hay estudios aunque no los hemos encontrado.

Sin embargo, hemos encontrado otros estudios sobre el juego en la enseñanza de lenguas extranjeras. Uno de éstos destaca según los autores la efectividad de usar los juegos en la enseñanza del inglés como lengua extranjera. En este estudio los autores, Huyen y Nga (2009, 1) se preguntan si los juegos pueden ayudar a los alumnos a aprender un vocabulario de una manera más eficiente que el uso de métodos tradicionales. Durante dos semanas, veinte alumnos vietnamitas que estudian en una escuela de idiomas² practican juegos diferentes para aprender palabras y frases. Los autores investigan las actitudes de los alumnos hacia esta manera de trabajar y el progreso de éstos.

Los resultados muestran que los alumnos estudiados, en general, tienen una actitud positiva hacia el método de usar el juego para aprender. Según los alumnos, el uso del juego es útil ya que después de haber jugado recuerdan las palabras mejor. La mayoría de los estudiantes piensan que han mejorado su vocabulario después de haber participado en los juegos diferentes y muchos dicen que aprenden al interactuar con sus compañeros. Los alumnos también mencionan que a ellos les gusta el ambiente relajado, la motivación y el elemento de competición que aparece al jugar. Los autores también han hecho entrevistas con los profesores y según los profesores los alumnos recuerdan el vocabulario mejor, después de haber aprendido y practicado las palabras en juegos diferentes (Huyen Nga, 2009, 7-12).

El estudio anterior trata de la efectividad del juego y las actitudes hacia usar el juego en la enseñanza de una lengua extranjera. En nuestro estudio vamos contribuir con más conocimientos sobre el tema, el juego en la enseñanza de lenguas extranjeras, ya que vamos a analizar la función de este método eficiente y apreciado en manuales de lenguas, pero en manuales de español para la enseñanza del español en Suecia.

¹ Las bases de datos las hemos elegido después de haber consultado a un bibliotecario en la biblioteca de la universidad de Gotemburgo sobre las bases de datos que podrían ser de relevancia. Palabras de búsqueda en ERIC, descriptors: educational games/games + educational materials etcétera, Palabras de búsqueda en Redalyc, Scielo y Dialnet: la función del juego en manuales/ el juego en la enseñanza de español como lengua extranjera etcétera.

² La escuela se llama Distance Education Centre (Centro de Educación a Distancia), pero también tiene clases normales.

Para llevar a cabo el análisis usamos el artículo de Cerrolaza et al (1997) y el artículo de Labrador Piquer Morote Magán (1997) en los cuales discuten la función del juego en la enseñanza del español. También usamos el artículo de Wagner (1990) y Jakobsen (1990) que destacan la integración del juego en la enseñanza de lenguas extranjeras. Las ideas de los artículos funcionan como fuentes de inspiración al descubrir la función de los juegos en los manuales.

El artículo que tiene más relevancia para el estudio es el artículo de Cerrolaza et al (1997). Este artículo es utilizado como bibliografía en el curso de didáctica del español como lengua extranjera en la universidad de Gotemburgo y lo consideramos un artículo de gran importancia en cuanto a nuestro tema de interés. Los autores nos presentan muchas propuestas variadas y novedosas sobre la función del juego. También hemos elegido el artículo de Labrador Piquer Morote Magán (2009) porque estos autores nos dan todavía más ideas útiles sobre el uso del juego en los momentos diferentes de la clase.

Los artículos de Wagner (1990) y Jakobsen (1990) consideramos importantes para nuestro estudio porque los autores discuten sobre el juego de una manera interesante. Es decir, los autores plantean aspectos que son importantes para tener éxito al integrar el juego en la enseñanza. Este conocimiento es de relevancia al estudiar como los manuales usan los juegos. Presentaremos las ideas de los autores más detalladamente en el capítulo 2, Marco teórico de referencia.

1.4 Método

Hemos usado el método cualitativo como nuestro método de investigación. Según Stukát (2005, 54) la investigación cualitativa sirve, entre otras cosas, para descubrir y después hacer una descripción de los fenómenos que existen en un área de interés. Este método es relevante para nuestro estudio ya que queremos descubrir y describir la función de los juegos en los manuales.

Al analizar los manuales hemos elegido seguir una definición de juego para poder diferenciar los juegos de otros ejercicios en los manuales. Hay varias definiciones, pero la que hemos elegido viene del artículo de Chamorro Guerrero, Prats Fons y ellos dicen que el juego es: “[...] toda actividad dirigida a alcanzar un propósito, con unos límites definidos que constituyen sus reglas y que incorpora un elemento de diversión.”(Chamorro Guerrero, Prats

Fons, 1990, 237.) Según Chamorro Guerrero, Prats Fons (1990, 237) no es necesario incluir la competición en el concepto del juego. Además nos dicen que es conveniente usar juegos sin el elemento de competición en clase ya que esto favorece el ambiente positivo. Estamos de acuerdo con los autores y por eso hemos decidido seguir esta definición. Según nuestro punto de vista lo más importante no es presentar un ganador, sino aprender de una manera lúdica.

También hemos clasificado los juegos diferentes, usando la clasificación del Marco Común Europeo de Referencia, MCER (2002). El MCER es una publicación del Consejo de Europa que describe la enseñanza comunicativa y sirve para tener una base en común para la enseñanza de lenguas en la Unión Europea (MCER, 2002,1). Además hemos usado la clasificación de Wagner (1990) como ya hemos presentado en el Estado de la cuestión. Estas clasificaciones son una pequeña muestra de las muchas clasificaciones que se pueden utilizar. Sin embargo, hemos elegido estas dos ya que se complementan y de esta manera tenemos una clasificación amplia que incluye muchos tipos de juegos.

El MCER (2002,59) divide los juegos en tres clases, juegos de lengua de carácter social, juegos de actividades individuales y juegos de palabras. Wagner (1990, 32) también propone tres clases: el juego de aprendizaje, el juego de solucionar problemas y el juego de rol. Sin embargo, al estudiar las clasificaciones podemos ver que no hay límites absolutos entre las clases diferentes, sino una clase puede entrar en otra. En la clasificación del MCER el juego de palabras puede por ejemplo entrar en la clase del juego de carácter social y la del juego de actividades individuales. Es decir, el juego de palabras se puede realizar en una situación social o individualmente. En la clasificación de Wagner vemos que el juego de aprendizaje por ejemplo puede entrar en la clase del juego de solucionar problemas ya que en las dos clases los alumnos interaccionan para resolver un problema. En el análisis al presentar la cantidad de las clases de juegos diferentes, hemos elegido presentar un número aproximado, dado que no es posible decir un número exacto puesto que no hay límites absolutos entre las clases.

Hemos decidido clasificar los juegos para descubrir la función de las clases diferentes y para tener un orden en el material. En cuanto a los juegos de rol Wagner (1990, 33) afirma que los alumnos entran y actúan en mundos irreales. En nuestro análisis hemos seguido a Wagner y por eso no hemos incluido los ejercicios en los cuales los alumnos solamente leen diálogos en parejas, pero sí cuando el propósito es que actúen en parejas o frente al grupo. También

hemos incluido si los alumnos escriben diálogos propios y los actúan frente al grupo. Los juegos de rol deben incluir más de una pregunta y una respuesta, para ser incluidos en nuestra investigación.

Después de haber clasificado los juegos diferentes hemos analizado la función de los juegos, es decir cómo se los usan y para qué. No hemos podido analizar la función de todos los juegos que hemos encontrado en cada clase para delimitar el trabajo. Hemos elegido analizar la función de los juegos que se usan con más frecuencia y si hay juegos en la clase que tienen funciones importantes según nuestro punto de vista, como por ejemplo juegos que pueden desarrollar varias destrezas y competencias.

Al analizar la función hemos usado el artículo de Cerrolaza et al (1997), el artículo de Labrador Piquer Morote Magán (2009) y los artículos de Wagner (1990) y Jakobsen (1990) como fuentes de inspiración. Además hemos estudiado los juegos desde el punto de vista de los objetivos más importantes del enfoque comunicativo: el desarrollo de las destrezas y la competencia comunicativa³. El enfoque comunicativo es el enfoque actual en cuanto a la enseñanza de lenguas modernas en Suecia y por eso es relevante ver si los juegos pueden ayudar a los alumnos a desarrollar estos objetivos. En cuanto a la competencia discursiva, damos por sentado que los alumnos la practican al realizar un texto oral o escrito más largo. Gracias a los artículos y los objetivos del enfoque comunicativo hemos podido descubrir las muchas funciones de los juegos en los manuales.

1.5 Delimitaciones

No hemos analizado el material de *Amigos* y *Vale* que hay en Internet. Tampoco hemos analizado los manuales para el octavo y noveno año, sino solamente el material para el séptimo año para delimitar el trabajo. Consideramos que los juegos son importantes en todos los grados, pero en el año siete es sumamente importante motivar a los alumnos a continuar con el español. Los juegos pueden ayudar a los alumnos a tener un comienzo placentero en los estudios. En nuestro análisis hemos incluido los tipos de juegos que los autores incluyen en los capítulos diferentes. Para delimitar el trabajo, no hemos incluido los juegos que hay por ejemplo en la introducción. Tampoco hemos podido analizar todos los juegos que hemos

³ Fernández, Esther, 2009, Material sobre el enfoque comunicativo repartido en el curso de didáctica del español como lengua extranjera, HT 2009, la universidad de Gotemburgo

encontrado en cada clasificación. Hemos elegido los juegos que se usan con más frecuencia y los que según nuestro punto de vista tienen una función importante, como por ejemplo juegos que pueden integrar y desarrollar varias destrezas y competencias.

1.6 El aporte del estudio y la disposición

Los resultados de nuestro estudio son de importancia para saber más sobre cómo se trata este método de enseñar en manuales de español. Sin embargo, ya que solamente hemos investigado dos de los manuales en el mercado, este estudio solamente puede dar una indicación de la función de los juegos en manuales. Los resultados muestran ejemplos concretos de la función del juego, es decir cómo y para qué se usa el juego y cómo se puede usar los juegos en manuales. Esta información puede ser un aporte para que el profesor aproveche, en mayor medida, las muchas funciones que el juego puede ofrecer en la enseñanza.

La disposición del trabajo sigue el siguiente orden, primero presentaremos la literatura de relevancia para nuestro estudio en el Marco teórico de referencia y después sigue el análisis de los manuales. A partir de los resultados del análisis presentaremos nuestra propia propuesta de los juegos que deberían incluirse y la función que deberían tener. Al final presentaremos las conclusiones y una discusión sobre la importancia de los resultados para el profesorado.

2 Marco teórico de referencia

En esta parte presentaremos el enfoque comunicativo, las clasificaciones de los juegos del MCER y Wagner y los artículos de Cerrolaza et al, Labrador Piquer Morote Magán y Jakobsen. Esta información es de importancia para nuestro estudio como ya lo hemos señalado anteriormente.

2.1 El enfoque comunicativo

El enfoque comunicativo nació durante los años de 1970. En este enfoque se ve la lengua como una herramienta para poder comunicarse (Fernández, 2008,4). Un investigador importante para este enfoque fue el lingüístico americano Chomsky que al principio de los años de 1960 introdujo dos términos importantes, la competencia y la actuación. La competencia trata de la gramática como por ejemplo las reglas gramaticales y la actuación destaca el uso de la lengua. Otro americano el sociolingüístico Hymes fue otra persona de relevancia. Hymes afirmó al principio de los años 1970 que al usar una lengua no es

suficiente saber construir frases en un contexto. También es importante tener la capacidad de usarla de una manera adecuada, en cuanto a la situación. A partir de este punto de vista nació la competencia comunicativa que es un concepto de gran importancia en el enfoque comunicativo (Fernández, 2008, 4; Giménez, Álvarez, 2007,2). En este enfoque también se concentra en el desarrollo de las cuatro destrezas, leer, escuchar, hablar y escribir.⁴

Desde los años setenta El Consejo de Europa ha trabajado mucho para que la enseñanza de idiomas siga el enfoque comunicativo en los países de la Unión Europea. El Consejo ha publicado varias publicaciones sobre este tipo de enseñanza y éstas han tenido y tienen gran importancia para la enseñanza de lenguas en los países de la Unión (Tornberg, 2005, 41). En la publicación *Objectives for foreign language learning* (1986) van Ek describe la competencia comunicativa. Esta publicación era una fuente de inspiración al escribir los planes de estudios suecos para lenguas modernas el año 2000 (Malmberg, 2001, 18).

La competencia comunicativa consiste en que los alumnos adquieren un conjunto de competencias. La primera es la competencia lingüística. En ésta los alumnos desarrollan los conocimientos de las reglas gramaticales por ejemplo la morfología, la sintaxis, el vocabulario y la fonología. La segunda es la competencia discursiva que trata de crear una relación entre estructuras y significados. Es decir, poder planificar bien la información que uno quiere mediar, en un texto oral o por escrito de manera que el que escucha o lee puede entender. La competencia estratégica significa usar estrategias cuando no se sabe una palabra, por ejemplo usar gestos o preguntar a su interlocutor por la palabra que se busca. La competencia sociolingüística trata de cómo se usa la lengua adecuada, por ejemplo saber en qué situaciones se debe usar la cortesía. La competencia sociocultural trata de tener conocimientos sobre la cultura, por ejemplo entender aspectos que tienen que ver con la historia del país. La última competencia es la social. Ésta trata de interaccionar y entender las reglas sobreentendidas que son importantes para que la interacción funcione (van Ek, 1986, 8; Malmberg, 2000, 18).

En nuestro estudio vamos a analizar los juegos diferentes usando los objetivos más importantes del enfoque comunicativo, el desarrollo de las cuatro destrezas y la competencia comunicativa. De esta manera podemos descubrir los juegos que son muy útiles en los manuales, es decir los que pueden desarrollar varias destrezas y competencias. El enfoque

⁴ Fernández, Esther, 2009, Material sobre el enfoque comunicativo recibido en el curso de didáctica del español como lengua extranjera, HT 2009, la universidad de Gotemburgo

comunicativo está de actualidad hoy en día en la enseñanza de lenguas en Suecia. Por eso es relevante saber si los juegos pueden ayudar a los alumnos a desarrollar estos objetivos.

2.2 Las clasificaciones de juegos

Hay muchas maneras diferentes de clasificar juegos. Hemos elegido seguir las clasificaciones del MCER (2002) y de Wagner (1990) al clasificar los juegos diferentes en los manuales y las hemos elegido ya que se complementan. Al seguir estas dos tenemos una clasificación amplia del concepto del juego y esto es necesario para poder investigar la función de los juegos diferentes.

2.2.1 La clasificación del MCER

El MCER (2002, 59) destaca la importancia de usar el idioma de una manera lúdica en la enseñanza de idiomas y se clasifican los juegos de la manera siguiente:

- Juegos de lengua de carácter social, por ejemplo, juegos orales, escritos y charadas
- Juegos de actividades individuales, por ejemplo, crucigramas y sopa de letras
- Juegos de palabras, por ejemplo, juegos con titulares de los periódicos

Sin embargo, vemos que los límites entre las clases no son absolutos y la tercera clase, juegos de palabras, puede por ejemplo entrar en las dos clases anteriores. Se puede realizar un juego de palabras en una situación social o individualmente.

2.2.2 La clasificación de Wagner

Wagner (1990, 32) tiene una manera diferente de clasificar los juegos y se concentra en tres grupos: el juego de aprendizaje, el juego de solucionar problemas y el juego de rol. El autor subraya que no siempre hay límites absolutos entre los tipos diferentes (Wagner, 1990, 32).

Estamos de acuerdo con Wagner ya que se puede por ejemplo ver el juego de aprendizaje como un juego de solucionar problemas, dado que los alumnos, en las dos clases, interaccionan para resolver un problema. Para entender bien lo que Wagner quiere decir con sus clases diferentes, las explicamos abajo:

En el juego de aprendizaje los alumnos se concentran en un elemento de la lengua que van a automatizar. En estos tipos de juegos, normalmente, se usan las reglas de un juego conocido, por ejemplo bingo, pero incluyen los elementos de la lengua que los alumnos van a aprender. Las reglas hacen que los alumnos interaccionen y la interacción es por consiguiente necesario para llevar a cabo el juego (Wagner, 1990,33-34).

En el juego de solucionar problemas los alumnos tienen que comunicarse para solucionar un problema. Es importante que el problema sea de importancia para los alumnos y que fomente la interacción. Dentro de esta clase encontramos, varios tipos de juegos de solucionar problemas, como por ejemplo el juego de razonar. En este juego los alumnos tienen que discutir para encontrar una solución que está bien para todos. También menciona el juego de vacío de información en el cual un alumno tiene la información que el otro necesita y al revés. Reciben la información adecuada mediante la interacción. (Wagner, 1990, 35-36).

En el juego de rol los alumnos entran y actúan en mundos irreales. Hay muchos tipos de juegos de rol. Hay juegos de rol en los cuales el carácter del personaje es muy importante. También hay juegos en los cuales no se concentran en el carácter, sino en lo que va a pasar en el juego. Muchas veces hay un elemento de la lengua que debe ser incluido en el juego, pero es la tarea del alumno incluirlo. Al escribir sus propios juegos de rol los alumnos frecuentemente leen lo que han escrito, en lugar de actuar las réplicas. Esto puede crear un problema ya que el objetivo del juego es practicar hablar de una manera natural (Wagner, 1990, 28, 33,37.)

2.3 La función y la integración del juego en la enseñanza

En este subcapítulo vamos a presentar y discutir las ideas de Cerrolaza et al (1997), Labrador Piquer, Morote Magán (2008) y Jakobsen (1990) sobre la función y la integración del juego en la enseñanza. Esta información es de relevancia al analizar los manuales ya que por la literatura tenemos fuentes de inspiración para poder descubrir las funciones de los juegos diferentes en los manuales.

Cerrolaza et al (1997,24-26) destacan el juego como creador de un contexto. Cuando uno prepara una clase hay diferentes fases que se suelen seguir, por ejemplo la fase de preparación, presentación-muestra de lengua y la práctica. Es relevante usar los juegos en algunas de las fases para crear un contexto comunicativo. En el contexto los alumnos entienden muchas cosas, que el profesor normalmente tiene que explicar. Un ejemplo es cuando los alumnos van a leer un artículo. Para preparar los alumnos, pueden recibir el titular sin orden, y la tarea es ordenar el titular y después discutir los titulares que parecen verosímiles. Al jugar los alumnos activan los conocimientos que tienen antes del tema. Este juego también fomenta la colaboración y la interacción entre los alumnos. (Cerrolaza, et al, 1997, 24-26). Estamos de acuerdo con Cerrolaza et al de que los juegos deben ser integrados

en la enseñanza normal. Es importante usar los juegos como una parte natural de la enseñanza en lugar de solamente ver los juegos como material extra.

Según Cerrolaza et al (1997, 29) el juego también puede funcionar como activador de la dinámica de la clase y nos proponen el siguiente juego: Los alumnos se ponen en círculo y el profesor escribe las frases: *Al que...*, *A la que...*, *A quien...*, *que se cambie de sitio* en la pizarra. El profesor dice la primera frase: *Al que le guste el fútbol que se cambie de sitio*. Cuando los alumnos se cambian de silla, el profesor se sienta en una silla y un alumno queda de pie. Este alumno tiene que hacer otra frase para recibir una silla y de esta manera continúa el juego.

En estos tipos de juegos los alumnos aprenden una estructura gramatical de la lengua, de una manera inconsciente al participar en el juego. El alumno tiene que escuchar, tratar de entender la estructura, hacer una hipótesis y luego usarla para tener la posibilidad de alcanzar su meta, tener una silla. Si el profesor lo explica de una manera tradicional usando un metalenguaje, hay un riesgo de que los alumnos piensen que es una estructura complicada y pueden tener dificultades de aprenderlo. Al jugar la dinámica del juego hace que todo el grupo participe. Esto favorece la dinámica del grupo. En el juego no hay presión del profesor sino una necesidad comunicativa. Muchas veces esta dinámica hace que el alumno tímido pierda su miedo al hablar frente al grupo (Cerrolaza, et al, 1997, 29).

Consideramos, como Cerrolaza et al, que los juegos son muy útiles al trabajar la dinámica del grupo. Sin embargo, es importante reflexionar sobre los tipos de juegos que son adecuados para trabajar la dinámica. El juego que Cerrolaza et al nos proponen puede funcionar muy bien si el grupo ya tiene una dinámica bastante buena. Pero si no, el estudiante tímido puede sentirse incómodo al hablar frente al todo el grupo sin poder prepararse. Por esta razón también es preferible elegir otros tipos de juegos al trabajar la dinámica, por ejemplo juegos en los cuales los alumnos colaboran. En éstos los alumnos no están una situación tan embarazosa ya que tienen el apoyo de los otros miembros del grupo.

Cerrolaza et al (1997, 28) también ven el juego como un cambio de medio y destaca la ventaja de usar un juego en lugar de un método tradicional en la enseñanza. En su ejemplo unos alumnos van a aprender el vocabulario de muebles diferentes. Después de que los alumnos han visto un vocabulario nuevo van a hacer una actividad para aprenderlo. En lugar de usar

una foto del manual y decir los muebles diferentes, los autores proponen un partido de memory. Las ventajas de jugar al memory son que la memorización de las palabras no pasa de una manera monótona. Al jugar también los alumnos viven una situación comunicativa que puede pasar en la vida real.

El juego también tiene la función de ser estimulador de la creatividad. Cerrolaza et al (1997, 31) destacan la importancia de activar los dos hemisferios para mejorar el proceso de aprendizaje. Mencionan un ejemplo que consiste en escuchar unos sonidos. Después de escuchar los alumnos usan la fantasía e inventan una historia. Es muy importante activar a los alumnos ya que recordamos mejor lo que hacemos. Según nuestro punto de vista Cerrolaza et al tienen razón ya que ven el juego como un cambio de medio y estimulador de la creatividad. Después de esta argumentación entendemos mejor que los juegos pueden funcionar como herramientas para hacer la enseñanza divertida y variada.

También el juego puede tener la función de ser un posibilitador de la interacción. Cerrolaza et al (1997, 30) mencionan sobre todo los juegos de vacío de información, en los cuales un alumno tiene información que el otro necesita. Un ejemplo es el juego de las veinte preguntas, en el cual un alumno piensa en una persona y los demás hacen preguntas para adivinar quién es. En estos juegos los alumnos tienen que interactuar para tener la posibilidad de resolver la tarea y de esta manera funciona también la comunicación en la vida real, ya que hablamos para alcanzar metas concretas. Estamos de acuerdo con Cerrolaza et al ya que los juegos son herramientas útiles para practicar la interacción. Sin embargo, en los juegos de vacío de información los alumnos frecuentemente dicen frases cortas y simples. Por eso es importante variar estos juegos con otros que, de otra forma, pueden funcionar como posibilitadores de la interacción. Los juegos de rol pueden por ejemplo animar a los alumnos a construir frases más complejas.

Labrador Piquer, Morote Magán (2008, 77) destacan que el juego puede servir al principio de la clase, por ejemplo para que los estudiantes se conozcan. También mencionan que el juego puede ser útil para revisar o desarrollar un aspecto gramatical o del vocabulario que se trata en la unidad. Los autores afirman además que la repetición es la clave para que los alumnos aprendan. Por eso, después de hacer una unidad, el juego puede servir para repetir y completar. Al jugar el alumno repite el momento sin hacer repeticiones mecánicas. También ven el juego como una herramienta para evaluar. El profesor elige un juego adecuado para

evaluar por ejemplo el vocabulario, reglas gramaticales o la destreza verbal. Estamos de acuerdo con las ideas de Labrador Piquer, Morote Magán dado que los juegos son útiles en todos los momentos de la clase. La idea más interesante es la de usar los juegos como métodos de evaluación. Al jugar los alumnos pueden relajarse y posiblemente perder el miedo que muchos alumnos tienen del momento de evaluación.

Jakobsen (1990, 39-40) habla de la importancia de tener objetivos claros al integrar los juegos en la enseñanza y menciona cinco fases que son de importancia al integrar un juego más grande. La falta de preparación muchas veces hace que el juego no funcione. La primera fase es la fase de concentración. En esta fase los alumnos y el profesor se concentran en las metas y los objetivos del juego final. La segunda fase es la de preparación y entonces practican el uso de la lengua relevante, que luego van a usar en el juego. Por ejemplo leen textos que tienen relación con el juego final y hacen ejercicios comunicativos. En esta fase se pueden realizar juegos menos libres, por ejemplo juegos de aprendizaje para practicar el contenido relevante. La tercera fase es la de introducción y en ésta se concentran en las reglas del juego y en la fase número cuatro realizan el juego. La última es la fase de evaluación. En ésta es importante evaluar y dar retroalimentación a los alumnos. Consideramos esta manera de trabajar muy útil. Al dedicar mucho tiempo a este método los alumnos aprenden en todas las fases, en la preparación, en la práctica y en la evaluación. En la fase de la preparación Jakobsen propone realizar un juego de aprendizaje y esto es una idea relevante para hacer esta fase más divertida.

3 Análisis de *Amigos y Vale*

En esta parte vamos a analizar los manuales *Amigos y Vale*. Vamos a describir los tipos de juegos que se incluyen y analizar la función de éstos en los dos manuales. A partir de los resultados de nuestro análisis presentaremos una propuesta propia de los juegos que deberían incluirse y la función que deberían cumplir.

3.1. El juego individual

En *Amigos y Vale* se concentran en los juegos individuales ya que incluyen muchos de éstos, unos 20 en cada manual, por ejemplo crucigramas y sopa de letras. La mayoría de los juegos están en el libro de ejercicios.

3.1.1 La función del juego individual

En *Amigos* y *Vale* podemos ver que los juegos individuales tienen la función de ser un cambio de medio. En los dos libros de ejercicios los juegos individuales son integrados para que los alumnos puedan practicar las palabras del capítulo, después de haber estudiado el texto y el glosario actual. Usan el juego en lugar de usar un método tradicional, por ejemplo traducir una lista de palabras del glosario del capítulo. De esta manera el aprendizaje resulta divertido ya que los juegos individuales funcionan como un reto para el alumno. Al jugar los alumnos desarrollan la competencia lingüística, es decir practican el léxico, la ortografía y la morfología. Esto es importante, ya que esta competencia es la base para poder desarrollar las cuatro destrezas y para poder usar la lengua. En *Vale* vemos también que el juego individual tiene una función importante en la fase de la repetición. En el libro de ejercicios muchas veces los autores incluyen por ejemplo crucigramas en el capítulo que se llama repaso para repetir el vocabulario de unos capítulos ya estudiados.

En los dos libros de ejercicios hay ejemplos de que se usa el juego individual para practicar palabras que luego van a usar para realizar otra tarea. Los alumnos primero realizan el juego individual y después usan sus conocimientos al realizar la tarea que sigue. En *Amigos* vemos unos ejemplos de este fenómeno y uno aparece en el capítulo 10 cuando los alumnos primero resuelven un crucigrama que trata sobre los colores. Después usan los colores y describen una cara a su amigo. En el libro de ejercicios en *Vale* hay muchos ejemplos de que los juegos individuales tienen esta función. En el capítulo 15 los alumnos primero resuelven un crucigrama sobre partes del cuerpo y después realizan un juego de vacío de información que consiste en adivinar la parte de cuerpo de que el otro piensa. Al usar el juego de esta manera los alumnos entienden que el juego tiene un papel importante para ayudarles a llevar a cabo la tarea que sigue.

3.2 El juego de aprendizaje

En *Amigos* los autores integran unos 15 juegos de aprendizaje, memory, bingo, dominó y un juego que se llama cartas de palabras. La mayoría de ellos están en el material para el profesor. En *Vale* también se incluyen unos 15 juegos de aprendizaje en los diferentes capítulos. Los juegos de aprendizaje en *Vale* consisten en bingo, memory, unos juegos de tableros que se llaman El Mundo Maya y Las Escaleras y otro con cartas que se llama Sexan. La mayoría de los juegos están en el material para el profesor.

3.2.1 La función del juego de aprendizaje

Unas veces, los autores de *Amigos* han integrado el juego de aprendizaje, en este caso el bingo, en el libro de ejercicios y entonces lo integran para funcionar como un cambio de medio. Después de haber visto el vocabulario, por ejemplo de frutas, en el libro de texto, el juego de bingo en el libro de ejercicio sirve para aprender las palabras de una manera lúdica. En *Amigos* también hay unos ejemplos de que los autores usan los juegos de aprendizaje para practicar y repetir antes de realizar otra tarea. En el capítulo seis, por ejemplo, los alumnos que tienen dificultades con el vocabulario deben hacer un juego de memory, que está en el material para el profesor, antes de hacer el de bingo que está en el libro de ejercicios. De esta manera el juego tiene una función importante para preparar a los alumnos a llevar a cabo el juego en el libro de ejercicios.

En *Vale* el juego de aprendizaje tiene importancia en la fase de la repetición. Después de haber realizado unas unidades en *Vale* aparece un capítulo que se llama repaso y entonces la recomendación es jugar un partido del Mundo Maya para repetir palabras, frases y construcciones gramaticales.

Al jugar los juegos de aprendizaje en *Amigos* y *Vale* podemos ver que los alumnos tienen que interaccionar para llevarlos a cabo y los juegos cumplen la función importante de ser posibilitadores de la interacción. En el juego los alumnos practican el vocabulario, frases e interaccionan y de esta manera desarrollan la destreza oral y la comprensión auditiva. En *Vale*, los alumnos también desarrollan la comprensión lectora, ya que en unos de los juegos, en El Mundo Maya y Sexan, el alumno tiene que leer la tarea que el otro va a realizar. En los dos manuales, los alumnos al realizar los juegos de aprendizaje desarrollan la competencia lingüística, ya que trabajan por ejemplo el vocabulario y la fonología. Además cuando juegan El Mundo Maya en *Vale* también trabajan la competencia estratégica que es importante para poder mantener una conversación sin saber todas las palabras. En el juego, los alumnos a veces reciben preguntas sobre por ejemplo su familia o el tiempo libre. Si no saben una palabra tienen que usar estrategias y por ejemplo explicar la palabra que quieren decir para lograr la tarea. Además trabajan la competencia social al interaccionar.

3.3 El juego de solucionar problemas

En el libro de ejercicios de *Amigos* no se concentran en los juegos de solucionar problemas. Sin embargo, en el material para el profesor hay unos diez ejemplos de que estos juegos están

representados. En *Vale*, al contrario los autores dan mucha importancia a los juegos de solucionar problemas, sobre todo del tipo vacío de información e integran unos 20 en el libro de ejercicios y unos 20 en el material para el profesor.

3.3.1 La función del juego de solucionar problemas

En *Amigos*, en el material para el profesor, los autores integran con frecuencia este tipo de juego: Los alumnos trabajan en parejas y cada uno tiene una hoja con cuadros. Los alumnos siguen un modelo y preguntan por ejemplo: -¿*Qué tienes en el número dos?* El otro responde: -*Tengo plátanos* y después dibuja lo que el primero ha dicho. En *Vale* los autores incluyen, en el libro de ejercicios y en el material para el profesor, con frecuencia este tipo de juego: Un alumno piensa por ejemplo en un color favorito, una ciudad en un país hispanohablante o en un número y el otro debe adivinar en lo que piensa, por ejemplo: -¿*Es rojo?*- *No, no es rojo.*- ¿*Es azul?* - *Sí, es azul*

Cerrolaza et al (1997,24) mencionan que los juegos de vacío de información son importantes ya que al jugar los alumnos realizan una interacción muy simple, pero similar a la vida real ya que hablan para alcanzar un propósito especial. Al estudiar los juegos arriba podemos ver que éstos son simples, pero tienen una función importante para preparar a los alumnos para la comunicación en la vida real y por lo tanto funcionan como posibilitadores de la interacción. Al jugar los alumnos desarrollan la expresión oral y la comprensión auditiva. En cuanto a la competencia comunicativa, profundizan la competencia lingüística, ya que trabajan por ejemplo el léxico y la fonología y la competencia social.

También podemos ver que los juegos en *Amigos* funcionan como un estimulador de la creatividad porque los alumnos dibujan y esto es según Cerrolaza et al (1997, 31) muy importante para el aprendizaje para activar los dos hemisferios. En *Vale* hay algunos ejemplos de que estos juegos, en el libro de ejercicios, crean un contexto, en la fase de la práctica. Antes de realizar el juego los alumnos aprenden un vocabulario especial. Luego, en el juego usan los conocimientos recién aprendidos. También vemos unos ejemplos de que estos juegos son integrados en el libro de ejercicios para funcionar como herramientas para repetir palabras y frases, ya que los usan en el capítulo de la repetición.

Wagner (1990, 36) destaca que el problema, el que los alumnos van a solucionar, debe interesar a los estudiantes así que interaccionan. En *Vale* encontramos unos juegos de

solucionar problemas en el material para el profesor que pueden despertar el interés de los alumnos. En estos juegos todo el grupo juega y el tema del juego tiene que ver con ellos. Un ejemplo es el que pertenece al capítulo sobre la ropa. Los alumnos trabajan en equipos y tratan de memorizar la apariencia del otro equipo, por ejemplo, la ropa que las personas llevan etcétera. Miran un grupo durante unos minutos, después colaboran y tratan de recordar la apariencia del otro grupo. Escriben el resultado en un papel y después leen la descripción a la clase. El grupo que hace la mejor descripción gana.

Estos juegos tienen la función de ser posibilitadores de la interacción ya que los alumnos tienen que comunicarse en grupos para solucionar la tarea y de esta manera el juego también favorece la dinámica del grupo. En el ejemplo mencionado los alumnos también desarrollan todas las destrezas, hablar, leer, escuchar y escribir. En cuanto a las competencias comunicativas trabajan la competencia lingüística puesto que usan las reglas gramaticales en un contexto, la competencia discursiva, porque tienen que planificar lo que van a escribir y decir para que el profesor y los demás entiendan bien, la competencia estratégica, ya que al colaborar aparecen palabras que quieren decir, pero no conocen y entonces preguntan, por ejemplo, a sus interlocutores y la social dado que interaccionan.

3.4 El juego oral

Los juegos orales que aparecen con frecuencia en *Amigos* y *Vale* son los que consisten en dar instrucciones. En *Amigos* hay pocos juegos de este tipo, unos 5 y los autores incluyen algunos en el material para el profesor y algunos en el libro de ejercicios. En *Vale* los autores integran unos 15 juegos de este tipo y la mayoría de los juegos orales están en el libro de ejercicios.

3.4.1 La función del juego oral

En *Amigos* aparece un tipo de juego en el cual un alumno describe su habitación a su compañero y éste va a dibujar siguiendo las instrucciones, para practicar las frases de descripción. En esta unidad se usa el juego al final para trabajar los conocimientos que han aprendido en el capítulo así que la función del juego es crear un contexto en la fase de la práctica y aprender en el contexto comunicativo. La función también es usar el juego como un activador de la creatividad para activar los dos hemisferios y de esta manera aprender de una manera mejor. Los alumnos activan su creatividad para aprender el vocabulario de descripciones y en el juego también desarrollan la comprensión auditiva y la expresión oral. En cuanto a la competencia comunicativa los alumnos desarrollan la competencia lingüística

y la social, ya que trabajan el vocabulario y construyen frases en una situación social. Además profundizan la competencia discursiva dado que planifican su mensaje así que el otro puede entender.

En *Vale* los autores se concentran en el juego “de señala”. En el juego los alumnos normalmente trabajan en parejas y una persona da las instrucciones, unas frases que están escritas en el libro de ejercicios y la otra sigue. Muchas veces las instrucciones tratan de hacer cosas con el cuerpo, por ejemplo saltar. En unos de los juegos animan a los alumnos a inventar instrucciones propias, similares a las del ejemplo.

En el libro de ejercicios incluyen ejercicios “de señala” de vez en cuando que tienen relación con los textos leídos. De esta manera el juego funciona como un cambio de medio para aprender frases y palabras importantes. Al mismo tiempo los alumnos practican la comprensión auditiva y al inventar instrucciones propias la expresión oral. Al incluir estos juegos los educandos se activan y esto es relevante ya que Cerrolaza et al (1997, 32) dicen que la activación nos ayuda a recordar. En cuanto a la competencia comunicativa desarrollan la social y la lingüística ya que trabajan en parejas y revisan el vocabulario del capítulo. Además, al trabajar estos tipos de juegos aprenden el imperativo, sin darse cuenta. Sobre todo al construir instrucciones propias porque entonces tienen que hacer hipótesis y tratar de usar la lengua como han visto en el ejemplo.

3.5 El juego de rol

En *Amigos* los autores incluyen unos 10 juegos de rol y algunos de estos los encontramos en el libro de ejercicios, pero la mayoría los localizamos en el material para el profesor. En *Vale* los autores integran unos 16 juegos de rol y la mitad de estos los encontramos en el libro de ejercicios y la mitad en el material para el profesor.

3.5.1 La función del juego de rol

En *Amigos*, los juegos de rol muchas veces consisten en que los alumnos escriben un diálogo en parejas. En este diálogo incluyen frases estudiadas, lo aprenden de memoria y lo actúan frente al grupo. Los juegos que están incluidos en el libro de ejercicios se incluyen al final del capítulo para practicar la gramática y el vocabulario de la unidad. Aquí podemos ver la función del juego como un creador de un contexto en la fase de la práctica. Antes de realizar el juego los alumnos se han preparado ya que han trabajado con los otros ejercicios de la

unidad, y la preparación es según Jakobsen (1990, 39-40) un factor importante para que el juego tenga éxito.

En cuanto a las competencias desarrollan la social y la lingüística. Practican las reglas gramaticales al escribir y la social porque escriben y actúan juntos. Además trabajan la competencia discursiva cuando tienen que planificar el diálogo de una manera lógica. Al recibir instrucciones antes de escribir, por ejemplo, que el diálogo va a tener lugar en una tienda, tienen también que usar las expresiones adecuadas a la situación y entonces desarrollan la sociolingüística. Los alumnos además trabajan varias destrezas, la expresión escrita y la comprensión auditiva. Sin embargo, en el libro de ejercicio entendemos que la idea es que la función de estos juegos de rol también va a ser practicar la expresión oral. Pero si los alumnos han escrito sus juegos de rol, muchas veces leen las réplicas en lugar de actuarlas (Wagner, 1990,28). Por esta razón no vemos estos juegos como posibilitadores de la interacción, pero tienen como hemos mencionado antes otras funciones importantes.

En el material para el profesor en *Amigos* hay unos ejemplos de juegos de rol que de una manera más explícita se concentran en la destreza oral y funcionan como posibilitadores de la interacción. Uno se llama *Busca tu familia*. En este juego cada alumno recibe una carta de información. En esta carta hay información sobre la edad, el nombre del esposo/a etcétera. El alumno tiene la identidad de esta persona y la tarea es encontrar a su familia mediante hacer preguntas a los demás. Cuando un alumno ha encontrado a un miembro de su familia, los dos estudiantes pueden continuar buscando al resto de la familia. La función de este juego también es ser un activador de la dinámica del grupo dado que todo el grupo tiene que participar e interactuar. Al jugar los alumnos practican varias destrezas, la expresión oral, la comprensión lectora y la comprensión auditiva. Los alumnos desarrollan la competencia lingüística ya que aplican las reglas gramaticales en la comunicación del juego, la competencia discursiva dado que tienen que desarrollar una conversación y explicar bien su mensaje y la competencia estratégica porque interactúan de una manera más libre y entonces es posible que también necesiten usar estrategias para mantener el diálogo. Al mismo tiempo trabajan la competencia social.

En *Vale* muchos de los juegos de rol consisten en leer un diálogo varias veces y después inventar uno similar y actuarlo frente al grupo. Estos juegos tienen la función de desarrollar la comprensión lectora, la comprensión auditiva y la expresión oral. Los juegos son

posibilitadores de la interacción ya que los alumnos tienen que usar la fantasía e interactuar como en la vida real. También desarrollan la competencia lingüística y la discursiva dado que tienen que hablar de modo que el público y el interlocutor entienden. Al interactuar de una manera libre trabajan también la competencia estratégica porque tienen que usar estrategias para mantener el diálogo. Además profundizan la competencia sociolingüística y la social dado que interactúan y tienen que saber cómo actuar en la situación específica.

Vemos unos ejemplos de que estos juegos también tienen la función de ser creadores de un contexto en la fase de la práctica cuando los integran al final del capítulo. Además vemos que unos juegos de este tipo son integrados en el capítulo de repaso y entonces tienen una función importante para la repetición. También hay un ejemplo de que se usa este juego como una manera de evaluar. Los alumnos deben actuar un diálogo de restaurante y el profesor va a partir de este diálogo para evaluar la destreza oral.

En *Vale*, en el material para el profesor, hay otro tipo de juego de rol que se usa con frecuencia. Los alumnos reciben unas palabras e inventan diálogos con la ayuda de éstas. Uno de estos juegos es *En el cine* y consiste en que los alumnos van a imaginarse que están en el cine. Algunos trabajan en el cine y algunos son espectadores y compran las entradas. El profesor escribe palabras y frases de importancia en la pizarra y los alumnos las usan en la interacción. En este juego los estudiantes desarrollan la destreza oral de una manera natural y el juego tiene la función de ser un posibilitador de la interacción. Además, estos tipos de juegos pueden mejorar la dinámica del grupo ya que las reglas del juego hacen que los alumnos tengan que interactuar por eso se conocen. Al jugar *En el cine* los alumnos trabajan la competencia lingüística, social, estratégica, discursiva y sociolingüística porque usan la lengua en una situación social y tratan de transmitir mensajes correctos y adaptados a la situación.

3.6 Resumen

Para obtener una visión general clara sobre los resultados del análisis hemos decidido incluir dos cuadros que muestran las clases-, la cantidad aproximada- y las funciones de los juegos en cada manual. En *Amigos* hemos encontrado los siguientes resultados:

Clases de juegos	Cantidad	Función
El juego individual	Unos 20	Cambio de medio Herramienta para la preparación (unos ejemplos) La competencia lingüística
El juego oral	Unos 5	Estimulador de la creatividad Creador de un contexto en la fase de la práctica (unos ejemplos) La expresión oral y la comprensión auditiva La competencia lingüística, social y la discursiva
El juego de aprendizaje	Unos 15	Cambio de medio Herramienta para la preparación (unos ejemplos) Posibilitador de la interacción La expresión oral y la comprensión auditiva La competencia lingüística y la social
El juego de solucionar problemas (del tipo vacío de información)	Unos 10	Posibilitador de la interacción Estimulador de la creatividad La expresión oral y la comprensión auditiva La competencia lingüística y la social
El juego de rol del tipo escribir un diálogo	Unos 7	Creador de un contexto en la fase de la práctica (unos ejemplos) La comprensión auditiva, la comprensión lectora, la expresión escrita, y la expresión oral La competencia social, lingüística, discursiva y la sociolingüística
El juego de rol más libre, como <i>Busca tu familia</i>	Unos 3	Activador de la dinámica del grupo Posibilitador de la interacción La expresión oral, la comprensión auditiva y la comprensión lectora La competencia social, lingüística, discursiva y la estratégica.

En *Vale* vemos estos resultados:

Las clases de juegos	Cantidad	Función
El juego individual	Unos 20	Cambio de medio Herramienta para la preparación (varios ejemplos) Herramienta para la repetición (varios ejemplos) La competencia lingüística
El juego oral	Unos 15	Cambio de medio La expresión oral y la comprensión auditiva La competencia lingüística y la social
El juego de aprendizaje	Unos 15	Herramienta para la repetición (varios ejemplos) Posibilitador de la interacción La expresión oral, la comprensión auditiva y en El Mundo Maya la comprensión lectora La competencia lingüística y la social. En el Mundo Maya también la competencia estratégica
El juego de solucionar problemas, del tipo vacío de información	Unos 35	Posibilitador de la interacción Herramienta para la repetición (unos ejemplos) Creador de un contexto en la fase de la práctica (unos ejemplos) La expresión oral y la comprensión auditiva La competencia lingüística y la social
El juego de solucionar problemas del tipo avanzado	Unos 3	Posibilitador de la interacción Activador de la dinámica Comprensión lectora y auditiva, expresión escrita y oral La competencia social, lingüística, discursiva, y la estratégica.
El juego de rol del tipo seguir un ejemplo	Unos 8	Posibilitador de la interacción Herramienta en la fase de la evaluación (un ejemplo) Herramienta en la fase de la repetición (unos ejemplos) La comprensión auditiva, la comprensión lectora y la expresión oral La competencia social, lingüística, discursiva, sociolingüística y la estratégica.
El juego de rol más libre, como <i>En el cine</i>	Unos 8	Activador de la dinámica del grupo (unos ejemplos) Posibilitador de la interacción La expresión oral y la comprensión auditiva La competencia social, lingüística, discursiva, sociolingüística y la estratégica.

Como vimos en el análisis *Vale* incluye una gran cantidad de juegos diferentes que el profesor puede usar en la enseñanza. Se concentra sobre todo en los juegos de solucionar

problemas, del tipo vacío de información, los juegos individuales y los juegos de rol. En *Amigos* también hay una cantidad significativa de juegos, pero el manual no se concentra tanto en el juego como *Vale*. Esto podemos afirmar ya que no incluye tantos juegos y tampoco puede ofrecer una variación de la misma manera que *Vale*, en cuanto a los juegos que presenta en cada clasificación. *Amigos* enfoca sobre todo en el juego individual y en el de aprendizaje.

A partir del análisis vimos que los juegos tienen muchas funciones importantes en los dos manuales, funcionan por ejemplo como cambio de medio y posibilitadores de la interacción. Sin embargo, también podemos ver que no se usan los juegos con frecuencia en todas las fases de la clase, por ejemplo en la fase de la práctica. Al concentrarnos en las competencias y destrezas que los alumnos pueden desarrollar por los juegos podemos afirmar que los juegos sobre todo profundizan la expresión oral y la comprensión auditiva. Además en cuanto a la competencia comunicativa los juegos desarrollan ante todo la competencia lingüística y la social. Pero en los dos manuales hay juegos que realmente pueden desarrollar varias destrezas y varias competencias, como los juegos de rol, unos de los juegos de solucionar problemas del tipo avanzado y el juego de aprendizaje del tipo El Mundo Maya.

La mayoría de los juegos están en el material para el profesor. Una explicación posible puede ser que los juegos frecuentemente ocupen mucho espacio, ya que los alumnos muchas veces necesitan material especial, por ejemplo un tablero para realizar el juego. Sin embargo al poner la mayoría de los juegos en el material para el profesor los alumnos no pueden jugar por propia iniciativa ya que no son conscientes del material que existe. El profesor tiene que ofrecerles el material así que pueden realizar los juegos. Esto podría ser un obstáculo para jugar en clase ya que el juego significa más trabajo para el profesor. Pero si los juegos están en los libros de ejercicios es más fácil integrarlos en la enseñanza dado que los alumnos ya tienen el material.

4 La propuesta propia

En esta parte vamos a partir del análisis dar nuestra propia propuesta de los juegos que deberían incluirse en los manuales. En el análisis vimos que los diferentes juegos cumplen funciones importantes y por eso consideramos que todas las clases deben incluirse en los manuales. Sin embargo, en nuestra propia propuesta damos nuestras recomendaciones sobre

los juegos que deberían destacar. En esta parte también vamos a dar nuestra propia propuesta de la función que los juegos deberían cumplir en los manuales.

4.1 El juego individual

En el análisis vimos que los manuales se concentran mucho en los juegos individuales. Es muy frecuente que estén integrados en el libro de ejercicios para funcionar como cambio de medio y está bien que los incluyan así. Los juegos individuales pueden de una forma divertida variar la enseñanza. Además, a veces los incluyen como una herramienta en la fase de la preparación y esto es relevante ya que de esta manera los alumnos se preparan para la tarea que sigue y después de haber realizado el juego pueden usar los conocimientos en un contexto. Sin embargo, en los dos materiales, sería conveniente incluir los juegos individuales en la fase de preparación más frecuente.

En el material para el profesor en los dos manuales hay muchos juegos de este tipo que pertenecen a cada capítulo, pero los autores de los manuales no han escrito recomendaciones sobre cómo y cuándo usarlos. Para usar estos juegos en la fase de la preparación sería conveniente poner explicaciones en el material para el profesor para informar al profesor sobre cómo y cuándo se puede usar el juego. En estas recomendaciones los autores podrían por ejemplo explicar que es recomendable realizar un juego individual especial, antes de realizar un ejercicio determinado en el libro de ejercicios.

Aunque los juegos individuales cumplan funciones importantes en los dos manuales proponemos que no deban enfocarse tanto en estos tipos de juegos y concentrarse más en los que cumplen más funciones importantes. Es decir, los que pueden desarrollar varias competencias y destrezas de una manera directa ya que el juego individual solamente desarrolla la competencia lingüística. Una idea sería convertir algunos de los juegos individuales en juegos de solucionar problemas. Entonces los alumnos pueden trabajar en parejas y resolver el problema, por ejemplo el crucigrama y el profesor puede ayudarles con unas frases, por ejemplo: *¿Cómo se dice? ¿Cuántas letras tiene...?* De esta manera el juego tiene también la función de ser un posibilitador de la interacción y los alumnos trabajan destrezas y más competencias en el juego.

4.2 El juego de aprendizaje

Los juegos de aprendizaje están integrados para funcionar como un cambio de medio, a veces en la fase de la preparación y la repetición. Es positivo que los incluyan de esta manera, pero para aprovechar la función del juego podrían usar los juegos en las fases mencionadas arriba con más frecuencia. La mayoría de estos juegos están en el material del profesor y sería recomendable poner más explicaciones en el material para el profesor sobre cómo y cuándo usarlos en el capítulo actual. También, los autores de los manuales podrían, en mayor medida, integrar unos de los juegos en el libro de ejercicios, para aprovecharlos en las fases diferentes de la clase. Además, en los dos manuales, sería conveniente concentrarse más en los juegos de aprendizaje del tipo El Mundo Maya. Por medio de este juego los alumnos desarrollan varias competencias y destrezas.

4.3 El juego de solucionar problemas

En *Amigos* y en primer lugar en *Vale* se usan los juegos de solucionar problemas del tipo vacío de información. Es relevante que los incluyan ya que ante todo tienen la función de ser posibilitadores de la interacción. En *Vale* los usan en la fase de la práctica y la repetición y esto es positivo porque los alumnos desarrollan los conocimientos en el juego. En *Amigos* no hay recomendaciones de cuándo realizar los juegos pero sería positivo también ponerlos en la fase de la práctica o en la fase de la preparación. Sin embargo Wagner (1990, 35) subraya que los juegos de solucionar problemas deben motivar a los alumnos a comunicarse. Al principio del curso estos tipos de juegos pueden servir, pero cuando el alumno desarrolla sus conocimientos de español también necesita otros tipos de problemas para mantener la motivación en el juego.

En *Vale* los autores incluyen unos juegos de solucionar problemas que son un poco más avanzados y en el análisis estudiamos un juego que se trata sobre la ropa. Según nuestro punto de vista estos tipos de juegos realmente pueden interesar a los alumnos ya que son avanzados y por eso funcionan como un reto para los alumnos. En este juego los alumnos trabajan varias destrezas y competencias y el juego cumple la función de ser posibilitador de la interacción y activador de la dinámica. En los dos manuales sería recomendable incluir una cantidad significativa de estos tipos de juegos ya que cumplen tantas funciones importantes. Sería conveniente ponerlos en los libros de ejercicios en la fase de la práctica o en la fase de la repetición. Entonces los alumnos también pueden jugar por propia iniciativa.

4.4 El juego oral

Los juegos orales deben incluirse en los dos manuales dado que los tipos estudiados hacen que el alumno pueda expresarse con el cuerpo y activar su creatividad, por ejemplo al dibujar. Los estudiantes necesitan trabajar de maneras diferentes para adquirir la lengua y está bien que los incluyan por ejemplo en la fase de la práctica. Sin embargo, en *Vale* sería conveniente integrar el juego “de señala” de una manera más natural. Se podría por ejemplo usar este juego en la fase de la preparación para llevar a cabo a otra tarea. En general, sería recomendable no enfocar tanto en los juegos “de señala” y concentrarse más en los que pueden desarrollar más destrezas y competencias.

4.5 El juego de rol

En *Amigos*, muchas veces los alumnos escriben sus juegos de rol. Los que están en el libro de ejercicios realizan en la fase de la práctica, es decir al final del capítulo. Estos juegos cumplen una función importante ya que los alumnos practican los conocimientos recién aprendidos en el juego y profundizan competencias y destrezas al jugar. Sin embargo, sería recomendable usar más de estos juegos en la fase de la práctica para integrarlos de una manera natural en la enseñanza. En *Vale* muchos de los juegos de rol consisten en leer un diálogo y después inventar uno similar y actuarlo frente al grupo. A veces los usan para repetir, en la fase de la práctica y hay un ejemplo de que los usan para evaluar. Estos juegos tienen funciones importantes, pero también en *Vale* se podría usarlos con más frecuencia en las fases diferentes de la clase. En *Vale* hay un ejemplo de que los autores usan un juego en la fase de la evaluación y es una función importante que los dos manuales podrían desarrollar para hacer la evaluación más divertida.

Aunque los juegos de rol arriba cumplen funciones importantes, éstos pueden llevar consigo que los alumnos se concentren demasiado en lo que han escrito o lo que han leído. Así que no tienen la posibilidad de practicar la interacción que realizamos en la vida real. Sin embargo, en *Amigos* y en *Vale* hay unos juegos de rol, como *Busca tu familia* y *En el cine*, que realmente pueden fomentar la interacción natural, desarrollar varias destrezas y competencias y estimular la dinámica del grupo. Por eso consideramos que los manuales deben concentrarse todavía más en estos tipos de juegos de rol. Los juegos, *Busca tu familia* y *En el cine* están en el material para el profesor y serían por ejemplo convenientes ponerlos en la fase de la práctica, después de haber estudiado una unidad sobre la familia o la unidad sobre el cine.

Los dos tipos de juegos de rol, los que tratan de seguir un ejemplo o su texto escrito y los que son un poco más libres como *En el cine* tienen muchas funciones importantes. Por esta razón proponemos que los manuales deban concentrarse en incluir una cantidad significativa de ambos tipos. Podrían integrarlos en los libros de ejercicios con más frecuencia y también incluir explicaciones sobre cómo y cuándo realizar los juegos que ponen en el material para el profesor.

4.6 Resumen

Todos los juegos deben incluirse en los manuales ya que cumplen funciones importantes, pero es recomendable enfocar todavía más en los juegos que son un poco más avanzados, como los juegos de rol, los juegos de solucionar problemas más avanzados y el juego de aprendizaje del tipo El Mundo Maya. En estos juegos los alumnos tienen la posibilidad de trabajar varias destrezas y varias competencias.

Los juegos deben tener una función más destacada en las fases diferentes de la clase. Se puede por ejemplo usar el juego de aprendizaje en la fase de la preparación y el juego de rol como un creador de un contexto en la fase de la práctica en mayor medida. Para lograr esto es necesario poner más explicaciones en el material para el profesor sobre cuándo y cómo integrar los juegos de una manera natural en la enseñanza. Sería también recomendable incluir más juegos en el libro de ejercicios para aprovechar los juegos en las fases diferentes de la clase.

5 Recapitulación y conclusiones

El objetivo de la tesina era describir los tipos de juegos que incluyen los manuales, *Amigos* y *Vale* y analizar su función. El objetivo era también, a partir de los resultados del análisis, dar una propuesta propia de los juegos que deberían incluirse y la función que según nosotros deberían cumplir en los manuales. Como el juego no es un método totalmente reconocido por su valor educativo, era importante investigar si los manuales realmente incluían una cantidad significativa de juegos y la función que ellos cumplían.

Después de haber estudiado y analizado los manuales *Amigos* y *Vale* hemos llegado a la conclusión de que los dos manuales incluyen una cantidad significativa de juegos. En *Vale* hay una gran cantidad de juegos diferentes e integran juegos individuales, de aprendizaje, orales, de solucionar problemas y de rol. Los autores de *Vale* se concentran sobre todo en los

juegos de solucionar problemas, del tipo vacío de información, los individuales y los de rol. En *Amigos* también hay una cantidad significativa de juegos, pero el manual no enfoca tanto en el juego como *Vale*. Sin embargo, *Amigos* también integra juegos individuales, de aprendizaje, orales, de solucionar problemas y de rol.

En el análisis vimos que la mayoría de los juegos están en el material para el profesor en lugar de en el libro de ejercicios. Sería recomendable incluir más juegos de diferentes tipos en el libro de ejercicios para que los alumnos sean conscientes de los juegos que el material les ofrece. De esta manera los alumnos pueden jugar por propia iniciativa y el profesor no tiene que ofrecerles el material. Esto podría fomentar el uso del juego en clase. En el estudio de Huyen y Nga sabemos que los alumnos muchas veces tienen una actitud positiva hacia realizar juegos en clase. Según nuestro punto de vista es importante poner más juegos en el libro de ejercicios para destacar este método apreciado en los manuales ya que la motivación de los alumnos es muy importante para el aprendizaje.

En el análisis pudimos ver que los juegos tienen muchas funciones importantes en los dos manuales. Los usan como cambio de medio, herramientas en la fase de la preparación, herramientas en la fase de la repetición, posibilitadores de la interacción, creadores de un contexto en la fase de la práctica, activadores de la creatividad y activadores de la dinámica. Los juegos también tienen la función de desarrollar varias destrezas, sobre todo la expresión oral y la comprensión auditiva. En cuanto a la competencia comunicativa los juegos profundizan ante todo la competencia lingüística y la social. Pero en los dos manuales los juegos que son un poco más avanzados, como los de rol, pueden desarrollar varias destrezas y competencias.

En la propuesta propia sacamos la conclusión de que todos los tipos de juegos deben incluirse ya que cumplen funciones importantes. Sin embargo, los manuales deben enfocar todavía más en los que pueden integrar y desarrollar varias destrezas y varias competencias, como los de rol, los de solucionar problemas del tipo avanzado y el juego de aprendizaje del tipo El Mundo Maya. Además sería conveniente disminuir la cantidad de los juegos individuales, en los cuales los alumnos trabajan pocas competencias y destrezas para dar espacio a los juegos que desarrollan varias.

En esta parte también damos nuestras recomendaciones sobre cómo se podría desarrollar la función de los juegos en los manuales. Aunque los juegos tengan funciones importantes, vemos que se podría aprovechar la función del juego todavía más en las fases diferentes de la clase como Cerrolaza et al, Labrador Piquer Morote Magán y Jakobsen destacan puede ser una función importante del juego. Proponemos, por ejemplo, que los manuales deban usar los juegos de rol en la fase de la práctica en mayor medida. Para hacer esto es necesario poner más explicaciones sobre cómo y cuándo usar los juegos que están en el material para el profesor en la enseñanza. También sería recomendable incluir más juegos en los libros de ejercicios para aprovechar el juego en las fases diferentes de la clase. Si los manuales integran recomendaciones de este tipo en el material para el profesor e incluyen más juegos en los libros de ejercicios, es más fácil para el profesor integrarlos en la enseñanza y aprovechar las muchas funciones del juego.

5.1 La importancia de los resultados para el profesorado

Los resultados de nuestro estudio muestran que los dos manuales consideran que el juego es un método de importancia para el aprendizaje porque incluyen una cantidad significativa de juegos con funciones importantes. Los resultados también presentan ejemplos de cómo se podría desarrollar la función del juego. Esta información es de importancia para el educador que quiere integrar este método al elegir y usar el manual. Estos resultados además son importantes para mejorar la conciencia sobre el juego como método de enseñar. Por el estudio los profesores pueden ver ejemplos de lo que los alumnos pueden aprender por los juegos y esto podría ser una manera de animar a los profesores, que todavía no integran el juego con frecuencia, a usarlo. En un futuro estudio sería interesante entrevistar a profesores para saber más sobre la función del juego en la enseñanza del español como lengua extranjera. Sería también interesante informarnos de los pensamientos de los profesores sobre nuestros resultados. Es decir, si los profesores opinan que nuestros resultados pueden motivar y ayudarles a aprovechar e integrar los juegos que están en los manuales en la enseñanza.

6 Bibliografía

Fuentes primarias

Hanson, Örjan, Moreno Teva, Inmaculada *¡Vale!* 7, Malmö: Bonniers, (2004). Impreso
De la Motte, Anette, Lizana Horacio, Saveska Knutagård, Monika. *Amigos dos* Stockholm:
Liber (2004). Impreso

Fuentes secundarias

Cerrolaza, Oscar et al. “El placer de aprender”, *Carabela* 51 (1997):23-33. Impreso. En el
compendio del curso de didáctica española como lengua extranjera. La universidad de
Gotemburgo, HT 2009

Chamorro Guerrero, María Dolores, Prats Fons, Núria. “La aplicación de los juegos a la
enseñanza del español como lengua extranjera” Salvador Montesa Peydró y Antonio Garrido
Moraga, ed. *Actas del segundo Congreso Nacional de ASELE Español para extranjeros:
Didáctica e investigación. Madrid del 3 al 5 de diciembre de 1990*. Málaga, 1994, 235-244,
Web, http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/02/02_0233.pdf, 2010-02-15

Consejo de Europa, *Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas. Aprendizaje,
enseñanza, evaluación*. Madrid: Anaya e Instituto Cervantes, 2002, Web,
http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/ 2010-02-30

Fernández, Sonsoles. “Una clase abierta para el aprendizaje de lenguas”. *Educación y futuro:
revista de investigación aplicada y experiencias educativas*. N°2 (2000): 11-20, Web,
<http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2043925> 2010-03-30

Fernández, Esther. Material sobre el enfoque comunicativo. Repartido en el curso de didáctica
del español como lengua extranjera, la universidad de Gotemburgo, HT 2009

Gezelius, Anna. Produktutvecklingschef, Liber, Correo electrónico 2010-01-22

Giménez, Y, Álvarez, A. “La enseñanza del español como lengua extranjera. Enfoques y
desarrollo” En: Compendio de curso de didáctica del español como lengua extranjera,
universidad de Gotemburgo, HT 2009. [www.monografias.com /trabajos15/espanol-
enfoque.html](http://www.monografias.com/trabajos15/espanol-enfoque.html) (2/11-2007)

Huyen, Nguyen Thi Thanh, Nga, Khuat Thi Thu. "The effectiveness of learning vocabulary through games". *Asian EFL journal. Volume 5 (2003): s.p.* Web, http://www.asian-efl-journal.com/site_map_2003.php 2010-05-10

Jakobsen, Karen Sonne. "Forberedelse af spil". Wagner, Johannes, ed. *Kommunikative spil i fremmedesprogsundervisningen*. Vejen: ålökke, 1990. 39-54, Impreso

Labrador Piquer María José, Morote Magán Pascuala. "El juego en la enseñanza de ELE", *Glosas Didácticas Revista electrónica internacional* N° 17 (2008): 71-84. Web, *Dialnet Uniroja* <http://dialnet.uniroja.es/servlet/articulo?codigo=2801688> 2010-03-30

Malmberg, Per. "Språksynen i dagens kursplaner" Ferm Rolf, Malmberg Per, ed. *Språkboken En antologi om språkundervisning och språkinläring*. Örebro: Skolverket, 2001. 16-25, Impreso

Stúkat, Staffan. *Att skriva examensarbete inom utbildningsvetenskap*. Lund: Studentlitteratur, 2005, Impreso

Tornberg, Ulrika. *Språkdiraktik*. Malmö: Gleerup, 2007, Impreso

van Ek, J.A. *Objectives for foreign language learning, Volume 1: Scope*. Strasbourg: Council of Europe, 1986, Web
http://books.google.se/books?id=SVtlqyqlsdUC&printsec=frontcover&dq=objectives+for+foreign+language+learning&source=bl&ots=YsffrkIgLv&sig=8043agMHRLyCPxvtKyOCzqb08Ro&hl=sv&ei=TdAOTJysC96nsQat4fzaCA&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=1&ved=0CBoQ6AEwAA#v=onepage&q&f=false 2010-05-02

Wagner, Johannes. "Generelle aspekter ved spil i fremmedesprogsundervisning". Wagner Johannes, ed. *Kommunikative spil i fremmedesprogsundervisningen*. Vejen: ålökke, 1990. 21-38, Impreso