

El juego. Análisis crítico de las clasificaciones y su utilidad en la selección de juegos

Sandra Soto Sainz

UAH

2021
E-eleando
ELE en Red

22

E-eleando

ELE en Red.

Serie de monografías y materiales para la enseñanza de ELE

Directora

Ana María CESTERO MANCERA (Universidad de Alcalá, España)

Secretaria

Arantxa GARCÍA DE SOLA RUBIO (Universidad de Alcalá, España)

Comité de Expertos

Marta ALBELDA MARCO (Universitat de València, España)

Fátima ÁLVAREZ LÓPEZ (Instituto Cervantes de Berlín
y Universidad Libre de Berlín, Alemania)

Elisa BORSARI (Universidad de Córdoba, España)

Laura CAMARGO FERNÁNDEZ (Universitat de les Illes Balears, España)

Sonia EUSEBIO HERMIRA (International House Madrid, España)

María del Carmen FERNÁNDEZ LÓPEZ (Universidad de Alcalá, España)

María Loreto FLORIÁN REYES (Escuela Oficial de Idiomas de Madrid, España)

Marta GARCÍA GARCÍA (Universität Göttingen, Alemania)

María JOSÉ GELABERT (Editorial EDINUMEN, España)

María Luisa GÓMEZ SACRISTÁN (Instituto Cervantes de Budapest, Hungría)

José Ramón GÓMEZ MOLINA (Universitat de València, España)

María Jesús MADRIGAL LÓPEZ (Alcalingua, Universidad de Alcalá, España)

Manuel MARTÍ SÁNCHEZ (Universidad de Alcalá, España)

María del Mar MARTÍN DE NICOLÁS MORENO (Universidad de Heidelberg, Alemania)

Beatriz MÉNDEZ GUERRERO (Universidad Autónoma de Madrid, España)

Elizabeth MIRAS PÁEZ (UDIMA, España)

Francisco MORENO FERNÁNDEZ (Universidad de Alcalá, España
y Universidad de Heildeberg, Alemania)

Zaida NUÑEZ BAYO (Universidad de Alcalá, España)

Florentino PAREDES GARCÍA (Universidad de Alcalá, España)

Inmaculada PENADÉS MARTÍNEZ (Universidad de Alcalá, España)

Ana M.^a RUIZ MARTÍNEZ (Universidad de Alcalá, España)

Begoña SANZ SÁNCHEZ (Instituto de Educación Secundaria José Saramago,
Comunidad de Madrid, España)

José SIMÓN GRANDA (Universidad de Alcalá, España)

Clara UREÑA TORMO (Universitat Politècnica de València)

Reservados todos los derechos. Queda prohibida, salvo excepción prevista en la ley, cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de esta obra sin contar con la autorización de los titulares de propiedad intelectual. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (arts. 270 y sigs., Código Penal). El Centro Español de Derechos Reprográficos (www.cedro.org) vela por el respeto de los citados derechos.

Esta publicación ha sido financiada por el Máster Universitario en Formación de Profesores de Español de la Universidad de Alcalá y por el Máster en Enseñanza de Español como Lengua Extranjera, estudio propio de la Universidad de Alcalá.



MÁSTER UNIVERSITARIO EN FORMACIÓN DE
PROFESORES DE ESPAÑOL



MÁSTER EN ENSEÑANZA
DE ESPAÑOL COMO
LENGUA EXTRANJERA

© Sandra Soto Sainz

Editan: Máster Universitario en Formación de Profesores de Español de la Universidad de Alcalá y Máster en Enseñanza de Español como Lengua Extranjera, estudio propio de la Universidad de Alcalá
Colegio San José de Caracciolos
C/ Trinidad, 5 • 28801 Alcalá de Henares (Madrid, España)
Web: <https://e-leando.web.uah.es>

Universidad de Alcalá, Servicio de Publicaciones, 2021
Plaza de San Diego, s/n.º • 28801, Alcalá de Henares (España)
Web: uah.es

Difusión y redes: Arantxa García de Sola Rubio

El Máster Universitario en Formación de Profesores de Español de la Universidad de Alcalá y el Máster en Enseñanza de Español como Lengua Extranjera, estudio propio de la Universidad de Alcalá, no se hacen responsables de las ideas vertidas en este texto, así como tampoco lo son de la originalidad del mismo, ni de que en él se cumplan los cánones establecidos por la ley en reprografía.

e-ISSN: 2530-7606
<https://e-leando.web.uah.es>

El juego. Análisis crítico de las clasificaciones y su utilidad en la selección de juegos

Sandra Soto Sainz

Índice

1. INTRODUCCIÓN	3
2. METODOLOGÍA Y MATERIALES	5
3. EL JUEGO	8
3.1. Definición de conceptos clave	9
3.2. Beneficios e inconvenientes del uso del juego	12
3.3. Criterios para la selección de juegos	15
3.4. El juego en el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas ...	16
4. CLASIFICACIONES DEL JUEGO	18
4.1. Carácter competitivo del juego	19
4.2. Funcionamiento del juego	20
4.3. Finalidad del juego	25
4.4. Modos de aprendizaje	28
4.5. Momento de utilización del juego	32
4.6. Materiales utilizados	34
4.7. Soporte del juego	37
4.8. Mixto	38
4.9. Otras clasificaciones	42
5. ANÁLISIS DE LIBROS SOBRE JUEGOS	44
5.1. ¡Hagan juego! (Iglesias Casal, Prieto Grande 2007)	45
5.2. Juegos y actividades en la clase de ELE (Pena Abal 2013)	47
5.3. Las actividades lúdicas en la clase de E/LE (Tornerio 2018)	49

6. CONCLUSIONES	52
7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	55

1. Introducción

Educar la mente sin educar el corazón no es educar en absoluto.

Aristóteles

A lo largo de las últimas décadas lo lúdico es un aspecto que ha ido ganando mucha fuerza dentro de la enseñanza de idiomas. De hecho, muchos autores han puesto de manifiesto la necesidad de incluir el componente lúdico dentro del proceso de aprendizaje. En este sentido, el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER) indica que el uso lúdico de la lengua tiene un papel relevante durante el proceso de aprendizaje de una lengua (Consejo de Europa 2002: 59). Siguiendo esta misma línea, Rodríguez Paniagua (2010) resalta que el juego es una herramienta “compatible con los principios que rigen la enseñanza moderna del español” y de gran utilidad para promover la adquisición de la lengua española de una manera fácil e inadvertida. Es por ello por lo que hoy en día muchos docentes invierten una gran cantidad de tiempo en la búsqueda de actividades lúdicas que puedan ser de utilidad dentro del aula. Sin embargo, como profesores, somos conscientes de que esta tarea es ardua y compleja. No solo porque durante la selección de juegos debemos tener en cuenta una gran cantidad de variables, sino porque además los materiales aparecen organizados de un modo que no facilita la búsqueda. Solo basta abrir un libro sobre juegos en el aula de idiomas para darse cuenta de esta realidad. En el mejor de los casos, el libro contará con un índice o cuadro resumen que facilite la búsqueda; siempre y cuando estos hayan sido elaborados teniendo en cuenta criterios que faciliten la selección de actividades. De no ser así, el profesor se verá obligado a leer cada uno de los juegos para comprobar si alguno de ellos tiene cabida dentro de su programación didáctica.

Si comparamos manuales para la enseñanza de idiomas con distintos libros sobre juegos, lo primero que salta a la vista es que los primeros parecen ser muy metódicos en la presentación de contenidos. De hecho, los manuales tienden a presentar un índice muy preciso y conciso que permite buscar los contenidos de manera rápida. Sin embargo, en el mundo de los libros sobre juegos para la enseñanza de idiomas la realidad es completamente distinta; por regla general cada libro parece regirse por unos parámetros de clasificación de los juegos totalmente distintos, si es que los clasifican. Esta falta de homogeneidad nos hace entender que, o bien las teorías sobre la clasificación del juego no han avanzado mucho a nivel teórico, o bien existe una completa asincronía entre el desarrollo teórico y sus aplicaciones prácticas. Sin embargo, la clasificación del juego es un aspecto que se ha venido desarrollando desde hace décadas en el mundo de la enseñanza. Por lo tanto, parece que estos estudios teóricos no han sido tenidos en cuenta por editores y autores de libros de juegos de español como lengua extranjera (ELE). Es por todas estas razones por las que consideramos que es necesario realizar un estudio recopilatorio y crítico de las distintas clasificaciones del juego para la enseñanza de lenguas extranjeras que se han elaborado hasta el momento. Además, es importante que este estudio sea elaborado teniendo muy presente sus aplicaciones prácticas: facilitar la búsqueda y selección de juegos.

Para llevar a cabo este estudio, en la primera parte de este trabajo establecemos los criterios seguidos durante la selección de materiales, así como la metodología utilizada durante su análisis. En la segunda parte, acotamos y definimos los conceptos más importantes del juego. Además, enumeramos los beneficios que justifican la puesta en práctica del juego en el aula de idiomas, así como los posibles inconvenientes y el modo de superarlos. Igualmente, exponemos los criterios más importantes que deben tenerse en cuenta durante la búsqueda y selección de juegos. Asimismo, presentamos la visión que tiene el MCER sobre el juego. En la tercera parte, espina dorsal de este trabajo, analizamos de manera crítica las distintas clasificaciones del juego teniendo muy en cuenta su utilidad durante el proceso de búsqueda y selección. En la cuarta parte, presentamos un análisis de la organización de los contenidos en tres libros de actividades lúdicas para el aprendizaje de ELE con el objetivo de comprobar si estos materiales tienen en cuenta alguna de las clasificaciones presentadas en este trabajo. Para terminar, la última sección expone las conclusiones a las que hemos llegado en este estudio.

2. Metodología y materiales

Para realizar este estudio, se han tenido en cuenta una gran cantidad de trabajos escritos por especialistas en la materia del juego como herramienta didáctica. En este sentido, hemos trabajado tanto con artículos genéricos que analizaban el juego como herramienta didáctica, como otros que se centraban únicamente en el juego en el aula de idiomas o de ELE. Asimismo, se han utilizado estudios que analizaban el juego desde un punto de vista puramente teórico, así como otros que tenían una clara aplicación práctica. Además, para la definición de determinados conceptos, como los modos de aprendizaje, ha sido necesario acudir a textos de psicología. Todo ello, ha sido trabajado a través de una gran diversidad de recursos: libros físicos y electrónicos, artículos de revistas de acceso libre online o a través del servicio de bibliotecas, investigaciones, trabajos de fin de grado o de máster y páginas web.

Para el desarrollo de este estudio es muy importante tener en cuenta el concepto de clasificación. En este sentido, entendemos que una clasificación es una operación que se lleva a cabo con el objetivo de organizar una serie de elementos atendiendo a un atributo común que se encuentra en todos ellos (Vallejos Izquierdo 2012: 131). Según Barco Gómez (2004: 43), las clasificaciones deben ser elaboradas siguiendo un único criterio. No obstante, en los casos en los que una clasificación siga más de un criterio es necesario que exista un orden lógico. Además, como indica Barco Gómez (2004: 43), toda clasificación debe ser exhaustiva. Es decir, todas las unidades que son objeto de estudio tienen que poder ser categorizadas bajo alguno de los tipos. A raíz de lo expuesto, durante el análisis de cada una de las clasificaciones hemos tenido en cuenta principalmente los siguientes elementos:

- Criterios seleccionados, su relevancia y su utilidad durante la búsqueda y selección de juegos.
- Exhaustividad de la clasificación.

En cuanto a la selección de las clasificaciones del juego didáctico, hemos seguido un muestreo no probabilístico¹. Hemos decidido seguir esta metodología por dos razones básicas. En primer lugar, no es posible llevar a cabo un estudio probabilístico porque no hay un censo que aglomere todas las clasificaciones del juego didáctico existentes hasta el momento. En segundo lugar, no tiene sentido elegir al azar las clasificaciones objeto de estudio ya que es necesario tener muy presente la finalidad de este trabajo, esto es, la utilidad de las clasificaciones en el proceso de búsqueda y selección de juegos. De este modo, hemos obtenido las distintas clasificaciones a través de un muestreo de bola de nieve. En un muestreo de estas características las unidades de estudio son seleccionadas a partir de las referencias que obtenemos en unidades de estudio previas (Cea D'Ancona 1996: 202). En este sentido, hemos conseguido las distintas clasificaciones a través de referencias que hemos encontrado en los estudios analizados. Así, hemos ido seleccionando aquellas clasificaciones que mejor se adaptan a nuestro objeto de estudio. Consecuentemente, las clasificaciones que aquí se muestran son citadas de manera recurrente en la bibliografía existente. Además, han sido seleccionadas teniendo en cuenta la finalidad de este estudio.

Con el objetivo de comprobar la utilidad de las distintas clasificaciones en los libros de juegos de ELE, en el último epígrafe de este trabajo se presenta un análisis de tres libros sobre juegos. Para la elección de estos materiales hemos seguido un muestreo estratégico, es decir, los libros han sido seleccionados teniendo en cuenta aquellos criterios que mejor se adaptan a nuestro estudio (Cea D'Ancona 1996: 200). Puesto que nuestro objetivo es observar cómo se usan las clasificaciones en libros de juegos de ELE, hemos considerado que los materiales seleccionados deben cumplir dos criterios. En primer lugar, es necesario que todos los libros analizados estén a la venta en librerías físicas u online. En segundo lugar, es imprescindible que el material albergue un compendio

¹ Mientras que en un estudio probabilístico las unidades seleccionadas son obtenidas de manera aleatoria a partir de un marco de muestreo, en un muestreo no probabilístico las unidades de estudio son elegidas atendiendo a una serie de criterios no aleatorios (Cea D'Ancona 1996: 179). Esto implica necesariamente que para poder hacer un estudio probabilístico es necesario tener acceso a todas las posibles unidades de estudio, en nuestro caso implicaría necesariamente tener un listado con todas las clasificaciones del juego didáctico para el aprendizaje de idiomas.

amplio de actividades lúdicas debidamente explicadas. De entre todos los libros que hemos encontrado a nuestra disposición, los libros “¡Hagan juego!” de la editorial Edinumen, “Juegos y actividades en la clase de ELE” de enClave-ELE y “Actividades lúdicas en la clase de E/LE” de Edinumen son los que mejor cumplen con nuestras expectativas. Para el correcto análisis de los libros seleccionados, hemos prestado especial atención a la portada, contraportada, índice y explicación de los juegos.

3. El juego

El juego está presente en la historia del ser humano desde hace más de dos mil años. De hecho, contamos con restos arqueológicos que demuestran su existencia ya en la época del Antiguo Egipto o la Antigua Roma. Todos estos descubrimientos evidencian la importancia del juego dentro de la sociedad. Pese a asociarlo con la época infantil, el juego también está presente en la edad adulta; no jugamos únicamente cuando somos niños. Es más, en la actualidad tenemos muchos ejemplos del uso de juegos en adultos: los juegos de mesa, las salas de *escape room* o los juegos al aire libre como en el caso de la petanca. De estos ejemplos se deduce que el juego perdura a lo largo de todas las etapas de nuestra vida, desde la niñez hasta la tercera edad.

A lo largo de todo el siglo XX psicólogos de reconocido prestigio internacional como Piaget o Vygotsky manifestaron el papel fundamental del juego durante el proceso de aprendizaje del niño. Todos estos estudios evidenciaron la importancia de utilizar el juego como herramienta educativa. Sin embargo, no es hasta finales del siglo XX cuando el juego comienza a ser tenido en cuenta como herramienta pedagógica. Es a partir de entonces cuando numerosas investigaciones han constatado los efectos positivos del uso del juego en la enseñanza. En el campo del aprendizaje de lenguas extranjeras tenemos estudios como los llevados a cabo por Uberman (1998) o Yip y Kwan (2006) que evidencian los beneficios del uso de juegos durante el aprendizaje del vocabulario. Además, es importante resaltar que estos estudios muestran el impacto positivo del uso del juego en adultos. Es por ello por lo que hoy en día el juego se ha convertido en una herramienta didáctica que aporta grandes beneficios al proceso de aprendizaje tanto de niños como de adultos.

3.1. Definición de conceptos clave

A lo largo de este estudio hemos observado que no todos los autores utilizan la misma terminología. De hecho, hay una falta de unanimidad dentro de la doctrina. Por un lado, se utilizan distintos términos para hacer referencia a la misma idea. Entre ellos destacamos los conceptos de juego, juego didáctico, actividad lúdica o actividad lúdico-didáctica. Por otro lado, observamos que la gran mayoría de los autores utilizan indistintamente estos términos para definir el mismo fenómeno: el juego como recurso educativo. Dada la falta de consenso dentro de la bibliografía, en los próximos párrafos estableceremos las definiciones de los términos juego, juego didáctico y actividad lúdica.

El juego es un término que fácilmente reconocemos e identificamos, sin embargo, su definición dista de ser simple y fácil. Johan Huizinga (2012: 27), uno de los referentes más importantes en el estudio del juego de este último siglo, en su obra *Homo Ludens* define el juego como:

...una acción libre ejecutada <<como si>> y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y en un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual.

De la definición y explicaciones de Huizinga (2012: 20-27) podemos extraer una serie de características sobre el juego. En primer lugar, el juego se configura como un escape de los rigores de la vida diaria; es un descanso, un paréntesis a la monotonía de nuestras rutinas. Por muy corto que sea el tiempo de juego, implicarnos en esta actividad nos hace abstraernos de la realidad y olvidarnos de los problemas. En segundo lugar, es una actividad que realizamos libremente por el mero afán de disfrutar. En tercer lugar, se lleva a cabo en un tiempo y espacio determinado. Pero el hecho de que tenga una limitación temporal, como indica Huizinga (2012: 23), no implica que sea fugaz; el juego permanece en nuestra memoria y puede volverse a llevar a cabo en cualquier momento. Además, se despliega en un espacio material concreto en el que se ponen en juego una serie de normas. En cuarto lugar, otro elemento esencial que destaca este autor es el orden inherente y absoluto que implica esta actividad. Y esto es así porque hasta el juego más infantil está dominado por una serie de reglas; basta con recordar algunos de los momentos en los que hemos estado con algún

pequeño para comprobar la veracidad de esta afirmación. Es probable que en el transcurso del juego el menor nos manifestase que no estábamos haciendo las cosas bien. De esta manera, el niño nos indicaba que estábamos transgrediendo alguna de las normas existentes en su modo de juego. Por lo tanto, el juego siempre implica una serie de normas que en el caso de los infantes no es necesario haber hablado y pactado anteriormente. Si bien es cierto, a medida que crecemos y el juego se convierte en un acto social esas normas cada vez son más consensuadas y evidentes para los miembros del grupo. Es por ello por lo que no debemos entender el juego como una actividad caótica, sino todo lo contrario, el juego implica orden. Por último, el juego se configura como una realidad alternativa a nuestra vida diaria; un mundo paralelo en el que nos disfrazamos de otro ser y en el que "las leyes y los usos de la vida ordinaria no tienen validez" (Huizinga 2012: 26).

Pocos autores se han atrevido a establecer una clara distinción entre el juego y la actividad lúdica. Entre ellos está Guastalegnanne (2019: 113-114) quien afirma que existe una clara diferencia entre estos dos conceptos. Según este autor, para poder hablar de juego es necesario que estén presentes las siguientes características:

- Hay un objetivo lúdico y un objetivo lingüístico.
- Los alumnos compiten unos contra otros o todos contra el juego.
- Existen unas reglas que rigen el funcionamiento del juego.
- Hay un sistema de puntaje que indica al final de la partida quién es el ganador del juego.
- Hay un ganador o ganadores.
- Debería haber un premio. Es aconsejable que todo juego incluya un premio. No obstante, no es una característica necesaria.

De esta enumeración se deduce que en aquellos casos en los que no se incluyan estos elementos estaríamos ante una actividad lúdica. Sin embargo, desde nuestra óptica consideramos que el juego no implica necesariamente que siempre haya un ganador o un sistema de puntaje. Aceptar estas premisas nos llevaría directamente a reconocer que los juegos de rol no son juegos y, como

la propia palabra indica, sí lo son. Es más, si viésemos a un niño haciendo de médico con sus muñecos nadie negaría el hecho de que está jugando. Por lo tanto, tiene que haber algún otro elemento diferenciador que haga al juego y a la actividad lúdica diferentes. Si hacemos una búsqueda en internet al respecto, encontraremos un enunciado que se repite una y otra vez: "todo juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego" (Bonilla Baquero 1998). Entendemos, por consiguiente, que el juego siempre será una actividad lúdica, pero no a la inversa.

El término lúdico viene del latín *ludus*, palabra que, aunque se traduce literalmente como juego, está generalmente asociada con los conceptos de entretenimiento y diversión. Partiendo de esta idea, entendemos como actividad lúdica toda aquella actividad que realizamos con la finalidad de descargar tensiones y abstraernos de los problemas de nuestro día a día, además, es una actividad que nos reporta diversión, entretenimiento y placer (Coelho et al. 2019). Dentro de esta definición se encontrarían actividades tan diferentes como jugar, leer una novela o montar a caballo. Según Bonilla Baquero (1998), lo lúdico tiene un papel fundamental en el desarrollo del ser humano ya que de él depende, en gran medida, el bienestar de la persona; a través de la actividad lúdica satisfacemos la necesidad de comunicar, sentir y expresar sentimientos primarios. En este sentido, Iglesias Casal (1998: 404) define lo lúdico como algo que es "terapéutico, curativo, higiénico, beneficioso, rehabilitador". Es por ello por lo que las actividades lúdicas juegan un papel muy importante en nuestra vida.

Por último, pasamos a definir el concepto de juego didáctico. Andreu Andrés y García Casas (2000: 122) entienden por juego didáctico aquellas actividades que se elaboran en el marco de una programación didáctica cuya finalidad principal es el entretenimiento y la enseñanza de conocimientos. Siguiendo esta línea, Chacón (2008) lo define como una estrategia educativa que se organiza como un juego con reglas y persigue lograr una serie de objetivos didácticos. Por su lado, Alonso Pérez (2015: 108) indica que el juego didáctico es una herramienta educativa que motiva y convierte al alumno en el sujeto activo del proceso de aprendizaje. Todas estas definiciones aportan aspectos esenciales sobre el juego didáctico. Algunos de ellos forman parte del concepto mismo de juego definido por Huizinga como por ejemplo la idea de juego reglado o entretenimiento. Otros aspectos definen el elemento característico del juego didáctico, es decir, entender el juego como un recurso didáctico a disposición de los docentes. Esta es la diferencia más importante que encontramos entre el juego y el juego didáctico. El primero se lleva a cabo voluntariamente por el

mero gozo o disfrute que conlleva involucrarse en esa actividad. El segundo, sin embargo, tiene unos objetivos didácticos claros.

De lo expuesto en estos párrafos se deducen varias cosas. Primero, el juego tiene una serie de características fácilmente reconocibles. Segundo, el juego es una de las tantas manifestaciones de la actividad lúdica por lo que siempre se podrá denominar actividad lúdica a un juego, pero no a la inversa. En tercer lugar, el uso del vocablo didáctica dentro de la terminología hace referencia expresa al uso del juego y de la actividad lúdica como recurso educativo. Por lo tanto, siguiendo las explicaciones dadas en este apartado, parece que los conceptos que mejor se adaptan al objeto de este estudio son los de juego didáctico y actividad lúdico-didáctica. No obstante, durante el transcurso de este trabajo y con el objetivo de simplificar la lectura, hemos optado por utilizar los conceptos de juego, juego didáctico y actividad lúdica para hacer referencia al mismo fenómeno: el juego como recurso didáctico².

3.2. Beneficios e inconvenientes del uso del juego

Numerosos autores han manifestado los aspectos positivos que tiene el uso de los juegos en el aula de idiomas. A continuación, presentamos un resumen con algunas de las ventajas que conlleva su puesta en práctica:

- En los juegos el alumno pierde el rol de mero espectador y pasa a ser el sujeto activo del proceso de aprendizaje (Nevado Fuentes 2008: 8). Es más, como indica Baretta (2006), el juego promueve un ambiente de trabajo positivo en el que el alumno se siente con más libertad y confianza “para participar de su proceso de aprendizaje de forma responsable y autónoma”.
- El juego aumenta la motivación de los estudiantes. Cuando el alumno se enfrenta por primera vez a un juego, nunca sabe lo que va a encontrar. Es por ello por lo que el juego tiene un importante factor sorpresa que aumenta la curiosidad de los alumnos y los anima a participar

² A efectos prácticos, estos conceptos hacen referencia al mismo fenómeno: el aprendizaje lúdico de contenidos.

activamente. En este sentido, podríamos decir que el juego se configura como un reto que los alumnos tienen que resolver (Brime Bertrand 2008: 80-81).

- El juego ayuda a disminuir la ansiedad de los alumnos. Esto permite crear un ambiente más distendido en el que el estudiante pierde el miedo a hablar en la lengua meta y a cometer errores (Ledin, Malgren 2012: 18).
- A diferencia de las actividades tradicionales en las que los alumnos repiten los mismos tipos de ejercicios una y otra vez, los juegos tienden a ser más flexibles permitiendo que el alumno sea más creativo e imaginativo (Brime Bertrand 2008: 80).
- El juego tiene un importante carácter socializador ya que los alumnos tienen que compartir ideas, entender los puntos de vista de sus compañeros y trabajar en equipo para poder alcanzar un objetivo común (Brime Bertrand 2008: 80-81). Esta colaboración conlleva que mejore considerablemente la interacción entre los alumnos (Tuan, Doan 2010: 71). Además, tiene un impacto muy positivo dentro del grupo ya que a través de la interacción se crean lazos entre los estudiantes (Nevado Fuentes 2008: 8).
- Durante la ejecución de los juegos se crea un contexto en el que se producen situaciones de aprendizaje significativo (Wright, Betteridge, Buckby 1994: 1). Los alumnos tienen que dialogar para poder cumplir los objetivos del juego; existe una necesidad real de comunicación (Brime Bertrand 2008: 80-81).
- El juego facilita el proceso de aprendizaje de una lengua. Permite poner en práctica contenidos que en principio pueden ser aburridos de una manera divertida y amena (Tuan, Doan 2010: 70).
- A través de los juegos se pueden introducir nuevos contenidos, desarrollarlos o repasarlos (Nevado Fuentes 2008: 7). Además, su carácter lúdico nos permite trabajar temas que ya hemos estudiado hasta la saciedad sin que ello suponga un cansancio para los alumnos (Guastalegnanne 2009: 4).

- El juego puede ser utilizado para trabajar cualquier tipo de contenido de nuestra programación didáctica. Es más, como indica Iglesias Casal (1998: 407), nos permite trabajar al mismo tiempo con distintas destrezas y habilidades de la competencia comunicativa.
- El juego nos da la posibilidad de trabajar al mismo tiempo con diferentes estilos de aprendizaje (Guastalegnanne 2009: 4).

Junto a esta serie de beneficios, algunos autores han puesto de manifiesto algunas de las desventajas que conlleva el uso de los juegos dentro del aula. Tras cada inconveniente se detallan algunas de las posibles soluciones a cada problema:

- El profesor puede no sentirse cómodo utilizando juegos (Tornero 2018:10). Como indica Moreno García (2004: 4), independientemente de los beneficios que conlleva la puesta en práctica de juegos, si el profesor no se siente a gusto utilizando actividades lúdicas, no debería hacerlo ya que el alumno lo percibirá.
- Algunos estudiantes pueden sentir que están perdiendo el tiempo (Gustalegnanne 2019: 109). Para evitar este efecto negativo, es necesario que el profesor haga partícipe a los alumnos de los objetivos didácticos que se persiguen con cada actividad lúdica; los alumnos deben ser conscientes del proceso de aprendizaje (Gustalegnanne 2019: 109).
- El uso de juegos competitivos puede crear estrés y ansiedad en algunos alumnos (Gustalegnanne 2019: 109). Es por esta razón por la que el profesor, teniendo en cuenta el grupo de alumnos, deberá optar por aquellas formas de juego que sean más beneficiosas para el correcto funcionamiento de la clase (Gustalegnanne 2019: 109).
- Hay alumnos que pueden sentir que están siendo sometidos a situaciones muy infantiles (Gustalegnanne 2009: 5). Sin embargo, en este caso el problema no es tanto el uso del juego, sino la adaptación de los materiales a la edad de nuestro grupo de estudiantes. Hoy en día, tenemos una gran cantidad de juegos dirigidos al mundo adulto. Basta con adaptar esos juegos a los objetivos que se persiguen en nuestra programación didáctica.

- Puede que algunos alumnos no se sientan cómodos hablando en la lengua extranjera delante de la clase (Vázquez Mariño 2008). Para evitar esta baja participación, se puede juntar a los alumnos en parejas o en grupos más pequeños (Vázquez Mariño 2008). De este modo, se establecerán las condiciones necesarias para que los alumnos más tímidos puedan perder poco a poco el miedo a hablar delante de sus compañeros.
- Hay juegos que requieren de una gran preparación para que sean de utilidad, de buena calidad e interesantes para el alumnado (Gustalegnanne 2019: 109). No obstante, cada juego que planeamos lo ponemos en práctica en múltiples ocasiones por lo que este esfuerzo inicial aportará grandes beneficios con el paso del tiempo (Gustalegnanne 2019: 109).
- La puesta en práctica de juegos puede generar demasiado ruido o desorden dentro de la clase (Ledin, Malgren 2012: 18).

3.3. Criterios para la selección de juegos

Como hemos visto en el epígrafe anterior, el juego es una herramienta que aporta grandes beneficios durante el aprendizaje de una lengua, sin embargo, su uso no puede ser arbitrario. Como indica Rodríguez Paniagua (2010: 45), en el momento de seleccionar o crear un juego es necesario tener en cuenta una serie de criterios para poder obtener una mayor productividad. A continuación, enumeramos los elementos más importantes que debemos considerar durante la búsqueda y selección de juegos:

- Finalidad. El objetivo de toda actividad es trabajar una serie de contenidos, es por esta misma razón por la que todo juego tiene que ser planificado con una finalidad didáctica concreta (Brime Bertrand 2008: 83).
- Tipo de agrupamiento. El juego puede verse condicionado por el espacio en el que se desarrolla. Es decir, puede que las limitaciones del aula impidan determinados tipos de agrupamiento. Además, como indica Rodríguez Paniagua (2010: 46), el nivel de los alumnos también puede influir en el tipo de agrupamiento; el autor recomienda crear grupos pequeños cuando el nivel de los estudiantes es bajo.

- **Duración.** Durante la programación de las clases es de vital importancia tener en cuenta el tiempo que durará cada una de las actividades. Según Rodríguez Paniagua (2010: 45), un juego debería durar entre 20 o 30 minutos.
- **Nivel.** Los juegos deben estar siempre adaptados al nivel de nuestros estudiantes (Alonso Pérez 2015: 112).
- **Momento de la clase.** El juego se puede utilizar en cualquier momento de la clase, es decir, es una herramienta que sirve para romper el hielo al comienzo de la clase, desarrollar contenidos durante la misma o finalizar una sesión (Guastalegnanne 2019: 115).
- **Compatibilidad cultural.** Tenemos que ser muy cuidadosos con la selección de temáticas ya que hay determinados temas que pueden ofender o incomodar a nuestros alumnos (Rodríguez Paniagua 2010: 45).

3.4. El juego en el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas

El MCER dedica un apartado en su capítulo 4.3 sobre las “Tareas y propósitos comunicativos” de la lengua para tratar el tema del uso lúdico del lenguaje. Hace hincapié en la importancia de crear actividades lúdicas que faciliten el proceso de aprendizaje y la adquisición de la lengua (Consejo de Europa 2002: 59). En este contexto, el MCER nos propone una lista de actividades lúdicas que pueden ser utilizadas por profesores para realizar clases más amenas y divertidas. Para ello, muestra los siguientes ejemplos:

- **Juegos de lengua de carácter social.** Pueden ser orales (juego del veo, veo); escritos (juego del ahorcado); audiovisuales (bingo con imágenes); juegos de tablero y de cartas (juego de la oca); y variados (adivanzas, mímica, etc.).
- **Actividades individuales.** Como bien indica su nombre, hace referencia a las actividades lúdicas en las que el alumno no necesita de la colaboración de sus compañeros para completar el ejercicio. Entre otras enumera los pasatiempos (sopas de letras, crucigramas, etc.) y juegos de televisión (Pasapalabra, ¿Quieres ser millonario?, etc.).

- Juegos de palabras. Actividades en las que los estudiantes deberán enfrentarse a enunciados en los que se juega con la lengua. El MCER pone como ejemplo los anuncios publicitarios (“Disfruta la fruta”), los titulares de periódicos (“Las dos caras de la moneda”) y los grafitis (“La contaminación no te da respiro”).

Algunos autores han interpretado esta propuesta del MCER como una clasificación del juego. Sin embargo, teniendo en cuenta los elementos característicos de una clasificación (exhaustividad y orden lógico de los criterios), la propuesta del MCER parece más una enumeración de posibles actividades lúdicas que una clasificación formal. Es más, el MCER en ningún momento menciona que esté ofreciendo una clasificación del juego.

4. Clasificaciones del juego

Elaborar una clasificación del juego puede ser especialmente complejo. No solo porque hay distintos factores que pueden tenerse en cuenta, sino también porque muchos juegos pueden compartir las características de distintos tipos al mismo tiempo. Por ejemplo, en una clasificación que divide los juegos teniendo en cuenta las actividades de la lengua que se ponen en práctica podríamos encontrarnos con juegos que promueven al mismo tiempo la expresión y la comprensión oral. Pese a esta dificultad, han sido numerosos los autores que han elaborado diferentes propuestas. En este apartado recopilamos algunas de las clasificaciones del juego como herramienta didáctica que se han propuesto desde el inicio de los estudios de esta disciplina. Además, teniendo en cuenta la gran influencia que han tenido las investigaciones en lengua inglesa sobre este ámbito, hemos decidido incorporar clasificaciones elaboradas en este idioma. Para llevar a cabo esta síntesis de la materia, hemos presentado las clasificaciones teniendo en cuenta el rasgo característico de cada una de ellas. De este modo, será más fácil procesar los contenidos en aquellas ocasiones en las que distintos autores presentan una clasificación basada en el mismo criterio. En estos casos y cuando sea necesario, haremos una comparativa para que el lector pueda observar las diferencias existentes. Además, como hemos mencionado en la metodología, durante este análisis tendremos en cuenta la relevancia del criterio utilizado, su exhaustividad y su utilidad durante el proceso de búsqueda y selección de juegos.

4.1. Carácter competitivo del juego

Algunos autores como Hadfield (2003: 5, 2010: 4) y Chamorro Guerrero y Prats Fons (1990: 238) han señalado que primero es necesario diferenciar entre dos tipos de juegos basándonos en su grado de competitividad:

- Juegos competitivos. Los estudiantes deberán competir entre sí para ganar el juego.
- Juegos cooperativos. Todos los alumnos deberán participar en equipo para poder resultar vencedores. Es un tipo de actividad en la que todos ganan o pierden.

Aunque el uso de juegos competitivos puede aumentar exponencialmente la participación y el interés de los alumnos, según Chamorro Guerrero y Prats Fons (1990: 238), su uso excesivo puede ser perjudicial para la clase ya que puede alterar su funcionamiento. Siguiendo esta misma línea, Guastalegnanne (2019: 109) postula que los juegos de naturaleza competitiva pueden provocar estrés, ansiedad y frustración. Asimismo, como indica este autor, si la clase alberga estudiantes muy competitivos podría crearse un mal ambiente dentro del aula. Sin embargo, siempre podemos optar por la implementación de juegos de carácter cooperativo. Es más, distintos autores han puesto de manifiesto los beneficios de la utilización de este tipo de juegos. Creighton y Szymkowiak (2014: 167) llevaron a cabo un estudio de campo en el que analizaron el impacto de los juegos cooperativos y competitivos en el número de intercambios comunicativos que se producían dentro del aula. Su estudio concluyó que durante la práctica de juegos cooperativos la frecuencia de interacción entre los alumnos aumentaba notablemente. Del mismo modo, Lyons (2018) afirma que el uso de juegos cooperativos ayuda a reducir la agresividad, crear lazos dentro del grupo y promover la comprensión y la comunicación. Por lo tanto, antes de poner en práctica cualquier juego es necesario que ponderemos las ventajas y desventajas que puede acarrear su aplicación sin perder nunca de vista el grupo de alumnos al que va dirigido.

Partiendo de lo expuesto en el párrafo anterior, esta clasificación puede ser utilizada para descartar todos aquellos juegos que atendiendo a su carácter competitivo puedan ser contraproducentes para nuestro grupo de alumnos. Más allá de esta utilidad, consideramos que esta clasificación no aporta mucha más información relevante durante el proceso de búsqueda y selección de juegos.

Es por esta misma razón por la que no vemos adecuado utilizar esta clasificación como el elemento organizador de los contenidos de un libro de juegos didácticos. En todo caso, podría utilizarse durante la explicación de cada juego o dentro de un cuadro resumen al final del libro.

4.2. Funcionamiento del juego

Este tipo de clasificación toma como punto de referencia las mecánicas que se ponen en práctica durante el juego. Una de las primeras autoras en ofrecer una clasificación de esta naturaleza es Jill Hadfield. Aunque en principio no indica en ningún momento en qué se ha basado para elaborarla, basta con analizar los distintos tipos de juegos que presenta para darnos cuenta de que han sido agrupados teniendo en cuenta su funcionamiento. Hadfield (2003: 5, 2010: 4) diferencia hasta un total de trece clases; cada una de ellas tendrá una serie de características diferenciadoras. No obstante, los juegos de esta clasificación no deben ser entendidos como tipos estancos e inamovibles ya que en muchas ocasiones nos encontraremos con juegos que mezclan dos o más de las mecánicas que explicamos a continuación.

- Juegos de vacío de información. En este tipo de actividades, un alumno debe conseguir la información que ostenta su compañero. Para ello, deberá comunicarse en la lengua meta. Este tipo de juegos pueden ser unívocos, como en el ejemplo explicado, o recíprocos. En aquellos casos en los que ambos estudiantes deben completar el vacío de información hablamos de reciprocidad. Son actividades que pueden realizarse tanto en parejas como en grupos.
- Juegos de adivinar. En estos juegos, uno de los alumnos de la clase posee deliberadamente toda la información que sus compañeros necesitan obtener. Un ejemplo de este tipo de actividad serían las diferentes adaptaciones que se han hecho de los juegos de mesa *Black Stories* y *Mind Maze*. En estos juegos, un estudiante lee una carta a toda la clase con el comienzo de una historia; el resto de los compañeros tiene que adivinar el desenlace de esta. Para ello, deberán hacer preguntas al compañero que posee la ficha con toda la información quien únicamente podrá responder de manera afirmativa o negativa.

- Juegos de búsqueda. En este tipo de juegos, todos los alumnos poseen una parte de la información que tendrán que compartir con el resto de los compañeros. Una vez los estudiantes hayan recopilado toda o gran parte de la información, podrán completar un cuestionario o resolver un problema.
- Juegos de emparejamiento. Se centran en la búsqueda de una imagen o una carta que es idéntica a la que se posee. Para ello, cada estudiante deberá encontrar dentro del aula al compañero que tiene la misma imagen o foto. Para alcanzar este objetivo, deberá describir la ilustración que tiene a sus compañeros. También existe la posibilidad de realizar la actividad en parejas. En este caso, el alumno deberá buscar en un mazo la carta que corresponda con la de su compañero.
- Juegos de selección. Los alumnos organizados en grupos deberán llegar a un acuerdo teniendo muy en cuenta una lista personal de preferencias, opiniones o posibilidades. Un ejemplo sería el juego en el que los estudiantes deben decidir qué tipo de película quieren ir a ver al cine.
- Juegos de etiquetar. Juegos en los que los alumnos deberán poner etiquetas a objetos que se encuentran dentro del aula o en una imagen. Aunque pueden usarse para trabajar multitud de contenidos, se caracterizan por ser muy utilizados para trabajar el vocabulario a través de la asociación de palabras e imágenes.
- Juegos de intercambios. Su funcionamiento se centra esencialmente en la idea de trueque. Los jugadores intercambian objetos, cartas o ideas por otros con el objetivo de hacer intercambios que sean satisfactorios para ambas partes.
- Juegos de intercambios y colección. Es una extensión del tipo que acabamos de explicar. En estos juegos, los alumnos deberán intercambiar cartas u objetos que no necesitan para llegar a conseguir los deseados. Es un tipo de actividad que permite una gran versatilidad en la configuración de grupos; es decir, los alumnos pueden trabajar de manera individual o grupal y el trueque puede llevarse a cabo dentro de pequeños grupos o con la clase al completo. De este modo, si el profesor desea tener un mayor control sobre cómo trabajan los estudiantes, puede inclinarse por un trabajo en pequeños grupos. Así, podrá comprobar

rápidamente el rendimiento de algún alumno en particular. Además, el profesor puede configurar los grupos teniendo en cuenta las necesidades de cada uno de los estudiantes.

- Juegos de combinación. Partiendo de una información, los alumnos deberán organizarse en grupos. Por ejemplo, se le da a cada estudiante una ficha con información sobre un personaje y su familia. A partir de esa información, tendrán que describirse a ellos mismos y a su familia para poder encontrar al resto de miembros que forman el núcleo familiar.
- Juegos de resolución de puzzles. Son juegos en los que para poder solucionar el misterio o puzzle cada miembro del grupo deberá compartir toda o parte de la información que tiene.
- Juegos de roles. Los alumnos deberán representar a un personaje ficticio siguiendo las pautas establecidas por el profesor. Como indica Hadfield (2003: 5), estas actividades no pueden ser entendidas como juegos de rol al completo en la medida en que la libertad de actuación de los participantes se encontrará subordinada a los objetivos y contenidos lingüísticos para los que ha sido creado el juego.
- Simulaciones. Con este tipo de juegos, la clase se convierte en un escenario que intenta reproducir una situación real y los intercambios comunicativos que en ella se suceden. Por ejemplo, el aula puede pasar a ser un mercado, una calle o un restaurante en el que los alumnos deberán comunicarse y representar una interacción real.
- Juegos de cartas y mesa. El objetivo de estos juegos es ganar la partida bien quedando el primero en el juego; consiguiendo el mayor número de cartas; deshaciéndose de ellas; o creando una historia.

Si analizamos detenidamente la clasificación ofrecida por Hadfield, podemos observar que hay un tipo que parece no encajar con el denominador común de esta clasificación: los juegos de mesa y cartas. Mientras que todos los tipos hacen referencia a los mecanismos de funcionamiento que se ponen en marcha en cada uno de los juegos, en el caso de los juegos de mesa y cartas parece hacerse referencia directa a los materiales u objetivos lúdicos (ganar la partida). Sin embargo, las mecánicas descritas por Hadfield son características de muchos

juegos de mesa como en el caso de las mecánicas de los juegos de resolución de puzzles que son utilizadas en juegos de tablero y cartas. Un ejemplo sería un juego de cartas en el que los jugadores tengan que resolver en equipo un crimen; para ello, deberán compartir la información de sus cartas. Además de lo anteriormente expuesto, también es necesario tener en cuenta que todos los juegos pueden configurarse para que siempre tengan un ganador. Es por estas razones por las que consideramos que este último tipo no tiene cabida dentro de una clasificación que se centra en las mecánicas del juego.

Esta incongruencia, a la que hemos aludido en el párrafo anterior, parece ser vista por Chamorro Guerrero y Prats Fons (1990: 238) quienes, tomando como punto de partida el planteamiento de Hadfield, ofrecen una clasificación nueva que subsana estos errores y reorganiza la clasificación. A continuación, mostramos un cuadro comparativo (Tabla 1) con el trabajo de estas autoras para poder mostrar de mejor manera los cambios que se llevan a cabo.

Tabla 1
Cuadro comparativo de clasificaciones del juego.

Hadfield	Chamorro Guerrero y Prats Fons
Juegos de vacío de información	Juegos de vacío de información: Recíprocos Unívocos
Juegos de adivinar	Juegos de averiguación: Juegos para adivinar
Juegos de búsqueda	Juegos de búsqueda y averiguación
Juegos de emparejamiento	Juegos para emparejar
Juegos de selección	Juegos de selección
Juegos de etiquetar	✘
Juegos de intercambios	Juegos de intercambios
Juegos de intercambios y colección	Juegos de asociación
Juegos de combinación	Juegos de puzzles
Juegos de resolución de puzzles	Juegos de roles
Juegos de roles	Simulaciones
Simulaciones	✘
Juegos de cartas y mesa	Juegos de jerarquización

Fuente: Elaboración propia a partir de Hadfield (2003: 5, 2010: 4) y Chamorro Guerrero y Prats Fons (1990: 238).

En primer lugar, Chamorro Guerrero y Prats Fons mantienen los tipos de juegos de adivinar, juegos de búsqueda, juegos de emparejamiento, juegos de selección, juegos de combinación, juegos de resolución de puzzles, juegos de roles y simulaciones. Si bien es cierto, modifican ligeramente los nombres, aunque las descripciones son idénticas. A continuación, dividen los juegos de vacío de información en recíprocos y unívocos. Esta división no supone ningún cambio a nivel de significado ya que Hadfield contemplaba ambos tipos dentro de su definición de juegos de vacío de información. Además, reorganizan algunos tipos que comparten mecánicas similares. Así, los juegos de adivinar y los juegos de búsqueda son agrupados bajo la denominación de juegos de averiguación. A parte de todos estos cambios, las autoras toman la decisión de que los juegos de intercambios y los juegos de intercambios y colección pasen a formar un único tipo: juegos de intercambios. Otro importante elemento es que no incorporan dentro de la clasificación los juegos de mesa y cartas y los juegos de etiquetar³. Por último, incluyen un nuevo tipo en su clasificación: los juegos de jerarquización. Este tipo de juegos suelen presentarse en el paso previo a un debate o discusión grupal. En estas actividades, los alumnos deberán crear una lista de ideas sobre un tema en particular.

Estas clasificaciones nos ofrecen información de gran importancia a la hora de seleccionar actividades lúdicas. En primer lugar, nos informan sobre las mecánicas que se van a poner en práctica con cada juego de tal modo que podemos inclinarnos por aquellas que funcionen mejor con nuestro grupo de alumnos. En segundo lugar, cada mecánica puede asociarse a determinadas actividades de la lengua, materiales o contenidos. Es decir, dentro del tipo de juegos de rol sabemos que es probable que se propongan juegos encaminados a implementar las destrezas orales y la interacción. Asimismo, es de suponer que el despliegue de materiales no va a ser tan aparatoso como en el caso de los juegos de intercambio y colección. Mientras que en el primero habrá que imprimir varias fotocopias con roles, en el segundo puede que sea necesario elaborar una baraja de cartas. Por lo tanto, con cada uno de los tipos presentados en esta clasificación podemos crearnos una imagen mental de los distintos juegos.

³ Hadfield incluye el tipo de juegos de etiquetar únicamente en sus libros de juegos para potenciar el vocabulario. Es muy probable que Chamorro Guerrero y Prats Fons hayan utilizado como punto de referencia para crear su clasificación los libros de juegos de Hadfield para trabajar el componente comunicativo o el aprendizaje de gramática. De ahí que este tipo no haya sido tenido en cuenta por estas autoras.

En principio, consideramos que las clasificaciones descritas incluyen un gran número de las mecánicas presentes en los juegos didácticos. Sin embargo, a través de este estudio no podemos concluir a ciencia cierta si las clasificaciones presentadas por estas autoras son exhaustivas. Para poder llegar a esa conclusión sería necesario un estudio amplio y riguroso de todos los juegos que se utilizan en el aula de idiomas. De este modo, podríamos comprobar si existen otros mecanismos que no han sido mencionados por estas autoras. No obstante, como punto de partida y bajo la posibilidad de seguir ampliando sus tipos, consideramos que es una clasificación que aporta información de gran relevancia para el docente.

4.3. Finalidad del juego

La planificación es uno de los momentos clave del proceso de enseñanza. De acuerdo con Kozak (2015), la planificación nos permite entender nuestra práctica educativa. Es un espacio en el que reflexionamos sobre distintos aspectos del proceso de enseñanza como los materiales, el currículo y las características de nuestro grupo de alumnos, permitiéndonos conectar todos estos elementos y ofrecer una experiencia de aprendizaje significativa. Además, a través de una buena preparación no solo conseguimos beneficios para nuestros alumnos, sino también para nosotros como docentes; el hecho de tener las actividades muy preparadas nos ayuda a ganar confianza en nosotros mismos y sentirnos más relajados durante su ejecución en el aula. No obstante, para realizar una planificación adecuada es necesario tener siempre muy presente los objetivos que queremos alcanzar con cada una de las actividades. Es por ello por lo que nunca deberemos elegir los ejercicios de manera arbitraria, sino todo lo contrario; los objetivos de cada actividad deben ir encaminados a cumplir con los objetivos generales de la unidad didáctica. Es este mismo elemento el que se tiene muy en cuenta en una clasificación basada en la finalidad del juego. En este sentido, los juegos se clasificarán tomando como base las actividades de la lengua o las competencias comunicativas que se pretenden trabajar. Siguiendo esta misma línea, McCallum (1980) elabora una clasificación de los juegos didácticos atendiendo a su finalidad:

- Juegos de vocabulario. Con este tipo de juegos los alumnos podrán practicar el vocabulario y las expresiones más frecuentes de la lengua meta.

- Juegos de números. Se centran en el aprendizaje de los números. Son juegos que suelen utilizarse con estudiantes principiantes que están aprendiendo a contar en la lengua meta.
- Juegos de estructuras. El objetivo es trabajar determinadas estructuras gramaticales a través de juegos divertidos que promueven la repetición.
- Juegos de deletreo. A través de estos juegos los estudiantes practican la ortografía de las palabras. Si bien es cierto, es necesario recalcar que este tipo de juegos son característicos de la lengua inglesa. Esto se debe a la falta de correspondencia entre la pronunciación y el código escrito que existe en este idioma. No obstante, estos juegos podrían ser interesantes para trabajar la escritura de sonidos que pueden ser complicados; dependiendo de la nacionalidad habrá fonemas que supongan una mayor dificultad. Del mismo modo, también pueden ser de gran utilidad para aprender la escritura de palabras que utilizan la y la <v>, la <j> y la <g>, la <c> y la <z> o la <h>.
- Juegos de conversación. El autor incluye bajo esta denominación un grupo de juegos cuyo objetivo es romper el hielo y ser un estadio intermedio entre la conversación controlada y libre.
- Juegos de escritura. Juegos destinados a potenciar la escritura a la par que la diversión. Por ejemplo, un juego en el que los alumnos escriban una historia por grupos. Para ello, el profesor entregará un folio a cada estudiante del equipo. Entonces, irá haciendo preguntas que deberán ir respondiendo. Si los alumnos tuviesen que escribir la historia de un crimen se podría preguntar ¿quién es la víctima?, ¿dónde estaba?, ¿quién es el asesino?, ¿con qué mató a la víctima?, etc. Efectivamente, para que la historia tenga coherencia es necesario que se escriban oraciones completas. Después de contestar a cada pregunta, los estudiantes tendrán que doblar la hoja sin que se vea lo que se ha escrito y pasarla a uno de sus compañeros del grupo. Así, irán completando poco a poco una historia dirigida por el profesor. Una vez que hayan contestado a todas las preguntas, dentro de cada grupo deberán comprobar todas las historias que han escrito. A continuación, elegirán la que más les guste y la presentarán frente al resto de la clase. Cuando todos hayan presentado su redacción, se decidirá qué grupo ha escrito la historia más original.

- Juegos de roles y dramatización. En este tipo de actividades, dos o más alumnos representan una situación de la vida real. Además, son actividades semicontroladas; aunque no existe un guion escrito, el profesor podrá delimitar los contenidos y el contexto. No obstante, en cierto modo promueven un uso libre y espontáneo de la lengua puesto que el alumno tendrá la oportunidad de decidir qué elementos lingüísticos utilizar dentro del repertorio de lengua prestablecido por el docente.

Bello Estévez (1998) también elabora una clasificación teniendo en cuenta los elementos de la lengua que se van a trabajar con cada juego. Dado que algunos de los tipos se encontraban incluidos en la propuesta de McCallum, procedemos a definir aquellos que no han sido explicado con anterioridad:

- Juegos de vocabulario.
- Juegos de estructuras gramaticales.
- Juegos de creatividad. Son juegos que promueven el uso de un lenguaje creativo. En estas actividades, los alumnos deberán realizar un uso más o menos libre de la lengua. Dado que el profesor no puede tener un control absoluto sobre las producciones de lengua de todos los estudiantes, este deberá estar más atento ante los posibles fallos. Un ejemplo sería el juego de *Rory's Story Cubes* en el que los alumnos deberán contar una historia utilizando como punto de partida las imágenes de unos dados que han lanzado previamente.
- Juegos de comunicación. Su principal objetivo es potenciar la comunicación entre los alumnos. La diferencia fundamental que se encuentra entre este tipo de juego y el anterior es que en este último hay interacción entre los estudiantes. Como ejemplo tenemos el juego de las diferencias por parejas. En esta actividad, a cada pareja de alumnos se le entregarán dos imágenes que, aunque parecen iguales, tienen ciertas diferencias. Sin enseñar la imagen a su compañero, deberán describirla y hacer preguntas para poder hallar las diferencias.

Si analizamos detenidamente ambas clasificaciones, podremos observar que todos los tipos de juegos descritos por ambos autores se pueden agrupar dentro de las competencias lingüísticas y actividades de la lengua que se encuentran en el MCER. Sin embargo, teniendo en cuenta la descripción de las

actividades de la lengua y de las competencias comunicativas que se lleva a cabo en el MCER, observamos que estas clasificaciones no incorporan elementos tan importantes como los juegos para practicar la pronunciación o aspectos pragmáticos y sociolingüísticos de la lengua, así como la mediación.

Estas clasificaciones están estrechamente relacionadas con los objetivos didácticos de nuestra programación. Es por esta misma razón por la que consideramos que son las que ofrecen información más relevante durante el proceso de selección de actividades. No obstante, es necesario tener en cuenta que el MCER es el documento que orienta la enseñanza y aprendizaje de lenguas dentro del marco europeo; el texto que utiliza el Plan Curricular del Instituto Cervantes (PCIC) para establecer la práctica educativa del español como lengua extranjera. Es por ello por lo que cualquier clasificación de esta índole debería partir de este documento o del PCIC para realizar dicha clasificación. Es cierto que una clasificación de esas características sería bastante amplia. Sin embargo, como profesores de la lengua española debemos tener siempre presente las competencias y actividades de la lengua descritas en el MCER o en el PCIC; no podemos obviar estos documentos. Por lo tanto, no incluir determinados juegos, como pueden ser juegos para trabajar la pronunciación, dentro de una clasificación de esta índole, sería como afirmar que dichos contenidos no van a ser trabajados en el aula de idiomas. Esto es así ya que, como hemos podido comprobar a lo largo de las últimas décadas, el juego ofrece la posibilidad de trabajar cualquier tipo de contenido. Es por ello por lo que, si es posible trabajar esos elementos a través del juego, sería necesario que se tuviesen en cuenta. De este modo, dotaríamos de exhaustividad a nuestra clasificación.

4.4. Modos de aprendizaje

En la segunda mitad del siglo XX empezaron a emerger diferentes teorías que analizaban los procesos de aprendizaje del alumnado. Estos estudios ponían de manifiesto la importancia de conocer y entender cómo procesan la información los estudiantes. De este modo, el profesor tendría la información necesaria para poder adaptar la metodología y materiales al estilo de aprendizaje de su alumnado haciendo que el proceso de enseñanza fuese más efectivo. Hoy en día, estas teorías tienen un importante impacto dentro de la enseñanza. De hecho, el MCER (Consejo de Europa 2002: 158) y el PCIC (Instituto Cervantes 2007) mencionan que el estilo de aprendizaje de los alumnos debe ser tenido en cuenta durante el proceso de enseñanza. Sin embargo, no existe un único modelo que

explique cómo aprendemos; dentro de la disciplina nos encontramos con diversas teorías que se ocupan de este tema. Uno de estos ejemplos es el modelo de programación neurolingüística desarrollado por Bandler y Grinder que considera que procesamos la información de tres posibles maneras: visual, auditiva y kinestésica. Siguiendo este modelo, Guastalegnanne (2019: 111) clasifica los juegos de la siguiente manera:

- **Juegos visuales.** Son juegos en los que la percepción visual juega un papel fundamental. Dentro de este grupo se encontrarían todos aquellos juegos que implican la utilización de imágenes o de la lengua escrita. Los juegos de asociación de imágenes y textos formarían parte de esta clase como en el caso del juego de cada oveja con su pareja (López Llevot y López Llevot 2001: 18). Para este juego se entregarán ocho tarjetas ilustradas y otras ocho con texto a cada alumno de la clase. Los estudiantes en parejas competirán por ver quién es el primero en conseguir emparejar cada imagen con su nombre. Cada turno, un alumno de cada pareja se encargará de emparejar las cartas de la manera que vea pertinente. Si falla alguna de las palabras, pasará el turno a su compañero. El alumno que termine primero en casar de manera correcta las ilustraciones y textos ganará la partida.
- **Juegos auditivos.** Se centran en crear estímulos auditivos; los alumnos aprenderán a través de juegos que se centran en la recepción y expresión oral. Un ejemplo de este tipo de actividades sería el juego del teléfono escacharrado. En este juego, los alumnos deberán pasar un mensaje de manera oral de uno a otro. Al final de la actividad se comprobará hasta qué punto el mensaje ha sido distorsionado.
- **Juegos kinestésicos.** Implican movimiento y la utilización de los sentidos de olfato, gusto y tacto. Son actividades que fomentan el aprendizaje mediante la estimulación externa y el movimiento. Por ejemplo, el aprendizaje de determinados contenidos lingüísticos a través de un concurso de cocina. El profesor podría entregar a los alumnos una receta de cocina en la lengua meta y pedirles que cocinen en casa. Al día siguiente entre todos evaluarán quién es el que mejor ha cocinado el plato. El mismo juego se podría llevar a cabo dentro del aula de idiomas en la medida en que dicha receta no implique el uso de aparatos eléctricos.

La teoría de las inteligencias múltiples elaborada por Gardner también trata de explicar los estilos de aprendizaje. Según este autor (Gardner 1999), no existe una única inteligencia sino ocho tipos distintos. Todos los seres humanos poseemos estas ocho inteligencias, sin embargo, no todos compartimos las mismas fortalezas. Por esta misma razón, algunas personas son especialmente fuertes en determinados aspectos, mientras que en otros muestran cierta debilidad (Davis, Christodoulou, Seider, Gardner 2011). Aplicada esta teoría al mundo educativo nos hace ver que no todos aprendemos del mismo modo. Es por ello por lo que para mejorar el proceso educativo es necesario tener en cuenta las fortalezas educativas de nuestros estudiantes. Hoy en día la teoría de las inteligencias múltiples de Gardner goza de cierta popularidad dentro del mundo educativo hasta el punto de que educadores utilizan su teoría para integrar todos los tipos de inteligencia dentro del proceso de enseñanza. Nuevamente, Guastalegnanne (2019: 112) nos ofrece otra clasificación basada en los modelos de aprendizaje tomando como punto de referencia esta teoría:

- Juegos para desarrollar la inteligencia interpersonal. Ayudan a conocer los sentimientos y emociones de otras personas. Para trabajar esta inteligencia se podría utilizar una adaptación del juego de mesa *Feelinks*. En este juego, el jugador inicial cogerá una carta con tres posibles situaciones y leerá una de ellas al resto de compañeros. Por ejemplo, el texto podría ser "tu jugador favorito de fútbol se lesiona antes de la final". De una baraja constituida por cartas que representan las emociones, el jugador inicial deberá elegir tres de las cuales solo una definirá su estado de ánimo con respecto al enunciado previamente leído. El resto de los participantes deberá empatizar con el jugador y adivinar cuál es la emoción que podría definir mejor cómo se siente. Con esta actividad no solo se trabaja la inteligencia emocional, sino que también podríamos trabajar aspectos lingüísticos de la lengua como el vocabulario sobre emociones y sentimientos.
- Juegos para desarrollar la inteligencia visual y espacial. Juegos en los que se da una gran importancia al componente visual. Un ejemplo sería el juego en el que por equipos los alumnos deben etiquetar objetos que se encuentran dentro del aula.
- Juegos para desarrollar la inteligencia cinética. Fomentan el movimiento libre de los alumnos. Son especialmente útiles para la enseñanza del lenguaje no verbal de la lengua meta.

- Juegos para desarrollar la inteligencia lógica matemática. Juegos en los que se pone en práctica la capacidad de identificar y solucionar patrones lógicos y numéricos como por ejemplo en un *Escape Room*.
- Juegos para desarrollar la inteligencia intrapersonal. Fomentan el conocimiento de uno mismo (cualidades, preferencias, defectos, etc.). Por ejemplo, un juego en el que se pida a los alumnos completar una ficha con sus gustos personales y buscar compañeros que compartan sus preferencias.
- Juegos para desarrollar la inteligencia musical. Implican el uso de música y canciones. Por ejemplo, el juego de los títulos de canciones. En este juego, a cada grupo de alumnos se le entregará una ficha con títulos de canciones. Entonces, escucharán fragmentos de canciones y deberán decidir su título. El grupo que más títulos empareje gana el juego.
- Juegos para desarrollar la inteligencia lingüística. Teniendo en cuenta que hablamos de juegos diseñados o adaptados al aula de idiomas, en la mayoría de los casos el componente lingüístico estará presente en nuestros juegos.

Es necesario resaltar que Guastalegnanne no incluye dentro de la clasificación el último tipo de inteligencia enumerado por Gardner: inteligencia naturalística. En el ámbito de los juegos, esta inteligencia haría referencia a todos aquellos juegos en los que se potencia el pensamiento científico, esto es, la capacidad de categorizar y diferenciar los distintos elementos de la naturaleza. Son juegos que están estrechamente relacionados con la exploración y conocimiento de la fauna y flora. Para desarrollar esta inteligencia se podría llevar a cabo un juego en el que los alumnos por equipos deben ser los primeros en recopilar una serie de flores. Para ello, a cada grupo se le entregará un librito con las descripciones y nombres de varias flores. Entonces, deberán buscar las flores que corresponden con cada una de las descripciones. Es un juego que puede realizarse al aire libre. En caso de que no fuese posible, la actividad se podría llevar a cabo dentro del aula con imágenes de flores.

Este tipo de clasificaciones dan visibilidad a un aspecto de la enseñanza que no siempre se tiene muy en cuenta: la importancia de adaptar los materiales a los distintos tipos de estudiantes. Es relevante puntualizar que con esta clasificación el autor no quiere decir que cada juego deba ser encasillado dentro

de una única clase. De hecho, no se trata de poner en práctica juegos que incluyan un único tipo de inteligencia, sino de desarrollar actividades en las que se den cabida a distintos estilos de aprendizaje. De este modo, un único juego podría promover al mismo tiempo distintos tipos de inteligencia. Un ejemplo sería la implementación de un trivial con preguntas que implicasen el desarrollo de todas las inteligencias. Por lo tanto, esta clasificación ofrece la posibilidad de visualizar de manera rápida los distintos modos de aprendizaje que incluye cada juego, pudiendo de este modo escoger aquellos que se adapten mejor a nuestro contexto educativo. Sin embargo, consideramos que esta clasificación no arroja suficiente información sobre el tipo de juego. Es por esta razón por la que seguimos decantándonos por las clasificaciones que tienen en cuenta la finalidad y mecánicas del juego. De hecho, lo ideal sería que el índice del libro de juegos siguiese alguna de estas clasificaciones y que al final del libro se presentase un cuadro resumen en el que se tuviesen en cuenta otros factores como podrían ser los modos de aprendizaje, nivel de los alumnos, tiempo estimado de ejecución, materiales, etc.

4.5. Momento de utilización del juego

Como bien sabemos, no todas las actividades pueden ser utilizadas en cualquier momento de la clase. De hecho, cada una de nuestras actividades cumple una función dentro de la planificación: introducir contenidos, desarrollarlos, revisarlos, etc. Labrador Piquer y Morote Magán (2008: 77) elaboran una clasificación basada en el momento en el que se puede poner en práctica cada juego. A continuación, exponemos su propuesta de acuerdo con las explicaciones dadas por las autoras:

- Juegos de iniciación. Son juegos que se ponen en práctica al comienzo del curso. Una actividad que sirve para iniciar la clase al principio del curso es el juego de la estrella de cinco puntas (Tarantino Parada 2011). En este juego, el profesor escribirá cinco datos personales en cada punta de la estrella. Los alumnos deberán hacer preguntas para adivinar a qué corresponde cada uno de los datos que ha escrito en el encerado. Esta misma actividad podría hacerse entre alumnos organizados en parejas o pequeños grupos. Este juego no solo sirve para iniciar la clase, sino también para romper el hielo y comenzar a conocerse entre sí.

- Juegos exploratorios de nivel. Son juegos cuya finalidad es conocer el nivel de los aprendientes. Por ejemplo, podría utilizarse un juego en el que los alumnos tengan que contar una historia en el pasado para conocer su dominio del pretérito imperfecto e indefinido.
- Juegos de introducción o revisión de un contenido. Como bien indica el nombre, son juegos destinados a introducir o repasar contenidos específicos. Por ejemplo, el juego de ¿Quién es quién? se podría utilizar para repasar el vocabulario sobre el aspecto físico.
- Juegos complementarios de la unidad didáctica. En estos juegos la repetición juega un papel muy importante. Sin embargo, los ejercicios de repetición pueden llegar a ser demasiado monótonos y aburridos. Es por esta misma razón por la que el componente lúdico puede convertir una actividad que en principio puede ser tediosa en algo divertido y entretenido. Por ejemplo, para aprender el vocabulario proponemos un juego de cartas que hemos elaborado para la enseñanza de ELE. En este juego, la baraja de cartas estará constituida por imágenes del vocabulario que los estudiantes deben aprender. En grupos pequeños, se repartirán las cartas de manera equitativa entre todos los jugadores. A continuación, un jugador pondrá una carta sobre la mesa y deberá decir el nombre del objeto que aparece en ella. Entonces, el próximo jugador deberá colocar otra carta encima sin que se vea la anterior y nombrar en orden el nombre de la primera imagen y la segunda. Así, irán jugando cartas uno tras otro hasta que alguno de los jugadores falle. El estudiante que no sea capaz de nombrar la cadena de palabras se quedará con todas las cartas que están sobre la mesa y las dejará junto a él boca abajo (mazo de penalización). Una vez los alumnos se queden sin cartas en la mano, procederán a contar el número de cartas de sus mazos de penalización; el jugador con menos cartas gana la partida.
- Juegos de evaluación. Por ejemplo, se podría evaluar a los alumnos a través de *Kahoot*. *Kahoot* es una herramienta didáctica online que nos permite crear actividades de opción múltiple. En este juego los alumnos competirán por ser el jugador con la mayor puntuación.

Es necesario mencionar que, lejos de ser una clasificación cerrada, Labrador Piquer y Morote Magán dejan un último reglón con puntos suspensivos para indicar que es posible incorporar más clases de juegos. Uno de los problemas

que se deriva de este hecho es la falta de exhaustividad ya que es posible que algunos juegos no puedan ser categorizados. Es por esta misma razón por la que sería necesario revisar esta clasificación para poder incluir todos los tipos de juego que falten. Asimismo, es necesario destacar que, aunque esta clasificación nos ofrece información relevante sobre el momento en el que se puede poner en práctica un juego, no consideramos que sea la más efectiva para un libro de ELE. Esto se debe fundamentalmente a que los libros sobre juegos para el mundo de ELE suelen ofrecernos juegos que por regla general tienen como objetivo introducir, repasar o desarrollar contenidos. Es decir, juegos que pertenecen a dos tipos de los descritos anteriormente.

4.6. Materiales utilizados

La puesta en marcha de un juego siempre requerirá de una previa planificación en la que deberemos tener en cuenta el despliegue de materiales. Esto es de vital importancia ya que puede que sea necesaria la creación, elaboración o preparación de recursos que consumirán una gran cantidad de tiempo. Es más, es probable que si contamos con poco tiempo optemos por aquellos juegos que no demanden una puesta en escena cargada de materiales. En esta línea, Fernández Cruz (2010: 51) indica que los juegos pueden ser seleccionados atendiendo a los materiales necesarios para su puesta en práctica. Teniendo en cuenta este rasgo, la autora diferencia entre los siguientes tipos de juegos.

- Juegos que no necesitan recursos. Un ejemplo sería el juego de los dedos (Macedonia 2005: 138). En este juego los alumnos se moverán libremente por el aula. Cuando el profesor dé la señal, los estudiantes deberán agruparse por parejas con el alumno que se encuentre más cerca. Entonces, el profesor indicará un verbo. En ese mismo momento deberán contar hasta tres y mostrar de uno a tres dedos. La suma de los dedos de ambos estudiantes corresponderá con la persona y número que deberán conjugar.
- Juegos que hacen uso de lápiz y papel o pizarra. Estos juegos pueden ser especialmente útiles para trabajar la ortografía. Con este propósito, se puede poner en práctica un juego por equipos en el que los alumnos deberán escribir correctamente las palabras que indique el profesor. Para su puesta en marcha el profesor dividirá a los estudiantes en dos equipos; cada uno se colocará en fila a un lado de la pizarra. Cuando el

profesor dé la señal, comenzará a decir palabras en alto. Cuando el primer alumno de cada equipo haya escrito una palabra, deberá pasar la tiza al siguiente compañero. Entonces, este deberá escribir la siguiente palabra y así sucesivamente hasta que termine la actividad. Con el objetivo de dar una mayor intensidad al juego, el profesor podrá ir aumentando poco a poco la velocidad obligando a los estudiantes a escribir y moverse con mayor rapidez. Al final ganará el equipo que haya escrito un mayor número de palabras correctas en el encerado.

- Juegos para dibujar. De acuerdo con Fernández Cruz (2010: 51), en este grupo se encontrarían los juegos para describir y colorear; describir y etiquetar; describir y dibujar; describir y organizar; y describir y mímica.
- Juegos en los que hay que emparejar tarjetas con palabras. Dentro de este tipo encontraríamos juegos como el bingo o el dominó de imágenes. Otro ejemplo que ilustra perfectamente este tipo es la adaptación del juego de en el zoo elaborado por Baretta (2006). En este juego los alumnos se dividirán en dos equipos. Entonces, se entregarán imágenes de animales y una bolsita que contiene los nombres escritos de cada animal. Un representante de cada equipo deberá sacar tres nombres e intentar ser el primero en encontrar entre las imágenes los tres animales. El primero en conseguirlo gana un punto para su equipo. A continuación, pasa el turno a otros jugadores. Se seguirá jugando hasta que todos los alumnos hayan participado al menos una vez.
- Juegos en los que hay que unir tarjetas y frases. Por ejemplo, una actividad en la que los alumnos tienen que unir preguntas con sus respectivas respuestas.
- Juegos de dados. Son juegos que utilizan dados con palabras o imágenes grabadas. Como indicamos previamente, un ejemplo de este tipo de materiales es el juego *Rory's Story Cubes*.
- Juegos de mesa. Dentro de este apartado encontramos cualquier juego de mesa creado con fines didácticos, así como todos aquellos que han sido adaptados por el profesorado para enseñar la lengua meta. Por ejemplo, Vázquez Mariño (2008), en su artículo sobre el aprendizaje lúdico, propone la utilización de un trivial adaptado a la clase de ELE. Para facilitar la implementación de este juego, la autora explica elementos

de gran importancia como las funciones y destrezas que se pondrán en marcha, el nivel mínimo para el que está dirigido el juego, los materiales que serán necesarios para crear el trivial, el desarrollo y temporización de la actividad y el papel del profesor y el alumno.

- Juegos que usan cuadros. Son juegos que se llevarán a cabo en plantillas con cuadrículas como por ejemplo en los juegos de crucigramas. Siguiendo este tipo de materiales, Santiago Guervós y Fernández González (1997: 14) ponen a nuestra disposición unas plantillas imprimibles para poder practicar los números y el abecedario a través del tradicional juego de hundir la flota.

A la hora de seleccionar un juego es importante tener en cuenta los materiales que se necesitan y aún más teniendo en cuenta el poco tiempo libre del que gozan muchos profesores para poder preparar sus clases. Como hemos venido indicando, no requiere el mismo tiempo de preparación un juego que no usa recursos que uno que necesita de un gran despliegue como podría ser el caso de un juego de mesa. Es por esta misma razón por la que consideramos que una clasificación de esta índole puede mostrar información relevante durante el proceso de selección de juegos. Sin embargo, no creemos que deba ser el eje central de un libro de recursos lúdico-didácticos ya que hay clasificaciones que aportan más información como una basada en mecánicas o en la finalidad del juego. En vez de utilizar los materiales como el criterio clasificatorio de un compendio de juegos, consideramos que debería ser uno de los elementos descritos en la explicación de cada juego o en un cuadro resumen que acoja todos los juegos del libro. Además, es necesario tener presente que establecer una clasificación basada en los materiales puede ser bastante complejo; cada juego puede conllevar el uso de materiales totalmente distintos. Es más, cada juego implica el uso de componentes que, a pesar de ser diferentes, el material del que están hechos es el mismo. En esta misma clasificación podemos observar esta paradoja. Por ejemplo, para la puesta en práctica de los juegos de emparejar tarjetas y los juegos de unir tarjetas y frases utilizaremos el mismo material: hojas de papel. La diferencia entre ambos radica en las plantillas de impresión y, sin embargo, la autora ha decidido dividirlos en dos tipos distintos. Lo mismo ocurre con los juegos que usan cuadros. Es por esta razón por la que sería necesario clarificar el criterio que se sigue, esto es, componentes o materiales. A partir de ahí, se podría intentar hacer una clasificación que abarque todos los tipos de juegos.

4.7. Soporte del juego

Es indudable que el desarrollo de las nuevas tecnologías ha tenido un impacto importante en prácticamente todas las esferas de nuestra vida, incluido el mundo de la educación. De hecho, el uso de herramientas tecnológicas en la enseñanza ha facilitado y enriquecido el proceso de aprendizaje. Es más, el uso de ordenadores ha permitido la utilización de herramientas interactivas audiovisuales que han incrementado la motivación de los estudiantes. Teniendo en cuenta la importancia de las nuevas tecnologías, Lorente Fernández y Pizarro Carmona (2012) dividen los juegos teniendo en cuenta el soporte que utilizan. De acuerdo con las explicaciones de estas autoras, podemos diferenciar entre las siguientes clases de juegos:

- Juegos artesanales. Son juegos cuya puesta en práctica no requiere el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC).
- Juegos tecnológicos. Son juegos que utilizan medios informáticos para poder ejecutarlos. A su vez, podemos distinguir los siguientes tipos:
 - Juegos de internet. Dentro de este apartado nos encontramos con todos aquellos juegos digitales que han sido creados y puestos a nuestra disposición en línea. En internet tenemos multitud de páginas web que albergan recursos didácticos creados para ser jugados digitalmente, así como sitios web que nos permiten crear nuestros juegos didácticos. Algunos ejemplos son *Educandy*, *Educaplay* o *Mobbyt*.
 - Videojuegos. Desde sus inicios, la industria del videojuego ha tenido un gran impacto en nuestra sociedad. De hecho, los educadores no tardaron mucho tiempo en darse cuenta del potencial del uso de videojuegos en el mundo educativo. Desde entonces, distintos videojuegos han sido utilizados para promover el aprendizaje en el aula. Algunos ejemplos han sido *Civilization* o *Simple Machine*. Sin embargo, como Lorente Fernández y Pizarro Carmona (2013: 31) han venido recalando, los videojuegos todavía no han sido muy explotados en la enseñanza de lenguas posiblemente por la falta de interacción que ofrecen. Uno de los pocos ejemplos que podemos encontrar es el ofrecido por Irvin (2017), profesor de español, que ha visto en el videojuego

Minecraft una herramienta imprescindible para promover el aprendizaje de una lengua extranjera.

- *Serious Games*. Entendemos *Serious Games* como aquellos juegos cuya finalidad es el aprendizaje de contenidos. Por lo tanto, el entretenimiento sería el vehículo a través del cual facilitar el proceso de enseñanza. Si bien es cierto, la mayoría de los ejemplos de *Serious Games* corresponden a juegos creados para el ámbito militar, el entrenamiento mental, la concienciación social o medio ambiental y la práctica médica. No obstante, dentro del mundo de la enseñanza de español como lengua extranjera tenemos el ejemplo de *Lost in La Mancha*. En este juego, los estudiantes asumirán el papel de un extranjero que debe aprender el español necesario para sobrevivir en un pueblo ubicado en Castilla la Mancha.

Uno de los objetivos de este trabajo es presentar la utilidad práctica de las clasificaciones durante la búsqueda de recursos. Dado que nuestro trabajo se centra fundamentalmente en libros de juegos de ELE, esta clasificación puede que tenga poco impacto en nuestro estudio. Sin embargo, hemos decidido introducirla porque no podemos obviar la importancia que están teniendo las nuevas tecnologías en el proceso de enseñanza. Es por ello por lo que consideramos que esta clasificación podría arrojar información relevante sobre los distintos tipos de juegos que están a nuestro alcance en la red.

4.8. Mixto

Bajo este epígrafe agrupamos todas aquellas clasificaciones que definen los tipos atendiendo a distintos criterios. Wriqth, Betteridge y Buckby (1994) ofrecen una clasificación en la que los tipos no parecen seguir un único criterio:

- Trucos de magia. Consiste en la enseñanza de pequeñas muestras de lengua a través de la repetición. Para ello, el profesor utilizará los trucos de magia. Un ejemplo sería la enseñanza de adverbios de lugar (*arriba, debajo, encima...*) a través de estos juegos. Primero, llevaría a cabo un truco de magia en el que utiliza estos adverbios mientras da las explicaciones. Por ejemplo, podría decir "ahora colocamos esta moneda debajo del libro...". Una vez ha terminado la demostración, desvela a los

alumnos el truco. A continuación, les pide que intenten hacerlo dando las mismas explicaciones que él ha utilizado. Con este tipo de juegos, el profesor no solo aumenta la motivación y atención de los alumnos, sino que promueve el uso activo y práctico de los contenidos estudiados.

- Juegos para conocer y compartir. Son actividades que van destinadas a incrementar la confianza dentro del grupo y el interés por el resto de los compañeros. Dentro de este tipo se encuentran muchas de las dinámicas de presentación que se utilizan a principio de curso. Con estas actividades, el profesor establece el ambiente propicio para que los alumnos compartan sentimientos, preferencias y experiencias. De este modo, no solo consigue romper el hielo durante el primer día de clase, sino comenzar a crear lazos dentro del grupo. Este tipo de actividades son especialmente relevantes en los grupos en los que los alumnos no se conocen con anterioridad. Dentro de la bibliografía podemos encontrar numerosos ejemplos como el juego en el que el alumno que recoja la pelota deberá presentarse ante el resto de los compañeros. Además, son juegos que no se limitan únicamente al aula idiomas ya que es común que se pongan en práctica en otras asignaturas, cursos específicos, campamentos de verano, etc. Aunque su objetivo principal no es lingüístico, son juegos que pueden considerarse aptos en el aula de idiomas en tanto que es necesario el uso de la lengua meta para poder comunicarse.
- Juegos de imágenes. Bajo esta denominación se enumeran todos aquellos juegos en los que las imágenes tienen un papel fundamental. Los autores destacan que dentro de este grupo se encuentran principalmente juegos que implican establecer relaciones entre imágenes; comparar y contrastar; y describir las características más importantes de una imagen para que otros compañeros puedan identificarla o dibujarla.
- Juegos de tablero y cartas. Como hemos explicado en varias ocasiones a lo largo de este trabajo, este tipo hace referencia a todos aquellos juegos de mesa que son utilizados dentro del aula con fines educativos.
- Juegos de sonidos. En principio potencian la comprensión oral, aunque también posibilitan la expresión oral. No obstante, dentro de este grupo nos podemos encontrar también con juegos que no presentan muestras de lengua oral. De hecho, uno de los juegos descrito por los autores

consiste en la audición de sonidos o ruidos y posterior descripción de los hechos. Por ejemplo, el profesor podría reproducir un audio en el que empieza a escucharse música y gente gritando de emoción. A partir de esta pista de sonido, los alumnos tienen que deducir qué es lo que está ocurriendo en la escena.

- Juegos de historias. Estos juegos posibilitan que los estudiantes se expresen de manera oral y escrita más o menos extensa. Durante su ejecución, los alumnos deberán contar o escribir historias y solo podrán ser interrumpidos para corregir pequeños errores o realizar aclaraciones.
- Juegos psicológicos. Como indican los autores, son juegos que promueven el conocimiento de cómo funcionan los sentidos y la mente humana. A través de juegos que tratan temas como la telepatía, percepción visual o la adivinación, el profesor fomentará el uso de la lengua. Son juegos que en principio suelen atraer bastante la atención del alumnado, especialmente de los más jóvenes, por su carácter mágico, impredecible y sobrenatural. Uno de los juegos propuestos se centra en la quiromancia (Wright, Betteridge, Buckby 1994: 51). En esta actividad, el profesor entregará una imagen que resume el significado de cada una de las líneas de la mano. Entonces, los alumnos describirán la personalidad de su compañero tras una lectura de la palma de la mano.
- Juegos de palabras. Son juegos que se centran en las palabras. Dentro de este grupo podemos encontrar actividades cuyo objetivo es trabajar la ortografía o el significado de las palabras; diferir el significado de los vocablos a través del contexto; o clasificar las palabras atendiendo a su categoría gramatical. Pese a ser juegos que se centran en segmentos de la lengua, es necesario destacar que algunas actividades requerirán que los alumnos dialoguen para tomar una decisión. Este sería el caso del juego de las palabras perdidas (Wright, Betteridge, Buckby 1994: 126). En esta actividad, los alumnos tendrán los mismos fragmentos de texto, pero con algunas palabras omitidas; los vocablos que falten serán distintos en cada texto. En parejas, cada alumno deberá describir a su compañero cuáles son las palabras que le faltan sin llegar a utilizar el mismo término.
- Juegos de verdadero y falso. Son dinámicas en las que una persona propone un enunciado y el resto de los compañeros deberá decidir si es

verdadero o falso. Este tipo de juegos son muy abiertos. Es decir, pueden tratar temas y contenidos muy diversos, nos dan la posibilidad de trabajar con distintos tipos de agrupaciones y pueden utilizarse para trabajar distintas actividades de la lengua y competencias.

- Juegos de memoria. Ponen en práctica la capacidad de recordar de los alumnos. En algunos casos lo que puedan llegar a recordar puede dar lugar al diálogo e intercambio de opiniones. Para entender mejor estas dinámicas explicaremos el juego de los rumores (Wright, Betteridge, Buckby 1994: 144). En esta actividad, un alumno tendrá cinco segundos para leer un mensaje. Pasado este tiempo deberá escribir todos los detalles que recuerde en un papel. A continuación, su compañero deberá leer el mensaje y hacer lo mismo. Se hará esto sucesivamente hasta que el último alumno haya terminado. Entonces, cada alumno deberá leer en alto su mensaje. Con el objetivo de fomentar el diálogo, el profesor podría pedir a los alumnos que comenten por qué han hecho esas modificaciones y si ha variado el mensaje original.
- Juegos de preguntas y respuestas. Son juegos que crean el contexto necesario para que el alumno sienta la necesidad de realizar preguntas. Un ejemplo sería la adaptación del juego tradicional del veo, veo. En este juego, un alumno deberá hacer preguntas a su compañero para adivinar el objeto que ha escogido.
- Juegos de averiguación y especulación. En estos juegos, un alumno posee toda la información que el resto de los compañeros debe intentar conseguir.
- Juegos variados. Wright, Betteridge y Buckby incluyen dentro de este grupo todos aquellos juegos que no han podido ser categorizados en los apartados anteriores como, por ejemplo, el juego de la caja (Wright, Betteridge, Buckby 1994: 176). Para este juego el profesor se moverá por la clase y seleccionará varios objetos que introducirá dentro de una caja al tiempo que pregunta a sus estudiantes el nombre de cada uno de ellos. Una vez seleccionados e identificados, cogerá uno al azar sin que lo vean los estudiantes y comenzará a describirlo. Los estudiantes deberán adivinar el objeto que el profesor tiene escondido.

Como podemos observar, los tipos de esta clasificación no parecen atender al mismo criterio. Mientras que algunos de los juegos basan su nomenclatura en los materiales que emplean como en el caso de los juegos de imágenes o cartas, otros hacen referencia directa a los mecanismos que rigen el funcionamiento del juego (juegos de averiguación y especulación). Asimismo, tenemos tipos sobre la finalidad (juegos de preguntas y respuestas) o la temática (juegos psicológicos o de magia). En este sentido, los criterios seleccionados no parecen tener un orden lógico. Además, teniendo en cuenta que nuestro objetivo es determinar qué tan útil pueden ser las clasificaciones para los profesores, consideramos que una clasificación mixta puede dificultar la selección de actividades. Es cierto que algunos tipos identifican muy bien el juego, sin embargo, hay otros que no parecen dar mucha información. Este sería el caso de los juegos psicológicos o variados; es difícil imaginarse sobre qué pueden versar. Es por esta misma razón por la que consideramos que esta clasificación, aunque pueda ser de utilidad para el autor del libro, puede causar confusión o arrojar poca luz sobre algunos de los juegos. Es por ello por lo que en algunos casos no será posible seleccionar de manera rápida los materiales. Es más, será necesario ojear los juegos uno a uno para poder crearse una imagen mental de las actividades.

4.9. Otras clasificaciones

Pese a haber presentado un amplio abanico de clasificaciones del juego, consideramos que es necesario mencionar otras propuestas que tienen en cuenta elementos que juegan un papel importante durante la selección y puesta en práctica de los juegos. En este sentido, Martínez Sánchez, Pérez Morfín y Portillo Campos (2007: 56) destacan que los juegos pueden ser clasificados atendiendo al nivel de dominio de la lengua para el cual son diseñados o la edad de los estudiantes. Si bien es cierto, es necesario resaltar que muchos de los juegos que se ofrecen en libros y páginas web son fácilmente adaptables al nivel o edad de los alumnos. En ocasiones, basta con cambiar los contenidos lingüísticos, la temática o simplificar las mecánicas para poder responder a las necesidades e intereses de nuestro grupo de alumnos. Es más, muchos libros ofrecen las herramientas necesarias para que el profesor pueda adaptar los materiales. Es por esta misma razón por la que muchos juegos permiten la posibilidad de ser usados con distintos niveles y edades.

Juan Rubio y García Conesa (2013: 176) proponen la posibilidad de clasificar los juegos atendiendo al tipo de organización y gestión del aula que requiere la

actividad lúdico-didáctica, esto es, el tipo de agrupamiento. Junto a esta propuesta, también ofrecen una clasificación de los juegos didácticos que diferencia entre juegos encaminados a fomentar la precisión o juegos que buscan mejorar la fluidez. Los juegos de precisión tienen como objetivo que el alumno hable con una mayor corrección, esto es, que desarrolle su capacidad de escoger adecuadamente el vocabulario y las estructuras gramaticales que tiene a su disposición para poder transmitir de manera más precisa las ideas. El segundo tipo de juegos, juegos centrados en la fluidez, va destinado a incentivar que el alumno hable de manera continuada y evitando pausas innecesarias; para este tipo de juegos lo importante es que el estudiante hable y se le entienda independientemente de los errores gramaticales que cometa. Por último, Gustalegnanne (2019: 112) indica que los juegos también pueden agruparse en función de las estrategias que se desarrollan o del enfoque metodológico que se sigue.

En definitiva, todas estas clasificaciones ponen de manifiesto aspectos que deben estar muy presentes a la hora de seleccionar las actividades lúdicas que deseamos utilizar en clase. Es por esta misma razón por la que consideramos que sería interesante que los libros sobre juegos de ELE no solo tuviesen en cuenta estos aspectos durante la descripción de los juegos. De hecho, lo más práctico sería que se utilizasen varias de las clasificaciones que hemos explicado a lo largo de este trabajo para describir los distintos juegos del libro a través de un índice detallado como el que se puede encontrar en un manual de ELE o un cuadro resumen que aparezca en las últimas páginas. De este modo, con un simple vistazo el profesor podría tener acceso a información tan valiosa como la finalidad de la actividad, la mecánica del juego, el nivel al que va destinado, tipo de agrupamiento, edad del grupo meta, etc. Así, se facilitaría exponencialmente el proceso de búsqueda y selección de juegos.

5. Análisis de libros sobre juegos

El principal objetivo de este apartado es analizar cómo se presentan los contenidos para comprobar si los libros seleccionados facilitan la búsqueda de juegos a través del uso de clasificaciones. Con esta finalidad, examinaremos las principales partes de los libros: portada, contraportada, índice y explicación de los juegos.

- Portada y contraportada. En estas partes se presenta una descripción muy general del libro. A través de ellas podemos saber si un material se adapta a nuestras necesidades o requerimientos a la hora de utilizarlo por primera vez. Es por ello por lo que una vez hemos abierto y ojeado el libro, puede que su utilidad no sea tan importante. No obstante, no podemos obviar que cuando accedemos a un libro por primera vez estos apartados son de gran ayuda para elegir o desestimar posibles materiales. Es más, en algunos casos es posible que la portada y contraportada sean los únicos elementos que tenemos a nuestra disposición para saber si debemos escoger un libro. Es por ello por lo que examinaremos si los libros analizados incluyen aspectos relevantes para la búsqueda y selección de juegos.
- Índice. Este apartado es fundamental durante la búsqueda de materiales. De hecho, un buen índice puede facilitar exponencialmente el proceso de selección de juegos. Es por ello por lo que en este apartado se analiza cómo aparecen los contenidos organizados, qué clasificaciones son utilizadas y cómo facilitan la selección de juegos.

- Explicación de los juegos. En este apartado del trabajo queremos comprobar qué otras clasificaciones son tenidas en cuenta a la hora de describir cada uno de los juegos.

5.1. ¡Hagan juego! (Iglesias Casal, Prieto Grande 2007)

“¡Hagan juego!” es un libro de actividades y recursos lúdicos escrito por las autoras Isabel Iglesias Casal y María Prieto Grande. Su primera edición data del año 2000, aunque cuenta con una reedición del 2007. A pesar de su antigüedad, es un libro que todavía se encuentra dentro del catálogo de la editorial Edinumen y que sigue siendo bastante utilizado por profesores de ELE.

La portada del libro no da mucha información sobre los juegos que podemos encontrar en su interior ya que únicamente menciona que es un compendio de actividades y recursos lúdicos para la enseñanza de ELE. Sin embargo, en su contraportada se hace mención expresa a la importancia del enfoque por tareas y el enfoque comunicativo en el desarrollo del libro. Es más, se indica expresamente que las actividades que se presentan trabajan las distintas áreas de habilidad de la competencia comunicativa⁴: gramatical, discursiva, estratégica, sociolingüística y sociocultural. Partiendo de esta lectura, cabe esperar que el libro siga una clasificación que atiende a las competencias comunicativas (finalidad del juego) o que, al menos, las tiene presentes durante el desarrollo de los ejercicios. Teniendo en cuenta este aspecto, consideramos que la contraportada contiene información relevante sobre el libro ya que nos ayuda a identificar un aspecto de gran importancia para todo profesor: la metodología. Sin embargo, debemos tener en cuenta que el MCER promueve un tipo de metodología distinto basado en el enfoque orientado a la acción por lo que es posible que algunos aspectos importantes de esta metodología no se encuentren incorporados en este material.

El modo en el que se organiza el índice de este libro es bastante curioso. En principio, como cabría esperar, los juegos se encuentran organizados en base a las competencias comunicativas. En este sentido, primero tendríamos el apartado de la competencia gramatical que contiene juegos para trabajar la ortografía,

⁴ La división de competencias que se presenta en el libro “¡Hagan juego!” corresponde con la perspectiva de competencia comunicativa de Michael Canale y no con el planteamiento de competencias del MCER. De ahí que varíe levemente su distribución.

la fonética y la fonología; la entonación; el léxico (vocabulario y modismos); y la morfosintaxis. A continuación, encontraríamos las actividades lúdicas para mejorar la competencia discursiva divididas en textos orales y escritos. Por último, se enumerarían los juegos encaminados a desarrollar la competencia estratégica y competencia sociolingüística y sociocultural. Dentro de cada epígrafe, se encuentran listadas las distintas actividades lúdicas que podemos encontrar dentro del libro.

Para organizar este índice general se utiliza una de las clasificaciones que consideramos de gran utilidad durante la búsqueda y selección de juegos. Sin embargo, dadas las características de los juegos de este libro⁵, si esta clasificación no se encuentra complementada por otras que ayuden a dar más información sobre cada tipo de actividad la búsqueda puede ser complicada. Por ejemplo, en el apartado 1.1 tenemos la actividad lúdica "lectores reunidos" de la que solo sabemos que puede servir para trabajar la ortografía, la fonética y fonología o la entonación. Con esta descripción difícilmente podemos imaginarnos el tipo de juego ante el que nos encontramos. Es más, el libro parece mezclar aspectos lingüísticos que en principio deberían estar por separado; los juegos de ortografía, entonación y fonética y fonología aparecen juntos cuando son aspectos distintos de la lengua. Como consecuencia, la información que obtenemos de este índice es muy abstracta y general. Por lo tanto, si quisiésemos saber si los juegos tienen cabida en un momento concreto de nuestra programación sería necesario revisarlos uno a uno.

El inconveniente al que aludimos en el párrafo anterior es superado gracias a la introducción de dos nuevos índices en los que se enumeran los objetivos gramaticales y comunicativos que se trabajan dentro del libro, así como la página en la que se encuentran. De este modo, se facilita exponencialmente la búsqueda de juegos ya que el profesor puede utilizar otros elementos para realizar la selección como son los contenidos que necesita trabajar o el acto del habla que

⁵ Los libros de juegos para la clase de idiomas pueden contener actividades lúdicas para trabajar contenidos específicos como pueden ser las preposiciones o un tiempo verbal en concreto. Este sería el caso del material que estamos analizando. Junto a este tipo de libros, tenemos otros que nos presentan juegos para practicar determinados aspectos de la lengua. Este tipo de libros incluyen actividades mucho más genéricas que podemos adaptar a los contenidos de nuestra programación. Por ejemplo, un juego que nos permite trabajar el vocabulario sin especificar la temática. Es por ello por lo que un libro de esta índole no necesitaría ser más específico. Por lo tanto, bastaría con enumerar los juegos atendiendo a las competencias comunicativas. Sin embargo, en el caso del libro "¡Hagan juego!", los contenidos de las actividades son muy concretos por lo que es conveniente indicar de algún modo qué se trabaja en particular con cada actividad lúdica.

quiere poner en práctica. Sin embargo, es necesario destacar que los índices no indican en ningún momento el nombre de las actividades que desarrollan cada uno de los contenidos gramaticales y comunicativos. Consecuentemente, los juegos no se presentan de una manera clara. Al incluir dos listas independientes, las autoras impiden que las clasificaciones se complementen unas con otras; mientras que en el índice general se dice el nombre de la actividad, en los índices por objetivos ni siquiera sabemos qué juegos son. En este sentido, hubiese sido interesante que las actividades lúdicas apareciesen en un cuadro en el índice clasificadas en base a las competencias comunicativas, los objetivos comunicativos y los objetivos gramaticales. De este modo, se hubiese facilitado la selección de los juegos al permitir al profesor con un rápido vistazo ver las distintas características de cada actividad. Por ejemplo, en el caso de la actividad "lectores reunidos" se hubiese podido saber que es un juego que sirve para potenciar la competencia gramatical, trabajar la entonación y poner en práctica el acto del habla de solicitar información. En cambio, con la organización establecida en el libro no es posible realizar estas conexiones a no ser que se acuda a la actividad en cuestión.

En la descripción de cada juego se incorpora nueva información como el nivel del alumnado, los materiales que se utilizan y las destrezas que se trabajan. De este modo, se especifican aspectos de gran importancia sobre cada juego a los que ya aludimos en algunas de las clasificaciones expuestas en este trabajo.

En conclusión, consideramos que el libro "¡Hagan juego!" utiliza una clasificación que tiene en cuenta varias de las finalidades de cada actividad lo cual facilita la búsqueda de juegos. No obstante, echamos en falta un índice que tenga en cuenta los distintos elementos clasificatorios y los ponga en común. Como hemos venido defendiendo a lo largo de este trabajo, es fundamental que la clasificación inicial se encuentre complementada por otras que ayuden a acotar las características del juego y así faciliten su búsqueda y selección. De este modo, se evita que el usuario tenga que revisar actividad por actividad.

5.2. Juegos y actividades en la clase de ELE (Pena Abal 2013)

El segundo de los materiales que vamos a analizar es un libro de Baltasar Pena Abal publicado en 2013 por la editorial enClave-ELE. En este libro se presentan diferentes juegos y actividades para poner en práctica dentro del aula de ELE. Una de las primeras cosas que llama la atención de la portada es que se

especifica de manera clara que el libro incluye actividades para todos los niveles. La contraportada a su vez reitera esta misma información. Este aspecto es bastante útil a la hora de seleccionar o desestimar materiales que no conocemos. En este sentido, podemos decir que la tarjeta de presentación de un libro se encuentra en su portada y contraportada. En el caso de libros sobre juegos, debería darnos información relevante sobre lo que vamos a encontrarnos dentro del material. De hecho, en la contraportada de la mayoría de los manuales de ELE se hace referencia a aspectos tan importantes como el nivel al que van dirigidos, la edad del alumnado (niños, jóvenes o adultos) o la metodología que siguen. Ahora bien, nos ha sorprendido que, durante la revisión de materiales sobre juegos en el aula de ELE, "Juegos y actividades en la clase de ELE" es uno de los pocos libros que hace referencia al nivel de las actividades que se presenten. Puede que esto se deba a que por regla general se da por sabido que los libros de esta índole incorporan un popurrí de actividades lúdicas dirigidas a todos los niveles. Sin embargo, consideramos que este aspecto no es tan obvio. Prueba de ello es la gran cantidad de libros sobre juegos en inglés que especifican de manera clara en su portada o contraportada el nivel al que van dirigido. Y esto es así porque el nivel es un aspecto que siempre está presente no solo durante la selección de actividades, sino también cuando decidimos qué libros adquirir para engrosar nuestras bibliotecas. Es por ello por lo que, si a la hora de seleccionar un libro no se incluye este aspecto en ningún apartado, será difícil saber si será de utilidad para nuestros grupos de estudiantes. Por estas razones, consideramos que es importante que se mencione el nivel no solo en el índice o explicación de cada juego, sino también en la portada o contraportada.

Para la búsqueda y selección de los juegos el aspecto más interesante de este manual es el índice que incluye. Siguiendo una presentación que recuerda al índice de los manuales de enseñanza de idiomas, incorpora un cuadro en el que se incluyen aspectos como el nivel, el nombre de la actividad, la finalidad, tipo de agrupamiento, duración y el número de la página en la que se encuentra cada actividad. Por lo tanto, en este índice se incluye uno de los elementos más relevantes y de mayor utilidad durante la selección de materiales: una clasificación basada en la finalidad del juego. De este modo, se especifica de manera clara y concisa los contenidos sobre los que va a versar cada actividad. Así, se facilita exponencialmente la búsqueda ya que el profesor de manera rápida puede desechar todos aquellos juegos que no cumplan con su programación didáctica. Además, junto a los contenidos se hace referencia expresa al nivel. Como bien sabemos, un contenido gramatical puede ser trabajado al mismo tiempo en distintos niveles por lo que a través de este índice sabremos si los contenidos

son aptos para nuestro grupo de estudiantes. Otro elemento que introduce este índice y que es de gran utilidad para la puesta en práctica de las actividades es el tipo de agrupamiento y la duración. Así, viendo el índice podremos saber si contamos con el suficiente tiempo para implementar la actividad y cómo se va a organizar al alumnado. Es más, dependiendo del tipo de agrupamiento podemos imaginarnos qué tipo de actividad de la lengua se promueve. Por ejemplo, hay más posibilidades de que se incentiven la interacción y la expresión oral a través de actividades grupales que en dinámicas individuales.

En cuanto a la presentación de las actividades, cabe destacar que, a parte de todos los elementos incluidos en el índice, se introducen nuevos aspectos como el tipo de destinatario y los recursos que son necesarios para su puesta práctica. Como podemos ver, nuevamente se hace referencia a algunos de los criterios de las clasificaciones que hemos examinado. De este modo, se complementa aún más la información facilitada al comienzo del libro.

Teniendo en cuenta todo lo expuesto anteriormente, consideramos que el libro "Juegos y actividades en la clase de ELE" tiene en cuenta clasificaciones que son de gran importancia durante la búsqueda y selección de juegos. En primer lugar, utiliza una de las clasificaciones que destacamos en nuestro análisis: la clasificación por finalidad. En segundo lugar, complementa esta clasificación con otros aspectos que deben tenerse en cuenta como el nivel, tipo de agrupamiento o duración de la actividad. Estos criterios serán de gran utilidad para poder seleccionar a priori aquellas actividades que puedan aplicarse a nuestro contexto educativo. Así, se facilita la labor al profesorado al reducirse el tiempo que se dedica durante la búsqueda y selección de juegos.

5.3. Las actividades lúdicas en la clase de E/LE (Torner 2018)

"Las actividades lúdicas en la clase de E/LE" es un libro escrito por Yolanda Torner y reimpreso por Edinumen en 2018. Su principal objetivo no es únicamente ofrecer recursos lúdico-didácticos, sino presentar un análisis sobre los resultados de la puesta en práctica de actividades lúdicas en el aula de ELE. Estos propósitos quedan patentes en su portada y contraportada. Además, este libro incluye junto a cada juego una actividad más tradicional que trabaja los mismos objetivos lingüísticos. De este modo, el profesor podrá observar cómo los mismos contenidos pueden ser trabajados de una manera lúdica.

Un aspecto muy importante es que en la misma portada se presenta una clasificación con los tipos de juegos que podemos encontrar dentro de este material. Además, en la contraportada se añade información adicional sobre cómo se presentan los juegos en el libro. Aunque no se indican los niveles a los que están dirigidas las actividades, sí se deduce de la contraportada que podremos encontrar juegos para diferentes niveles. En ningún momento se especifica la metodología seguida ni la edad de los destinatarios de los juegos. A pesar de ello, consideramos que la portada y la contraportada incluyen una fiel descripción del libro. Es por ello por lo que podemos decir que de los tres materiales analizados es el que mejor define los contenidos que se encuentran en su interior.

El índice del libro se divide en cuatro capítulos de los cuales tres están dedicados al estudio del juego y su puesta en práctica. En cuanto al índice del capítulo que nos compete, en este simplemente aparecen enumerados los distintos tipos de juego. Para ello, Tornero nos presenta una clasificación mixta basada en los elementos más importantes que predominan en cada tipo de actividad según Huizinga. Los diferentes tipos de juegos que menciona son: juegos de rol, juegos de creatividad, juegos físicos, juegos de entonación, juegos tradicionales, juegos de humor y juegos de enigma. En principio esta clasificación no aporta mucha información sobre los juegos. Es verdad que en cierto modo podemos predecir algunas de sus características, sin embargo, esa información no será lo suficientemente útil para saber la viabilidad de una actividad lúdica en nuestro contexto educativo. Es más, a diferencia del resto de libros analizados, los juegos no se encuentran incorporados en el índice, sino que la autora ha enumerado únicamente los tipos de la clasificación. Es por ello por lo que el profesor deberá acudir al epígrafe correspondiente para poder ver los juegos que se han incluido. Por todas estas razones consideramos que a efectos prácticos este índice no es tan útil durante el proceso de búsqueda y selección de juegos. Si bien es cierto, no podemos olvidar que este libro no es únicamente un compendio de juegos. De hecho, los contenidos no han sido organizados en el índice con el objetivo de facilitar la búsqueda y selección, sino la lectura del estudio realizado por Tornero. No obstante, se hubiese agradecido la inclusión de un cuadro resumen al final del libro que incluyera las características principales tanto de los juegos como de las actividades propuestas.

Como en el resto de los libros, las fichas de las actividades incluyen una descripción minuciosa de cada dinámica. Al comienzo de cada actividad lúdica se identifican los objetivos que se van a trabajar. Además, se hace referencia al nivel al que van dirigidas las actividades, su duración y el material necesario para su

puesta en práctica. En definitiva, cada ficha específica de manera clara y concisa las características y el desarrollo de cada juego.

En suma, “Las actividades lúdicas en la clase de E/LE” es un material cuya portada y contraportada incluyen una descripción precisa y minuciosa sobre el material ante el que nos encontramos. Dado que el libro ha sido creado con un doble objetivo, los contenidos han sido organizados para favorecer la lectura y el seguimiento del estudio realizado por la autora. Consecuentemente, el índice no ha sido elaborado con el objetivo de facilitar la búsqueda rápida de juegos; es necesario acudir a cada una de las actividades para poder conocer las características de cada una de ellas. No obstante, como hemos mencionado en la explicación, este problema habría sido fácilmente superado con la inclusión de un cuadro resumen que incluyera los elementos descriptivos más importantes de los juegos.

6. Conclusiones

Como hemos remarcado al principio de este trabajo, el juego es una herramienta que ha sido estudiada ampliamente en el ámbito de la enseñanza. Sin embargo, raramente ha sido definida y diferenciada de otros conceptos en esta área de estudio. De las definiciones ofrecidas se extrae que existen ciertas diferencias entre los términos juego, juego didáctico y actividad lúdica. No obstante, los autores siguen utilizando estos conceptos como sinónimos para referirse al uso del juego como herramienta educativa. Además, como destacan una gran cantidad de autores, el juego didáctico es una herramienta que aporta grandes beneficios al proceso de enseñanza de una lengua extranjera; es por ello por lo que su uso repercute favorablemente en nuestros alumnos. Sin embargo, los juegos deben ser seleccionados teniendo muy en cuenta una serie de criterios que responden a las necesidades de nuestro grupo de estudiantes y los objetivos que perseguimos durante el proceso de aprendizaje. Consecuentemente, como profesores, debemos buscar y seleccionar cuidadosamente las actividades lúdicas que vamos a implementar en el aula de idiomas, de este modo, obtendremos el mayor rendimiento posible.

Con el objetivo de facilitar este proceso de selección y búsqueda de juegos en libros de ELE contamos con una herramienta de gran utilidad: las clasificaciones. En este sentido, hemos recopilado y analizado diferentes clasificaciones del juego para mostrar sus virtudes y desventajas durante este proceso. En este análisis hemos destacado que la clasificación más útil a efectos de búsqueda es aquella que se centra en la finalidad del juego. Si bien es cierto, es necesario que esta clasificación siga unos criterios lógicos y sea exhaustiva. Es por ello por lo que vemos conveniente el uso del MCER y el PCIC como punto de referencia para establecer los objetivos lingüísticos, actividades de la lengua o competencias comunicativas que van a servir de criterio. Junto a esta clasificación, también

hemos encontrado de gran utilidad la clasificación basada en las mecánicas del juego ya que no solo nos informa sobre las técnicas que se ponen en práctica, sino que también nos permite predecir el tipo de destrezas o competencias que se trabajarán. Por último, como hemos mostrado, existen muchas otras clasificaciones que pueden ser utilizadas de manera complementaria para describir los juegos y así facilitar las búsquedas.

Del análisis final se deduce que, como se apuntó en la introducción de este trabajo, los libros de juegos de ELE analizados no siguen los mismos criterios para la organización de contenidos. Es más, las diferencias a nivel clasificatorio entre los tres libros son significativas. Es por ello por lo que los materiales presentan distintos niveles de dificultad durante la búsqueda y selección de juegos. En este sentido, se ha remarcado que el libro "Juegos y actividades en la clase de ELE" presenta un índice que aporta información clave sobre cada uno de los juegos. Esto se debe fundamentalmente al uso complementario de diversas clasificaciones que describen ampliamente cada actividad lúdica. Además, tanto este material como el libro "¡Hagan juego!" clasifican los juegos atendiendo a su finalidad. Como hemos argumentado, el uso de una clasificación que agrupa las actividades lúdicas en torno a los objetivos lingüísticos, actividades de la lengua o competencias comunicativas trabajadas agiliza enormemente la búsqueda y selección de actividades. Sin embargo, no todos los libros utilizan herramientas que facilitan este proceso. En este sentido, el libro "Las actividades lúdicas en la clase de E/LE" utiliza una clasificación mixta que no siempre permite identificar con exactitud las características de cada juego. Es más, el índice no hace referencia en ningún momento a los juegos del libro por lo que la búsqueda consume más tiempo. Por último, es importante destacar que todos los libros en la explicación de cada juego incluyen una descripción minuciosa de cada actividad lúdica incorporando, en muchos casos, los elementos clasificatorios analizados a lo largo de este trabajo. Por lo tanto, podemos decir que, a pesar de que no todos los libros utilizan clasificaciones que facilitan la búsqueda en sus índices, sí muestran cierta unanimidad en cuanto a los elementos que deben ser tenidos en cuenta durante la descripción de las actividades lúdicas.

De todo lo expuesto en los párrafos previos se desprende que el uso de las clasificaciones puede facilitar exponencialmente la búsqueda y selección de juegos. Sin embargo, para que sea útil es necesario que los criterios de las clasificaciones sean relevantes durante la misma. Asimismo, es importante que las clasificaciones sean elaboradas con lógica y exhaustividad. Dado que algunas de las clasificaciones analizadas no han tenido en cuenta estos elementos, consideramos

que es necesario que se lleve a cabo una revisión de las clasificaciones del juego en el aula de idiomas para corregir estos posibles problemas. Del mismo modo, encontramos necesario que esta revisión se lleve a cabo sin perder de vista la aplicación práctica que se ha mencionado en este estudio: facilitar la búsqueda y selección de juegos. Por último, consideramos que es de vital importancia que se haga un uso adecuado y planificado de las clasificaciones en los libros sobre juegos de ELE. Es por ello por lo que es fundamental que los autores incluyan clasificaciones que propicien una búsqueda rápida a través del índice o un cuadro resumen.

7. Referencias bibliográficas

- ALONSO PÉREZ, Manuel (2015): "Jugando al DELE", *Actas del XII encuentro práctico de ELE del Instituto Cervantes de Nápoles*, pp. 108-115. [En línea]. Disponible en: https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/publicaciones_centros/napoles_2015.htm [Consulta: 26/03/2021].
- ANDREU ANDRÉS, María Ángeles; GARCÍA CASAS, Miguel (2000): "Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico", *Actas del I congreso internacional de español para fines específicos*, pp. 121-125. [En línea]. Disponible en: https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/ciefe/indice1.htm [Consulta: 06/04/2021].
- BARCO GÓMEZ, Carlos (2004): *Elementos de lógica*, Manizales: Universidad de Caldas.
- BARETTA, Danielle (2006): "Lo lúdico en la enseñanza-aprendizaje del léxico: propuesta de juegos para la clase de ELE", *redELE: Revista electrónica de Didáctica ELE*, nº 7. [En línea]. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2035137> [Consulta: 06/04/2021].
- BELLO ESTÉVEZ, Pilar (1998): "Los juegos: planteamiento y clasificaciones", Bello Estévez, Pilar et al. (eds.), *Didáctica de las segundas lenguas: estrategias y recursos básicos*, Madrid: Santillana, pp. 137-157.
- BONILLA BAQUERO, Carlos Bolívar (1998): "Aproximación a los conceptos de lúdica y ludopatía", *V congreso nacional de recreación*. [En línea]. Disponible en: <http://www.redcreacion.org/documentos/congreso5/CBolivar.htm> [Consulta: 10/04/2021].
- BRIME BERTRAND, María Eugenia (2008): "El componente lúdico en la clase de ELE", *Biblioteca virtual redELE*, nº especial. [En línea]. Disponible en: <https://redined.mecd.gob.es/xmlui/handle/11162/76289> [Consulta: 06/04/2021].
- CEA D'ANCONA, María Ángeles (1996): *Metodología cuantitativa: estrategias y técnicas de investigación social*, Madrid: Editorial Síntesis.
- CHACÓN, Paula (2008): "El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula?", *Nueva aula abierta*, nº 16.
- CHAMORRO GUERRERO, María Dolores; PRATS FONS, Nuria (1990): "La aplicación de los juegos a la enseñanza del español como lengua extranjera", *Actas del II Congreso Nacional de la ASELE*, pp. 235-246. [En línea]. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2865313> [Consulta: 25/03/2021].

- COELHO, Fabián et al. (2019): "Lúdico", *Significados.com*. [En línea]. Disponible en: <https://www.significados.com/ludico/> [Consulta: 10/04/2021].
- CONSEJO DE EUROPA (2002): *El Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación*. Madrid: Anaya y CVC. [En línea]. Disponible en: www.cvc.cervantes.es [Consulta: 03/04/2021].
- CREIGHTON, Susan; SZYMKOWIAK, Andrea (2014): "The effects of Cooperative and Competitive Games on Classroom Interaction Frequencies", *Procedia – Social and Behavioral Science*, 140, pp. 155-163. [En línea]. Disponible en: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S187704281403328X> [Consulta: 15/04/2021].
- DAVIS, Katie; CHRISTODOULOU, Joanna; SEIDER, Scott; GARDNER, Howard (2011): "The Theory of Multiple Intelligences", Sternberg, Robert J. (ed.), *The Cambridge handbook of intelligence*, pp. 485-503, Cambridge: Cambridge University Press.
- FERNÁNDEZ CRUZ, María del Mar (2010): "Los juegos: instrumentos muy útiles en la clase de lengua extranjera", *Andalucíaeduca*, nº 45, pp. 48-52.
- GARDNER, Howard (1999): *The Disciplined Mind: What all Students Should Understand*, New York: Simon & Schuster.
- GUASTALEGNANNE, Hernán (2009): "5º edición del encuentro brasileño de profesores de español: juegos para trabajar gramática y vocabulario en la clase de ELE", *MarcoELE. Revista de didáctica ELE*, nº 9. [En línea]. Disponible en: <https://marcoele.com/suplementos/v-enbrape/> [Consulta: 25/03/2021].
- GUASTALEGNANNE, Hernán (2019): "Juegos y actividades lúdicas para las clases de segundas lenguas y lenguas extranjeras", *Letras*, nº 79, pp. 104-120. [En línea]. Disponible en: <https://erevistas.uca.edu.ar/index.php/LET/article/view/2672> [Consulta: 06/04/2021].
- HADFIELD, Jill (2003): *Intermediate Grammar Games*, Essex: Longman.
- HADFIELD, Jill (2010, 18ª reimp.): *Elementary Communication Games*, Essex: Longman.
- HUIZINGA, Johan (2012, reimp.): *Homo ludens*, Madrid: Alianza Editorial.
- IGLESIAS CASAL, Isabel; PRIETO GRANDE, María (2007, 2ª ed.): *¡Hagan juego! Actividades y recursos lúdicos para la enseñanza del español*, Madrid: Edinumen
- IGLESIAS CASAL, Isabel (1998): "Recreando el mundo en el aula: reflexiones sobre la naturaleza, objetivos y eficacia de las actividades lúdicas en el enfoque comunicativo", *Actas del IX congreso internacional de ASELE*, pp. 403-410. [En línea]. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=891453> [Consulta: 06/04/2021].
- INSTITUTO CERVANTES (2007): *Niveles de Referencia para el español, Plan Curricular del Instituto Cervantes*, Madrid: Biblioteca Nueva.
- IRVIN, Glen (2017): *How the Minecraft Classroom Can Transform your World Language Classroom*. [En línea]. Disponible en: <https://edtechmagazine.com/k12/article/2017/11/minecraft-can-transform-your-world-language-classroom> [Consulta: 21/04/2021].

- JUAN RUBIO, Antonio Daniel; GARCÍA CONESA, Isabel María (2013): "El uso de juegos en la enseñanza de inglés en la educación primaria", *Revista de formación e innovación educativa universitaria*, vol. 6, nº 3, pp. 169-185.
- KOZAK, Débora (2015): *Planificación didáctica: la mejor forma de entender las intenciones de quien enseña*. [En línea]. Disponible en: <https://pensarlaescuela.com/2015/10/26/planificacion-didactica-la-mejor-forma-de-entender-las-intenciones-de-quien-ensena/> [Consulta: 03/05/2021].
- LABRADOR PIQUER, María José; MOROTE MAGÁN, Pascuala (2008): "El juego en la enseñanza de ELE", *Glosas didácticas: Revista electrónica internacional*, nº 17. [En línea]. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2801688> [Consulta: 25/03/2021].
- LEDIN, Camilla; MALGREN, Ann-Soffie (2012): *La importancia del juego para adquirir una lengua extranjera* [Tesis de máster], Mälardalen University.
- LÓPEZ LLEBOT, Gloria; LÓPEZ LLEBOT, María Rosa (2001): *Juegos con palabras: actividades lúdicas para la práctica del vocabulario*, Madrid: Edinumen.
- LORENTE FERNÁNDEZ, Pilar; PIZARRO CARMONA, Mercedes (2012): "El juego en la enseñanza de español como lengua extranjera. Nuevas perspectivas", *Revista de estudios filológicos*, nº 23. [En línea]. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3993542> <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3993542> [Consulta: 25/03/2021].
- LORENTE FERNÁNDEZ, Pilar; PIZARRO CARMONA, Mercedes (2013): "No te sientas fuera de juego: El componente lúdico en la clase de ELE", *Revista para la promoción y apoyo a la enseñanza en español*, nº 31.
- LYONS, Suzanne (2018): *The Value of Cooperative Games*. [En línea]. Disponible en: <https://cooperativegames.com/the-value-of-cooperative-games/> [Consulta: 04/04/2021].
- MACEDONIA, Manuela (2005): "Games and Foreign Language Teaching", *Support for learning*, vol. 3, nº 3.
- MARTÍNEZ SÁNCHEZ, Maritza Maribel; PÉREZ MORFÍN, Armando; PORTILLO CAMPOS, Vilma E. (2007): "Interactive Games in the teaching-learning process of a foreign language", *Teoría y praxis*, nº 4, pp. 47-66.
- MCCALLUM, George P. (1980): *101 Word Games: for students of English as a second or foreign language*, New York: Oxford University Press
- MORENO GARCÍA, Concha (2004): "El componente lúdico y la creatividad en la enseñanza de gramática", *redELE: Revista electrónica de Didáctica ELE*, nº 0. [En línea]. Disponible en: <https://redined.mecd.gob.es/xmlui/handle/11162/72262> [Consulta: 03/04/2021].
- NEVADO FUENTES, Charo (2008): "El componente lúdico en las clases de ELE", *MarcoELE. Revista de didáctica ELE*, nº 7. [En línea]. Disponible en: <https://marcoele.com/el-componente-ludico-en-las-clases-de-ele/> [Consulta: 03/04/2021].
- PENA ABAL, Baltasar (2013): *Juegos y actividades en la clase de ELE*, Madrid: enClave-ELE.
- RODRÍGUEZ PANIAGUA, Luis Roger (2010): "Dos actividades lúdicas para la clase de ELE", *Actas del I Simposio internacional de didáctica de español para extranjeros del Instituto Cervantes en Argel*, pp. 43-50.

- SANTIAGO GUERVÓS, Javier; FERNÁNDEZ GONZÁLEZ, Jesús (1997): *Aprender español jugando: Juegos y actividades para la enseñanza y aprendizaje del español*, Madrid: Huerga & Fierro.
- TARANTINO PARADA, Verónica (2011): *Juegos y dinámicas primeros días de clase*. [En línea]. Disponible en: <https://www.laclasedeele.com/2011/07/juegos-y-dinamicas-para-los-primeros.html> [Consulta: 07/04/2021].
- TORNERO, Yolanda (2018 reimp.): *Las actividades lúdicas en la clase de E/LE: ventajas e inconvenientes de su puesta en práctica*, Madrid: Edinumen.
- TUAN, Luu Trong; DOAN, Nguyen Thi Minh (2010): "Teaching English Grammar through Games", *Studies in Literature and Language*, vol. 1, nº 7, pp 61-75. [En línea]. Disponible en: <http://www.cscanada.net/index.php/sll/article/view/j.sll.1923156320100107.006> [Consulta: 04/04/2021].
- UBERMAN, Agnieszka (1998): "The Use of Games for Vocabulary Presentation and Revision", *Forum*, vol. 36, nº 1, pp. 1-15.
- VALLEJOS IZQUIERDO, Antonio Félix et al. (2012, 2º reimp.): *Investigación social mediante encuestas*, España: Editorial Universitaria Ramón Areces.
- VÁZQUEZ MARIÑO, Iría (2008): "Aprendizaje lúdico: el juego en la clase de español. Una propuesta de didáctica a partir de un trivial adaptado a la clase de ELE", *Revista foro de profesores de E/LE*, nº 4. [En línea]. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4896450> [Consulta: 06/04/2021].
- YIP, Florence; KWAN, Alvin (2003): "Online Vocabulary Games as a Tool for Teaching and Learning English Vocabulary", *Educational Media International*, vol. 43, nº 3, pp. 233-249.
- WRIGHT, Andrew; BETTERIDGE, David; BUCKBY, Michael (1994, 13ª reimp.): *Games for Language Learning*, Cambridge: Cambridge University Press.

E-**le**ando

ELE en Red.

Serie de monografías y materiales para la enseñanza de ELE

E- de enseñanza y excelencia, esencia de nuestra identidad; ELE de Español como Lengua Extranjera, nuestra razón de ser. *E-**le**ando* es una publicación periódica y digital que, aprovechando las ventajas de la red, pone a disposición de todo aquel que esté interesado en el Español como Lengua Extranjera (ELE), en cualquier punto del planeta, una serie de monografías y materiales didácticos realizados por expertos en las diversas materias que integran este apasionante ámbito de la lingüística aplicada.

*E-**le**ando. ELE en Red* es editada por el [Máster en Enseñanza de Español como Lengua Extranjera](#), estudio propio de la Universidad de Alcalá, y por el [Máster Universitario en Formación de Profesores de Español](#); con ellos, la Universidad de Alcalá atesora más de 20 años formando especialistas en ELE. Nace en 2017, bajo la dirección de Ana M. Cestero Mancera, catedrática de Lingüística General de la Universidad de Alcalá, y cuenta con un comité de expertos integrado por profesionales de gran prestigio.

El juego. Análisis crítico de las clasificaciones y su utilidad en la selección de juegos

El juego ocupa un lugar muy importante en la enseñanza de lenguas extranjeras. De hecho, muchos profesores dedican gran parte de su tiempo a la búsqueda de actividades lúdicas para el aula de idiomas. Sin embargo, los libros de juegos para la enseñanza de español presentan una manera de organizar los contenidos que parece no facilitar este proceso. Es por ello por lo que en este trabajo se ofrece un estudio crítico de distintas clasificaciones del juego didáctico que se han elaborado desde los inicios de la disciplina con el objetivo de mostrar su utilidad durante el proceso de búsqueda y selección de juegos. Además, con la finalidad de evidenciar el uso actual que se hace de las clasificaciones en los libros de actividades lúdico-didácticas, analizamos tres libros de esta índole dedicados a la enseñanza de español como lengua extranjera.

