

Lo lúdico en la enseñanza-aprendizaje del léxico: propuesta de juegos para las clases de ELE

DANIELLE BARETTA

Licenciada en Letras (Portugués/Español) por la Universidade Federal do Rio Grande do Sul (Brasil). Especialista en Estudios Avanzados en Lengua Española por la Pontificia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (Brasil). Fue becaria del Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) y publicó artículos y manuales en las áreas de español, literatura y portugués. Posee el Diploma Superior de Español como Lengua Extranjera (DELE), concedido por el Ministerio de Educación y Ciencia de España. Actualmente, da clases de lengua española en Brasil.

Resumen: Este artículo tiene por objetivo presentar algunos juegos didácticos para practicar el vocabulario en las clases de español como lengua extranjera que sirven de muestra de cómo los contenidos curriculares pueden abordarse de manera divertida, dinámica y productiva. Con eso, se ofrece al profesor una sugerencia de material didáctico para tornar su clase atractiva y placentera y despertar el interés de los alumnos.

1. PRELIMINARES: LOS JUEGOS EN LAS CLASES DE E/LE

1.1 ¿CÓMO USARLOS?

Los juegos son importantes recursos para convertir el proceso enseñanza-aprendizaje en un momento más agradable y participativo, pero para ello deben estar de acuerdo con la práctica pedagógica del profesor e incluidos dentro del plan de clase de manera a proporcionar una mayor interacción entre los contenidos y el aprendizaje. Es necesario señalar que su uso aleatorio o excesivo puede tornarlos improductivos. Eso quiere decir que no basta el profesor tener acceso a los más variados materiales disponibles en el mercado editorial si su utilización no está basada en un planeamiento que considere los diversos aspectos del proceso educativo.

Para que el juego sea productivo bajo el punto de vista pedagógico, es necesario tener muy claro los objetivos a alcanzarse e insertarlos en el momento adecuado del proceso enseñanza-aprendizaje.

Así, al introducir un juego en clase, se debe confrontar los objetivos pretendidos con las características y necesidades de los alumnos y con los recursos disponibles y analizar qué tipo de actividad será la más provechosa para el grupo en aquel momento.

1.2 ¿CUÁNDO USARLOS?

La selección y la aplicación de juegos en el contexto escolar implica, por parte del profesor, en un trabajo de reflexión y análisis que debe ser programado y coherente y no simplemente como forma de ocupar el tiempo o como improvisación cuando la clase ha cambiado de rumbo y no se sabe qué hacer. Los juegos ofrecen innumerables opciones de utilización y pueden usarse en distintos momentos de la clase: para introducir un asunto, para fijar y practicar los contenidos después de una explicación o para hacer una revisión. En verdad, el juego no tiene porque ser algo para aprovechar los últimos minutos en aula y puede, incluso, ser el punto central de la clase.

1.3 ¿POR QUÉ USARLOS?

Los juegos didácticos son excelentes alternativas a los métodos tradicionales, porque permiten trabajar diferentes habilidades de los alumnos, conjugando enseñanza y diversión. Ellos viabilizan el desarrollo de aspectos cognitivos y de actitudes sociales como la iniciativa, la responsabilidad, el respeto, la creatividad, la comunicabilidad, entre otros.

Además, el uso de juegos en clase suele motivar a los alumnos y disminuir la ansiedad en la medida en que, en esas actividades, es posible reducir la importancia de los errores y entenderlos como parte del proceso de aprendizaje. En las actividades tradicionales en que se marca claramente el lugar y el papel del profesor y de los alumnos, la inseguridad y el miedo al error inhiben la participación en clase. Sin embargo, cuando se realizan actividades lúdicas, se crea una nueva atmósfera de trabajo, en la cual el alumno adquiere más confianza y se siente libre para participar de su proceso de aprendizaje de forma responsable y autónoma.

En la enseñanza de una lengua extranjera los juegos adquieren importancia significativa, una vez que actúan como un canal de comunicación directa y espontánea entre los alumnos, permitiéndoles desarrollar estrategias comunicativas. Esas actividades auxilian en el perfeccionamiento de la competencia comunicativa, porque provocan una necesidad real de comunicación y crean la oportunidad del alumno usar la lengua estudiada. Aunque el juego que se pretenda utilizar tenga el objetivo de trabajar la gramática o el vocabulario y no directamente la expresión oral, el aspecto comunicativo está en el propio desarrollo del juego, en el cual se les obliga los alumnos a utilizar estrategias de comunicación para interactuar con sus compañeros y alcanzar las metas pretendidas.

El juego es una situación real de comunicación en la cual los alumnos, sin percibir, ponen en práctica sus habilidades comunicativas, muchas veces, de manera más natural y eficaz que en una clase de conversación. Para poder participar activamente del juego, el alumno necesita argumentar, expresar sus sentimientos e ideas y defender su punto de vista, practicando y desarrollando procesos mentales y emocionales que se van a activar siempre que se someta a una situación de comunicación.

Otra ventaja de los juegos es que ellos pueden acercar al profesor a las particularidades y necesidades de sus alumnos. Eso es posible porque el juego crea un ambiente ameno, donde los alumnos se expresan más libremente y sin las inhibiciones comunes a la comunicación en una lengua extranjera. En ese momento, el profesor puede detectar sus reales dificultades de expresión y trabajarlas posteriormente. De esa forma, el juego sirve también como mecanismo de evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje, señalando lo que está bien y lo

que puede mejorar y guiando el profesor hacia una enseñanza más completa y productiva.

Con eso, el ambiente escolar se convierte un elemento motivador donde no se prioriza solamente la memorización de conocimientos académicos que se exigen en pruebas, sino la formación de individuos cultural y socialmente activos.

1.3 ¿CON QUIÉN USARLOS?

Aunque muchos consideren los juegos "cosa de niños", lo lúdico acompaña el ser humano a lo largo de toda su vida adulta. En función de eso, no hay límite de edad para que se utilice el juego como recurso pedagógico. Ellos son una forma de dinamizar la clase y atraer la atención del alumno para el aprendizaje. Por lo tanto, pueden usarse en todos los niveles de enseñanza y para todas las edades. Para ello, es necesario adecuar la actividad a la etapa de desarrollo del aprendiz, de modo que él pueda sentirse motivado por el desafío y con condiciones cognitivas de superarlo.

2. LOS JUEGOS: PROPUESTA DE ACTIVIDADES

Los juegos propuestos en este trabajo tienen el objetivo de reforzar el aprendizaje, aunque, en algunos casos, puedan utilizarse para la introducción de contenidos. Ellos presentan tipos variados y formatos conocidos como, por ejemplo, juegos de tablero, de baraja etc. y están programados para trabajarse en parejas o grupos y ser dirigidos por un profesor.

Las actividades se basan en un enfoque memorístico, una vez que estimulan la memoria y la retención del vocabulario e intentan hacer que los alumnos relacionen y diferencien los términos presentados y fijen el significado de cada uno de ellos a partir de la relación significado-significante.

Las reglas y procedimientos presentados son una sugerencia de cómo trabajar con esas actividades. El profesor puede, con su experiencia, incrementar los juegos, de modo a atender a las necesidades y características de sus alumnos.

2.1 JUEGO 1: ME DUELE

Objetivo: Practicar el nombre de las partes del cuerpo humano.

Materiales: cartas.

Procedimientos:

1. Previamente, el profesor debe elaborar cartas con el dibujo y el nombre de las partes del cuerpo que se quiere trabajar, conforme el modelo abajo:



Figura 1: cartas *Me duele*

2. Los alumnos se separan en dos equipos con el mismo número de jugadores.
3. Se reparten las cartas entre los participantes.
4. Cada equipo elige un participante para jugar el turno.
5. La pareja elegida sortea el alumno que inicia;
6. El jugador que empieza pregunta a su adversario: "- ¿Qué te duele?". El otro participante, elige unas de sus cartas y contesta, por ejemplo: "- A mí me duele la mano".
7. El alumno que hizo la pregunta puede aceptar la respuesta o dudar que la carta contenga la parte del cuerpo mencionada. En ese caso, se debe mostrar la carta en cuestión. Si el jugador dijo la verdad, conserva su carta y conquista la del adversario, pero si dijo una mentira, entrega su carta al oponente.
8. Los turnos se repiten hasta que todos los participantes hayan jugado por lo menos una vez.
9. Gana el equipo que conquiste el mayor número de cartas del equipo adversario.

2.2 JUEGO 2: EN EL ZOO

Objetivo: Practicar el nombre de los animales.

Materiales: 1 tablero, fichas con el nombre de animales y 1 saco.

Procedimientos:

1. Previamente, el profesor debe elaborar un tablero con dibujos de animales y pequeñas fichas con el nombre de los animales que aparecen en el tablero, conforme el modelo abajo:

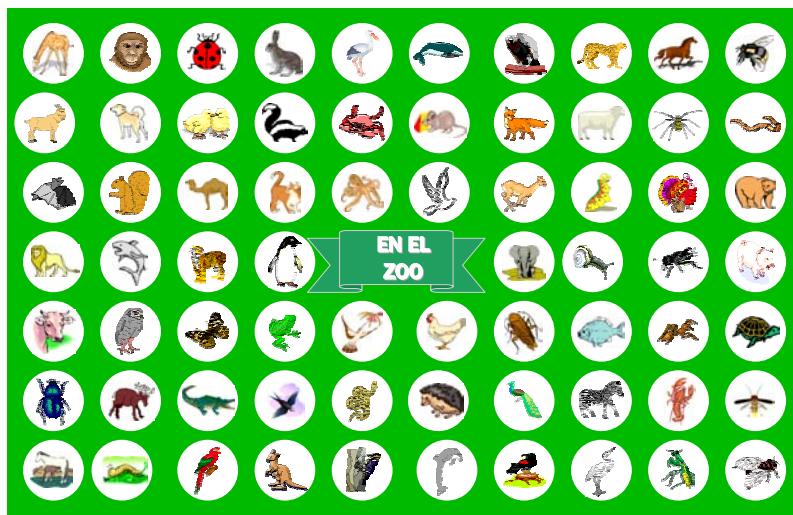


Figura 2: tablero *En el zoo*

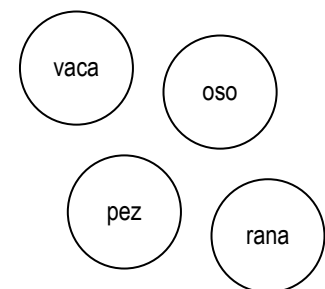


Figura 3: fichas

2. Los alumnos se separan en dos equipos.
3. Se colocan las fichas con el nombre de los animales en el saco.

4. Cada equipo elige un participante para jugar el turno.
5. Cada participante elegido debe coger 3 fichas del saco e intentar encontrar la pareja de ellas en el tablero. El primero que encuentre las 3 parejas, sumará 1 punto a su equipo.
6. Los turnos se repiten hasta que todos los participantes hayan jugado por lo menos una vez.
7. Gana el equipo que más puntos sume.

2.3 JUEGO 3: ¿QUIÉN SOY?

Objetivos: Practicar vocabulario relacionado a las características físicas.

Materiales: 1 tablero, cartas.

Procedimientos:

1. Previamente, el profesor debe elaborar un tablero con dibujos de personas de diversos tipos físicos y preparar cartas con los mismos dibujos que aparecen en el tablero, conforme el modelo abajo:



Figura 4: tablero ¿Quién soy?

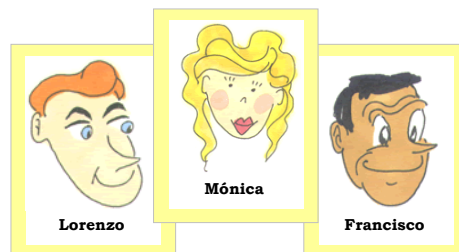


Figura 5: cartas

2. Los alumnos se separan en dos o más equipos.
3. Se sortea el equipo que inicia.
4. El equipo elige un participante para jugar el turno.
5. El participante elegido coge una carta con el dibujo y el nombre de un personaje. Sus compañeros no pueden la carta.

6. Con la ayuda del tablero, el equipo intenta adivinar quién es el personaje que aparece en la carta. Para tanto, deben hacer 5 preguntas sobre su apariencia física. Las preguntas solamente se pueden contestar con "sí" o "no": *Ejemplo:* Equipo A: - ¿Tiene pelo rubio?, Participante del equipo A: - No.

7. Si el equipo adivina quién es, gana 1 punto.

8. Los otros equipos hacen lo mismo, intercalando turnos.

9. Gana el equipo que más puntos sume.

2.4 JUEGO 4: ¿QUÉ ES ESTO?

Objetivos: Practicar vocabulario variado.

Materiales: 1 tablero, cartas con letras, peones, 1 dado, 1 diccionario, hojas de papel en blanco.

Procedimientos:

1. El profesor debe providenciar un tablero, un dado y peones de color distinto para cada alumno o grupo de alumnos. Además, debe elaborar cartas con letras del alfabeto según el número de participantes del juego. *Ejemplo:* Si hay cinco jugadores, el profesor debe hacer cinco cartas con la letra A, cinco con la letra B, cinco con la letra C, cinco con la letra D y cinco con la letra E.

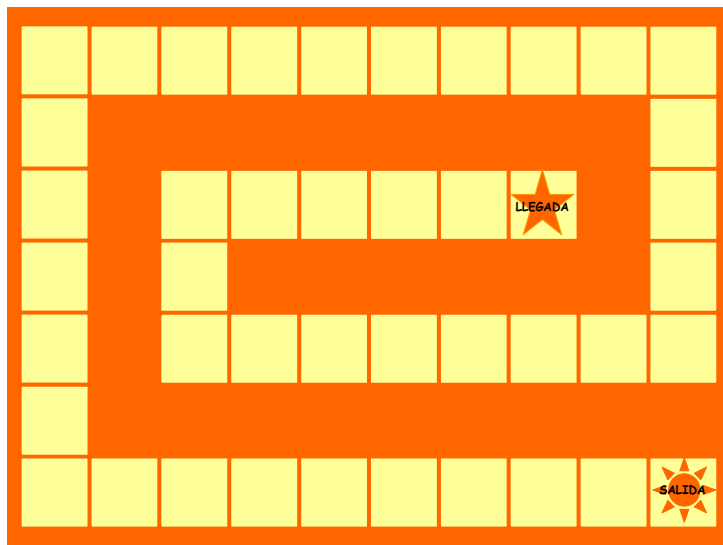


Figura 6: tablero ¿Qué es esto?

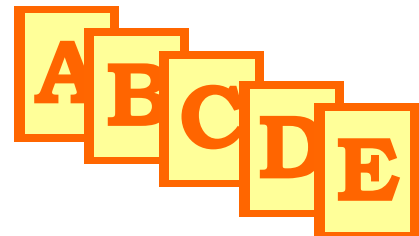


Figura 7: cartas

2. Se distribuye a cada alumno las cartas con las letras y 1 hoja de papel en blanco.

3. El profesor elige una palabra en el diccionario y la lee en voz alta.

4. Los participantes deben escribir en sus hojas una definición para esta palabra que no sea la verdadera. El profesor también escribe en una hoja la definición que aparece en el diccionario. *OBS:* Es importante que el profesor intente imitar el estilo de escribir de los alumnos para que no sea muy fácil descubrir la definición correcta.

5. Después de eso, los alumnos entregan sus hojas al profesor, que lee todas las definiciones e, incluso, la verdadera, que él ha escrito en su hoja. Caso hayan dos definiciones iguales o muy semejantes, el profesor debe leer solamente una de ellas.

6. Enseguida, los jugadores cogen la carta con la letra equivalente a la definición que creen ser la correcta y la ponen en la mesa boca abajo.

7. El profesor lee la respuesta correcta. Los participantes que indicaron la definición correcta avanzan una casilla en el tablero. Los jugadores que inventaron definiciones elegidas por otros participantes avanzan el número de casillas correspondiente al número de jugadores que apostaron en la definición mentirosa. Esto se repite hasta que se complete el camino.

8. Gana quien primero concluya el camino del tablero.

2.5 JUEGO 5: BATALLA NAVAL

Objetivos: Practicar los números.

Materiales: tablero.

Procedimientos:

1. Previamente, el profesor debe elaborar un tablero conforme el modelo abajo.

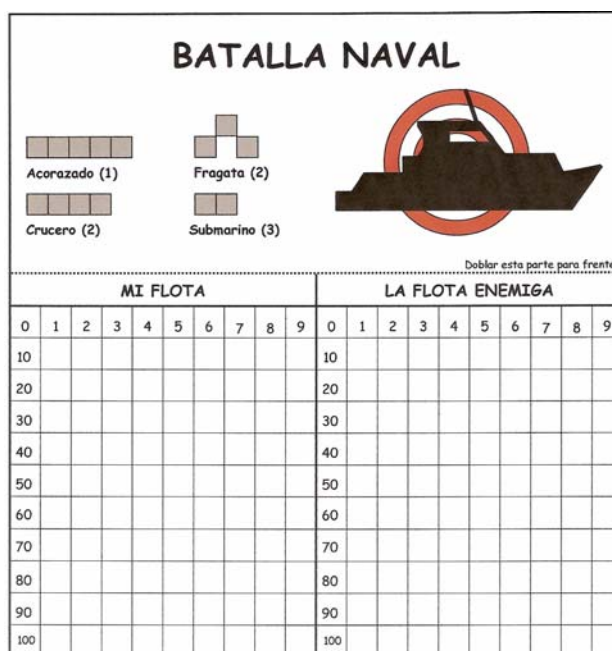


Figura 8: Tablero Batalla naval

2. Los alumnos se separan en parejas.

3. El profesor distribuye a cada alumno una fotocopia de la hoja con los tableros cuadriculados.

4. Cada jugador distribuye su flota en el tablero. No es permitido que los navíos se toquen. La flota puede ser distribuida en el sentido vertical u horizontal. No se debe revelar al adversario la localización de los navíos. *OBS:* una flota está compuesta por

1 acorazado (5 cuadrados), 2 cruceros (4 cuadrados), 2 fragatas (3 cuadrados) y 3 submarinos (2 cuadrados).

5. Cada participante, a su turno, disparará un tiro, indicando la posición a través de la suma entre el número de la línea y el número de la columna. Para que el jugador tenga control de los tiros disparados, deberá marcar cada uno de ellos en el tablero titulado "La flota enemiga".

6. Después de cada tiro, el oponente dirá si el adversario acertó en un navío o en el agua. Cuando se ahonda un navío, el participante debe informarlo, indicando su tipo (acorazado, crucero, fragata o submarino). El jugador deberá marcar en el tablero titulado "Mi flota" cada tiro acertado por el adversario para informar cuando el navío se ahondó.

7. Se ahonda un navío cuando se aciertan disparos en todos sus recuadros.

8. Esos procedimientos se alternan entre los participantes hasta que uno de ellos ahonde toda la flota de su enemigo.

9. Gana quien primero descubra dónde están los navíos del adversario.

2.6 JUEGO 6: LOS COLORES SECRETOS

Objetivos: Practicar el nombre de los colores.

Materiales: tablero, fichas coloreadas.

Procedimientos:

1. Previamente, el profesor debe elaborar un tablero según el modelo abajo y providenciar pequeñas fichas con los colores trabajados en clase en cantidad igual a de participantes del juego.

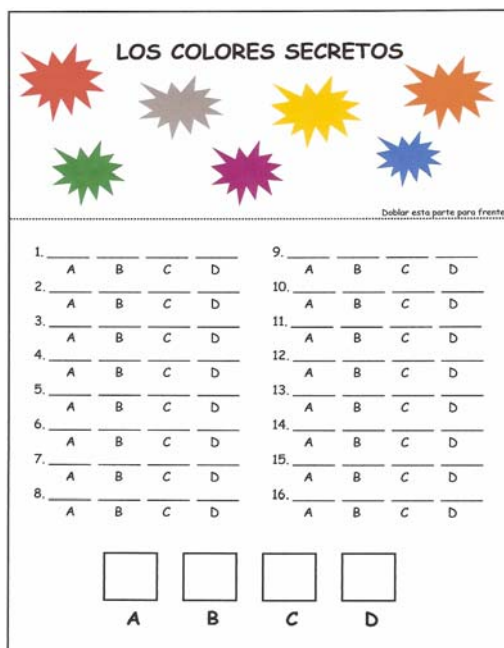


Figura 9: tablero *Los colores secretos*

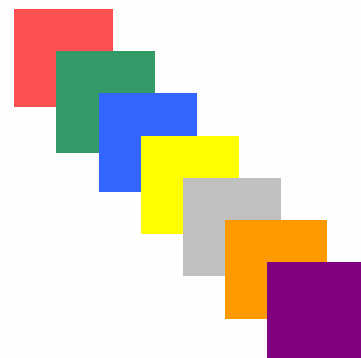


Figura 10: fichas coloreadas

2. Los alumnos se separan en parejas.
3. El profesor distribuye a cada alumno una fotocopia del tablero y una ficha correspondiente a cada color.
4. Los participantes posicionan sus fichas en el sitio indicado en sus tableros, eligiendo una secuencia de cuatro colores, sin que su compañero vea.
5. La pareja sortea el participante que inicia.
6. El primero a jugar habla una secuencia de colores que cree corresponder a de su adversario, que contestará los aciertos y errores cometidos. *Ejemplo:* Jugador A: A – rojo, B – azul, C – amarillo, D – verde; Jugador B: Posición B correcta, A, C e D erradas.
7. A partir de la respuesta del adversario, el alumno debe señalar, en su tablero, las informaciones obtenidas.
8. El otro participante hace lo mismo, intercalando turnos con su compañero.
9. Gana quien primero descubra la secuencia del adversario.

2.7 JUEGO 7: ¿QUÉ HORA ES?

Objetivos: Practicar las horas en español.

Materiales: 1 tablero, peones, 1 dado.

Procedimientos:

1. El profesor debe providenciar un tablero de parchís, un dado y peones de color correspondiente a los colores del tablero para cada alumno o grupo de alumnos. En cada casilla del tablero, debe añadir diversas horas en el formato numérico, conforme muestra el dibujo abajo:

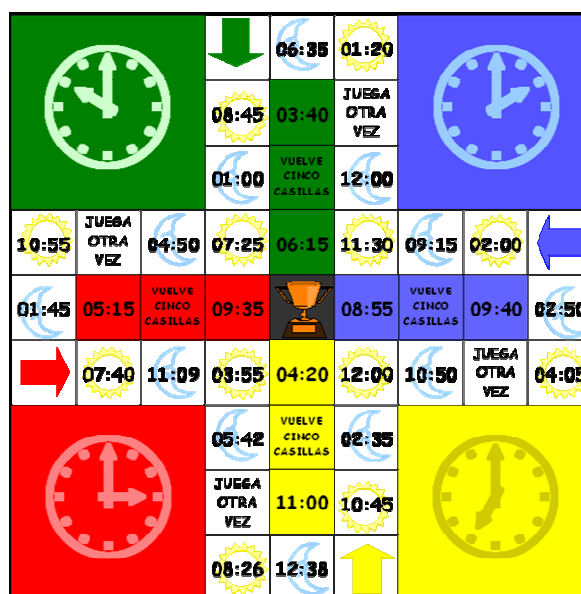


Figura 11: tablero ¿Qué hora es?

2. Los jugadores posicionan sus peones en la flecha con el color correspondiente.
3. Se sortea el participante que inicia.
4. Cada participante tira el dado, avanza el número de casillas indicado y lee la hora que aparece en ella. Si lo hace bien, permanece en la casilla, caso contrario vuelve al lugar anterior.
5. Al caer en una casilla con una flecha, el participante pierde el turno.
6. Cada participante debe completar el circuito y entrar en el pasillo correspondiente a su color.
7. Gana quien primero llegue al centro del tablero.

2.8 JUEGO 8: ¿CON QUÉ ROPA VOY?

Objetivos: Practicar el nombre de ropas y accesorios.

Materiales: tarjetas y fichas.

Procedimientos:

1. Previamente, el profesor debe elaborar pequeñas fichas con el dibujo de prendas de vestir y tarjetas con los nombres de las ropas que aparecen en las fichas, conforme el modelo abajo. *OBS:* las tarjetas deben tener el mismo número de palabras y éstas no pueden repetirse.

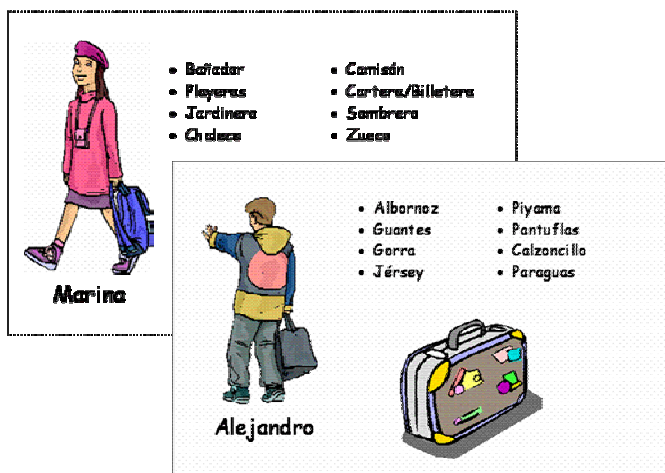


Figura 12: tarjetas ¿Con qué ropa voy?

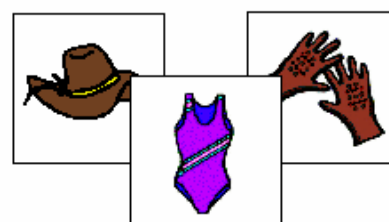


Figura 13: fichas

2. Se distribuyen las tarjetas entre los alumnos.
3. Se sortea el participante que inicia.
4. El alumno sorteado coge una ficha y pregunta: ¿Quién lleva.....?, completando la frase con el nombre del dibujo que aparece en la ficha.
5. La persona que tiene la palabra en su tarjeta contesta a la pregunta y recibe la carta correspondiente. *Ejemplo:* Jugador A: - ¿Quién lleva los pantalones?; Jugador B: - Yo llevo los pantalones.

6. Ese procedimiento se alterna entre los alumnos, hasta que alguien reciba todas las fichas indicadas en su tarjeta.
7. Gana quien primero complete su tarjeta.

2.9 JUEGO 9: ¿QUÉ HAGO?

Objetivos: Practicar el nombre de profesiones.

Materiales: 1 tablero, peones, cartas, hojas de papel en blanco.

Procedimientos:

1. El profesor debe providenciar un tablero y peones de color distinto para cada alumno o grupo de alumnos. En algunas casillas del tablero, debe poner la palabra *DESEMPLEADO*. Además, debe elaborar cartas con la descripción de las profesiones que se quiere trabajar, conforme el modelo abajo:



Figura 14: tablero ¿Qué hago?



Figura 15: cartas

a) Sugerencia de frases para las cartas:

1. Persona que confecciona ropas y adornos. (modista/sastre)
2. Persona encargada de exhibir modelos de ropas en desfiles de moda. (maniquí)
3. Persona que se dedica a cantar. (cantante)
4. Persona que atiende a los clientes en restaurantes. (camarero/mesero/mozo)
5. Persona que se dedica a los quehaceres domésticos de su hogar. (ama de casa)
6. Persona que apaga los incendios. (bombero)
7. Persona que ayuda a los médicos a cuidar de los enfermos. (enfermero)
8. Persona que construye casas y edificios. (albañil)
9. Persona que escribe artículos para periódicos y revistas. (periodista)
10. Persona que representa personajes en la tele, en el cine o en el teatro. (actor)
11. Persona que fabrica y vende pan. (panadero)
12. Persona que atiende a los pasajeros en el avión. (azafata/asistente de vuelo)
13. Persona que se dedica a cuidar de niños. (niñera)
14. Persona que corta y arregla el pelo. (peluquero)
15. Persona que dirige un pueblo o un distrito municipal. (alcalde)
16. Persona que tiene autoridad para juzgar y sentenciar. (juez)
17. Persona que hace y arregla cerraduras y llaves. (cerrajero)
18. Persona que trabaja en el campo, cultivando la tierra. (campesino)
19. Persona que se dedica a defender los acusados en los tribunales. (abogado)
20. Persona que trabaja como criado principal de una casa. (mayordomo)
21. Persona que barre las calles y parques. (barrendero)
22. Persona que recoge la basura. (basurero)
23. Persona que lleva recados y encargos en hoteles y bancos. (botones)
24. Persona que conduce un vehículo. (conductor)
25. Persona que vende carne. (carnicero)
26. Persona que se dedica a preparar comidas. (cocinero)
27. Persona que cura las enfermedades de los dientes y de la boca. (dentista)
28. Persona que se dedica a dibujar. (dibujante)
29. Persona que realiza y repara instalaciones eléctricas. (electricista)
30. Persona que atiende a los clientes en una tienda. (dependiente)
31. Persona que cuida y cura a los enfermos. (médico)
32. Persona que repara coches. (mecánico)
33. Persona que celebra la misa en una iglesia. (cura)
34. Persona que instala y repara caños y tuberías. (plomero/fontanero/cañero)
35. Persona encargada de mantener el orden público. (policía)
36. Persona que enseña a los alumnos. (profesor)
37. Persona que fabrica, arregla y vende joyas. (joyero)
38. Persona que proyecta casas y edificios. (arquitecto).
39. Persona que reparte las cartas del correo. (cartero)
40. Persona que está retirada del trabajo por edad o por enfermedad. (jubilado)

2. Los alumnos posicionan sus peones en la casilla de salida.

3. El profesor sortea una carta y lee la frase que aparece en ella.

4. Los alumnos escriben en sus hojas la profesión que creen referirse a la frase.

5. El profesor lee la solución y se hace la conferencia de las repuestas.

6. Los alumnos que escribieron la respuesta correcta avanzan una casilla. Los que se equivocaron vuelven hacia atrás. Al caer en la casilla con la palabra *DESEMPLEADO*, el jugador vuelve al comienzo del tablero.

8. Gana quien primero concluya el camino del tablero.

2.10 JUEGO 10: LA FAMILIA GONZÁLEZ

Objetivos: Practicar las relaciones de parentesco.

Materiales: 1 tablero, peones, 1 dado, 1 árbol genealógico, cartas.

Procedimientos:

1. El profesor debe providenciar un tablero, un dado y peones de color distinto para cada alumno o grupo de alumnos. En cada casilla del tablero, debe escribir frases con huecos para completar con palabras referentes a las relaciones de parentesco. Además, debe elaborar un árbol genealógico y cartas con frases que ayudan a rellenar los nombres del árbol, conforme el modelo abajo:



Figura 16: tablero *La familia González*

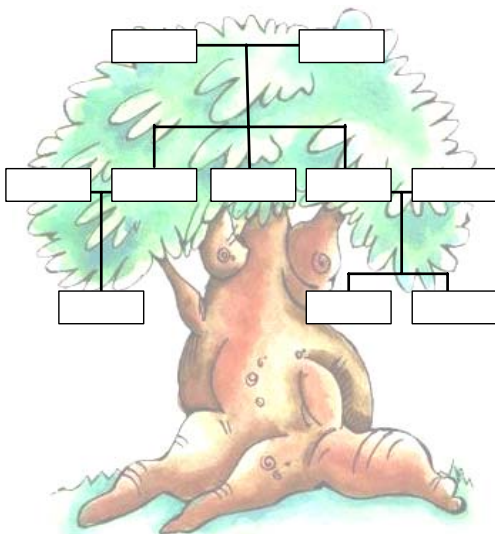


Figura 17: árbol genealógico

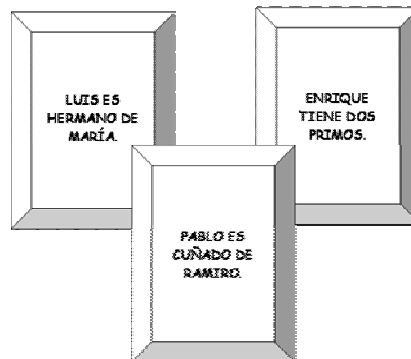


Figura 18: cartas

a) Sugerencia de frases para el tablero:

1. El marido de mi madre que no es mi padre es mi _____. (padraastro)
2. Mi padre es el _____ de mis abuelos maternos. (yerno)
3. Dos hermanos que nacieron juntos son _____. (gemelos)
4. Yo soy el _____ de mi abuelo. (nieto)
5. Mi madre es la _____ de mis abuelos paternos. (nuera)
6. Yo soy el _____ de mi madrastra. (hijastro)
7. La hermana de mi madre es mi _____. (tía)
8. La madre de mi padre es mi _____ (abuela)
9. Yo soy _____ de mis padres. (hijo)
10. Mi prima es _____ de mis padres. (sobrina).
11. La esposa de mi padre que no es mi madre es mi _____. (madrastra)
12. La persona con quien voy a casarme es mi _____. (prometida)
13. La persona con quien tengo una relación amorosa es mi _____. (novia)
14. Mis abuelos paternos son los _____ de mi madre. (suegros)
15. Mi abuela es la _____ de mi abuelo. (esposa)
16. Los hijos de mi padraastro son mis _____. (hermanastros)
17. El _____ de mi madre es mi padre. (marido)
18. La hermana de mi padre es la _____ de mi madre. (cuñada)
19. Los hijos de mis padres son mis _____. (hermanos)
20. Mi hermana es _____ de mis padres. (hija)
21. El padre de mi primo es mi _____. (tío)
22. Mi madre es _____ con mi padre. (casada)
23. El hijo de mi hermano es mi _____. (sobrino)
24. Mi tío es el _____ de mi padre. (cuñado)
25. El hijo de mi tío es mi _____. (primo)

b) Sugerencia de frases para las cartas:

1. Luis es hermano de María.
2. Pablo es cuñado de Ramiro.
3. Enrique tiene dos primos.
4. José tiene un yerno y una nuera.
5. Carmen es suegra de Consuelo.
6. El hijo de Ramiro se llama Enrique.
7. Juan es padre de Luis.
8. Pablo tiene tres sobrinos.
9. Consuelo tiene dos hijos.
10. José y Carmen tienen tres nietos.
11. Pablo tiene un hermano y una hermana.
12. Juan tiene un hermano.
13. Carmen es abuelo de Luis.
14. La tía de Luis se llama Eva.
15. Es marido de Consuelo es Juan.
16. José es casado.
17. Eva es esposa de Ramiro.
18. La madre de Eva es casada con José.

2. Se distribuye a los alumnos una fotocopia de la hoja que contiene el árbol genealógico de la familia González.

3. Los jugadores posicionan sus peones en la casilla con una flecha.

4. Se sortea el participante que inicia.

5. Cada participante tira el dado, avanza el número de casillas indicado y completa la frase que se le propone. Si la completa bien, coge una carta que contiene una frase que le ayudará rellenar el árbol que ha recibido en el comienzo del juego.
6. Gana quien primero complete el árbol correctamente.

BIBLIOGRAFÍA

Actas del X Seminario de Dificultades Específicas de la Enseñanza del Español a Lusohablantes. (2002). São Paulo: Consejería de Educación de la Embajada de España en Brasil. <http://www.sgci.mec.es/br/actas.htm>

BRUNER, Jerome. (1986). Juego, pensamiento y lenguaje. En *Perspectivas*. v. 16, nº 1, 79 – 85.

ESTÉVEZ, Pilar Bello (1990). Los juegos: planteamiento y clasificaciones. En: _____ (org.). *Didáctica de las Segundas Lenguas: Estrategias y Recursos Básicos*. Madrid: Santillana, 136 – 157.

PIRES, José. (1995). Atividade lúdica e aprendizagem. En *Revista Portuguesa de Pedagogia*. Coimbra, Portugal, Vol. 26, nº 3, 379 – 391.