



El componente lúdico en la enseñanza del árabe como lengua extranjera

Miguel Ángel Lucena Romero¹

Recibido: 17 de junio de 2020 / Aceptado: 23 de Julio de 2020

Resumen. En el terreno de la enseñanza de lenguas extranjeras, la aplicación de actividades lúdicas en el aula se ha convertido en los últimos años en motivo de interés para docentes e investigadores. En el presente artículo, nos centramos en los aspectos teóricos que más influyen en el aprendizaje de lenguas extranjeras a través del componente lúdico y en especial explicamos el caso de la lengua árabe. Asimismo, en este trabajo presentamos una serie de juegos didácticos que pueden emplear los profesores de lengua árabe, sobre todo, para mejorar la expresión oral, para reforzar la escritura y para fomentar la motivación y la participación activa del alumnado.

Palabras clave: factor lúdico, lengua árabe, motivación, lenguas extranjeras, aprendizaje

[en] The playful component in teaching Arabic as a foreign language

Abstract. In the field of teaching foreign languages, the application of recreational activities in the classroom has become a subject of interest for teachers and researchers in recent years. In this paper, we focus on the theoretical aspects that most influence the learning of foreign languages through the playful component and especially the case of Arabic language. Likewise, in this work we present a series of didactic games that Arabic language teachers can use, above all, to improve oral expression, to strengthen writing skills and to promote motivation and active participation of students.

Keywords: enjoyment factor, Arabic, motivation, foreign languages, learning

Cómo citar: Lucena Romero, M. A. (2021): El componente lúdico en la enseñanza del árabe como lengua extranjera, en *Anaqueel de Estudios Árabes* 32, 155-166.

1. Introducción

Con el advenimiento del islam y su consecuente expansión territorial, el aprendizaje de la lengua árabe supuso un enigma para todas las civilizaciones. Según Fāṭima al-'Umari², especialista jordana en la enseñanza del árabe como lengua extranjera, a partir del siglo X, con el gobierno islámico ya instalado, numerosos gramáticos como Jalaf al-Aḥmar (m. 796) o al-Ŷāhiz (m. 868), entre otros, trataron de instaurar un sistema de enseñanza del árabe como lengua foránea en los nuevos territorios con-

¹ Institución: Universidad de Málaga

E-mail: mlucena@uma.es

² Fāṭima al-'Umari, “Ŷuhūd ‘ulamā’ al-‘arabiyya fī taysīr ta‘līm al-naḥū al-‘arabī li-l-nāṭiqīn bi-gayr al-‘arabiyya”, *Journal of Linguistic and Literary Studies*, 8, (2017), 113-137.

quistados. Ese afán por enseñar la lengua árabe hace más de un milenio sigue siendo en la actualidad motivo de interés en el ámbito académico e intelectual.

Con este artículo pretendemos, desde una perspectiva teórica y práctica, llamar a la reflexión sobre cómo hacer que los alumnos aprendan una segunda lengua de manera comunicativa y efectiva. Nuestro trabajo se estructura por un lado en una parte teórica, centrada en poner de manifiesto la importante labor que juega el factor lúdico como recurso estratégico en la enseñanza de lenguas extranjeras y en especial en la enseñanza de la lengua árabe; y, por otro lado, en una serie de propuestas didácticas basadas en juegos educativos ya probados en el aula a nivel universitario.

2. El factor lúdico

El origen etimológico de “juego” se encuentra en el latín, en la palabra *iocus*, sinónimo a su vez de “broma”. Su función principal es entretener, divertir e incluso educar. Entre las distintas acepciones del DRAE sobre el verbo “jugar” destacamos la siguiente: “hacer algo con alegría con el fin de entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas capacidades”. De esta definición se entiende que el acto de jugar no se refiere exclusivamente al ámbito de la educación infantil, sino que se trata de una práctica que provoca placer y ayuda a potenciar ciertas habilidades en todas las edades y en numerosas disciplinas. En este sentido, el ejercicio de jugar desarrolla un doble objetivo: el disfrute físico y el mental.

Respecto de la definición del DRAE acerca del término “juego”, esta es la siguiente: “ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en él se gana o se pierde”. Así pues, se interpreta que, jugando se aprende, se desarrollan habilidades y se establecen ciertos acuerdos como reglas y roles. En un sistema de aprendizaje gobernado por lo lúdico, gana quien aprende y, en la mayoría de las ocasiones, la recompensa principal es el aprendizaje.

Por esta razón, no cabe duda de que los juegos activan de manera eficaz y directa el proceso de aprendizaje en la adquisición de una lengua extranjera. Estos recrean una situación real comunicativa en la que el alumnado, sin percatarse, expresa sus conocimientos comunicativos sin obligaciones y de manera natural. El componente lúdico se ha convertido en este mismo siglo en un recurso fundamental en la enseñanza de lenguas extranjeras, debido a su carácter atractivo y motivador al servicio de los docentes. Este componente de aprendizaje se ejecuta mediante juegos didácticos, es decir, mediante todas aquellas actividades que se llevan a cabo en un programa docente en el que se les plantea a los alumnos una actividad y estos tienen que resolverla utilizando el idioma y el vocabulario de un tema específico.

Hoy en día, con las nuevas tecnologías colocadas en el epicentro de la educación, sumado esto al ingenio y las buenas estrategias docentes, se pueden desarrollar ejercicios lúdicos en diversos formatos: papel, TICs, espacios abiertos y cerrados, con objetos, etc. Con esta diversidad, toda actividad orientada a enseñar lúdicamente beneficia de manera considerable la motivación del alumnado, se fomenta la participación activa en clase y el aprendizaje de un modo alternativo y actualizado y, cómo no, se presenta como un método directo de sociabilización entre los mismos alumnos y con el profesor. Esta práctica igualmente descentraliza el rol docente, concediendo la palabra a los alumnos, lo cual facilita sin duda una de las mejores estrategias para aprender idiomas, a saber, la puesta en marcha del enfoque comunicativo.

En esta misma línea, se ha concebido el sistema lúdico como un medio para adquirir exclusivamente la competencia oral. Sin embargo, y como explicaremos más adelante, en el empleo de este recurso, las competencias escritas ocupan un espacio similar a las competencias orales. En la aplicación del ejercicio lúdico se realiza una lectura previa, con el objetivo de llevarla a su práctica e igualmente se precisa de ciertos pasos en los que se escribe o se escucha al compañero. Por ende, el recurso de los juegos didácticos en el aula no se ha de posponer al final de una sesión, para ocupar tiempo o como un recurso extracurricular, sino que su empleo debe constituir incluso sesiones completas. Estas pueden asentar conocimientos de gran relevancia lingüística, como el vocabulario o la gramática.

El componente lúdico representa el eje principal y casi imprescindible en el aprendizaje de lenguas extranjeras. A través de su aplicación, se exterioriza un contexto real, el cual suscita la necesidad de utilizar la lengua meta y un vocabulario específico³. El juego aporta numerosos beneficios en el transcurso del aprendizaje de un idioma: aumenta la concentración del alumnado, se crea un ambiente relajado a la vez que activo, mejora el manejo de expresiones culturales y, además, se disminuye el miedo a cometer errores. Asimismo, esta herramienta le aporta al docente la posibilidad de introducir nuevos contenidos y ampliar los métodos de evaluación.

Además de todas estas ventajas señaladas, la práctica lúdica resulta un elemento crucial para conocer de manera más precisa las necesidades de los alumnos. Esto se hace posible cuando los partícipes se expresan con libertad en otra lengua. En ese momento, se le concede al docente la posibilidad de explicar ciertas dificultades de expresión y utilizarlas como recurso en clase en futuras sesiones. Sharan y Shaulov expresan su conocimiento acerca de la conexión entre esta motivación y los logros académicos consecuentes en el aprendizaje cooperativo: en los juegos se fomenta la motivación, la implicación activa, el trabajo individual y colectivo, así como la interdependencia del alumnado, a la vez que se analizan las inquietudes lingüísticas de todos los participantes⁴.

De todo esto se deduce que, en la aplicación del factor lúdico, la comunicación oral es totalmente necesaria. No obstante, este tema se ha obviado en nuestro pasado a la hora de enseñar lenguas extranjeras:

Sucede así, por ejemplo, en el método gramática-traducción, en detrimento del dominio de las estructuras lingüísticas de la lengua meta, del vocabulario y de la literatura. Posteriormente, otros métodos, como el directo y el audiolingual, prestaron algo más de atención a las destrezas orales, pero a pesar de ellos los alumnos no eran capaces de comunicarse de modo efectivo en el idioma de forma oral⁵.

Un gran número de docentes que aprendió un idioma en el siglo pasado conoce y explica la gramática de manera extraordinaria y, sin embargo, no son capaces de mantener una conversación. De ahí que Oradee afirme en su investigación que un aprendizaje no comunicativo desemboca en la pérdida total de la seguridad a la hora

³ Andreu Andres, M^a Ángeles y García Casas, Miguel, “Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico”, *Actas I Congreso Internacional de Español para Fines Específicos*, (2000), 122.

⁴ Sharan, Shlomo y A. Shaulov, “Cooperative Learning, Motivation to Learn and Academic Achievement”, en *Cooperative Learning: Theory and Research*, S. Sharan (ed.), (1990).

⁵ Araujo Portugal, Juan Carlos, “Actividades abiertas con vacío de información y juegos de roles en la enseñanza de la expresión oral en lengua extranjera”, *Íkala*, 3, 22, (September-December, 2017), 406.

de comunicarse con los nativos de la lengua meta⁶. Por tanto, la expresión oral, el diálogo, la conversación y la interacción son elementos imprescindibles en el desarrollo de las relaciones comunicativas en el aula.

3. La lengua árabe como lengua extranjera

Todo lo expuesto en las páginas anteriores se puede aplicar a la enseñanza de la lengua árabe como lengua extranjera. El árabe es una de las lenguas más habladas del mundo, junto con el chino, el inglés y el español. Es la lengua oficial de veintidós países (Jordania, Emiratos Árabes Unidos, Baréin, Túnez, Argelia, Yibuti, Arabia Saudí, Sudán, Siria, Somalia, Iraq, Omán, Palestina, Catar, Comores, Kuwait, Líbano, Libia, Egipto, Mauritania y Yemen), es una de las lenguas oficiales de la Organización de Naciones Unidas y el árabe clásico es la lengua litúrgica de todos los musulmanes⁷. En favor de este contexto, el número de personas interesadas en aprender la lengua árabe ha crecido notablemente en los centros de estudios universitarios, lo que ha motivado el incremento de su demanda en la mayoría de las instituciones académicas y diplomáticas.

Además de esta insólita motivación, el advenimiento de inmigrantes procedentes de países árabes, tras la guerra en Siria y la continua contienda yemení, se ha multiplicado en los últimos años. Esto igualmente ha obligado al personal de organizaciones, centros asistenciales, sociales y de acogida, así como docentes de colegios e institutos, a formarse y comunicarse con ellos en su idioma materno, sobre todo, en el momento de su acogida.

La primera cuestión que se debe considerar a la hora de enseñar árabe es qué árabe emplear en el aula. Como es bien sabido, el árabe es multiglósico. Cada arabófono alfabetizado maneja, al menos, la variedad académica formal, denominada árabe estándar, árabe moderno o árabe estándar moderno, y una variedad más local, aprendida en el ámbito familiar, la variedad dialectal. La primera, está codificada y regulada, y es la variedad que normalmente se usa en los medios de comunicación, en los registros literarios, en el ámbito académico y en el diplomático. El uso del dialecto, sin embargo, cambia según la zona geográfica, países y regiones.

Ante esta situación lingüística, lo lógico sería trasladar al alumnado toda esta información, pero ¿qué árabe enseñamos? Hoy en día el debate sobre esta cuestión sigue abierto en varios centros de investigación. En nuestro caso, coincidimos con Waleed Saleh en que la mejor opción a la hora de enseñar árabe sería el del árabe estándar. Como bien afirma este, “queremos dar al César lo que es el del César y a Dios lo que es de Dios”⁸. Esto no significa ni mucho menos que dejemos a un lado el aprendizaje de los dialectos e ignorar sus distintas variedades. Al contrario, priorizamos la variedad estándar a la vez que se le ofrece al alumnado herramientas didácticas adecuadas para conocer igualmente una base simplificada de los diferentes dialectos. Por ejemplo, podemos aprovechar en clase cuando aparece la interjección “vale”, en árabe estándar *ḥasanan* (حسناً), para explicar que en el Magreb se emplea

⁶ Oradee, Thanyalak, “Developing speaking skills using three communicative activities (discussion, problem-solving, and role-playing)”, *International Journal of Social Science and Humanity*, 2, 6, (2012), 533-535.

⁷ Sehlaoui, Abdelilah, “Language learning, heritage, and literacy in the USA: The case of Arabic”. *Language, Culture, and Curriculum*, 21, (2008), 280-291. Versteegh, Kees, *The Arabic Language*, Nueva York 1997.

⁸ Saleh, Waleed, “El árabe como lengua extranjera en la enseñanza universitaria. (La lengua árabe: instrumento de comunicación)”, *Miscelánea de Estudios Árabes y Hebráicos*, 51, (2002), 306.

otro término *wāja*, mientras que en la zona oriental el término utilizado es *māshi*. De esta manera, los alumnos se acercan con lógica a la realidad lingüística del árabe, a la vez que aprenden los distintos usos del léxico comunicativo.

Por otro lado, de acuerdo con los especialistas Jitām al-Wizān y Māyid al-Jiyāt, para enseñar la lengua árabe como lengua extranjera es fundamental por parte del profesorado conocer los diferentes métodos de aprendizaje y hacer una buena elección de los manuales, entender las necesidades lingüísticas y profesionales del alumnado y establecer un ambiente favorable y cómodo en el aula⁹. A esto se le suma la experiencia del docente y su capacidad de elección de los materiales. Todos estos factores garantizan, a buen seguro, un mínimo logro en cualquier sesión didáctica.

Ahora bien, el uso y conocimiento del factor lúdico es imprescindible en el aprendizaje de cualquier lengua, y también de la lengua árabe. Se ha hablado bastante entre los docentes y los investigadores sobre las prioridades del enfoque comunicativo, sin embargo, se ha obviado el recurso a los juegos didácticos en el aula en cualquiera de sus contextos, escuelas oficiales, universidades, educación secundaria y en otras instituciones. El traslado al aula del método que venimos siguiendo, se adapta a las cuatro competencias, a la vez que fomenta un aprendizaje significativo y comunicativo, rebaja la excesiva preocupación académica y presta más atención a aspectos como la cultura y el uso cotidiano de la lengua.

A continuación, ponemos en mano del profesorado de lengua árabe y de otras lenguas extranjeras una serie de propuestas didácticas lúdicas ya probadas en la Universidad de Málaga con estudiantes de Idioma Moderno Árabe (asignatura obligatoria) de distintos niveles y que han tenido excelentes resultados.

4. Ejemplos didácticos

La variedad de juegos que pueden aplicarse en el aula es extensa. En cuanto a su organización, estos deben regir las siguientes pautas:

- El profesor debe definir las reglas del juego, sus pautas y su evaluación. Igualmente, cabe la posibilidad de que el alumno aporte nuevas ideas sobre el procedimiento de este.
- En el juego debe existir un vacío de información, es decir, que una parte de los hablantes no conozca cierta información.
- Los errores mínimos deben ser tolerados por el profesor y solo se deben corregir si afectan al sentido del juego.
- Los juegos deben formar parte del temario y deben trabajar contenidos gramaticales, léxicos o morfosintácticos.

Ofrecemos, a continuación, algunas tipologías de juegos aplicables a la enseñanza de lenguas extranjeras:

- Juegos de mesa: quiz, parchís, bingo, tarjetas, cartas. Esta tipología se puede personalizar para alcanzar los objetivos deseados.

⁹ Jitām al-Wizān y Māyid al-Jiyāt, “Idrākāt al-mudarrisīn li-muškilāt ta’līm al-luġat al-arabiyya li-l-nātiqīn bi-gayr-ha wa-ta’līm-ha”. *Dirāsāt, al-‘Ulum al-Insāniyya wa-l-ijtimā‘iyya*, 41, 1, (2014), 37-53.

- Juegos de dramatización: en este apartado se incluyen juegos de simulación, vacío de información, rol, improvisación, diálogos y teatro. Estos se pueden adaptar a cualquier unidad didáctica e igualmente son actividades motivadoras y flexibles según el nivel.
- Juegos basados en el método *Silent Way* como dictados mímicos¹⁰.
- Juegos de acción: descubrimiento corporal, instrucciones y adivinanzas.

Las actividades que describimos se han puesto en práctica en la asignatura de lengua árabe, en todos sus niveles, con grupos de distintas áreas, grado en estudios ingleses, grado en estudios clásicos y grado en estudios hispánicos, de la Universidad de Málaga. Las reglas presentadas en cada actividad son una mera sugerencia de nuestra aplicación didáctica durante las distintas sesiones. El profesor puede modificar dichas actividades atendiendo a las necesidades del alumnado.

Desde nuestra experiencia, hemos comprobado que de las actividades presentadas se obtienen resultados efectivos en el aprendizaje del alumnado. Estas además han servido para motivar un ambiente saludable en el aula y fomentar una actitud activa en la recepción de los contenidos expuestos.

4.1. Actividades lúdicas

Tabla 1.

<i>Las primeras frases - أول جمل</i>	
Tipo	Reto gramatical
Nivel	A1, A2
Objetivos	Formar frases y afianzar contenidos mediante un aprendizaje colaborativo
Contenidos	Repaso de los tipos de oraciones y de los adjetivos calificativos
Destrezas	Expresión escrita, comprensión lectora
Material	Tarjetas impresas
Duración	45 - 60 minutos

¹⁰ Según Magdalena López Pérez, este método permite aprender una lengua de manera más autónoma. En este método se incluyen dictados mímicos, señalización de objetos y actividades de acción mímica en los que los participantes describen acciones realizadas como beber, comer, bailar, etc. Véase López Pérez, Magdalena, “Estrategias y enfoques metodológicos del uso comunicativo”, *Tejuelo*, 7, (2010), 70.

Desarrollo	<p>El profesor presenta en clase una serie de tarjetas cuadradas o rectangulares de unos cuatro o cinco centímetros en las que ha impreso: por una cara, una palabra (verbos, sustantivos, adjetivos, pronombres, etc.) y por la otra, un pictograma que simboliza dicha palabra (el pictograma sirve de ayuda en el caso de que el alumno desconozca la palabra escrita).</p> <p>Se divide la clase en grupos de dos o tres personas como mínimo y se les reparten las tarjetas (si hay dos grupos, se imprimen las tarjetas dos veces, si hay tres, tres veces y así sucesivamente). Una vez que los grupos tengan las tarjetas sobre la mesa se procede a la explicación del juego.</p> <p>Con las tarjetas sobre la mesa, los alumnos deben redactar el máximo número posible de frases correctas en un período de veinte minutos. En cada equipo habrá un capitán o capitana que se encargará de escribir las frases elegidas por los miembros del grupo. Para la realización de estas frases los alumnos pueden utilizar tanto las tarjetas como el vocabulario aprendido en clase.</p> <p>Al ser un <i>challenge</i>, se les explica a los alumnos que ganará el equipo que más puntos obtenga en su realización. Las frases simples sumarán un punto y las frases con más de un verbo, dos puntos. Las frases incorrectas restarán siempre medio punto.</p> <p>Una vez finalizado el tiempo disponible los alumnos deben soltar sus bolígrafos y elegir a un lector o varios lectores y se procede a la corrección y recuento de los puntos. Ejemplo:</p> <p style="text-align: right;">1 punto: (estudio árabe) - أدرس اللغة العربية - 2 puntos (Bebo café y como queso) - أشرب قهوة وأكل جبنة - Menos 0,5 puntos (voy casa) - أذهب بيت -</p> <p>El objetivo que realiza la corrección y recuento de los puntos cumple también la función de explicar a los alumnos la construcción correcta de oraciones nominales y verbales, a la vez que se emplea el vocabulario de las lecciones anteriores. Los miembros del equipo ganador reciben como premio algunos decimales (0,1 o 0,2) en la nota final. En caso de empate se reparten los puntos por igual.</p>
Sugerencias o variantes	<p>Se aconseja hacer la actividad en una mesa individual para cada grupo. El profesor debe seguir atentamente la actividad y asesorar a los alumnos resolviendo todas sus dudas. El profesor puede ofrecer a los grupos el uso de un comodín (o pista), si surgen dudas. Esta actividad es muy recomendada para aprender el uso de los verbos.</p>

Tabla 2.

<i>Jugamos</i> - نلعب	
Tipo	Juego de mesa
Nivel	A1, A2
Objetivos	Repasar los contenidos de la unidad
Destrezas	Hablar, leer y escribir
Material	Tablero, tarjetas, dados y fichas
Duración	45 - 60 minutos

Desarrollo	<p>El profesor imprime en un folio A3 (plastificado, si fuera posible) una simulación de un tablero, por ejemplo, el del juego de la oca. El folio se divide en casillas cuadradas, identificadas con un número. En cada casilla, el profesor puede incluir todo tipo de preguntas: gramaticales, fonéticas, léxicas, traducciones, etc. Según la destreza de cada pregunta, la casilla tendrá un color asignado. Por ejemplo: todas las casillas de fonética de color rosa, las gramaticales de color verde, etc. Por otro lado, y siguiendo este método, se imprimen las tarjetas de colores con preguntas de todo tipo.</p> <p>Una vez que el tablero esté en la mesa y las tarjetas divididas en montones según la temática, el profesor explica las reglas del juego. Nuestras reglas son las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Los equipos pueden ser de uno o dos alumnos. – Se avanzan casillas tirando el dado. – El alumno levantará la tarjeta que corresponda con el color de la casilla. – Gana el primero que llegue a la última casilla. – Si no se acierta, existe la opción de rebote. – Para llegar a la última casilla, se debe obtener el número exacto y responder correctamente a la pregunta final. – Se retroceden dos casillas cuando no se acierta la pregunta. – Las preguntas de vocabulario se identifican con una palabra o expresión a partir de una imagen. – Las preguntas de traducción son válidas si se responde correctamente. – Las preguntas gramaticales incluyen cuestiones de morfología, sintaxis y también se pueden incluir respuestas, frases con espacios, corrección de errores, tiempos verbales, etc. – Las preguntas sobre fonética pueden incluir palabras, letras y frases.
Sugerencias o variantes	<p>Cuando la impresión del tablero y de las tarjetas suponga una tarea difícil, se recomienda utilizar la pizarra electrónica y tarjetas virtuales. Igualmente, en lugar de fichas se pueden adherir a la pantalla <i>post-it</i> de colores o adhesivos. Si no se cuenta con estos recursos, los materiales se podrían realizar a mano.</p>

Tabla 3.

<i>هل تعرف - ¿Lo sabes?</i>	
Tipo	Quiz
Nivel	A1, A2, B1
Objetivos	Reconocer imágenes, reconocer estrategias básicas de comunicación, expresarse oralmente, realizar preguntas y formular respuestas.
Contenidos	Repaso de los números y nombres de las ciudades
Destrezas	Hablar y leer
Material	Power Point o fotografías
Duración	45 minutos

Desarrollo	<p>Este juego es muy ameno y divertido. El profesor prepara una presentación Power Point con diferentes secciones: imágenes de personajes famosos, edades de famosos, preguntas sobre capitales, imágenes de ciudades o monumentos, etc. Cada sección tiene un objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Imágenes de famosos: se proyectan fotografías de personajes famosos (actores, cantantes, escritores) cuando estos eran pequeños. Los alumnos deben adivinar quién aparece en la imagen. Para ello, se les proporciona diferentes respuestas y solo una de ellas es correcta. – Edades: se proyecta la imagen de algún personaje famoso y se le proporciona al alumno tres posibles edades. Estos tienen que adivinar la respuesta correcta. – Capitales: los alumnos deben responder a la pregunta, ¿cuál es la capital de ...? Si se trata de una capital complicada, se le puede ofrecer al alumno alguna sugerencia: “esta ciudad se encuentra al sur de Europa”. – Imágenes de ciudades: los alumnos deben adivinar la ciudad que se proyecta en la pantalla. Igualmente, si es una ciudad poco conocida, el alumno puede hacer preguntas como: ¿Está cerca de Turquía? <p>En el caso de un nivel más avanzado, las imágenes pueden variar. Se pueden proyectar imágenes de diferentes costumbres étnicas, elaboración de platos típicos y fotografías de ciudades en las que se manifiesten circunstancias atmosféricas de una ciudad en concreto.</p> <p>En cuanto a las reglas del juego, estas son las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Cada pregunta acertada suma un punto – Cada pregunta errónea resta medio punto – Gana el alumno con más puntos. Si hay más de ocho alumnos pueden ganar dos de ellos. – En el caso de niveles más avanzados, se sumarán puntos si el alumno elabora una respuesta lógica y adecuada sobre la imagen.
Sugerencias o variantes	<p>El objetivo principal de este juego no solo es reconocer las imágenes y responder a las preguntas correctamente, sino más bien crear un ambiente autónomo y de debate en el aula. Se puede aprovechar esta sesión para hablar de todo aquello que engloba la cultura árabe e islámica: países, comidas típicas, personajes famosos, escritores, etc.</p>

Tabla 4.

<i>La compra</i> - الشراء	
Tipo	Dramatización y simulación abierta
Nivel	A1, A2, B1
Objetivos	Interpretar un diálogo e interactuar oralmente en situaciones habituales de comunicación.
Contenidos	Saludos y expresiones de cortesía, repaso del léxico según la unidad
Destrezas	Hablar, leer y escribir
Material	Textos

Duración	Dos sesiones, 60 minutos cada una
Desarrollo	<p>En la primera sesión, el profesor recopila o elabora varios diálogos en los que se representa la realización de una compra en un establecimiento (frutería, carnicería, quiosco, etc.). Se escuchan y se leen los textos en clase y el profesor explica las expresiones culturales más utilizadas en la lengua árabe. En los diálogos se pueden incluir expresiones de distintas zonas geográficas del mundo árabe (expresiones marroquíes, egipcias, palestinas, etc.). Cuando se termine la lectura, se divide la clase en parejas y se le asigna a cada una un diálogo distinto. El objetivo es que cada pareja interprete uno de los diálogos usando las expresiones y frases explicadas en clase. Para la siguiente sesión, los alumnos deberán redactar e improvisar una nueva conversación. Para ello, el profesor elabora previamente varias listas (en formato “lista de la compra”) con los alimentos u objetos que deberán adquirir en dicho establecimiento.</p> <p>El objetivo de la segunda sesión es la representación de los diálogos. Antes de la exposición, se le concede a cada pareja un tiempo para repasar el diálogo. En ese momento el profesor puede aprovechar para añadir o corregir alguna frase o pronunciación. Asimismo, los diálogos pueden ser filmados con el objetivo de su evaluación y para que los alumnos escuchen su pronunciación.</p> <p>En el caso de niveles más altos, se puede representar una entrevista de trabajo, una conversación diplomática o un diálogo de radio.</p>
Sugerencias o variantes	Si los alumnos muestran rechazo a la improvisación, se puede llevar a cabo la interpretación de un texto: en un restaurante, en una inmobiliaria, en el médico, etc.

Tabla 5.

<i>Dictado mímico - إملء التمثيل الصامت</i>	
Tipo	Mímica
Nivel	A1, A2
Objetivos	Reconocer imágenes y redactar textos
Contenidos	Repaso de verbos y adjetivos calificativos
Destrezas	Hablar y escribir
Material	Power Point o fotografías
Duración	40 minutos
Desarrollo	<p>La siguiente actividad trata de un dictado con imágenes. Para ello, el profesor puede utilizar la pizarra electrónica o imprimir imágenes. El profesor previamente elabora un texto de unas cuatros o cinco líneas y selecciona las imágenes que representen las palabras del texto. El profesor, sin hablar, proyecta o muestra las imágenes durante veinte segundos cada una, mientras que los alumnos redactan lo sugerido en las imágenes. Esta acción se debe realizar dos veces. Cuando alguna imagen resulte difícil de interpretar el profesor puede improvisar algún movimiento que identifique la palabra seleccionada.</p> <p>Al finalizar el dictado, se procede a su corrección. Cada alumno lee y escribe en la pizarra partes de su interpretación. La corrección es colectiva y los mismos alumnos pueden opinar sobre lo expuesto en la pizarra.</p>

Sugerencias o variantes	Como añadidura, los alumnos pueden improvisar en la misma sesión otro dictado más corto. Se les concede un período de tiempo de unos diez minutos para que cada uno redacte una o dos frases. A continuación, cada alumno expone sus frases con mímica y el resto de la clase debe interpretar las acciones.
-------------------------	--

Tabla 6.

<i>Escape Room</i>	
Tipo	Acción
Nivel	A1, A2
Objetivos	Comprender mensajes y afianzar contenidos mediante un aprendizaje colaborativo
Contenidos	Varios, pronombres de lugar, números y objetos de la clase
Destrezas	Hablar, escribir, leer y escuchar
Material	Tarjetas, cinta adhesiva y objetos
Duración	Entre 45 y 60 minutos
Desarrollo	<p>La tipología de juego conocida como <i>escape room</i> se desarrolla en un lugar cerrado, en nuestro caso, el aula. El objetivo de los alumnos es solucionar una serie de enigmas y encontrar objetos y pistas para salir de la clase. Los alumnos deben desenlazar una historia y conseguir escapar en el tiempo establecido.</p> <p>El profesor debe llegar al aula al menos 30 minutos antes de la sesión para preparar el escenario. Una vez que llegan los alumnos, se divide la clase en diferentes grupos de entre cinco y ocho personas. Cada grupo tendrá sus propias enigmas y objetivos. El profesor explica el objetivo del juego y este da comienzo.</p> <p>Enigmas de un equipo: la primera pista es “busca la página 73 en un libro rojo”. A partir de esta pauta comienza el juego. El profesor debe añadir aproximadamente entre quince o veinte misterios. El desarrollo para este equipo sería el siguiente:</p> <p>En la página 73 hemos colocado un sobre. En el sobre está escrito el título de dos obras. Solo en una de ellas encontrarán la siguiente pista. En dicho libro encuentran un <i>post-it</i> con una indicación: “mira debajo de la mesa”. Debajo de la mesa encuentran un mensaje: “En la clase hay cuatro armarios. En el más grande encontrarás más información”. En el armario grande hemos colocado un ordenador en el que se encuentra una grabación. En la grabación se reproduce lo siguiente: “en la clase hay cinco ventanas y cuatro armarios. El resultado es uno, una pizarra”. En la pizarra hemos escrito: “entre el libro verde y el libro negro”. Los alumnos encontrarán estos dos libros en el armario más pequeño. Entre estos dos libros encuentran un CD que deberán escuchar en el ordenador. En este CD se encuentra el videoclip de la canción “<i>lil-mu'allim</i>” (para el profesor). El profesor tiene la siguiente pista: “busca dentro la mochila negra”. En la mochila negra hay una página de periódico en la que se lee: “buscamos la llave” y en una nota a pie de página leemos “la vi encima del armario”. Los alumnos encontrarán un estuche vacío encima de uno de los armarios. En este hay dos tarjetas. En una de ellas pone “estás cerca de la llave”. En la segunda pone: “suma y vencerás” y los siguientes números “diez + once – quince + dos + cinco”. El resultado es “trece”. Los alumnos tienen que buscar el número trece en el aula. Hemos dibujado el número trece en el armario mediano (para despistar hemos colocado más números en la clase). En este encontrarán una caja metálica con un candado cerrado. Encima de la caja habrá una tarjeta con otra operación matemática: ¿en qué año estamos? menos ¿En qué año nació tu profesor? La respuesta sería 2020 menos 1989, es decir, 31. En el candado deberán posicionar los números de la siguiente manera: 031. En la caja se encuentra la llave con la que podrán escapar de la clase.</p>

Sugerencias o variantes	Si los alumnos no resuelven los enigmas en el tiempo establecido, el profesor puede ayudarles a descifrarlos. Igualmente, si el número de alumnos supera los ocho habría dos variantes. La primera sería realizar dos grupos al mismo tiempo en el aula con diferentes objetivos y enigmas. La segunda, en cambio, consistiría en realizar la actividad en dos turnos diferentes.
-------------------------	---

5. Conclusiones

Gracias a nuestra experiencia docente, podemos asegurar que un planteamiento lúdico adecuado en clase, considerando además el tiempo que se debe invertir en su aplicación, funciona en todos los niveles del aprendizaje de idiomas, incluso con grupos más difíciles o en clases de alfabetización.

Los resultados de estas actividades lúdicas muestran que el alumno se interesa, participa y valora el aspecto lúdico como un ejercicio muy positivo. A lo largo de este trabajo hemos comprobado la importancia de dos factores: conocer las estrategias de aprendizaje y aplicar el componente lúdico en el aula. Para ello, hemos referido los motivos por los que las herramientas de aprendizaje deben ocupar un papel principal a la hora de diseñar una unidad didáctica, materiales o recursos para la enseñanza del árabe como lengua extranjera. Nuestro objetivo aquí es manifestar que el aspecto lúdico es una fuente perenne para motivar el aprendizaje y fomentar la comunicación en el aula.

Igualmente, a lo largo de este estudio hemos abordado las funciones del juego didáctico en la enseñanza de una lengua extranjera. En sus distintas manifestaciones, los juegos explotan activamente las diferentes competencias en el acto comunicativo, por lo que su puesta en práctica en el aula revela una beneficiosa mejora en las cuatro destrezas y, en especial, de la expresión oral. La práctica de todos los juegos señalados (teatro, acción, dictados, quiz, entre otros), representa una herramienta pedagógica y dinamizadora de factores esenciales, como la motivación, el afecto y la participación. Pensamos, por lo tanto, que de las actividades presentadas se obtienen, a buen seguro, beneficios para el aprendizaje de los alumnos y el desarrollo de sus capacidades lingüísticas.