

# **100 Juegos y actividades lúdicas para enseñar inglés**

**Francisco Moreno Mosquera**

©

## **DEDICATORIA**

*Dedico este esfuerzo a la memoria de Idelisa Mosquera  
de Moreno, mi madre, con amor.*

# Contenido

<b>Razones para usar el juego en la enseñanza del inglés</b>	6
<b>Descripción de libro y cómo usarlo</b>	9
<b>NIVEL ELEMENTAL BAJO: A1</b>	12
1. Draw your name	13
2. Spelling colors	14
3. Word poster	15
4. Basketball with prepositions	17
5. About my family	18
6. Asking about profession	19
7. Describing nouns in context	20
8. Describing objects	21
9. Don't miss your question	22
10. Draw the picture	23
11. Expressing frequency	24
12. Find someone who...	25
13. Find the picture	27
14. Guess the profession	29
15. Guess the occupation	31
16. Guess what I am doing	32
17. Guess the owner	34
18. Guess whose it is	35
19. Helping the blind	36
20. Locating things	37
21. Speaking about location	38
22. Mario has, Mario doesn't have	39
23. Sentence chain	41
24. Talented animals	42
25. That is <u>not</u> happening	44
26. The answer to my question	46
27. Make the sentence from the bags	48
<b>NIVEL ELEMENTAL ALTO: A2</b>	50
28. Collective surprise sentence	51
29. Compare them	53
30. Comparison race	54
31. Exchanging advice	55
32. Find the hidden food and drink	57

33. Have you ever...?	58
34. I love my love	60
35. Label the sign	62
36. A letter asking advice	64
37. Multiple questions	65
38. Personal descriptions	67
39. Plans and problems	69
40. Reflective actions	72
41. Running dictation	74
42. School director for 3 days	76
43. Spelling with pictures	77
44. The antonym game	79
45. The most	81
46. The telephone game	82
47. What are you going to do?	84
48. What was happening?	86
49. What were you doing?	88
50. The clock game	89
51. Whisperings	90
52. Word association	91
<b>NIVEL INTERMEDIO BAJO: B1</b>	93
53. Football teams positions	94
54. Ask the question	96
55. Buying food	98
56. Cartoon speech	100
57. Chained conditions	101
58. Decisions	102
59. Fortunately, unfortunately	104
60. Guess what it is	105
61. Have you been crying?	106
62. History timelines	107
63. I was going to... but I couldn't	109
64. If I were...	111
65. Strange words	112
66. Making true sentences from a story	115
67. Mixed conditionals	117
68. Reporting 1	119
69. Reporting 2	120
70. What had already happened	122
71. What has just happened?	123

72. What's the right intonation?	125
73. Which word doesn't belong?	127
<b>NIVEL INTERMEDIO ALTO: B2</b>	129
74. My mother's cat	130
75. Reporting a bank robbery	131
76. Choosing the appropriate adjective	133
77. Connecting ideas creatively	135
78. Creative sentence construction	137
79. Don't say "yes", don't say "no"	139
80. Help giving advice	141
81. If it had been in the USA	142
82. Likes and dislikes	143
83. Guess the rhyming word	144
84. Story in a bag	146
85. Tell the reason why	147
86. Telling future events	148
87. What would have happened if...?	149
88. What's the problem?	150
89. Who is speaking?	151
90. Write the story	153
<b>NIVEL AVANZADO BAJO: C1</b>	154
91. Is it true?	155
92. Consumer complaints	156
93. Hotel reservation	158
94. Password	160
95. Relationship role plays	162
96. Sounds the same	164
<b>NIVEL AVANZADO ALTO: C2</b>	166
97. Complete the proverb	167
98. Introduce your sentence	168
99. Playing with homographs	169
100. Survival in a desert island	171
<b>Indice temático</b>	172

## Razones para usar el juego en la enseñanza del inglés

Existe en pedagogía una vieja regla de oro, nacida de la experiencia, que aconseja *enseñar divirtiéndose*. El hombre, desde la Antigüedad, ha utilizado el juego en la educación, consciente de su gran importancia como factor de motivación en el proceso formativo del individuo. Las diferentes teorías de aprendizaje, desde el Conductismo, pasando por el Cognitivismo, hasta el Constructivismo, y -más recientemente- el Conectivismo de Siemens (una teoría emergente de aprendizaje para la era digital), reconocen el rol que juega la actividad lúdica en la adquisición del conocimiento. Los psicólogos de la escuela cognitiva, por ejemplo, destacan el papel del juego en el desarrollo psicomotor, afectivo, social, cognitivo y lingüístico del niño.

Numerosos estudios en diversas latitudes del mundo han validado, desde una perspectiva científica, la incorporación del juego como un elemento motivador que fomenta la creatividad y espontaneidad del alumno. De acuerdo con la psicología del aprendizaje, hay una relación íntima entre el jugar y el aprender, de manera que su combinación en el aula propicia la participación espontánea del estudiante en un ambiente ameno y cómodo.

Desde el punto de vista lingüístico, el juego didáctico activa mecanismos de aprendizaje de la lengua al tiempo que genera condiciones para el desarrollo eficaz de la competencia comunicativa, pues el estudiante se involucra en actividades que demandan el uso del idioma en escenarios de comunicación auténtica. Esto se hace evidente cuando, por ejemplo, en el desarrollo de un juego el niño formula preguntas en inglés y da información para llenar un formulario, o cuando participa en simulaciones (o desempeños de rol), o cuando sigue las instrucciones que le dan sus compañeros para encontrar un objeto que previamente ha sido escondido dentro del salón de clases.

Las razones que respaldan la utilización del juego como estrategia de enseñanza del inglés son múltiples y variadas. Para hacer un breve repaso de ellas, las agruparemos en tres grandes categorías destacando aquellas razones que tienen mayor incidencia en el desarrollo de la lengua extranjera.

1. De orden psicológico
2. De orden pedagógico
3. De orden lingüístico

## 1. Razones de orden psicológico

- El juego y las actividades lúdicas contribuyen al desarrollo de la creatividad, la imaginación y conducen a que el niño se exprese con naturalidad.
- Se fortalecen ciertas capacidades mentales, como la aptitud verbal.
- Se favorece el desarrollo de habilidades de interacción social, el sentirse parte integral de un grupo.
- Los juegos, por ser relajantes y entretenidos, dan a los estudiantes tímidos oportunidad para expresar con libertad sus opiniones y sentimientos ya que se sienten libres de inhibiciones.
- Los juegos ayudan a crear una atmósfera agradable y afectiva, disminuyendo la ansiedad que produce el temor a cometer errores.

## 2. Razones de orden pedagógico

- Se eleva la motivación. Hay que tener presente que éste es un factor determinante en el aprendizaje: un alumno altamente motivado estará mucho más predisposto a aprender el idioma que uno que no lo esté.
- La enseñanza está centralizada totalmente en el estudiante, no en el profesor.
- Se hace énfasis en la comunicación efectiva y no en los errores.
- La atención se concentra en el contenido (información) y no en la forma (estructura gramatical); en otras palabras, el juego es un aliado perfecto del enfoque comunicativo.
- En concordancia con lo anterior, se favorece la implementación de estrategias metodológicas orientadas a la interacción y al intercambio de información tales como *group work* (trabajo en grupo) y *project work* (trabajo por proyectos).
- El juego puede servir en cualquiera de las etapas de la enseñanza de un punto del syllabus: desde la presentación de un nuevo tema, hasta las etapas de práctica controlada y de práctica libre. Igualmente puede ser utilizado para la revisión de temas enseñados en lecciones anteriores.
- Los juegos proveen un elemento de diversión al acto pedagógico en el aula, y sirven para “romper el hielo”. Inmersos en el ambiente ameno que generan los juegos, los alumnos asimilan y recuerdan los contenidos de manera más eficaz.
- Las actividades lúdicas crean un clima positivo, incitan a la participación y favorecen el trabajo cooperativo, posibilitando que los alumnos más débiles aprendan de los más aventajados.

- El juego permite la puesta en práctica de diferentes estilos de aprendizaje (visual, auditivo, cinético, entre otros).

### **3. Razones de orden lingüístico**

- En desarrollo del juego el estudiante tiene la oportunidad de usar el inglés en situaciones comunicativas *auténticas*, con el propósito de intercambiar mensajes, y no en actividades mecánicas de repetición que la mayoría de las veces resultan tediosas o aburridas.
- El estudiante usa las diferentes estructuras de la lengua para expresar funciones comunicativas (pedir y dar información, dar instrucciones, describir personas u objetos, etc.) y no como simples ejercicios gramaticales estériles.
- Se ayuda a consolidar hábitos pragmáticos de conversación como respetar el turno de la palabra y esperar el momento adecuado para intervenir.
- El juego es un recurso idóneo para practicar de manera integrada las habilidades lingüísticas (escucha, habla, lectura, escritura) así como los diversos aspectos de la lengua (estructuras, vocabulario, fonética) en contextos significativos.

A las razones anteriores debemos agregar otras no menos importantes, de orden axiológico, esto es, relacionadas con la formación en valores. Aunque el propósito central de los juegos didácticos es -en nuestro caso- la enseñanza de la lengua extranjera, no podemos olvidar que ellos igualmente contribuyen al fomento de valores, tales como:

- Respeto
- Tolerancia
- Responsabilidad
- Solidaridad
- Honestidad
- Compañerismo

Para terminar, diremos que es un error considerar el inglés dentro del currículo escolar como una asignatura consistente en una serie de reglas gramaticales que el alumno tiene que aprender. El idioma extranjero no debe ser visto como una materia de estudio, sino como un sistema de comunicación verbal y escrito que sirve para relacionarnos con otras personas y, hoy en día, para conocer el mundo y acceder al conocimiento y la información. Por tanto, aprender la lengua no es almacenar un cúmulo de reglas sino desarrollar habilidades verbales y escritas, comparable al aprender a caminar, a nadar, a



operar una máquina, a manejar un vehículo, en otras palabras, es adquirir *destrezas*, cuyo desarrollo exige actividades prácticas.

Y es aquí donde el juego didáctico cobra su mayor relevancia, ya que éste ofrece al estudiante diversas oportunidades no sólo para practicar sino para usar la lengua con la mente puesta en el cumplimiento de un objetivo, en dar instrucciones, en debatir una idea, en socializar, en convencer, en negociar, en hacer reír, o en ganar una competencia. Es decir, el juego ayuda a crear conciencia de que el idioma es mucho más que un conjunto de estructuras: al jugar, el alumno descubre que el inglés no es una asignatura sino una herramienta que le sirve para expresarse, transmitir pensamientos, persuadir, comunicarse.

## **Descripción del libro y cómo usarlo**

### **Propósito**

Digamos, de entrada, que el propósito de estos juegos y actividades lúdicas no es el de hacer la presentación inicial de los temas de enseñanza sino de **practicarlos en contexto** de manera significativa y divertida. Están concebidos para ser aplicados en momentos posteriores a la presentación dentro del continuo de la lección, es decir, en las etapas de práctica controlada y práctica libre, lo cual supone que ya los estudiantes deben estar previamente familiarizados con las estructuras y el vocabulario que se utilizan en ellos. Por lo tanto, los juegos aquí propuestos pueden ser usados para revisar contenidos y, al mismo tiempo, generar oportunidades que les permitan a los estudiantes usar el inglés para comunicarse en un ambiente ameno y de relajación.

### **Clasificación de los juegos**

El libro contiene un total de 100 juegos y actividades lúdicas, distribuidos por niveles: elemental, intermedio y avanzado, cada nivel con dos subniveles, ajustados a los estándares del Marco Común Europeo de Referencia, de acuerdo con su grado de complejidad, en la siguiente escala:

#### **NIVEL ELEMENTAL**

Elemental bajo (A1)

Elemental alto (A2)

#### **NIVEL INTERMEDIO**

Intermedio bajo (B1)

Intermedio alto (B2)

#### **NIVEL AVANZADO**

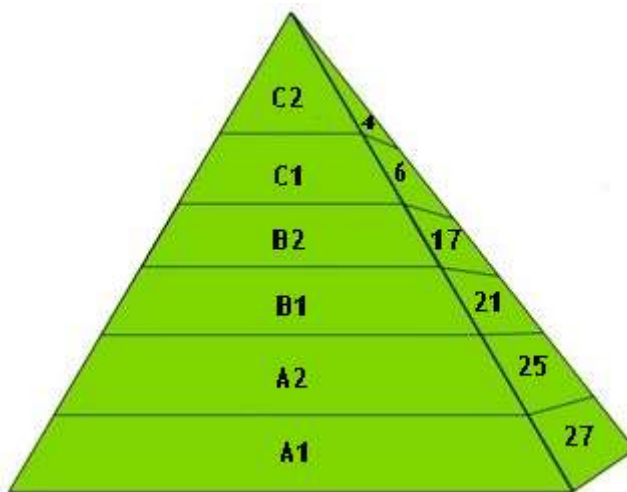
Avanzado bajo (C1)

Avanzado alto (C2)

La cantidad de juegos por niveles es la siguiente:

C2 - 4
C1 - 6
B2 - 17
B1 - 21
A2 - 25
A1 - 27

Esta distribución cuantitativa obedece a razones estadísticas: la gran mayoría de estudiantes del inglés está ubicada en el nivel elemental bajo (A1), reduciéndose el número de alumnos en cada nivel a medida que se asciende en la escala. Por ello esta distribución se asemeja a una pirámide, con una mayor cantidad de juegos en la base (27) y una cantidad menor en la cúspide (4).



Cantidad de juegos por nivel

En el **índice temático** se encuentra una clasificación de todos los juegos por temas (habilidades, vocabulario, gramática), de tal manera que el docente encuentre rápidamente el juego o los juegos que le pueden servir para practicar una estructura determinada, un vocabulario específico u otros aspectos del inglés.

## **Estructura de los juegos**

Todos los juegos conservan la siguiente estructura:

*Título:* Es el nombre del juego o actividad.

*Nivel:* Especifica el subnivel.

*Tema:* El tema objeto de la práctica se establece en términos de *comunicación* (es decir, la función o funciones comunicativas a expresar mediante el juego) y de *estructura o vocabulario* (es decir, la forma gramatical o el contenido lexical que se va a revisar).

*Materiales:* Son los recursos e instrumentos. Estos son siempre recursos de fácil consecución o elaboración y no demandan ningún tipo de gastos para el profesor o los estudiantes. Sólo es necesario tener en cuenta que éstos deben ser preparados con la suficiente anticipación.

*Tiempo sugerido:* La duración del juego dependerá de muchos factores y de las especificidades de cada grupo; es por esa razón que se habla de tiempo sugerido.

*Procedimiento:* Es una descripción detallada sobre la metodología del juego.

**NIVEL ELEMENTAL BAJO**

**A1**

# 1. DRAW YOUR NAME

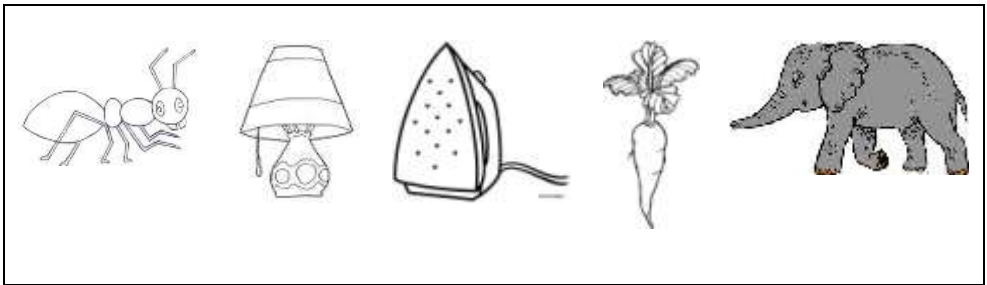
**NIVEL:** Elemental bajo (A1).

**TEMA:** Spelling (deletreo), letras del alfabeto. **Vocabulario:** Nombres de diferentes objetos.

**MATERIALES:** Lápices para dibujar.

**TIEMPO SUGERIDO:** 30 minutos.

**PROCEDIMIENTO:** Primero dígalos a los estudiantes que usted va a escribir un nombre en el tablero, pero no lo va a escribir con letras sino con diferentes objetos, cada uno de los cuales representa una letra, para que ellos deduzcan de qué nombre se trata. Por ejemplo:



Déjelos pensar por unos minutos y luego dígalos que el nombre aquí escrito es ALICE, que resulta de tomar la primera letra de cada figura, así: Ant – Lamp – Iron – Carrot – Elephant. Seguidamente, se les pide que “dibujen” sus nombres de manera similar.

Se puede realizar una competencia dándoles un nombre, por ejemplo, ALFRED, a fin de que lo representen por medio de figuras. Gana el estudiante que termine primero, sin errores.

## 2. SPELLING COLORS

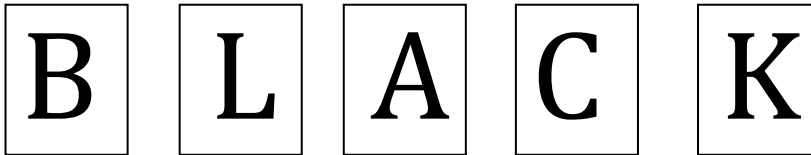
**NIVEL:** Elemental bajo (A1).

**TEMA: Vocabulario:** Escribir correctamente los colores.

**MATERIALES:** Letras recortadas en colores. Una bolsa.

**TIEMPO SUGERIDO:** 20 minutos.

**PROCEDIMIENTO:** Se recortan en trozos de papel las letras de los nombres de los colores, escritas en sus respectivos colores, así: las letras R - E - D en color rojo, las letras B - L - U - E en azul, etc. y se introducen dentro de una bolsa. Se divide el curso en tantos grupos como colores vaya a utilizar en el juego (si se va a usar 5 colores, se formarán 5 grupos).



A cada equipo se le asigna un color. El juego consiste en sacar a ciegas por turnos, cada vez una, todas las letras de su color y ordenarlas correctamente. Si el jugador saca una letra de un color diferente al de su equipo, la vuelve a introducir en la bolsa y espera un nuevo turno. El primer grupo en ordenar correctamente el nombre del color gana el juego.