

EL JUEGO EN LA ESCUELA

**La experiencia de
juego aplicada al
aula**

DOCTOR
SCATTY (El
científico
despistado)

A.-ÁREA DEL CURRÍCULO Y UNIDAD DIDÁCTICA DONDE SE HA DESARROLLADO LA EXPERIENCIA DE JUEGO.

El juego *Doctor Scatty*¹ se ha desarrollado dentro del área de inglés, de la cual ejerzo como especialista, dentro de la Unidad Didáctica 6, titulada ANIMALS.

El juego se presenta al final de la unidad, como actividad de refuerzo de los contenidos aprendidos y como repaso de todo lo expuesto en clase y de aquello que los alumnos han trabajado.

El *Dr. Scatty*, un científico un poco olvidadizo, estaba estudiando las características propias de cinco animales, como el lugar donde viven, qué comen, cómo son, ... El problema es que, como es tan despistado, olvidó cerrar la ventana, y las cinco tarjetas de cada animal que estaba elaborando volaron por la habitación y se mezclaron. Ahora, los alumnos tienen que intentar agrupar esas tarjetas y adivinar qué cinco animales son los que estaba estudiando el *Doctor Scatty*, para así ayudarle a terminar su trabajo.

El maestro, disfrazado de científico despistado (con una bata blanca y el pelo un poco despeinado es suficiente), presenta en inglés el juego a su alumnado, y deja las 25 tarjetas con las características de los cinco animales boca abajo encima de la mesa. Todas las tarjetas están hechas en cartulina del mismo color y se plastifican, para que puedan durar más. Pero no todas tienen el mismo tamaño.

Se agrupa a los alumnos en grupos de cuatro o cinco miembros y, por turnos, se les hace venir a la mesa a recoger las tarjetas. Cada vez que un alumno de cada grupo recoge una tarjeta, debe ir a reunirse con sus compañeros, que deben copiar lo que la tarjeta dice. Después, ese mismo alumno, u otro de su grupo, se dirige a la mesa del maestro a por otra tarjeta dejando la anterior boca abajo en la mesa. Esta acción se repite unas 20 veces, para asegurarme de que ningún grupo tiene todas las tarjetas.

El problema es que, al estar boca abajo, los alumnos pueden recoger -y a menudo así sucede- la misma tarjeta en más de una ocasión, por lo que nunca están del todo seguros de que la característica que han copiado no pueda pertenecer a más de un animal, o si simplemente la han cogido repetida.

Finalmente, se deja a los alumnos el tiempo suficiente para recopilar y reunir toda la información de que disponen, información que deberán resumir en una lista con los nombres de los cinco animales que sospechan que estaba estudiando el Doctor Scatty. Se revisan las listas en la pizarra y se llega, entre todo el grupo-clase, a la lista correcta. Gana el grupo que más animales de los cinco propuestos ha acertado.

Después, se invita a los alumnos a que sean ellos los que elaboren, por grupos, cinco características de un animal cualquiera, el que más les guste.

En el apartado D., el relativo a los recursos y materiales utilizados, incluimos una muestra, pero en castellano, de tarjetas como las que se presentan a los alumnos.

1 *Dr. Scatty* es la abreviatura del adjetivo inglés *scatterbrained*, que significa despistado, olvidadizo.

B.-CURSO Y N° DE ALUMNOS/AS PARTICIPANTES.

El juego *Doctor Scatty* fue realizado con los 75 alumnos de las tres aulas de 6º curso a lo largo del mes de mayo del curso 2011-2012.

C.-OBJETIVOS Y COMPETENCIAS TRABAJADAS.

En cuanto a los objetivos y competencias trabajadas, sin extendernos demasiado en tecnicismos legales, tenemos en cuenta en todo momento en nuestro trabajo, entre otros, los objetivos b) y f) de la etapa que se recogen en el Decreto 111/2007, de 20 de julio, en el que se establece el currículum de Primaria para la Comunidad Valenciana, que son aquellos referidos a “desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo (...), así como actitudes de confianza en sí mismo², sentido crítico, iniciativa personal, interés y creatividad en el aprendizaje (...)”, así como “adquirir, en al menos una lengua extranjera, la competencia comunicativa básica que permita al alumnado expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas”.

Ya en relación con la propia área de Lengua Extranjera, el mismo Decreto recoge que “las alumnas y alumnos de esta edad son vitales y aprenden mientras juegan, se mueven y realizan actividades que les gustan, puesto que su motivación para aprender la lengua extranjera proviene del interés de la tarea y no de la utilidad futura de estas enseñanzas”. Por último, se cita más adelante, en el mismo documento, que “la enseñanza de la Lengua extranjera durante la Educación Primaria tiene que respetar uno de los principios básicos del enfoque comunicativo, “una lengua se aprende cuando se usa”, es decir, cuando la alumna o el alumno la utiliza para realizar actividades interesantes y motivadoras; pero también tiene que seguir el principio básico de los nuevos enfoques de la integración de lengua y contenidos, “una lengua se aprende mejor cuando se usa para aprender”, es decir, para adquirir información y conocimientos relevantes, especialmente, aquellos relacionados con los contenidos de las diversas disciplinas académicas”.

Estos dos conceptos, el de la **utilización del juego para aprender** y el de la propia **utilización de la lengua extranjera para aprender conceptos relacionados con otras disciplinas académicas**, enmarcan el contexto en el que llevamos a cabo nuestra experiencia de juego en el aula que presentamos en este trabajo.

Para concretar un poco más en este apartado, incluyo la siguiente tabla donde se recogen algunos de los objetivos y las competencias que contribuye a desarrollar en el área de inglés de 6º curso el juego *Doctor Scatty*:

2 Se refiere al alumno/ alumna.

OBJETIVOS	COMPETENCIA DESARROLLADAS
<p>-Leer, de forma silenciosa y en voz alta, diferentes textos con vocabulario cada vez más extenso y expresiones de mayor complejidad, con ayuda de las estrategias básicas, para obtener información explícita y extraer inferencias directas.</p> <p>-Usar algunas estrategias que favorezcan el proceso de aprendizaje como: uso de recursos visuales y gestuales, (...) buscar, recopilar y organizar información en diferentes soportes, (...).</p> <p>-Valorar la lengua extranjera como instrumento de comunicación con otras personas y como herramienta de aprendizaje, y mostrar curiosidad hacia las que hablan la lengua extranjera.</p>	<p>1.-Competencia en comunicación lingüística.</p> <p>3.-Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.</p> <p>5.-Competencia social y ciudadana.</p> <p>7.-Competencia para aprender a aprender.</p>
<p>-Conocer las características y formas de vida de distintos tipos de animales.</p> <p>-Conocer las relaciones entre los seres vivos.</p> <p>-Fomentar el interés por la observación y el estudio riguroso de todos los seres vivos.</p> <p>-Fomentar el interés por el cuidado y protección de los seres vivos.</p>	<p>1.-Competencia en comunicación lingüística.</p> <p>3.-Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.</p> <p>7.-Competencia para aprender a aprender.</p>

D.-RECURSOS Y MATERIALES UTILIZADOS.

Incluimos a continuación una muestra de las tarjetas utilizadas en el juego del Doctor Scatty. Son las cinco características de cinco animales que podrían presentarse a los alumnos. Pretendemos que disponiendo de 20 de estas 25 tarjetas, los alumnos puedan adivinar qué cinco animales estaba estudiando el Dr. Scatty, nuestro científico despistado.

En cuanto a los recursos utilizados para llevar a cabo el juego, aparte de las tarjetas realizadas en cartulina y plastificadas, se puede utilizar la sala de ordenadores, si así se considera, para que los alumnos lleven a cabo una investigación posterior y sean capaces de escribir en inglés, a su vez, cinco características de un animal elegido por ellos.

MUESTRA DE LAS CARACTERÍSTICAS DE CUATRO ANIMALES PRESENTADOS A LOS ALUMNOS

Cabe recordar que cada una de las pistas sobre los animales se presenta por separado.

<p>-Es un mamífero (<i>It's a mammal</i>).</p> <p>-Tiene los dientes largos y afilados (<i>It has got long and sharp teeth</i>).</p> <p>-Tiene la piel rayada (<i>It has got stripes on its skin</i>).</p> <p>-Vive en Asia y es un gran cazador (<i>It lives in Asia and it's a good hunter</i>).</p> <p>-Está en peligro de extinción. (<i>It is threatened with extinction</i>).</p> <p style="text-align: center;">(Es el TIGRE) (THE TIGER)</p>	<p>-Vive en el mar (<i>It lives in the sea</i>).</p> <p>-Está en peligro de extinción (<i>It is threatened with extinction</i>).</p> <p>-Es el mamífero más grande del mundo (<i>It is the biggest mammal in the world</i>).</p> <p>-Fue el protagonista de la novela Moby Dick (<i>It was the main character in the book Moby Dick</i>).</p> <p>-Tiene “barbas” en la boca (<i>Its name rhymes with “male”</i>)³</p> <p style="text-align: center;">(Es la BALLENA) (THE WHALE)</p>
<p>-Es un reptil (<i>It's a reptile</i>).</p> <p>-Vive en los ríos de África (<i>It lives in the rivers of Africa</i>).</p> <p>-Tiene la piel escamosa y muy dura (<i>It has got a hard skin with scales on it</i>).</p> <p>-Tiene los dientes muy largos y afilados (<i>It has got long and sharp teeth</i>).</p> <p>-A veces fabricamos bolsos y zapatos con su piel (<i>Sometimes we make bags and shoes with its skin</i>)</p> <p style="text-align: center;">(Es el COCODRILO) (THE CROCODILE)</p>	<p>-Puede volar muy rápido (<i>It can fly very fast</i>).</p> <p>-Aparece en el escudo de los Estados Unidos (<i>It appears in the United States shield</i>).</p> <p>-Es un gran cazador (<i>It's a good hunter</i>).</p> <p>-Vive en las rocas de las altas montañas (<i>It lives on the rocks on the top of the highest mountains</i>).</p> <p>-Tiene un pico muy fuerte (<i>It has got a strong beak</i>)</p> <p style="text-align: center;">(Es el ÁGUILA) (THE EAGLE)</p>

³ He cambiado la pista porque el juego de palabras de las “barbas” en la boca es intraducible al inglés.

E.-DESARROLLO TEMPORAL.

El juego se desarrolla a lo largo de una sesión de entre 50 minutos y una hora de duración. Se puede alargar o acortar en función de la dificultad o la cantidad de las pistas encontradas por los alumnos de cada grupo. El maestro puede echar una mano a la hora de centrar la “investigación” o el debate de los alumnos de cada grupo.

También se puede fomentar la cooperación inter-grupos invitando a los alumnos a intercambiar una pista que no tengan por otra de la que no disponga otro grupo, para así tener más.

Se puede alargar el juego invitando a los alumnos a preparar cinco pistas sobre un animal en una segunda sesión (en la sala de ordenadores, por ejemplo), para presentar dichas pistas al resto del grupo-clase y ver si los compañeros de aula adivinan de qué animal se trata.

El juego puede ser de interior o de exterior, esto es, puede ser jugado en el aula o en el patio, si se considera conveniente.

F.-VALORACIÓN DE LA EXPERIENCIA, RESULTADOS Y CONCLUSIONES.

He realizado este juego en inglés, como especialista, y en castellano y valenciano, cuando he ejercido de tutor. Me ha servido para niños de edades comprendidas entre los 8 y los 12 años (tanto del Segundo como del Tercer Ciclo). Su dificultad depende de los animales presentados y de las pistas aportadas a los alumnos. Siempre me ha funcionado muy bien y ha gustado mucho a mis alumnos.

El juego “Doctor Scatty” combina el movimiento con la reflexión, puesto que los jugadores se levantan por turnos, recogen de la mesa del profesor las tarjetas, deben dejar las que ya han utilizado, pueden -si así se determina- negociar o intercambiar tarjetas o pistas con otros grupos, para luego tener que sentarse a pensar, debatir y llegar a una lista de consenso con el nombre de cinco animales, los cinco que ellos consideran que el científico despistado que es el Doctor Scatty estaba estudiando.

Además, el juego fomenta el debate y el trabajo en equipo, pues la aportación de todos los miembros del grupo es enriquecedora. Así mismo, fomenta la creatividad y la imaginación, pues con retazos de información, el grupo debe investigar, debatir y deducir la solución correcta al reto planteado.

El juego “El científico despistado” permite introducir y repasar conceptos no solo de inglés, sino también de las otras áreas lingüísticas y del área de conocimiento del medio. Fomenta la curiosidad y el aprendizaje activo y participativo, pues el carácter lúdico y la propia presentación de la actividad (como un enigma a resolver, ayudando al pobre Dr. Scatty), son muy motivadores.

Como posibles aspectos negativos a tener en cuenta, el juego puede resultar un poco ruidoso (los alumnos se levantan a por pistas, debaten por grupos y establecen distintas conversaciones), por lo que puede molestar a los compañeros y compañeras de otras aulas. Si controlamos bien esta

variable, el éxito con los alumnos estará garantizado. Si, por el contrario, debido a las características del grupo-clase o a las dimensiones del aula, se hace recomendable salir de la misma, puede ser jugado perfectamente en gimnasio o en el patio, aprovechando el buen tiempo que suele acompañarnos en el último mes de curso, momento en que suele presentarse la Unidad Didáctica 6, donde este juego se enmarca.

En cualquier caso, y para terminar, quisiera destacar que, bien sea como remate final de una Unidad Didáctica, o como introducción de un tema de estudio, el juego siempre es -debería serlo- un aliado del educador, por su carácter motivador y por la capacidad que tiene de captar la atención del alumnado. El juego contribuye a crear un ambiente relajado y un vínculo entre el profesor y los alumnos que abona el terreno y crea las condiciones apropiadas para que estos quieran aprender participando de su aprendizaje. Porque el juego, como elemento socializador en el que el niño también aprende la responsabilidad de respetar ciertas reglas, permite al jugador expresarse sin el típico temor a equivocarse que un alumno tiene en otros momentos de la vida académica.

De ese modo, participar de la actividad propuesta se convierte no ya en una obligación o una exigencia del maestro, sino en una oportunidad de aportar al grupo lo que uno sabe, en un ambiente distendido en el que el alumno no se siente evaluado, aunque eso no quiere decir que no lo esté siendo. Todo buen educador sabe cuánto se aprende de los alumnos viéndoles jugar, sobre su forma de ser, de actuar, de relacionarse con los demás. Y todo ello no puede ser evaluado sino mediante la práctica del juego en el aula.

Porque una escuela que educa mediante el juego es una escuela que enseña a ser feliz.