

# Los pasatiempos como herramienta de aprendizaje

*Isaac Vallina Arboleya*

Profesor de Ámbito Social-Lingüístico en el programa Aulas Hospitalarias desde el curso escolar 07-08. Anteriormente profesor de lengua inglesa en diferentes centros de enseñanza de Asturias y Cantabria desde 1997. Ha editado diferentes artículos sobre la didáctica de la enseñanza de las lenguas extranjeras así como los cuatro primeros números de la colección etnográfica *Cartafueyos de El Ventolín* sobre diferentes aspectos de la cultura en Asturias.

## **RESUMEN**

La aparición de gran cantidad de herramientas informáticas a disposición de cualquier usuario nos facilita un amplio campo de posibilidades a la hora de dinamizar nuestras clases diarias. El gran número de programas gratuitos generadores de pasatiempos es una oportunidad extraordinaria de aprovechar sus cualidades en la enseñanza de lenguas, constituyéndose en un mecanismo muy útil a la hora de aprender, visualizar e interiorizar vocabulario de todo tipo. En este artículo resumiremos las posibilidades didácticas que estos programas ofrecen así como algunas reseñas sobre las herramientas gratuitas más destacadas que nos ofrece Internet.

## **ABSTRACT**

The appearance of great quantity of computer tools at the disposal of any user facilitates a wide field of possibilities at the moment of stirring our daily classes into action. The great number of free-generating programs for puzzles is an extraordinary opportunity to use their qualities in the education of languages, becoming a very useful mechanism at the moment of learning, visualizing and internalizing vocabulary of all kinds. In this article we will summarize the didactic possibilities that these programs offer as well as some reviews on the most out-standing free tools that Internet offers us.

## Los pasatiempos como herramienta de aprendizaje

Los recursos didácticos tienen una importancia fundamental en la educación, ya que constituyen una herramienta de valor incalculable dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje facilitando la acción educativa y motivando al alumnado, con lo que conseguimos una mayor predisposición para el aprendizaje.

Un recurso didáctico muy interesante son los juegos para los alumnos de todos los niveles. El juego es innato en el ser humano y se puede utilizar como un medio para conseguir diversos objetivos pedagógicos.

Los pasatiempos son una herramienta muy interesante a la hora de aprender y poner en práctica el vocabulario en cualquier lengua. En el caso del aprendizaje del inglés resultan muy útiles a la hora de practicar el vocabulario de la lección que desarrollamos tanto como práctica exhaustiva como a la hora de evaluar los progresos de los alumnos. El propio sentido de la búsqueda de un término hace que el alumno se fije con detalle en la forma que presenta: dobles consonantes, mayúsculas, guiones, apóstrofes, etc., facilitando su asimilación y recuerdo.

En mi experiencia, el uso de los pasatiempos siempre ha dado un giro positivo en la motivación de mis alumnos que ven esta práctica desde una perspectiva lúdica y se alejan de prejuicios y fobias hacia el aprendizaje obligado de una lengua extranjera. Tales actividades son también un recurso extraordinario en fechas puntuales dentro del calendario escolar que resultan difíciles para el alumnado. Los periodos previos a unas vacaciones escolares o un puente o los días inmediatamente anteriores o posteriores a una evaluación son idóneos para el uso de esta herramienta independientemente de su utilización como práctica más o menos habitual en el aula. Por lo tanto se podría afirmar que son un punto de inflexión muy importante a la hora de motivar a los alumnos y a la hora de romper dinámicas muy rutinarias del proceso de enseñanza-aprendizaje. Dan un “aire nuevo” a nuestras clases y relanzan las ganas de aprender y abordar nuevos conocimientos.

Por otro lado el profesorado puede desarrollar en el alumnado la capacidad de “pensar con imágenes” y promover en él una actitud lúdica que, al mismo tiempo que

amplíe los márgenes de libertad en el aula, permita disfrutar aprendiendo con todos los sentidos. Con este tipo de actividades, los alumnos y las alumnas, de todas las edades, pueden descubrir conceptos y adquirir habilidades recorriendo un camino previamente planificado por el docente. Los crucigramas para la educación son una herramienta excelente en el proceso de aprendizaje y realización de pruebas. Alumnos y profesores pueden usar los crucigramas como herramienta de aprendizaje todos los días, o como una nueva forma de examen nada tradicional.

Entre la amplia gama de juegos que podemos preparar para nuestros alumnos el más versátil es la sopa de letras, que podemos utilizar para facilitar el aprendizaje de los diferentes contenidos curriculares ya que se trata de una actividad sumamente motivadora que gusta mucho a los alumnos y por ello da muy buen resultado. Se pueden emplear en diferentes momentos del desarrollo de la unidad didáctica, durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, por lo que podemos adaptarlas a las características de nuestro alumnado y a sus necesidades.

Los pasatiempos pueden utilizarse en los siguientes casos:

- Como actividad inicial para que el alumno tome contacto con los contenidos de la unidad didáctica.
- Como motivación para afrontar el tema con interés.
- Como actividad de repaso.
- Como actividad de refuerzo.
- Como herramienta de trabajo para alumnos con necesidades educativas especiales, por lo que constituyen una herramienta de atención a la diversidad excelente.
- Como material didáctico dirigido al alumnado inmigrante que resolviendo este tipo de actividades se familiariza con conceptos tecnológicos a la vez que le permite aprender vocabulario.

A continuación os proponemos algunos programas de generación de pasatiempos gratuitos y de fácil acceso a través de Internet. Con cada uno de ellos repasamos sus principales características y virtudes así como el enlace para su descarga.

## Wordsearch Maker

Tiene una interfaz de uso muy sencillo, y con él puedes crear tantas sopas de letras como quieras, con las palabras que quieras (hasta un total de 18 y en cualquier idioma, por supuesto), para resolver en el propio PC o imprimir y resolver por el método tradicional (o sea, lápiz y papel). Un completo fichero de ayuda te explica cómo crear tu sopa de letras personalizada paso a paso; sólo tienes que marcar el inicio de la palabra, la dirección en la que irá escrita (tienes ocho posibles variantes) y colocarla en dicho lugar. El programa rellena los huecos con letras al azar y ya tienes tu sopa lista. <http://wordsearch-maker.softonic.com/>



## Word Search Worksheets

Con este programa podrás crear hojas de actividades del tipo sopa de letras con todo tipo de fuentes y casillas y totalmente listas para imprimir.

Te aconsejamos ver antes de imprimir la opción de previsualización 'Print Preview' y también revisar los márgenes. <http://tools.atozteacherstuff.com/word-search-maker/wordsearch.php>

## Crossword Maker

Este programa genera crucigramas similares a los de cualquier periódico en muy poco tiempo de de forma muy sencilla. Podrás hacerlos sobre el tema que más te guste, eligiendo personalmente las palabras y redactando las definiciones que ayudan a resolver el pasatiempo. En la interfaz de Crossword Maker vas marcando los puntos donde comienza cada palabra, así como la orientación de la misma (vertical u horizontal). Finalmente añades las definiciones en la columna de la izquierda. El programa

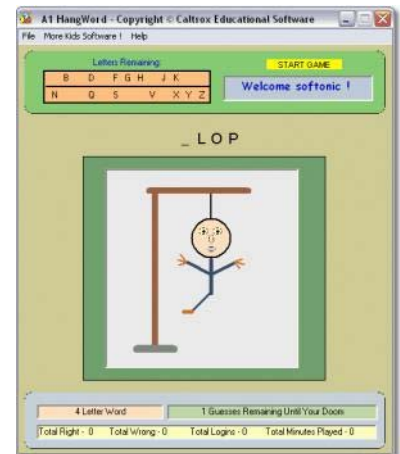


te permite guardar el crucigrama para reanudarlo más tarde, resolverlo en pantalla desde la propia aplicación o imprimirlo para hacerlo mediante el tradicional método del lápiz y papel. <http://crossword-maker.softonic.com/>

## A1 HangWord

A1 HangWord es el típico juego del ahorcado, pensado especialmente para ayudar a los niños a aprender palabras en inglés. Contiene una base de datos de más de cinco mil vocablos, que deberás adivinar siguiendo el tradicional método de ir diciendo letras a fin de completar la palabra: si la letra elegida aparece en dicha palabra, se coloca en su lugar; si no aparece, se dibuja parte del cuerpo del ahorcado.

Tienes tantas oportunidades como partes del cuerpo que se requieren para hacer todo el dibujo completo, momento en el que pierdes la partida. <http://a1-hangword.softonic.com/>



## Crypto

Crypto es un juego en el que intentarás descifrar las frases famosas que te muestra en un modo parecido a lo que sería una mezcla de ahorcado y crucigrama.

Crypto dispone de casi setecientas frases y dichos (en inglés) pero podrás añadir los tuyos propios (en el idioma que quieras) e incluso borrar el resto para que sólo salgan los introducidos por ti. Para ello basta con modificar el fichero puzzle.txt e introducir las frases. <http://crypto.softonic.com/>



## EclipseCrossword

EclipseCrossword es otro generador de crucigramas muy sencillo. Podrás crearlos de cualquier temática y dificultad, dado que tú mismo eliges las palabras que aparecerán en el crucigrama y las definiciones correspondientes a las mismas.

Este programa añade una cualidad que puede resultar muy útil: podrás guardarlo en varios formatos (página Web con Java o DHTML, RTF, WMF) que te permitirán publicarlo en Internet como un extra de tu página Web, o imprimirlo para usarlo en clase como complemento para repasar conceptos.

El programa te orienta en la creación de tu crucigrama paso a paso, y te permite personalizar numerosos aspectos del mismo.

<http://eclipsecrossword.softonic.com/>

## Crucigrama

Otro programa de generación de crucigramas pero que añade la posibilidad de descargar de nuevas combinaciones de Internet. <http://crucigrama.softonic.com/>



## Find That Word

Se trata de un asistente que genera sopas de letras a partir de las palabras que escribas. Puedes escoger el número de letras de largo y ancho, y cómo se verá la sopa de letras cuando la imprimas, incluyendo o no las palabras a buscar o las soluciones marcadas. Una vez terminada, Find That Word permite exportar la sopa de letras a PDF para que puedas imprimirlo cuanto quieras. <http://findthatword.softonic.com/>

## El panel de la suerte

"El panel de la suerte" es una versión de la Ruleta de la fortuna. Contiene paneles de varios tipos: refranes, citas literarias y frases hechas.

Se puede configurar los puntos por cada panel resuelto, los puntos necesarios para resolver un panel, puntos para comprar vocales, tiempo por turno de cada jugador, etc.

Una herramienta que facilita la comprensión no sólo del vocabulario aislado sino también en un contexto o frase. <http://el-panel-de-la-suerte.softonic.com/>



## **REFERENCIAS WEBGRÁFICAS**

1. INTERSHARE S.L.(1997). [www.softonic.com](http://www.softonic.com) Sant Francesc, 4, Cerdanyola Valles, Barcelona.
2. A TO Z TEACHER STUFF LLC (1997) <http://www.atozteacherstuff.com/>. 2733 E. Battlefield Rd., #304 Springfield, MO 65804.

Isaac Vallina Arboleya  
Aulas Hospitalarias – Oviedo