

## Los juegos

### Algo lúdico, pero también didáctico

**Sandra García Rodrigo**

Enforex Valencia.

unchaoyo@gmail.com

García Rodrigo, S. (0000). Los juegos: Algo lúdico, pero también didáctico. *Revista Nebrija de Lingüística Aplicada* (0000) 13.

#### RESUMEN

Los juegos, quizás los relacionamos solamente con la parte lúdica, pero de ellos podemos sacar mucho más provecho si preparamos actividades enfocadas a aquello que nos interesa trabajar con nuestros estudiantes.

El taller está pensado para trabajar todas las destrezas adaptadas a los diferentes niveles de lengua. Algunos alumnos piensan que jugando se pierde el tiempo y podemos demostrarles que jugar es mucho más que mover unas fichas en un tablero.

Para ello he elegido cuatro juegos muy conocidos en España (el juego de la oca, la taba, las cartas y las chapas) y uno poco conocido, pero de origen español (la luna). Las actividades están pensadas para estudiantes de ELE, de ahí que introduzca el ámbito cultural. En el taller se trabaja cada día un juego diferente y con ello poder centrarse, al mismo tiempo, en algunos temas de gramática.

En mi experiencia como profesora de ELE y de inglés he observado que la motivación es algo muy importante en la enseñanza de lenguas. Si un alumno está motivado puedes obtener mucho más de él: más implicación y más constancia. No tenemos que olvidar que en la enseñanza de lenguas podemos tener alumnos de dos semanas, pero también de un año. Y en este último caso la constancia es imprescindible.

Este tipo de actividad lúdica nos ayuda a ver cómo poder organizar un taller que motive a nuestros estudiantes, se ve qué tipo de actividades podemos preparar, cómo organizarlas por niveles, cómo trabajar los textos para que sean más atractivos para ellos...

El objetivo es que el estudiante aprenda cosas nuevas, pero que lo haga de una forma lúdica, sin darse cuenta de que está rellenando un texto con las formas verbales porque, para él, en realidad está completando un texto para saber cuáles serán las reglas del juego al que después jugarán alumnos y profesores.

#### ABSTRACT

*The games, perhaps only interact with the playful, but they can get much more out if we prepare activities focused on what we are interested in working with our students.*

*The workshop is designed to work all the skills adapted to different levels of language. Some students think that playing time is lost and we can show them that play is much more than moving some chips on a board.*

*For this I have chosen four well-known games in Spain (the board game, the tobacco, cards and plates) and one little known but of Spanish origin (the moon). The activities are designed for students of ELE, hence enter the cultural field. The workshop works every day a different game and with this focus, while in some grammar issues.*

*In my experience as a teacher of English ELE and I observed that motivation is very important in language teaching. If a student is motivated can get much more of it: more involvement and more consistency. We must not forget that in language teaching we have students from two weeks, but also a year. In this latter case is essential constancy.*

*This type of play activity helps us see how to organize a workshop to motivate our students, is what kind of activities can we prepare, how to organize them by levels, how to work the texts to make them more attractive to them ...*

*The goal is for students to learn new things, but do it in a playful way, not realizing that it is filling a text with verb forms because, for him, is actually completing a text to know what the rules of the play game after students and teachers.*

## 1. LA BARAJA ESPAÑOLA

Se empieza el taller con un pequeño cuestionario cultural sobre la baraja española. Se puede trabajar en parejas o en grupos de no más de cuatro alumnos. Se corrige en la pizarra y se apuntan los aciertos de cada grupo para ver quién es el ganador.

El objetivo de la siguiente actividad es que conozcan algunas expresiones relacionadas con los naipes y que puedan completar las frases una vez ya comprendan el significado.

Por último, el profesor explica algún juego de cartas (el burro suele gustar mucho a los estudiantes) y todos juntos, el profesor también, juegan.

**LA BARAJA ESPAÑOLA**

ACTIVIDAD 1

Completa este cuestionario sobre la baraja española. Vamos a ver cuál es el equipo que acierta más preguntas.

1- ¿Cuántas cartas tiene la baraja española?

a) 46                      c) 50  
b) 48                      d) 52

2- ¿Cómo se llaman los palos?

a) Oros, espadas, bastos y copas.  
b) Oros, cuchillos, palos y copas.  
c) Oros, espadas, palos y copes.

3- Los diferentes palos de la baraja española representan a un grupo social, ¿cuáles son?

Los  representan al poder...

a) económico b) político c) real

Las  representan al poder...

a) jurídico b) eclesiástico c) real

Las / Los  representan al poder...

a) militar b) real c) dictatorial

**Figura 1. Cuestionario**

ACTIVIDAD 2 (B)

En español hay muchas expresiones que están relacionadas con el mundo de los naipes. Relaciona las que tienes en la columna de la izquierda con su significado en la columna de la derecha.

1- Cantar las cuarenta	a) Tener algo preparado, algún recurso escondido para utilizarlo en el mejor momento
2- Ser un as	b) Tener solo una oportunidad para conseguir algo
3- Poner cara de póker	c) Mostrarse inexpressivo
4- Tomar cartas en el asunto	d) Ser muy bueno en algo
5- Tener carta blanca	e) Cuando una situación, cosa o persona tiene buen o mal aspecto
6- Guardar un as en la manga	f) Actuar ante una situación
7- Pintan bastos	g) Cuando estamos enfadados con alguien y le decimos todo lo que pensamos aunque no lo guste
8- Jugárselo todo a una carta	h) Hablar sinceramente sin ocultar nada
9- Poner las cartas sobre la mesa	i) Tener total libertad para hacer lo que uno quiera
10- Tener buena / mala pinta	j) Cuando una situación es complicada y seguramente terminará mal

Ahora que ya sabemos el significado de estas expresiones, vamos a completar las siguientes frases con cada una de ellas.

**Figura 2. Expresiones de naipes+**

## 2. EL JUEGO DE LA OCA

Se enseña a los alumnos un juego de tablero ya que es posible que algún estudiante no lo conozca. Se les explica que tiene un origen incierto y que tienen que buscar información sobre los diferentes orígenes en Internet. Se les entrega la hoja con las preguntas que deben responder y se les anima a trabajar en parejas.

Una vez ya conocen los posibles orígenes, se trabaja con las relaciones que hay entre este juego y el Camino de Santiago. Se les reparte la fotocopia en la que deben relacionar las dos columnas para ver qué coincidencias hay entre el camino y el juego. Pueden seguir trabajando en parejas.

**ORIGEN DEL JUEGO DE LA OCA**

Este juego no tiene un origen muy claro. Vamos a trabajar con un compañero en Internet. Busca información y responde a las siguientes preguntas para saber más sobre él.

- 1- ¿Cuándo se descubre el disco de Phaistos?
- 2- ¿Quién lo descubre?
- 3- ¿Dónde está ahora?
- 4- ¿De qué material está fabricado?
- 5- ¿En qué año y dónde se crea la Orden de los Templarios?
- 6- ¿A qué tienen prohibido jugar los Templarios?
- 7- ¿Qué es la 'concha Nautilus'?

*Figura 3. Origen del juego de la oca*

**LA OCA Y SU RELACIÓN CON EL CAMINO DE SANTIAGO**

Relaciona los partes del juego de la columna de la izquierda con su posible relación con el camino de Santiago de la columna de la derecha.

1- El tablero	a) Los peregrinos
2- Las fichas	b) Casilla 63
3- Las casillas	c) La espiral de la casilla 42
4- La casilla oca	d) El puente de la casilla número 6
5- Los constructores de los castillos e iglesias de los Templarios	e) Casilla 58 de la muerte
6- La catedral de Santiago	f) El camino
7- Puente de la Reina	g) Castillos Templarios
8- CAPUT LVIII	h) Lugares reales de importancia en el camino

- 1-
- 2-
- 3-
- 4-
- 5-
- 6-
- 7-
- 8-

*Figura 4. La oca y su relación con el Camino de Santiago*

En primer lugar se les entrega un texto sobre el origen de las chapas y deben completar los huecos con los verbos en la forma correcta.. Se puede adaptar e texto al nivel de lengua de los estudiantes.

La siguiente actividad consta de unas frases y los alumnos deben decidir si son verdaderas o falsas. El ejercicio es más dinámico si se hace en parejas. Sería recomendable que el profesor extrajera las palabras más difíciles, las escribiera en la pizarra y las explicara antes de que los alumnos realicen la actividad.

Por último, el profesor explica algún juego y la idea es que todos se pongan en el suelo a jugar con las chapas que el profesor ha llevado al aula.

**ACTIVIDAD 1 (1)**

Completa el siguiente texto sobre el origen de las chapas con los verbos en presente.

**LAS CHAPAS**

El juego de las chapas ..... (tener) su origen cuando ..... (ellos empezar) a fabricar botellas con tapones de chapa.

William Painter, hombre de negocios irlandés, ..... (tener) un gran currículum como inventor: un asiento de tren, un detector de monedas falsas, y diferentes mecanismos de bombeo. Pero su gran descubrimiento ..... (ser) otro.

A finales del siglo XIX, en Estados Unidos los refrescos ..... (tener) una gran importancia. Los médicos los ..... (recetar) para curar diferentes enfermedades. Pero la industria ..... (tener) un gran problema: el "efecto curativo" ..... (ser) por las burbujas y por eso ..... (ser) necesario un buen tapón. Después de muchos intentos como corcho y alambre, corcho y cuerda o corcho y alquitrán. El tapón definitivo lo ..... (inventar) Painter en 1911 en la ciudad norteamericana de Baltimore, ..... (él, recibir) el nombre de "orswin cork" (corcho de corona, llamado "tapón de corona" en España), y muy pronto la gente lo ..... (llamar) chapa.

Este tapón ..... (llegar) a España en 1921, cuando José Tomas Orma ..... (embarcar) en Barcelona con tres equipos de maquinaria para la construcción de moldes procedentes de Méjico.

A partir de este invento, se ..... (comenzar) a usar estos tapones como material de juego. En España ..... (hay) varias clases de juego.




Figura 5. Origen de las chapas

**ACTIVIDAD 2 (1)**

Di si las siguientes afirmaciones son verdaderas o falsas:

- 1-Actualmente existe en España la Federación Española de Liga de Fútbol Chapas.
- 2- En los años 80 en España, una chapa cuesta 20 pesetas.
- 3- Antes por la parte interior hay una pequeña pieza circular de corcho y papel.
- 4- todas las chapas no son iguales. Las mejores son las de Cinzano. Son más pequeñas y tienen una superficie más plana.
- 5- En algunas ocasiones, se lija la superficie de las chapas en el suelo o en la pared para aumentar la velocidad.
- 6- El juego más popular en España se llama chapas voladoras.
- 7- Las chapas mantienen su diseño original con pequeñas variaciones desde la última década del siglo XIX.
- 8- Los niños no pueden tener más de 30 chapas.
- 9- La forma de los bordes de la chapa es la razón del nombre de corona.

**ACTIVIDAD 2 (1)**

Di si las siguientes afirmaciones son verdaderas o falsas:

- 1-Actualmente existe en España la Federación Española de Liga de Fútbol Chapas.
- 2- En los años 80 en España, una chapa cuesta 20 pesetas.
- 3- Antes por la parte interior hay una pequeña pieza circular de corcho y papel.
- 4- todas las chapas no son iguales. Las mejores son las de Cinzano. Son más pequeñas y tienen una superficie más plana.
- 5- En algunas ocasiones, se lija la superficie de las chapas en el suelo o en la pared para aumentar la velocidad.
- 6- El juego más popular en España se llama chapas voladoras.
- 7- Las chapas mantienen su diseño original con pequeñas variaciones desde la última década del siglo XIX.
- 8- Los niños no pueden tener más de 30 chapas.
- 9- La forma de los bordes de la chapa es la razón del nombre de corona.

Figura 6. Frases verdaderas o falsas

#### 4. LA LUNA

Primero vamos a trabajar el diálogo que posteriormente mantendrán la madre y sus hijos. En parejas deben ordenar el diálogo. Corregimos el ejercicio y dejamos claro que es un diálogo que va a tener que aprender de memoria para poder hacer el juego.

En segundo lugar, se reparten a cada estudiante una fotocopia con las reglas del juego. En parejas completan los verbos en la forma correcta y ordenan los párrafos para tener las reglas que más tarde necesitaremos.

Una vez corregido el ejercicio, los profesores pueden hacer una demostración en clase y se les deja un momento para que memoricen el diálogo. Si pensamos que es difícil, pueden escribirlo en un papel y llevárselo al terreno de juego.

El profesor debe explicar que si el hijo que tiene la piedra consigue llevársela a la madre sin ser capturado, pasa a ser la madre. Y, si es capturado, el que lo captura es el que pasa a ser la madre.

HUJO: "¡Tam, tam!"	HUJO: "¡Carnel!"
MADRE: "¿Quién es?"	MADRE: "Que suba"
HUJO: "¡La Luna!"	HUJO: "¿A dónde?"
MADRE: "¡Qué quiere?"	MADRE: "A..."

#### 5. LA TABA

En primer lugar habría que darles información sobre las tabas, pero sin llegar a explicarles ningún juego. Se reparten las tabas para que empiecen a familiarizarse con ellas y se les enseña una foto de una jiña romana jugando a las tabas para que vean que es un juego que tiene una larga historia. Se les comenta también que en cada parte de España se juega de una forma diferente y que en clase se va a ver una de ellas.

Se empieza la actividad con un juego de anagramas. Se divide la clase en grupos de cuatro. Se les comenta que cada lado de la taba recibe un nombre y que en grupos deben averiguarlos a partir de unas letras.

Se escriben en la pizarra los siguientes anagramas:

OSHYO (HOYOS)  
ASRPIT (TRIPAS)  
IOSSL (LISOS)  
CAREONRS (CARNEROS)

La idea es hacerlo como un juego de competición: gana el equipo que consiga descifrarlos antes.

Cuando hayamos terminado esta actividad, el profesor explica las normas de un juego y los ponemos en práctica.

#### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

[redgeomatica.rediris.es/elenza/magazine/pdf/oca.pdf](http://redgeomatica.rediris.es/elenza/magazine/pdf/oca.pdf)

[es.wikipedia.org/wiki/Baraja\\_española](http://es.wikipedia.org/wiki/Baraja_española)

[Es.wikipedia.org/wiki/Chapas](http://Es.wikipedia.org/wiki/Chapas)



**Nebrija**  
*Universidad*

**Revista Nebrija**  
de Lingüística Aplicada a la Enseñanza de las Lenguas

Velásquez Callado, C. (2006). 365 juegos de todo el mundo. Editorial Océano, S.L.