

APRENDER JUGANDO

Introducción

Juegos de expresión oral y escrita cuyas autoras son: Dolors Badia Armengol y Montserrat Vilá Santasusana, fue publicado por primera vez en 1992; su segunda y última edición es de septiembre de 2009.

Este libro está dirigido al profesorado de primaria, secundaria y cursos de adultos. Contiene una recopilación de juegos de expresión oral y escrita para el aprendizaje de la lengua de un modo ameno y comunicativo.

Como es sabido, son muchos y variados los beneficios del juego para el aprendizaje. Los juegos lingüísticos animan a hablar y escribir manteniendo la atención e interés; desarrollan la capacidad de razonamiento del niño y estimulan la creatividad y el ingenio. Asimismo contribuyen a la socialización entre iguales.

Contenido

El libro está estructurado en cinco capítulos:

- “Juegos de siempre” está formado por distintos juegos bastante sencillos en los que se trabajan, sobre todo, aspectos lingüísticos. Como ejemplos de este primer capítulo están, entre otros, los típicos crucigramas y sopas de letras.
- “Juegos con el diccionario”, como su nombre indica, presenta un conjunto de juegos para aprender a usar el diccionario, a estructurar las definiciones de conceptos y ampliar el vocabulario. Un ejemplo sería “El Dado” que consiste en encontrar palabras que tengan tantas letras como cifras indique el dado (utilizando uno o dos dados).
- “Juegos de simulación” son diferentes propuestas que simulan situaciones tanto imaginarias como verosímiles para trabajar la argumentación oral. Se plantea a los alumnos una determinada situación, por ejemplo, un naufragio; en este caso la maestra proporcionará a sus alumnos un listado de objetos entre los que, poniéndose de acuerdo todos, deben elegir tres con los que se quedarían. Lo que se pretende es que los niños aprendan a discutir cooperativamente y sepan distinguir la argumentación bien estructurada y con razones sólidas.
- “Textos que ruedan” consiste en la elaboración de textos mediante la intervención de todos los alumnos de una clase. El texto va “rodando” de unos a otros hasta ser completado. Un ejemplo sería el juego “Ruedas de papel”: la

profesora formula una pregunta”¿QUIÉN?”, cada alumno debe responder en una hoja individual; una vez respondido se dobla la parte escrita hacia atrás y se pasa el papel al compañero de atrás. Sucesivamente la profesora va realizando otras preguntas, “¿QUÉ?, ¿CÓMO?, ¿DÓNDE?...” y se realiza la misma operación. Una vez que completados todos los papeles se leerán todas las historias realizadas.

- “Textos que nacen y crecen” trata de crear textos completos y bien hechos a partir de ideas concretas. El juego “El mensaje” consiste, por ejemplo, en redactar un breve mensaje, como si se tratara de un mensaje de teléfono móvil, a partir de las letras de una palabra cualquiera; por ejemplo, a partir de la palabra EUROPA obtenemos, “Envía Urgentemente Ropa Olvidada Piso Antonio”.

Valoración personal

Desde nuestro punto de vista el juego es imprescindible en el aula, es una estrategia didáctica que propicia el aprendizaje de los niños de una forma activa, divertida, dinámica y creativa. El juego aumenta el interés del niño y crea un ambiente relajado en el que se siente seguro, sin miedo a equivocarse; por lo tanto implica la espontaneidad del niño. El libro es muy interesante porque ofrece una serie de recursos sencillos al alcance y comprensión de cualquiera. Podemos destacar su buena estructuración, los juegos están agrupados en capítulos según la gestión de la interacción en el aula y los contenidos prioritarios que se trabajan en cada uno de ellos.

Cada juego está explicado de la siguiente forma:

- 1- Competencias y habilidades lingüísticas a desarrollar.
- 2- En qué consiste el propio juego.
- 3- Gestión del aula.
- 4- Ejemplos.

Esto nos ha resultado muy interesante, con estas explicaciones resulta muy fácil poder llevarlo a la práctica. Creemos que gracias a este libro se pueden descubrir muchos de los resultados que obtendremos con lo que, a primera vista, es un simple juego que se transformará en una sorpresa al descubrir su valor.

Queremos resaltar un punto muy singular de uno de los capítulos que nos ha gustado especialmente: se trata de que los niños no sean meros jugadores sino que también preparen el juego ellos mismos, de manera que pasen a ser los “productores de juegos”. Así ejercerían una doble función.

Otro aspecto que nos ha parecido de interés es el “cuadro resumen” que aparece al final del libro. En él se muestra la lista completa de juegos con las

diferentes habilidades y competencias que se trabajan, la duración y la organización del grupo (parejas, pequeño grupo, colectivo).

Con este libro hemos descubierto una gran variedad de juegos que para nosotras eran desconocidos y que ayudan a enriquecer el lenguaje del niño. Como futuras educadoras es muy útil, ya que dependiendo del tiempo del que se disponga para cada clase, o de las habilidades y competencias que se quieran trabajar, es posible escoger con gran facilidad, en una amplia variedad, el juego que mejor se adapte a las necesidades, bien para comenzar una clase de manera dinámica, para hacer una transición entre temas o para terminar la semana con una actividad divertida.

Conclusión

Como hemos mencionado anteriormente, encontramos en este libro varios puntos positivos. La claridad, la sencillez, facilidad de búsqueda, gran variedad de juegos apropiados para el aprendizaje del lenguaje, entre otros, son características claves que lo convierten en un aliado para el maestro.

Claramente lo recomendaríamos para su uso en el aula. En nuestra experiencia en las prácticas escolares pudimos observar el resultado de algunos juegos de expresión oral y escrita similares a los que se muestran en el libro, como por ejemplo los crucigramas y las sopas de letras. Los niños disfrutaban mucho, no solo por ser algo diferente, sino también porque lo atribuían más a diversión que a trabajos teóricos. Otro ejemplo fue el “rompecabezas”, en el que los alumnos tenían que ordenar una serie de palabras para formar una frase; al ser en inglés, les resultaba un poco más complicado que los anteriores, pero aún así se emocionaban intentando hacerlo más rápido que el resto de los compañeros para ser los primeros en acabar. En relación con el tiempo empleado en este último juego, en nuestra experiencia no se correspondió con el que el libro menciona como tiempo estimado de ejecución; en clase los niños tardaron bastante más en realizarlo. Pero en general pudimos comprobar que, con este tipo de juegos, los niños disfrutaban aprendiendo. Incluso nosotras mismas nos hemos aventurado a realizar algún juego de los del libro y hemos pasado un buen rato.

Lucía Andrade Arias
Sara García González
Mayo de 2011