

esquemas como los siguientes:

EL PAPEL DEL JUEGO Y LA DIVERSION EN LA ENSEÑANZA DE IDIOMAS EXTRANJEROS EN LA EDUCACION BASICA PRIMARIA

La presencia del juego es una constante en la historia de los pueblos y de las culturas. "El hombre no es plenamente hombre sino cuando juega" decía Schiller. Los niños no son ajenos a esta premisa: ellos siempre están listos para jugar y con el juego aprenden, interactúan y se desarrollan.

Entre los niños el juego es una actividad natural y familiar. Les ayuda a formar su personalidad y los vuelve creativos. Cantar, aplaudir, rimar, resolver crucigramas, dibujar, colorear, modelar e inventar juegos son todas actividades que ayudan a los niños en su proceso de aprendizaje.

Dice Rixon, (1981), que los niños aprenden mejor a través del juego o que al menos pueden ser inducidos a la enseñanza si las actividades son divertidas. Es importante, sin embargo, tener en cuenta que diseñar un juego exige rigor, preparación y mucho trabajo por parte del profesor. Para el niño, igualmente, el juego es un trabajo que le sirve para relacionarse con su

mundo.

La lúdica y la pedagogía van de la mano cuando se trata de trabajar con niños; a medida que éstos van madurando, van adoptando distintas actitudes frente al juego: juegos simbólicos donde establecen sus propias reglas hasta llegar a juegos en donde las reglas son compartidas por todo el grupo.

Es importante antes de empezar un juego crear un espacio de sensibilización y motivación con los niños.

Entre los diferentes juegos que se usan para la adquisición de una lengua extranjera tenemos:

1. Lengua aprendida de memoria como parte de una actividad juego: "¿Qué hora es señor lobo?".
2. Canciones aprendidas de memoria donde hay versos o estrofas que se repiten sistemáticamente.
3. Uso creativo del lenguaje en una actividad ejemplo: "De la Habana viene un barco cargado de".
4. Uso del lenguaje que exija conceptualización juego: "Poner palabras en categorías". ejemplo: animales.
5. Dominó.
6. Juntar los puntos para dibujar una figura.
7. Colorear rompecabezas donde los colores son dados con códigos por ejemplo R=rouge- red.
8. Juegos que se pueden hacer fuera del salón de clase. ejemplo: "Simon says"; este es un juego que estimula la comprensión auditiva y debe hacerse en espacios grandes; los estudiantes no solamente deben entender las instrucciones sino que además deben obedecerlas: "Simon says ... up " "Simon says... touch your nose". Este juego pertenece a los propuestos por la escuela activa como el TOTAL

PHYSICAL RESPONSE.

9. Canciones y rimas: la escogencia debe ser muy cuidadosa ya que algunas canciones y rimas tradicionales contienen palabras arcaicas que pueden ser difíciles inclusive para niños y niñas hablantes nativos. Es aconsejable hacer adaptaciones y aquí entra a jugar no la creatividad del estudiante sino la del profesor.

Hay muchos libros de enseñanza de lenguas extranjeras que nos pueden dar ideas en esta área. Sin embargo, los libros de primaria escritos para niños hablantes nativos de seis a diez años son las mejores fuentes que podemos encontrar. Bastaría con adaptar las ideas a nuestra propia realidad y teniendo en cuenta las dimensiones culturales de nuestros países.

Esto no es tan difícil de lograr. Sin embargo, implica un trabajo cuidadoso y artesanal del maestro, de tal manera que, el juego, ni deje de ser divertido, ni dé la impresión de ser una lección que viene disimulada en una actividad lúdica. Es mucho más que eso. Se trata de apropiarse de la realidad histórico-cultural del niño e introducirla en la clase de inglés o de la lengua extranjera objeto de estudio y, reafirmando sus propios valores e identidad, proyectarse en esa nueva lengua hacia otros mundos. Estos mundo nuevos enriquecerán el mundo del niño.

Ahora bien, como lengua y cultura van intrínsecamente unidos y el planeta se ha convertido en lo que han dado en llamar una pequeña villa, los profesores de lenguas extranjeras para niños están en la búsqueda de introducir elementos de otras culturas, tradiciones, personajes, animales específicos de ciertas regiones, maneras de vivir y ver la vida, la filosofía implícita en ello, niños de diferentes razas y costumbres, etc., en los materiales que utilizan en el salón de clase.

Como ejemplo de este movimiento metodológico está el cuento en inglés titulado "I'm a fisherman, not a fish", en donde se narra la historia fantástica de un joven pescador japonés en su medio cultural y que refleja el pensamiento de esa

comunidad, su vestuario, el lenguaje propio de su profesión, su música y valores morales, aunque es usado para enseñar inglés a niños de muchos países en el mundo entero. El anexo trae rimas pareadas, con frases cortas y significativas que los niños repiten al ritmo de la música, lo que les facilita el aprendizaje. La música, puede ser adaptada de otras canciones propias de cada grupo cultural. Extracto:

I'm a fisherman, not a fish - (Graham 1994)

I'm a fisherman, not a fish.
I'm a coffee pot, not a dish
I'm an ocean, I'm not the sea.
I'm a butterfly, not a bee.

I'm a rainbow, I'm not a star.
I'm a bicycle, not a car.

I'm a coffee pot, not a dish.
I'm a fisherman, not a fish.

JUEGOS DE CODIGO CONTROLADO

ENFOQUE LINGUISTICO : Lograr desarrollar un lenguaje formalmente correcto: estructuras, deletreo, pronunciación, discriminación de sonidos, etc.

OBJETIVOS: Acumular más puntos que los otros, o ganar una ventaja sobre los demás jugadores a partir de la corrección del lenguaje.

VENTAJAS DE LA ENSEÑANZA: Los jugadores están motivados por el juego que les exige concentrarse en el uso correcto del idioma. Con frecuencia se puede presentar una extensión divertida del juego u otra alternativa de los ejercicios formales.

Con el siguiente juego de frutas EAT AND LEARN se pueden desarrollar varias actividades de código controlado.

1. Una de ellas puede ser, simplemente, hacer que el niño coloree las frutas que allí aparecen y se cubra toda la página con papel plastificado; se diseña así una carpeta o individual para la mesa que el niño sentirá como suya y podrá aprenderse el vocabulario mientras come: READ A MAT.

2. Otra posibilidad es jugar con un dado y hacer con la serie de frutas una ruta que lleve a un premio imaginario. Saliendo de APPLE para llegar a ZUCCHINI los jugadores avanzarán hasta el cuadro correspondiente al número que el dado indica y deberá decir algo como: "There is an egg", o "There is some ketchup", o "There are meat balls". Esta repetición de patrones que, en este caso tendría como objetivo reforzar el uso de There is, There are; de los artículos a, an; o los números one, two, or three, para los sustantivos contables y some, para los no contables, permitirá al niño aprender jugando.

En este juego el turno lo pierde el jugador que se equivoque al pronunciar o identificar la palabra, o cambie la cantidad, o no entienda la instrucción.

Como variación de este juego y, con el fin de hacerlo más acorde con la cultura de nuestros niños, se pueden introducir algunos cambios en el formato. Así por ejemplo, cambiar unos alimentos por otros: en vez de usar "noodles", "upside down cakes", "veal chops", o "Xmas cookies", se podrían dibujar "papayas", "chicken", "coconuts", "guavas", "tangerines", "avocados", o "potatoes".

(Ver página 66 READ A MAT)

JUEGOS COMUNICATIVOS

ENFOQUE LINGUISTICO: Obtener un mensaje de los demás jugadores y reaccionar apropiadamente ante ellos. Ejemplo: dar y recibir instrucciones, describir algo, persuadir a alguien, etc.

OBJETIVOS: Alcanzar algo, usualmente completar una tarea práctica. Ej: seguir instrucciones para construir un modelo o dibujar un cuadro, pintar alguna cosa a partir de una instrucción o persuadir a los otros jugadores para que dejen decir lo que los demás quieran expresar.

VENTAJAS DE LA ENSEÑANZA DE JUEGOS COMUNICATIVOS: Los jugadores pueden ver resultados prácticos derivados del uso de la lengua extranjera e igualmente pueden evaluar su propio éxito comunicativo, lo que despierta en ellos confianza en su desempeño. Los jugadores tienen que darse a sí mismos y experimentar con el lenguaje para poder llegar a algún punto. Al estar concentrados en las tareas se distensionan frente al lenguaje.

En el juego comunicativo "**Creando Monstruos**" se trata de hacer un diseño en una hoja que se dobla en cuatro partes. Cada participante pinta una parte de un animal sin dejarlo ver de su compañero y dobla la hoja así:

- A. La cabeza del animal.
- B. La parte superior del cuerpo.
- C. La parte inferior del cuerpo.
- D. El resto del cuerpo, patas, plumas, cola, etc.

Este bestiario extraño es el punto de partida del discurso, de comparaciones, de inventos, de consideraciones zoológicas, de su habitat, etc. Se le pueden dar nombres a estos animales grotescos o fabulosos, describir su modo de vida, cómo se alimentan, cómo se reproducen, en qué clima viven, si son salvajes o domésticos, sus particularidades y costumbres, etc. De esta manera también podemos, con juegos aparentemente extraños y hechos para aprender lenguas extranjeras, relacionar temas de otras materias del currículum en nuestra actividad de idiomas, con lo cual, además, favorecemos la creatividad de nuestros estudiantes y les daremos alas para que vuelvan a descubrir nuevos mundos.

JUEGO COMUNICATIVO "CREANDO MONSTRUOS"



No sobra recordar que el juego ayuda a formar la personalidad de los niños, ya que les enseña a ganar y a perder con madurez; a respetar las reglas; los turnos; los tiempos; el ritmo del contrincante; e inclusive, a ser tolerantes con los errores de los demás. No en vano se dice que **"En la mesa y en el juego se conoce al caballero"**.

LESSON PLAN

LEVEL:	3,4
TIME:	120 MINUTES
TOPIC:	BIOLOGY
THEME:	ANIMALS
AIM:	Identify and talk about some animals of the nature.
TASK:	Create an animal-monster

NEW VOCABULARY:

Rabbit, giraffe, horse, elephant, hippopotamus, whale, crocodile, lizard, eagle, mule.

KNOWN VOCABULARY:

Parts of the animal body.

PREPARATION :

Be sure students have understood the instructions and know the vocabulary, before starting the activity.

MATERIALS:

Paper, colors, pencil.

TASK:

In groups of four, blend the sheet of paper and draw a part of an animal, (head, tail). Don't show your drawing to the others. The result might be a strange animal whose name will come out from its different components. Ex: muligle.

PRACTICE:

- * Back in the general group, students have to report to the others the differences within the drawings.
- * After that, they have to color the drawing if they want.

- * Finally, teacher goes by the groups and asks questions about the new animal-monster that resulted.

RESULT :

Animal-monster.

EXPANSION:

Within your group, speak about the habitat of this new specimen, (its way of living, its food, its way of reproducing, etc.).

(Clase preparada por Mercedes Izquierdo)



Giraffa reticulata

A

manera de conclusión podríamos decir que casi cualquier actividad que el maestro desarrolle con sus aprendices es válida como acercamiento metodológico a la enseñanza de la lengua extranjera. Sin embargo, es necesario encontrar el hilo conductor que establezca la coherencia entre los diferentes cursos y que cada uno de los niveles por los que pasa el alumno sea un paso más en su proceso de aprendizaje.

No se trata aquí, como bien lo dice Silva, F., (1993) de continuar con una serie de cursos numerados del uno al infinito, cuyo único fin parecería completar las páginas del primero de ellos, repasarlo e iniciar el segundo y así sucesivamente dándole a este devenir el arriesgado nombre de progreso. La idea es mas bien otra: que tracemos una línea de pensamiento y definamos unos objetivos realizables que lleven al dominio de la lengua extranjera.

Los criterios pedagógicos que subyacen el trabajo académico escolar podrán variar tanto cuantos maestros de lengua existan. Las actividades serán innumerables pero en ellas debe haber: coherencia, continuidad, juegos, narración de cuentos etc.; pero así mismo deben cumplir propósitos pedagógicos y no servir solamente para ambientar a los alumnos en la lengua extranjera objeto de estudio.

La propuesta es que el niño aprenda cada vez algo nuevo y que los diferentes cursos escolares lo vayan conduciendo a lograr la competencia comunicativa. Si logramos niños bilingües tendríamos "pensantes más alegres". ¿Por qué ? Porque los bilingües pueden tratar de resolver problemas de varias áreas desde dos sistemas lingüísticos y alternan los idiomas buscando aquél que guíe el pensamiento de una manera más eficiente.

Esta sugerencia favorece al niño bilingüe tanto como las propuestas del psicólogo ruso Vigotsky, (1962), quien consideraba que el lenguaje es una herramienta a través de la cual la sociedad transmite sus conocimientos y valores a los niños y a sí mismo que, a través de la interacción entre lenguaje y pensamiento se podrían analizar los mecanismos por medio de los cuales la sociedad puede engrandecer al individuo. Si el lenguaje es tan definitivo en la formación del pensamiento es razonable suponer que el bilingüe tendrá mas flexibilidad en sus procesos mentales.

Si entre lo valioso de la educación bilingüe está el hecho de que el niño abre la mente a nuevas posibilidades, que el niño se da cuenta de que hay más de una forma para expresar un mismo concepto (yes, si, oui), que se utilizan muchas mas áreas del cerebro para pensar, entonces ¿POR QUE NO INTENTARLO?.