

# JUEGOS Y ACTIVIDADES PARA DINAMIZAR LA CLASE DE ELE

KATALIN JANCSÓ\*

Departamento de Estudios Hispánicos, Universidad de Szeged

**Resumen.** El presente material ofrece una serie de propuestas didácticas aplicables en el aula de ELE con el fin de fomentar la motivación y la participación activa de los alumnos y para romper el hielo y crear conversaciones más productivas y cómodas.

**Palabras Clave:** motivación, clase de ELE, tareas dinamizadoras, juegos

**Abstract.** This material offers a series of didactic proposals that can be used in Spanish as a foreign language classes in order to encourage motivation and active participation of students and to break the ice and create more productive and comfortable conversations.

**Keywords:** motivation, Spanish as a foreign language class, energizing tasks, language games

Existen varios problemas y desafíos a los que se enfrentan los docentes del siglo XXI. Mantener la atención y la motivación de los alumnos y conseguir que no solo oigan a los profesores sino realmente los escuchen (con atención) es uno de los desafíos más difíciles. El aburrimiento, el desinterés y la falta de objetivos por parte del alumnado representan un fenómeno típico en las escuelas de hoy. Es un gran reto para el profesorado encontrar la solución y las herramientas para poder motivar a los alumnos y dinamizar el trabajo en el aula. Surge una serie de preguntas difíciles de responder. ¿Qué se debería enseñar? ¿Qué técnicas y estrategias sería necesario utilizar para conseguir que los alumnos sean más activos y estén más motivados? ¿Qué otras estrategias de planificación de las clases se podrían aplicar? ¿Qué materiales y actividades adicionales se podrían utilizar para “refrescar” el contenido y las tareas de los manuales? ¿Qué nuevas maneras de evaluación se podrían introducir? ¿Cómo se podrían fomentar las actividades fuera del aula? ¿Cómo se podrían generar ambientes de aprendizaje donde los alumnos desarrollen todo su potencial? ¿Cómo se podrían crear condiciones que inviten a los alumnos a participar, colaborar, dialogar, interactuar, reflexionar y trabajar en grupo? ¿Cómo se puede conseguir todo lo arriba mencionado en las primeras y últimas clases de la semana y/o en las primeras y últimas clases del día cuando los alumnos están aún menos animados? ¿Cómo se puede dinamizar las clases, activar y motivar a los alumnos?

Sería imposible responder a todas estas preguntas, sin embargo, en el marco de este ensayo se pretende ofrecer algunas propuestas e ideas de actividades motivadoras y dinamizadoras que pueden apoyar el trabajo de los docentes, pueden activar a los alumnos incluso en los últimos momentos de una clase o de un día o simplemente pueden ayudar al profesor a ganarse al alumno.

---

\* Profesora contratada doctora del Departamento de Estudios Hispánicos de Szeged. Fue secretaria general de la junta directiva de la Asociación Húngara de Profesores de Español (AHPE). Es co-autora de dos diccionarios publicados por la editorial GRIMM y traductora de la versión húngara de la colección PRISMA, editada por Edinumen. Además de sus investigaciones en historia latinoamericana, figuran entre sus áreas de interés el desarrollo de la competencia intercultural y el uso de las TIC en las clases de ELE.

Antes que nada, tenemos que destacar la importancia de la motivación intrínseca, es decir, la importancia de crear un interés por la lengua y el contenido de las clases en el interior de los alumnos. Los factores más importantes de la motivación intrínseca son los siguientes:

- el compromiso personal del alumno
- el placer de aprender
- el interés por la cultura hispana
- poder ser parte integrante del grupo (Aleksandrova, 2017:44)

Además de los factores mencionados, también tiene mucha importancia la existencia de un ambiente cómodo, un clima relajado y creativo y la armonía entre los compañeros de clase (Díez Santos, 2000:5). El profesor puede fomentar la motivación de los alumnos con dinámicas de grupo y juegos divertidos, pero también es importante prestar atención a los intereses de los alumnos y, aunque no siempre se puede conseguir, crear actividades con contenidos que realmente les interesen. Otro elemento importante es evitar la monotonía –tanto en las estrategias, como en la organización de las clases y en los temas elegidos–.

A continuación, se presentarán propuestas aplicables en diferentes fases de la enseñanza y con distintos objetivos. Las ideas son propias de la autora o son adaptaciones de propuestas publicadas en libros, artículos y páginas web especializadas en didáctica de lenguas extranjeras<sup>1</sup>.

## **1. Ideas para el primer encuentro o las primeras clases**

### *Letras mezcladas*

Se escribe en la pizarra una palabra para introducir un nuevo tema en la clase. El truco está en que el profesor escribe las letras de la palabra mezcladas y los alumnos tienen que averiguar de qué se tratará en la clase.

### *Tu Avatar*

Los alumnos crean sus propios Avatares en las primeras clases del año escolar, que pueden utilizar a lo largo del año. Es muy importante que su avatar tenga origen hispano (de algún país hispanohablante). Se puede crear un mapa en el aula en el que se pueden pegar los avatares imprimidos en el lugar de su país de origen. Posteriormente, se pueden hacer tareas relacionadas con su avatar. Por ejemplo, un proyecto puede ser que busquen materiales e información relacionados con su país de origen, que presentarán a sus compañeros, o de los cuales crearán unos carteles informativos. A lo largo del año escolar podrán identificarse con su avatar y país de origen actuando en diferentes situaciones según el “papel” que corresponde con su avatar. Si, por ejemplo, estudian sobre el pronóstico de tiempo podrán ver cómo será el tiempo en su país el fin de semana y contárselo a sus compañeros. Al hablar de comidas deberán buscar comidas típicas de su país, crear un menú y actuar en situaciones en restaurantes. Al tratar el tema de los viajes podrán tener la tarea de planear un viaje a su país de origen buscando información sobre los lugares de interés turístico, las costumbres y fiestas típicas, etc.

Para crear los avatares, además de dibujarlos, se pueden utilizar creadores de Avatar online (por ejemplo: <https://avatarmaker.com/>, [http://illustmaker.abi-station.com/index\\_en.shtml](http://illustmaker.abi-station.com/index_en.shtml)).

---

<sup>1</sup> Las fuentes de las ideas adaptadas se indican al final del artículo.



*Mi avatar – María de Colombia (mi ciudad: Cartagena, mi fiesta favorita: Fiestas de la Independencia, mi comida favorita: arepa de huevo, mi cantante favorita: Shakira)*

### *Caramelitos de colores*

El profesor lleva caramelitos de colores a la clase. Los alumnos pueden sacar cuanto quieran (de distintos colores). Cada color se corresponderá con un tema. Por ejemplo, el amarillo con las vacaciones, el rojo con alguna mala experiencia, etc. (o, si los miembros del grupo no se conocen, los colores pueden indicar temas como la familia, gustos, estudios, etc.). Los alumnos deben dar alguna información sobre sí mismos por cada caramelo que hayan cogido.

(Un ejemplo para una serie de colores: naranja – aficiones, verde – vacaciones, azul – mejor amigo, amarillo – mala experiencia, rojo – tu deseo de vida, marrón – sustos y disgustos)



### *Charla de tenis*

Para iniciar una clase con una charla, se elige a cuatro alumnos que empiezan a jugar un “partido de tenis” de dobles. Tienen que pasar la pelota y devolverla siempre formulando una pregunta sobre un tema especificado anteriormente y tienen que mantener la conversación durante el partido. El juez (que puede ser el profesor o un alumno) puntúa las pelotas perdidas, las pelotas demasiado lentas, los fallos, etc. siguiendo las reglas del tenis verdadero.

### *Ping pong de frases*

Preparamos círculos de papel recortados y plastificados con verbos/ palabras (sobre diferentes temas) / preguntas escritos en ellos. También preparamos algunos círculos con distintas instrucciones, que dificultan o hacen más complejo y complicado el juego. Se colocan triángulos formados por seis vasos de plástico en una mesa y un triángulo semejante en el otro lado de la mesa para el otro equipo. Colocamos los círculos en el fondo de los vasos y les damos unas pelotas de

ping pong a los miembros de los dos equipos jugadores. Se puede ganar puntos por meter la pelota en alguno de los vasos y otro punto más por formar una frase correcta con el verbo/la palabra o por responder correctamente a la pregunta escrita en el círculo.

(Una idea para palabras del tema del otoño: castañas, veranillo de San Martín, erizo, setas, velas, impermeable, hojas secas, leña, calabaza, espantapájaros, cosecha, bellota.)

(Círculos con instrucciones para dificultar el juego: 1. se gana/se pierde 3 puntos, 2. se cambia el turno, 3. se pierde un turno, 4. la siguiente frase tiene que ser una pregunta, 5. la siguiente frase tiene que ser negativa, etc.)

### *Conoce a tu profe*

Los alumnos redactan una lista de preguntas para su profesor (sobre sus aficiones, su vida, su juventud, su familia, etc.). Cada semana en la última clase (o se puede iniciar la semana con la actividad) un alumno saca una pregunta (o, si no tienen una lista, un alumno formula una pregunta). En vez de responder el profesor, los alumnos tienen que pensar en las posibles respuestas. Al final, el profe les dice la verdadera respuesta.

variantes:

- juegan el juego un solo día. El alumno que acierte una respuesta gana un punto. Gana el que haya conseguido más puntos
- en este caso el profe responde a las preguntas, pero algunas veces miente. Si aciertan la mentira ganan un punto/reciben un caramelito, etc.
- no se redacta una lista de preguntas, sino que el profesor lleva algún objeto importante para él a la clase. Los alumnos deben hacer preguntas y saber lo más posible sobre el objeto, su historia, su relación con el profesor, etc. (por supuesto, se puede hacer lo mismo con objetos importantes/personales de los alumnos).

### *Sopa de letras del profesor*

El profesor esconde palabras clave de su vida en una sopa de letras. Después de encontrarlas, los alumnos deben averiguar a qué se refieren las palabras/qué significan (ejemplos para las palabras escondidas: nombre de su perro/marido/hijos, su edad, comida/música, etc. favorita o, al revés, algo que no le gusta/odía)

Sopas de letras online: <https://www.toolsforeducators.com/wordsearch/>

### *Tu estrella personal*

Se pide que los alumnos dibujen y corten una estrella de cinco puntas. En las cinco puntas deben escribir una característica/preferencia suya, un número que tiene un significado especial en su vida, un símbolo/letra/palabra importante, un lugar/una persona importante en su vida, etc. Los otros estudiantes pueden acertar qué significarán o a qué referirán las palabras/números escritos. También pueden hacer preguntas para conocer más a su compañero.

### *Contraseña*

Dos alumnos se colocan enfrente de la clase. Detrás de ellos se escribe una palabra (una contraseña) en la pizarra. Los otros tienen que ayudarles con „palabras clave”. El que acierta primero se queda enfrente de la clase y el alumno cuya palabra clave le ayudó cambia lugar con el otro alumno de la pareja.

### *Silla caliente*

Un alumno está sentado en una silla mientras los otros forman un círculo alrededor de él. Le hacen preguntas cerradas, sin embargo, en vez de responder con un sí o un no, el alumno tiene que dar una respuesta en la que evite estas palabras. Una vez que falle cambia silla con la persona que le planteó la última pregunta.

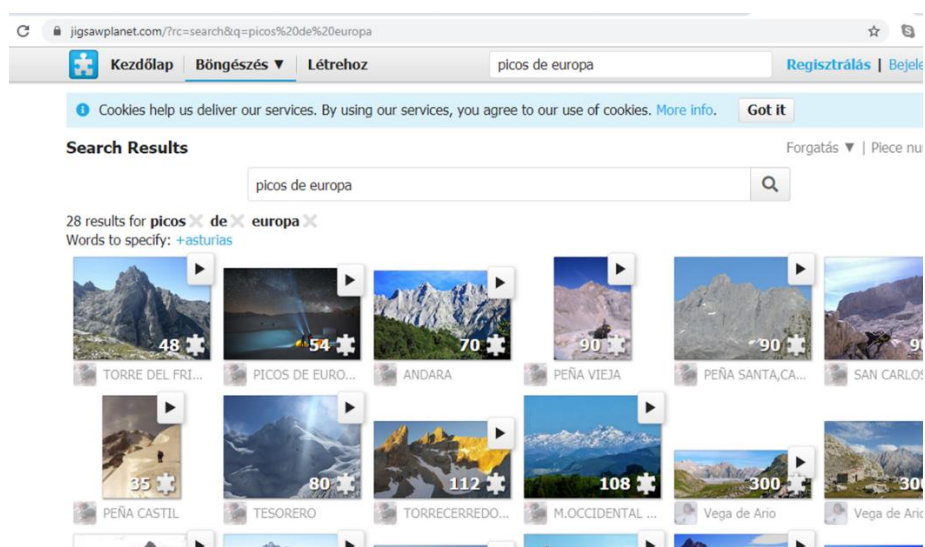
### *Tres en uno*

Cada alumno recibe un folio de color (es preferible usar distintos colores, lo que nos podrá facilitar la formación de grupos posteriormente). Los alumnos doblan el folio en tres partes iguales. En el centro escriben su nombre, arriba escriben su palabra favorita española y abajo escriben una frase referente a qué esperan de aquella clase/año/semana utilizando también su palabra favorita (lo que, puede generar una sonrisa o frases cómicas). Al final de las clases/semana/año podrán ver qué es lo que se realizó. También se puede dibujar una escalera con los deseos de los alumnos que se puede colgar en algún lugar visible en el aula. Esta escalera de „deseos” puede ayudar al trabajo del profesor mientras los alumnos pueden checar a lo largo del año si se ha cumplido alguno de sus deseos.

## 2. Ideas para motivar a los alumnos

### *Puzzles mezclados*

Laminamos 2-3 fotos con temas que estudiaremos en las siguientes clases. Cortamos las fotos en tantas partes cuantos alumnos haya en la clase. Cada alumno recibe una parte de un puzzle, la tarea es buscar su grupo correspondiente y montar el puzzle. Teniendo ya los puzzles montados se inicia una conversación de lo que se ve en las fotos (como inicio de un tema que queremos introducir) o se hace una tarea en la que se debe buscar información sobre lo que se ve en la imagen. Igualmente, se puede crear un mapa mental sobre el tema de la foto, o crear un debate comparando lo que se ve en las distintas fotos. Otra posibilidad de jugar con puzzles es el uso de Jigsawplanet, una página web donde con la ayuda de una pizarra digital es posible realizar trabajo cooperativo con los miembros del grupo.



### *Dados cuenta historias*

Se forman grupos de 3-5 alumnos. Cada grupo recibe dos dados. Los miembros tienen que escribir en un folio doce temas que les interesen. Cada uno tiene que tirar los dados y, según el número que tienen, deben hablar con su grupo del tema correspondiente durante dos minutos.

La versión simple es usar dados cuenta historias de diferentes temáticas en las clases de ELE. Se puede jugar con los dados especiales de Storycube de diferentes maneras para trabajar la creatividad de los alumnos. Según la versión más simple, los alumnos tienen que tirar los dados y redactar una historia (colocando los dados en orden según su preferencia). Otra opción puede ser que los alumnos tiren los dados, elijan algunos y tengan que crear frases sobre sí mismos. Se pueden combinar las imágenes de los dados con tarjetas en las que se escriben marcadores de tiempo. De esta manera, los alumnos no solo tienen que tirar tres o cuatro dados para empezar a contar una historia, sino que también tienen que escoger una o dos tarjetas para definir el tiempo que se debe utilizar en la historia. El siguiente compañero deberá continuar la historia en el tiempo dado. También se pueden utilizar los dados para predecir el futuro. Para ello, se deben tirar los dados (incluso se puede utilizar una imagen de una bola misteriosa. En este caso se trabajará con los dados que caigan en la bola después de tirarlos) que predecirán el futuro. Una idea semejante es usar los dados para crear el horóscopo de uno de los compañeros de clase. En este caso, según la idea de abcdeLE.com, se puede usar una ficha con cuatro cuadrados (uno que simboliza el amor, otro el dinero, el tercero el trabajo y el cuarto la salud). El alumno debe tirar los dados y usar solo aquellos que se cayeron en los distintos cuadros para poder crear el horóscopo personal.

Se puede también hacer dados propios. Para dados imprimibles se puede utilizar: <https://www.storyboardthat.com/create/story-cube-worksheets>, o para dados compartibles la página de <https://www.toolsforeducators.com/dice/>

y <http://www.readwritethink.org/classroom-resources/student-interactives/cube-creator30850.html>

También existen aplicaciones para generar dados online, como Rory's Story Cubes (<https://www.storycubes.com/app>) o Story dice, una aplicación para *story telling* en google play (<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.zuidsoft.storystones&hl=en>).

### *Tierra, mar y aire*

Los alumnos tienen que hacer una fila. El profesor empezará a contar una historia en la cual aparecerán elementos relacionados con la tierra, el agua o el aire. Cuando se menciona una palabra relacionada con el aire, tienen que dar un paso a la derecha. En el caso de palabras relativas al agua, tienen que dar un paso a la izquierda y, en el caso de palabras vinculadas a la tierra, tienen que quedarse en el centro. El que falle, deja la fila.

#### Historia – modelo para el juego Tierra, mar y aire

Un bellissimo día de sábado de agosto, tres amigos se van de excursión al campo. Se encuentran por la mañana en una parada de autobuses y suben a un autobús que los lleva a las montañas. Después de llegar, bajan del autobús y se sorprenden al sentir y oler el aire fresco y muy limpio. Les gusta mucho el bosque y deciden ir a pie a un pueblo pequeñito que se sitúa cerca de un lago. Buscan el sendero que los lleva al pueblo y empiezan su camino a través de bosques espectaculares. Tienen que cruzar arroyos, lo que les encanta. Asimismo, les impresiona el canto de los pajaritos. Al llegar a una pradera se sientan en su manta y se toman el almuerzo y beben agua fresca de un manantial

cercano. Siguiendo su camino, de repente oyen un ruido que rompe el silencio y la tranquilidad del bosque. Son helicópteros bombarderos que posiblemente llegan para extinguir incendios en el bosque. Los tres amiguitos salen corriendo hasta llegar a su destino, el pueblecito cerca del lago. Asustados por el incendio, llaman por teléfono a sus padres que les prometen llegar en coche en una horita para llevarlos a casa.



#### *Buscador del país misterioso*

En la primera clase de cada semana se puede jugar con los distintos países hispanohablantes. El contenido será una serie de afirmaciones raras e interesantes relacionadas con los distintos países. El profesor (o también les podemos pedir a parejas de estudiantes cada semana para que lo preparen) redacta una serie de afirmaciones (4-5 para cada semana) y, pasando de la más difícil a la más fácil se las dice a los alumnos que tienen que averiguar de qué país se trata. Se puede reunir puntos por acertar el país (más puntos si uno acierta el país con una afirmación y menos si necesitan más información). Después de varias semanas /meses de juego se verá quién ganó más puntos.

### **3. Ideas para hacer a los alumnos más activos**

#### *El arca de Noé*

Se reparten papeles entre los alumnos. En cada papel está escrito el nombre de un animal (del mismo animal, lo que, por supuesto, no sospechan los alumnos). Se pide que no muestren su papel a nadie, ni lo comenten con sus compañeros. En un rincón de la sala se coloca una silla. Se les dice a los alumnos que ese rincón simboliza el arca de Noé. Noé ya ha metido varios animales en el arca, solo queda espacio para una última especie más. El profesor va a decir el nombre de animales y cuando alguien oiga el nombre de su animal que ocupe su lugar. Como todos tienen el mismo nombre en su papel, cuando el profe pronuncia el nombre todos irán corriendo a la silla, lo que provocará una sonrisa entre los compañeros.

#### *La caja misteriosa*

Los alumnos, sentados, forman un círculo. Mientras escuchan música, pasan por el círculo una caja. Cuando se para la música, el que tenga la caja tiene que sacar un papel de la caja en el que se puede leer qué tiene que hacer el alumno (se usa el imperativo). Asimismo, se pueden tener preguntas referentes a los temas de las clases anteriores. Si uno falla en la respuesta o no hace lo que se le pedía en el papel, deja el círculo.

### *Pasa el sombrero...*

Los alumnos, sentados, forman un círculo. Uno de los alumnos que tiene en la mano un sombrero/un abanico recibe un tema. Tiene que mencionar como mínimo cinco palabras (dependiendo del tamaño del grupo) hasta que se pase el sombrero en el círculo. Si logra hacerlo, recibe el sombrero el alumno que lo tenía cuando se pronunció la quinta palabra. Si el alumno no logra enumerar cinco palabras, queda con el sombrero por una vuelta más.

### *Sobrevivir una catástrofe*

La región donde viven los alumnos se enfrenta a una catástrofe. Hay incendios tan fuertes que todas las casas de su ciudad están amenazadas, por lo que todos los ciudadanos tienen que dejar la ciudad inmediatamente. Como la situación es alarmante también en otras regiones del país no es seguro dónde y cómo podrán sobrevivir durante una semana, hasta que representantes de organizaciones internacionales lleguen para ayudarles. Primero se promete que llegarán varios camiones que transportarán a los ciudadanos a lugares seguros. Los alumnos se reúnen con su familia en la escuela esperando los camiones. Pero no hay mucho espacio, los alumnos solo podrán llevar diez objetos imprescindibles. Como se ve que llegan diez camiones a la escuela – menos de lo esperado – los alumnos de cada clase solo podrán llevar 5 objetos en común. Al final, solo llega una camioneta, lo que significa que el grupo tendrá que acordar 3 objetos que puede llevar consigo. Los miembros de la clase tendrán que debatir y negociar y, al final, llegar a un acuerdo.

### *Ponle la cola al burro/al toro*

Se forman dos grupos. Se dibuja un toro en una cartulina grande y se prepara una cola en cartulina. Se vendan los ojos de un alumno del primer grupo. Con la ayuda de sus compañeros (ellos tienen que darle instrucciones usando “arriba”, “abajo”, “derecha”, “izquierda”) intenta colocar y pegar con blue-tack la cola en su lugar. Se marca la posición de la cola con un lápiz o una tiza. Sigue el otro grupo y al final se compara quién ha conseguido colocar la cola más cerca de su lugar adecuado.

## **4. Ideas para terminar las clases**

### *Arte motivadora*

Si los alumnos ya están cansados o la clase está estancada o queremos terminar una clase difícil con una actividad más ligera y motivadora, se puede cambiar de ritmo y hacer un giro drástico en el desarrollo de la clase. El profesor puede elegir un cuadro que los alumnos tendrán que comentar respondiendo a preguntas como: ¿quién será el autor?, ¿en qué época se pintaría el cuadro?, ¿qué te sugiere?, ¿cómo te hace sentir?, ¿qué te sugieren los colores usados?, ¿cuál será el título de esta obra? etc.)

Se puede trabajar con cuadros, como por ejemplo: la *Muchacha en la ventana* de Salvador Dalí o el cuadro *Mujer, pájaro y estrella* de Joan Miró.

### *Situaciones raras*

Repartimos dos imágenes de situaciones raras por pareja. Las parejas tienen que dar sugerencias en cuanto a lo que sucede o ha sucedido, qué significará la imagen, por qué les provoca una sonrisa.

En la página de friki.net se pueden encontrar imágenes con situaciones raras:





### *El engaño del diccionario*

Para terminar una clase y para introducir el tema de la siguiente, el profesor escribe una palabra totalmente desconocida en la pizarra (si solo queremos terminar la clase con una sonrisa sin tener la intención de introducir nuestro siguiente tema, el juego está en buscar palabras muy raras). Los alumnos tienen que crear y escribir una posible definición en un post-it y explicarles a los otros su versión. Los compañeros puntúan las definiciones creadas. El que más puntos recibe, gana y, al final, el profesor revela el verdadero significado de la palabra.

(Ejemplos para palabras raras: jipiar, nebos, orate, burdégano, bluyín, nefelibata, accinar, cagaprisas, apapachar, zangolotear).

### *Para terminar la semana – gráfico feliz*

Se dibuja un gráfico con columnas para cada día de la semana iniciando con el día de la clase en la que se hace la actividad. Los alumnos dibujan con emoticonos cómo se sintieron en los distintos días de la semana y después cuentan algo sobre su peor o mejor día.



## Conclusión

Las dinámicas de grupo y el uso de juegos didácticos en el aula ofrecen para el profesor un apoyo importante y su utilidad y eficacia son indudables si queremos fomentar la participación activa de nuestros alumnos. También ayudan a crear un ambiente más relajado y, de esta manera, rompen el hielo en las primeras clases (del año, de la semana o del día). En el presente trabajo nuestra intención ha sido ofrecer al lector y a los profesores de ELE propuestas dinamizadoras y juegos que puedan facilitar el trabajo del profesor a la hora de iniciar un nuevo tema, en el caso de tener alumnos pasivos o aburridos, así como a la hora de terminar una clase o el trabajo de una semana entera. Nuestro objetivo con este trabajo es presentar alternativas, esto es, ofrecer propuestas didácticas distintas a las actividades y técnicas tradicionales.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALEKSANDROVA, Daniela (2017), “La motivación en la clase de ELE”, *Actas del II Encuentro de Profesores de Español en Sofía*, Bulgaria, Instituto Cervantes de Sofía, 42-55.

DÍEZ SANTOS, Carmen (2000), “La motivación en clase de ELE”, *Frecuencia – L*, noviembre de 2000, 3-8.

### Fuentes de ideas

<http://lengualarga.pl>

<https://abcdeele.com/storycubes/>

Online puzzles - [www.jigsawplanet.com](http://www.jigsawplanet.com)

AMO PELÁEZ, Inmaculada (2007), Las dinámicas para grupos en la clase de ELE, Memoria de Maestría, Universidad de León, disponible en: <http://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:942d522d-bfd2-48dc-9377-e02269027d81/2008-bv-09-03amo-pdf.pdf>, fecha de consulta: 28 de agosto de 2019.

<https://espanolparainmigrantes.wordpress.com/>

[www.laclasedeele.com](http://www.laclasedeele.com)

<https://www.dosprofesenapuros.com/>

[www.acentoespanol.com/es](http://www.acentoespanol.com/es)

[www.auladeideas.com](http://www.auladeideas.com)

<https://eleinternacional.com>

<https://www.aprendercolaborando.com>

<https://espanholnarede.com>

### Fuentes de imágenes

[www.friki.net](http://www.friki.net)

[www.pixabay.com](http://www.pixabay.com)