

Volumen 4 - Número 6 - Noviembre/Diciembre 2018

# REVISTA OBSERVATORIO DEL DEPORTE

REVISTA DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES

ISSN 0719-5729

Esteban Guerrero

*orandum est ut sit mens sana in corpore sano*

EDITORIAL CUADERNOS DE SOFÍA

**CUERPO DIRECTIVO**

**Director**

**Juan Luis Carter Beltrán**

*Universidad de Los Lagos, Chile*

**Editor**

**Juan Guillermo Estay Sepúlveda**

*Editorial Cuadernos de Sofía, Chile*

**Cuerpo Asistente**

**Traductora: Inglés**

**Pauline Corthorn Escudero**

*Editorial Cuadernos de Sofía, Chile*

**Traductora: Portugués**

**Elaine Cristina Pereira Menegón**

*Editorial Cuadernos de Sofía, Chile*

**Diagramación / Documentación**

**Carolina Cabezas Cáceres**

*Editorial Cuadernos de Sofía, Chile*

**Portada**

**Felipe Maximiliano Estay Guerrero**

*Editorial Cuadernos de Sofía, Chile*

**CUADERNOS DE SOFÍA  
EDITORIAL**

**COMITÉ EDITORIAL**

**Mg. Adriana Angarita Fonseca**

*Universidad de Santander, Colombia*

**Lic. Marcelo Bittencourt Jardim**

*CENSUPEG y CMRPD, Brasil*

**Dra. Rosario Castro López**

*Universidad de Córdoba, España*

**Mg. Yamiléth Chacón Araya**

*Universidad de Costa Rica, Costa Rica*

**Dr. Óscar Chiva Bartoll**

*Universidad Jaume I de Castellón, España*

**Dr. Miguel Ángel Delgado Noguera**

*Universidad de Granada, España*

**Dr. Jesús Gil Gómez**

*Universidad Jaume I de Castellón, España*

**Ph. D. José Moncada Jiménez**

*Universidad de Costa Rica, Costa Rica*

**Dra. Maribel Parra Saldías**

*Pontificia Universidad Católica de Valparaíso,  
Chile*

**Mg. Aysel Rivera Villafuerte**

*Secretaría de Educación Pública SEP, México*

**Mg. Jorge Saravi**

*Universidad Nacional La Plata, Argentina*

**Comité Científico Internacional**

**Ph. D. Víctor Arufe Giraldez**

*Universidad de La Coruña, España*

**Ph. D. Juan Ramón Barbany Cairo**

*Universidad de Barcelona, España*

**Ph. D. Daniel Berdejo-Del-Fresno**

*England Futsal National Team, Reino Unido  
The International Futsal Academy, Reino Unido*

**Dr. Antonio Bettine de Almeida**

*Universidad de Sao Paulo, Brasil*

**Dr. Oswaldo Ceballos Gurrola**

*Universidad Autónoma de Nuevo León, México*

**Ph. D. Paulo Coêlho**

*Universidad de Coimbra, Portugal*

**Dr. Paul De Knop**

*Rector Vrije Universiteit Brussel, Bélgica*

**Dr. Eric de Léséleuc**

*INS HEA, Francia*

**Mg. Pablo Del Val Martín**

*Pontificia Universidad Católica del Ecuador,  
Ecuador*

**Dr. Christopher Gaffney**

*Universität Zürich, Suiza*

**Dr. Marcos García Neira**

*Universidad de Sao Paulo, Brasil*

**Dr. Misael González Rodríguez**

*Universidad de Ciencias Informáticas, Cuba*

**Dra. Carmen González y González de Mesa**

*Universidad de Oviedo, España*

**Dr. Rogério de Melo Grillo**

*Universidade Estadual de Campinas, Brasil*

**Dra. Ana Rosa Jaqueira**

*Universidad de Coimbra, Portugal*

**Mg. Nelson Kautzner Marques Junior**

*Universidad de Rio de Janeiro, Brasil*

**Ph. D. Marjeta Kovač**

*University of Ljubljana, Slovenia*

**Dr. Amador Lara Sánchez**

*Universidad de Jaén, España*

**Dr. Ramón Llopis-Goic**

*Universidad de Valencia, España*

**Dr. Osvaldo Javier Martín Agüero**

*Universidad de Camagüey, Cuba*

**Mg. Leonardo Panucia Villafañe**

*Universidad de Oriente, Cuba*

*Editor Revista Arranca*

**Ph. D. Sakis Pappous**

*Universidad de Kent, Reino Unido*

**Dr. Nicola Porro**

*Universidad de Cassino e del Lazio  
Meridionale, Italia*

**Ph. D. Prof. Emeritus Darwin M. Semotiuk**

*Western University Canada, Canadá*

**Dr. Juan Torres Guerrero**

*Universidad de Nueva Granada, España*

**Dra. Verónica Tutte**

*Universidad Católica del Uruguay, Uruguay*

**Dr. Carlos Velázquez Callado**

*Universidad de Valladolid, España*

**Dra. Tânia Mara Vieira Sampaio**

*Universidad Católica de Brasilia, Brasil  
Editora da Revista Brasileira de Ciência e  
Movimento – RBCM*

**Dra. María Luisa Zagalaz Sánchez**

*Universidad de Jaén, España*

**Dr. Rolando Zamora Castro**

*Universidad de Oriente, Cuba*

*Director Revista Arrancada*

Asesoría Ciencia Aplicada y Tecnológica:

**EDITORIAL CUADERNOS DE SOFÍA**

Representante Legal

Juan Guillermo Estay Sepúlveda Editorial  
Santiago – Chile

**Indización**

Revista ODEP, indizada en:



**CATÁLOGO**



**EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA COMUNICATIVA EN INGLÉS  
A TRAVÉS DEL JUEGO**

**THE DEVELOPMENT OF COMMUNICATIVE COMPETENCE IN ENGLISH THROUGH GAMES**

**Lic. Mercedes Campillo Piqueras**  
Universidad de Murcia, España  
mercedes\_campillo@hotmail.com

**Fecha de Recepción:** 04 de septiembre de 2018 – **Fecha de Aceptación:** 30 de diciembre 2018

**Resumen**

El presente artículo pretende mostrar una forma de adquirir la competencia comunicativa en inglés a través del juego. Este tipo de actividades ayudará al alumnado a reducir la ansiedad que generalmente lleva implícita la enseñanza de una lengua diferente a la materna. El juego ofrece una amplia gama de posibilidades donde interviene la competencia comunicativa, además implica la posibilidad de aprender disfrutando.

**Palabras Claves**

Juego – Idioma – Placer – Competencia comunicativa – Valores pedagógicos

**Abstract**

The aim of this article is to show a way to acquire communicative competence in English through the game. This type of activity will help students to reduce the anxiety that generally implies learning a second language. Games offers a wide range of possibilities where the communicative competence intervenes, in addition implies the possibility to learn in a enjoyable way.

**Keywords**

Game – English – Language – Pleasure – Communicative competence – Pedagogical values

## Introducción

Analizando la importancia que tiene en la sociedad actual el aprendizaje de un idioma como principalmente lo es el inglés, cabe la necesidad de plantearse la siguiente cuestión ¿Por qué desarrollar la competencia comunicativa en este idioma a través del juego? Y, consecuentemente, ¿Qué actividades se podrían plantear para ello?

Para dar respuesta a estas cuestiones, hemos indagado sobre estos aspectos y observando las múltiples ventajas que supone el aprendizaje del idioma a través del juego, hemos realizado un marco general donde se especifican las principales ventajas que este ofrece, las condiciones necesarias para que sea considerado como tal y los valores pedagógicos del mismo. Así mismo, hemos propuesto una metodología como puede ser la Total Physical Response (TPR). El objetivo, pues, de este artículo es fomentar y favorecer la adquisición del idioma extranjero (inglés) de una manera inconsciente, donde el alumno aprenda a la vez que se divierte y no considere el aprendizaje como algo mecánico, sino que se produzca de manera natural, de la misma forma que adquiere el idioma materno.

## La competencia comunicativa

Podemos afirmar que la competencia comunicativa es uno de los objetivos que pretendemos lograr en nuestros alumnos, especialmente en el área de inglés.

Savignon<sup>1</sup> afirma que la competencia comunicativa no se trata de un concepto estático sino dinámico. Así, depende de la negociación entre dos o más personas quienes comporten el mismo sistema de comunicación. Este mismo autor añade que la competencia comunicativa es relativa, no absoluta y que depende de la cooperación de los participantes.

En esta misma línea, Chomsky<sup>2</sup>, Hymes<sup>3</sup>, Canale and Swain<sup>4</sup> consideran que la competencia comunicativa debe tener lugar en un contexto particular.

## El juego: definición y características

Son muchas las definiciones que encontramos del juego. Algunas de ellas son las planteadas por autores como Hadfield<sup>5</sup>, Lagardera<sup>6</sup>, Omeñaca y Ruiz<sup>7</sup> y Richard-Amato<sup>8</sup>

<sup>1</sup> S. J. Savignon, *Communicative Competence: Theory and Classroom Practice. Texts and Contexts in Second Language Learning* (Reading, Massachusetts at all: Addison-Wesley Publishing Company, 1983).

<sup>2</sup> N. Chomsky, *Syntactic Structures* (The Hague/Paris: Mouton, 1957).

<sup>3</sup> D. H. Hymes, *On Communicative Competence*. In: J. B. Pride and J. Holmes (eds) *Sociolinguistics. Selected Readings* (Harmondsworth: Penguin, 1972).

<sup>4</sup> M. Canale y M. Swain, *A Theoretical Framework for Communicative Competence*. In A. Palmer; P. Groot & G. Trosper (Eds.), *The construct validation of test of communicative competence*. 1981.

<sup>5</sup> J. Hadfield, *A collection of games and activities for low to mind-intermediate students of English: Intermediate communication games* (Hong Kog: Thomus and Nelson and Sons, 1990).

<sup>6</sup> F. Lagardera, *Diccionario Paidotribo de la Actividad física y el Deporte* (Badalona: Paidotribo, 2008).

que se centran más en la definición de juego para la enseñanza de un idioma. Estas definiciones son las siguientes:

- a.- Hadfield<sup>9</sup>. Los juegos son actividades con reglas, un objetivo y un elemento de diversión.
- b.- Lagardera<sup>10</sup>. Conjunto de acciones que, con sujeción a ciertas reglas, se realizan como diversión.
- c.- Omeñaca y Ruiz<sup>11</sup>. Actividad alegre, placentera y libre que se desarrolla dentro de sí misma sin responder a metas extrínsecas e implica a la persona en su globalidad, proporcionándole medios para la expresión, la comunicación y el aprendizaje.
- d.- Richard-Amato<sup>12</sup>. El juego es una efectiva herramienta en la enseñanza de un idioma ya que proporcionan motivación y da a los alumnos más desventajados la oportunidad para comunicarse.

Omeñaca y Ruiz<sup>13</sup>, tomando como base 24 estudios que se centran en la actividad lúdica, delimitan las 8 características más representativas del concepto de juego:

- Es una fuente de alegría, de júbilo y de placer.
- Constituye un fin en sí mismo.
- Es espontáneo, voluntario y libremente elegido.
- Propicia el aprendizaje.
- Es una forma de expresión.
- Implica participación activa.
- Posee puntos de encuentro con las “conductas serias”.
- Constituye un “mundo aparte”.

### **Requisitos y objetivos del juego en la enseñanza del inglés**

Teniendo en cuenta a Klauer<sup>14</sup>, los requisitos imprescindibles para que un juego sea considerado como tal son:

- Reglas
- Objetivos
- Un final
- La supervisión del maestro

En la misma línea, Martínez-Santos<sup>15</sup> señala que un juego debe contener los siguientes elementos: un objetivo prelúdico, medios lúdicos, reglas constitutivas y actitud lúdica de los jugadores.

---

<sup>7</sup> R. Omeñaca y J. V. Ruiz, Juegos cooperativos y Educación física. 3ª Edición (Badalona: Paidotribo, 2015).

<sup>8</sup> P. Richard-Amato, Making it Happen. From Interactive to Participatory Language Teaching (New York: Addison-Wesley Publishing group, 1996).

<sup>9</sup> J. Hadfield, A collection of games and activities for low to mind-intermediate...

<sup>10</sup> F. Lagardera, Diccionario Paidotribo de la Actividad física y el Deporte...

<sup>11</sup> R. Omeñaca y J. V. Ruiz, Juegos cooperativos y Educación física...

<sup>12</sup> P. Richard-Amato, Making it Happen. From Interactive to Participatory...

<sup>13</sup> R. Omeñaca y J. V. Ruiz, Juegos cooperativos y Educación física...

<sup>14</sup> C. Klauer, Using Games in Language Teaching: Theory and Practice (DIP: RSA, 1998).

En cuanto a los objetivos que pretendemos alcanzar mediante la utilización del juego en nuestras clases de inglés tenemos:

- Enseñar diferentes contenidos
- Revisar los contenidos que ya han sido enseñados
- Evaluar los contenidos.

### **Ventajas y desventajas del juego para la enseñanza del inglés**

Siguiendo a autores como Brewster, Ellis y Girald<sup>16</sup>, los aspectos positivos que nos ofrece el juego a la hora de enseñar un idioma diferente al nuestro son:

- Variedad de situaciones de aprendizaje
- El clima de la clase es modificado, lo cual ayuda a mantener la motivación
- Aprendizaje más informal
- Aprendizaje de patrones específicos del lenguaje, vocabulario y pronunciación de manera inconsciente
- Participación de los alumnos
- La comunicación entre los alumnos aumenta
- La distancia entre el profesor y el estudiante disminuye

En este sentido, McCallum<sup>17</sup> señala las siguientes ventajas:

- Los juegos centran la atención de los estudiantes en estructuras específicas
- Funcionan como un refuerzo y enriquecimiento
- Se puede crear un clima competitivo de manera sana
- Se puede utilizar en cualquier situación de aprendizaje.

En cuanto a las desventajas del mismo son:

- Algunos alumnos pueden identificar los juegos únicamente como elemento de diversión.
- Algunos estudiantes pueden distraerse y comenzar a hablar entre ellos.
- Si el grupo participa en el mismo juego el maestro puede encontrar más difícil la tarea de supervisar.

### **Valores pedagógicos del juego**

Como bien es sabido, el juego es una adecuada herramienta para mantener la atención de los alumnos, de hecho, crean motivación y emoción necesaria para romper la rutina que habitualmente se crea en las clases. Además de esta motivación, el juego contiene valores pedagógicos.

---

<sup>15</sup> R. Martínez-Santos, "Juegos, reglas y azar (1ª parte). Sobre la naturaleza de los juegos deportivos". Retos num 26 (2014): 143-148.

<sup>16</sup> J. Brewster; G. Elli y D. Girard, *The Primary English Teacher's Guide: New Edition* (London: Penguin Books, 2002).

<sup>17</sup> G. P. McCallum, *101 word games: For students of English as a second or foreign language* (Oxford: Oxford University Press, 1980).

Primero de todo, el juego es un medio idóneo para adquirir lenguaje. Este proceso se produce de manera inconsciente por lo que es una forma de adquisición del mismo y no de aprendizaje de manera consciente.

En segundo lugar, tenemos la comunicación. Wright et al.<sup>18</sup> afirman que los juegos son diseñados para proporcionar a los alumnos una gran oportunidad de comunicarse en un contexto significativo.

También, debemos considerar el factor afectivo. Un ejemplo de ello es la clasificación de juego que establece Parlebas<sup>19</sup>, el cual distingue entre juego individual, de cooperación, de oposición y de colaboración con oposición. Así mismo, en el aprendizaje de un idioma Krashen<sup>20</sup> considera que el filtro afectivo es un elemento crucial para la correcta adquisición de este.

Por último, podemos justificar que el empleo de juegos en el sistema educativo contribuye a desarrollar la imaginación y la fantasía de los niños.

### **El uso del TPR en las clases de Educación Física para la enseñanza del inglés**

Las siglas TPR responden a las iniciales Total Physical Response. Este método se centra en la adquisición de conocimientos a través del movimiento.

En cuanto a los pasos a seguir para poner en práctica este tipo de actividades debemos en primer lugar dar una orden a los estudiantes, ya sea en grupo o individualmente y, en segundo lugar, los alumnos deben mostrar que han comprendido la orden mediante acciones que requieran un compromiso motor.

Con respecto a las ventajas que ofrece los juegos TPR son:

- Es un proceso dinámico donde el alumno participa activamente.
- Se tratan de actividades motivantes para el alumnado, ya que rompe con la manera clásica de la enseñanza del idioma en la cual el profesor transmite la información y los alumnos como agentes pasivos reproducen esa información.
- Se basa en un aprendizaje kinestésico.

Sin embargo, este tipo de actividades también plantean dos aspectos negativos principales:

- Espacio: se hace necesario una clase espaciosa para tener mayor libertad a la hora de realizar los movimientos.
- La actuación: cuando la actividad se realiza en gran grupo, el maestro puede tener cierta dificultad a la hora de saber si el alumno realiza los movimientos requeridos por propio conocimiento o simplemente imita al resto de los compañeros

---

<sup>18</sup> R. J. Wright; J. Martland; A. K. Stafford and G. Stanger, Teaching Number: Advancing Children's Skills and Strategies (2<sup>nd</sup>ed.) (London: Paul Chapman Publishing, 2006).

<sup>19</sup> P. Parlebas, Juegos, deporte y sociedad. Léxico de praxiología motriz (Barcelona: Paidotribo, 2001).

<sup>20</sup> S. D. Krashen, Principles and Practice in Second Language Stephen Krashen Acquisition (Oxford: Pergamon, 1982).

## Conclusiones

A lo largo de este artículo, hemos intentado contestar a la pregunta *¿por qué trabajar la competencia comunicativa en inglés a través del juego?* Con este trabajo hemos comprobado, por un lado, que este tipo de actividades reduce la ansiedad que provoca el aprendizaje de un idioma, provocando mayor motivación en la adquisición del mismo. Por tanto, nuestra intervención docente debe permitir que los alumnos incrementen esta competencia en función de sus posibilidades, proporcionándole el aprendizaje de nuevas habilidades o perfeccionando las ya logradas. Partimos de la idea de que el aprendizaje del inglés actualmente es prioritario para un desarrollo académico y profesional, lo que su aprendizaje de forma placentera provocará futuros logros en nuestro alumnado a nivel personal. Por otro, creemos que el desarrollo de la competencia comunicativa mediante el juego es muy interesante y adecuado puesto que favorece el desarrollo social del alumnado de manera lúdica y educativa. Otra de las razones por las que abogamos por el juego es porque favorece una educación en valores incidiendo en aspectos positivos como la sociabilidad de los alumnos y el respeto a los compañeros.

## Referencias bibliográficas

- Brewster, J.; Elli, G. y Girard, D. *The Primary English Teacher's Guide: New Edition*. London: Penguin Books. 2002.
- Canale, M. y Swain, M. *A Theoretical Framework for Communicative Competence*. In Palmer, A.; Groot, P. & Trostler, G. (Eds.). *The construct validation of test of communicative competence*. 1981.
- Chomsky, N. *Syntactic Structures*. The Hague/Paris: Mouton. 1957.
- Hadfield, J. *A collection of games and activities for low to mid-intermediate students of English: Intermediate communication games*. Hong Kong: Thomas and Nelson and Sons. 1990.
- Hymes, D. H. *On Communicative Competence*. In: J. B. Pride and J. Holmes (eds) *Sociolinguistics. Selected Readings*. Harmondsworth: Penguin. 1972.
- Klauer, C. *Using Games in Language Teaching: Theory and Practice*. DIP: RSA. 1998.
- Krashen, S. D. *Principles and Practice in Second Language Acquisition*. Stephen Krashen Acquisition. Oxford: Pergamon. 1982.
- Lagardera, F. *Diccionario Paidotribo de la Actividad física y el Deporte*. Badalona: Paidotribo. 2008.
- Martínez-Santos, R. "Juegos, reglas y azar (1ª parte). Sobre la naturaleza de los juegos deportivos". *Retos* num 26 (2014): 143-148.
- McCallum, G. P. *101 word games: For students of English as a second or foreign language*. Oxford: Oxford University Press. 1980.
- Omeñaca, R. y Ruiz, J. V. *Juegos cooperativos y Educación física*. 3ª Edición. Badalona: Paidotribo. 2015.

Parlebas, P. Juegos, deporte y sociedad. Léxico depraxiología motriz. Barcelona: Paidotribo. 2001.

Richard-Amato, P. Making it Happen. From Interactive to Participatory Language Teaching. New York: Addison-Wesley Publishing group. 1996.

Savignon, S. J. Communicative Competence: Theory and Classroom Practice. Texts and Contexts in Second Language Learning. Reading, Massachusetts at all: Addison-Wesley Publishing Company. 1983.

Wright, R. J.; Martland, J.; Stafford, A. K. and Stanger, G. Teaching Number: Advancing Children's Skills and Strategies (2<sup>nd</sup>ed.). London: Paul Chapman Publishing. 2006.

Para Citar este Artículo:

Campillo Piqueras, Mercedes. El desarrollo de la competencia comunicativa en inglés a través del juego. Rev. ODEP. Vol. 4. Num. 6. Noviembre-Diciembre (2018), ISSN 0719-5729, pp. 52-58.

## CUADERNOS DE SOFÍA EDITORIAL

Las opiniones, análisis y conclusiones del autor son de su responsabilidad y no necesariamente reflejan el pensamiento de la **Revista Observatorio del Deporte ODEP**.

La reproducción parcial y/o total de este artículo debe hacerse con permiso de **Revista Observatorio del Deporte ODEP**.