



Jugar para decir: el juego como proyecto lingüístico en la escuela secundaria

Play to communicate: Games as a linguistic project in secondary school.

 Silvana Bressan

pandiversitas@gmail.com

Universidad Nacional de La Plata, Argentina

Resumen | La inclusión del juego en la clase de Lengua y producción de textos, tanto si se trata de enseñar una primera o una segunda lengua, ha demostrado ser una herramienta simple y eficaz para incorporar conceptos gramaticales tales como clases de palabras, las estructuras sintácticas y las variedades del idioma. La Universidad como ámbito de experimentación nos da la posibilidad de ver los resultados positivos de estas prácticas en el aula. Además, en la lectura de reconocidos autores encontraremos el apoyo a esta estrategia de aprendizaje lingüístico para considerar en un futuro al Bachillerato de Bellas Artes como un espacio de producción, archivo, préstamo, experimentación y encuentro.

Palabras clave | juego, aprendizaje lingüístico, Lengua, producción

Abstract | The incorporation of games in the subject Language and text production, in the acquisition of a first or second language, has proved to be a simple and effective tool to learn grammatical concepts such as word classes, syntactic structures, and language varieties. The university, as a space for experimentation, gives us the opportunity to see the positive results of applying games in language classes. Furthermore, many renowned authors have thoroughly researched this learning strategy. In the future, we may be able to consider the Bachillerato de Bellas Artes as a place in which both teachers and students can meet and produce, archive, exchange and experiment games within a learning framework.

Keywords | games, language learning, language, production



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons CC-BY-NC-SA

Introducción

Para empezar y pensar qué significa el juego en la clase y qué nos aporta a los docentes, se puede afirmar, a partir de las experiencias observadas, que la definición de la Real Academia Española (s.f.) de la palabra juego, como “ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas y en el cual se gana o se pierde” nos otorga una mirada incompleta. La experiencia docente nos muestra que en la aventura de jugar ocurren muchas más cosas que competir, ganar y perder, y en ese sentido el trabajo exhaustivo llevado adelante por J. Huizinga, *Homo ludens*, así lo demuestra. Cada cultura se apropió de este ejercicio en menor o mayor medida en algún momento de su historia y algunas culturas hasta lo nombraron con muchas palabras:

aquellos pueblos en los que el juego, en todas sus formas, estaba metido en la masa de su sangre, cuentan con diversas designaciones de esta actividad. Creo que puedo afirmar esto, con mayor o menor seguridad del griego, del sánscrito, del chino y del inglés. Agregaba el autor de *Homo ludens*. (Huizinga, 2007, p. 47)

Como docente de Lengua para nativos y extranjeros, el uso de prácticas lúdicas siempre resultó en beneficio del aprendizaje. Es sabido, a partir de charlas con colegas, que cada vez más los educadores de esta materia y de las lenguas modernas las valoran y aplican, por muchos motivos, pero principalmente porque forma parte de la experiencia de la vida; el juego electriza, tensiona, no es razonado en su esencia, es instintivo, hasta los animales lo realizan; parte de las emociones. Actualmente la emotividad está potenciada a través de los medios de comunicación, y es muy satisfactorio aprovecharla en favor de la enseñanza. El juego tiene muchísimo para dar y no hace falta ser niños para disfrutarlo y practicarlo en las clases que nos tienen como docentes.

Otro aporte a favor del juego es la lectura del texto sobre Simón Rodríguez: *El maestro inventor*, una biografía de él cuyo autor es Walter Kohan (2013). Específicamente la anécdota donde Rodríguez juega con sus alumnos como un integrante más, es un maestro-estudiante. Esta escena permite pensar en el involucramiento del docente que rompe con la barrera de la tradición escolar, porque el maestro se posiciona desde un nuevo lugar, más cercano y verdadero y, quizás pensar en esos cambios de roles facilitaría nuestra tarea... no lo descartemos, en algunas ocasiones; pensemos, por ejemplo, en la fatídica última hora, cuando todos estamos cansados y desconcentrados.

El juego en las clases de ELE y primer año del secundario. Análisis de prácticas docentes

El presente trabajo pretende, en primer lugar, analizar prácticas docentes en el aprendizaje de la materia “Lengua y producción de textos” en primer año del Bachillerato de Bellas Artes perteneciente a la Universidad Nacional de La Plata, y establecer una comparación en el uso del juego con un curso de español para extranjeros jóvenes y adultos de un nivel pre-intermedio dictado en la Universidad de

Buenos Aires, en el área de Extensión de dicha institución, los cuales llegan de países de todo el mundo y con muy diversos objetivos: viven y trabajan en Argentina y deben entender la lengua para socializar; estudian en la universidad y es requisito obligatorio entender y hablar español; quieren viajar o están viajando por Latinoamérica y otras situaciones posibles menos comunes. El propósito educativo en ambas instituciones es generar el desarrollo de la competencia comunicativa en los alumnos, y pone el acento en la utilidad de esos procesos, es decir, los contenidos gramaticales están al servicio del uso de la lengua, según la situación de comunicación, la intención del hablante y el contexto de producción. (Soares Telles et al., 2025)

Las adivinanzas en la clase

AulasWeb
COLEGIOS-UNLP

Página Principal Área personal Mis cursos

Foro Configuración Calificación avanzada Suscripciones Informes Más ▾

grupales

Adivinanza

◀ Adivinanza Lauty Adivinanza ►

Mostrar respuestas anidadas Mover este debate a... Mover Configuraciones

Re: Adivinanza
de [Silvana Bressan](#) - miércoles, 27 de abril de 2022, 12:43

¡Hola Tomás! ¡Bienvenido a Aulas web!
¿Quién adivina lo que inventó Tomás: "Muestro un hecho histórico y no soy un libro, soy pictórico y no soy un cuadro. Estoy en la pared de la escuela BBA y no soy su bandera."

Enlace permanente Mostrar mensaje anterior Editar Dividir Borrar Responder

◀ Adivinanza Lauty Adivinanza ►

Imagen de la autora

La siguiente actividad que quisiera presentar y luego analizar es la escritura de un texto descriptivo breve, con rima, específicamente, una adivinanza. El grupo de primer año debía hacerlo a través de la plataforma virtual del colegio. Los objetivos eran, en primer lugar, escribir correctamente un texto, respetando la estructura, sabiendo que iban a ser leídos por todos los demás participantes, y además familiarizarse con el entorno virtual, nuevo para la mayoría de los estudiantes.

El costado lúdico de los acertijos es analizado detalladamente por Huizinga en el trabajo ya citado de *Homo ludens*, en él estudia el carácter sagrado de los enigmas, y además afirma que “es un importante elemento agonal de las relaciones sociales”, es decir, es esencialmente competitivo y dota a quien triunfa de virtudes y honores ante los otros. El autor también considera que “la poesía, en su función original, como factor de la cultura primitiva, nace en el juego y como juego” (Huizinga, 2007, p. 56)

En la clase de español para extranjeros, la escritura de adivinanzas fue la excusa para practicar el uso de los pronombres del objeto directo en frases tales como: “Lo usamos para peinarnos ¿Qué es?”, donde

debían elegir el pronombre correspondiente entre LO, LOS, LA y LAS. No requería del uso de la rima porque el nivel de lengua aprendido iba a dificultar mucho su implementación, y se desarrolló en la clase presencial. Un aspecto muy importante para tener en cuenta es la disposición de los estudiantes en la clase y la modalidad del curso, presencial o virtual. En las producciones e interacciones de los estudiantes, ya sean presenciales o virtuales, el juego se manifestó desde el comienzo. En el grupo de extranjeros, la disposición de la clase, en círculo, invitó a la confianza y el intercambio.

Por supuesto que siempre debemos mejorar nuestras prácticas docentes en futuras clases, teniendo presente que nuestro trabajo está en una búsqueda constante y que, como dice Meirieu en su libro *Frankenstein educador*:

la pedagogía es praxis. Es decir, ha de trabajar sin cesar sobre las condiciones de desarrollo de las personas, y al mismo tiempo ha de limitar su propio poder para dejar que el otro ocupe su puesto (...) es acción precaria y difícil, es acción obstinada y tenaz, pero desconfía, por encima de todo, por la prisa por terminar. (Meirieu, 1998, p. 140)

Por eso podemos decir que, en esta actividad, citando nuevamente al autor “alcanzaron nuevos objetivos realizando una tarea que les parece al mismo tiempo, deseable y accesible; una tarea para la cual ya dispone de algunas competencias, y que le permitirá adquirir otras nuevas” sobre la base de un hecho extendido culturalmente, desde siglos atrás hasta hoy, como son los acertijos. Ambos grupos experimentaron, sin riesgo, mediados por la intervención docente, logrando comprender y descubrir un tipo textual que en el caso de los niños era el descriptivo; y fundamentalmente una lengua, su estructura y uso, en la clase de idioma español. Esa es la retroalimentación que, en la evaluación, en acto y posteriormente por escrito, pudimos evidenciar entre todos.

Otras experiencias lúdicas que aportan a la construcción del conocimiento

Dentro de los juegos puestos en práctica en las clases del secundario, y que pueden formar parte también de la clase de ELSE, están aquellos que sirven para reconocer el uso de las distintas clases de palabras y expresiones coloquiales: sustantivos, adjetivos, verbos en pasado, refranes. Algunos de los juegos fueron extraídos del libro *48 juegos para la clase de E/LE*, de Hernán Guastalegnanne (2011), quien tiene una larga trayectoria en la enseñanza del español como lengua extranjera. En sus cursos utiliza un término que actualmente está muy extendido: el concepto de *Gamificación* (un préstamo del inglés *gamification*), la aplicación de elementos y dinámicas de juego en contextos no lúdicos, como el aprendizaje o el trabajo, con el objetivo de aumentar la motivación, la participación y el compromiso de los usuarios. Los juegos propuestos en su publicación tienen diversas funciones: pueden emplearse como estrategia introductoria para abordar nuevos contenidos, así como también para reforzar y consolidar conocimientos previamente trabajados. Además de los juegos que deben ser resueltos en la hoja, la fotocopia o en la pantalla del celular, como la sopa de letras, crucigramas, acrósticos, palíndromos, *tuti fruti*, los cuales pueden resolverse de manera individual, están aquellos que involucran al grupo con el que se tiene afinidad, a la fila en la que están sentados o a toda la clase. En estos quisiera poner el foco, darles la importancia que revisten en las prácticas docentes. Creo que es algo a considerar muy seriamente dadas las condiciones actuales de la enseñanza. Según los especialistas,

si las propuestas logran incluir el goce de los sujetos en una diversión cultural común, es probable que logren disminuir la violencia, se regule la impulsividad, se aumente la tolerancia a la frustración, y se pase de una lógica de la segregación a una de lo colectivo (Cranco, 2024, p. 101).

Uno de los juegos más conocidos es el tan popular *tuti fruti*, el cual sirvió para repasar los campos sensoriales en la descripción de objetos. Los estudiantes sabían las reglas, que son bastante simples: en una hoja escriben categorías, alguien piensa el abecedario, otro lo detiene en una letra determinada y, a partir de ella, se escriben palabras correspondientes a cada categoría. Para la clase de Lengua, esas categorías fueron cambiadas para poder describir objetos que extrae de una bolsa, los mostré a la clase y luego volví a guardarlos en la bolsa. En el pizarrón dibujé la siguiente grilla con los campos correspondientes:

objeto	color	material	forma	función
pañuelo	azul y blanco	tela	cuadrado	colocar en el cuello
caja	negra	cartón	rectangular	guardar cosas

Una vez completadas las grillas, comprobamos los datos escritos y ganaba la fila que más aciertos tuvo.

El programa de la materia “Lengua y producción de textos” de primer año incluye como contenido la diferenciación entre la lengua oral y la lengua escrita, y uno de sus objetivos es optimizar el conocimiento de la lengua oral tanto como la escrita. En ese sentido le propuse a toda la clase jugar a “Encontrar el refrán”, que consistió en lo siguiente: dividí la clase en dos grupos de quince alumnos cada uno, les repartí a un grupo tarjetas con el primer verso de cada refrán y al otro, tarjetas con los tres posibles segundos versos que a cada refrán hemos asignado. Luego, ambas mitades de la clase fueron mostrándose las distintas tarjetas hasta que todos los alumnos eligieron las dos tarjetas que creían se correspondían. Una vez reconstruido el refrán les facilité un folio a cada pareja que había resuelto ya el suyo con las explicaciones correctas de cada uno de ellos para que comprobaran si la elección e hipótesis habían sido las adecuadas, o tenían que corregir su decisión anterior, si por los significados de los refranes se daban cuenta de que su elección no era la exacta. Por último, debían escribir un breve diálogo donde incluyeran ese refrán y representarlo frente a la clase, subidos al escenario del colegio (propuesto por ellos) en una puesta en común de la actividad. El resultado del juego fue muy divertido y ganó la pareja que había recibido más aplausos por su actuación e incluyeron un registro fotográfico que fue difundido entre ellos. Aquí se pusieron en juego las siguientes destrezas: el correcto uso de los signos de puntuación en el breve guion que escribieron, la expresión oral y el juego entre pares.

Por último, deseo incluir en esta breve serie y presentación de actividades lúdicas en la clase de Lengua y producción de textos, la experiencia de “El juego de la cita”. En esta oportunidad, el juego sirvió como repaso para el último examen del año y se realizó en el patio. En primer lugar, cada uno de ellos debían concertar una cita con cinco compañeros, en horarios consecutivos, por ejemplo: con Juan a las 16:30, con Emma a las 16:35, con Pedro a las 16:40, con Isabella a las 16:45 y con Ignacio a las 16:50. Luego, en una pizarra móvil, y a la hora de la cita debían juntarse con sus compañeros y responder de a dos las preguntas que yo iba escribiendo, referidas a ortografía y gramática, por ejemplo:

- 1) Prefijo que indica opuesto o contrario (ANTI)
- 2) Tercera persona del singular del Pretérito Perfecto del Modo Indicativo (FUE)
- 3) Hipónimo de “Fruta” (NARANJA)
- 4) Palabra que significa no decir nada (CALLAR)
- 5) Adverbio afirmativo (SÍ)

Ganaba la pareja que más rápido contestaba correctamente.

Conclusiones y propuestas: jugar para decir, decir para transformar

A la hora del juego hay aspectos muy importantes a considerar para que la actividad sea productiva y amena. En primer lugar, no forzar a quienes no quieren participar, el juego debe estimular la expresión de lo espontáneo, lo más despreocupado posible. En segundo lugar, está muy bien jugar, pero es imprescindible estudiar para ser parte del juego; por lo tanto, las lecturas y actividades explicadas por el docente y estudiadas en las clases son fundamentales.

Como parte del cuerpo docente del Bachillerato de Bellas Artes y a la luz de los buenos resultados de estas prácticas lúdicas surge como un interés genuino por continuar con estas actividades para la construcción del conocimiento y también fomentar la creación de juegos por parte de los estudiantes. ¿De qué modo? Al formar parte de una escuela secundaria universitaria artístico técnica que instruye en el conocimiento de las artes pero también de la técnica, del saber hacer, puede ser muy significativo el hecho de producir juegos que ayuden en el aprendizaje del idioma, es decir, construir junto con los estudiantes una ludoteca que sirva para el aprendizaje de los cursos próximos y que incluya los materiales descriptos anteriormente: naipes, dados, fichas y todo lo que pueda ser creado de manera accesible. Pensar la ludoteca como dispositivo de transformación; también como espacio de producción, archivo, préstamo, experimentación y encuentro. Esta experiencia puede ser parte de un proyecto junto con docentes de Artes visuales y también, por qué no, crear un banco de sonidos y videos junto con otras áreas.

Referencias

- Bachillerato de Bellas Artes. (2026). *Plan de estudio del Bachillerato de Bellas Artes*. BBA, UNLP.
- Cranco, M. (2024). *Violencias: familias y escuelas desbordadas*. Homosapiens.
- Guastaleganne, H. (2011). *48 juegos para la clase de E/LE*. Voces del Sur.
- Huizinga, J. (2007). *Homo ludens*. Alianza.
- Kohan, W. O. (2013). *El maestro inventor. Simón Rodríguez*. Miño y Dávila.
- Meirieu, P. (1998). *Frankenstein educador*. Laertes.
- Real Academia Española. (s. f.). Juego. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 10 de septiembre de 2025 de <https://dle.rae.es/juego>
- Soares Telles, C., Contreras, M. A., y Bressan, S. (2025). *Lengua y producción de textos [programa de materia]*. Bachillerato de Bellas Artes Prof. Francisco A. De Santo, Universidad Nacional de La Plata.