

La oca hispana



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE MÉXICO
Facultad de Artes y Diseño

Material didáctico para la práctica de las
conjugaciones verbales en la clase de
español como
lengua extranjera (ELE)

Tesis
para obtener el título de
LICENCIADO EN DISEÑO GRÁFICO

Presenta:
Julio César Chamorro Durán

Directora de tesis:
Doctora Adriana Raggi Lucio

Ciudad de México
2023





Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.



Universidad Nacional Autónoma de México
Facultad de Artes y Diseño

La oca hispana:
Material didáctico para la práctica de las conjugaciones verbales en la clase de español como lengua extranjera (ELE)

TESIS
que para obtener el título de
licenciado en Diseño Gráfico

PRESENTA:
Julio César Chamorro Durán

DIRECTORA DE TESIS:
Doctora Adriana Raggi Lucio

Ciudad de México, 2023

A mi mamá, por su enorme amor y apoyo, por su gran ejemplo de trabajo y tenacidad.

A Lichita, a Soco y a Paty, por su amor incondicional.

A Karina y a Alejandra, por ser mis hermanas, compañeras de vida.

A todas las mujeres que han enriquecido mi vida.

Índice

<i>Introducción</i>	11
<i>Capítulo Uno: La enseñanza</i>	15
Método de Gramática-Traducción	16
Método Directo o Natural	16
Método Audio-Oral	17
Método Situacional	19
Método Comunicativo	20
El enfoque por tareas	22
El material didáctico	23
<i>Capítulo Dos: El problema de diseño</i>	27
Las limitantes espacio temporales	28
El número de participantes	29
La interacción grupal	29
Los contenidos	31
<i>Capítulo Tres: El mercado</i>	41
Juegos de mesa en la clase de ELE	41
ELI Language Games	42
El dominó de cada día	43
El gran juego de los verbos	44
Todos de fiesta	45
Blog de ELE Internacional	46
Juego de frutas para conjugar verbos	47
Hundir la flota en clase de ELE	48
Web de LaclasedeELE	48
Jugando en español	49
El juego de la rana Lucas	51
Portal CVC (Centro Virtual Cervantes)	52

Juegos de mesa comerciales	52
Die Siedler von Catan	54
Carcassone	57
Tikal	59
Elfenland	61
Monopoly (Monopolio)	64
Diplomacy	65
Descubrir España	68
El juego de oca (versión tradicional mexicana)	69
Conclusiones del estudio de mercado	70
<i>Capítulo Cuatro: El juego</i>	73
Las dimensiones	73
El tablero	74
El personaje	77
El logotipo	84
Las fichas de verbos	85
El empaque	86
Las tarjetas de retos	87
El instructivo	88
Dinámica del juego	88
Los costalitos de almacenamiento	90
Las fichas de movimiento y los dados	90
El prototipo	91
El equipo	91
<i>Capítulo Cinco: La producción</i>	93
Caja, tablero y fichas de verbos	93
Tarjetas de retos	94
Caja superior (con cubierta)	95
Caja inferior (con contracubierta)	96
Anverso del tablero	98
Reverso del tablero	99
Fichas de verbos	99
Tarjetas de retos	100

<i>Conclusiones</i>	103
<i>Referencias</i>	107
Libros	107
Libros online	107
Juegos de mesa	108
Revistas y actas	108
Páginas web	108

Introducción

Aprender una nueva lengua es como aprender un deporte. Se requiere de horas y horas de prácticas para ser un experto y lograr dominar la disciplina. Así es como les he respondido a mis alumnos cuando me preguntan qué tienen que hacer para aprender de manera más rápida y eficaz. Y es que lograr comunicarse en un código complejo, diferente al que estamos acostumbrados causa enojos, decepciones y frustración pero también muchas risas, diversión y satisfacción.

Esto último, el aprendizaje divertido y satisfactorio es lo que he intentado hacer en los últimos 22 años en los que he trabajado como profesor de español como lengua extranjera (ELE). En este tiempo he tenido la oportunidad de utilizar, como profesor y como alumno, una gran variedad de materiales, métodos y dinámicas con los que he enseñado y aprendido elementos necesarios para lograr una comunicación en una lengua extranjera y abrir así nuevos horizontes. Sin embargo, este camino les reserva a los aprendices algunos dolores de cabeza pues, a pesar del gran esfuerzo y la motivación que tienen los estudiantes, hay algunos aspectos de la lengua que resultan más difíciles de asimilar porque son diferentes en sus lenguas maternas o porque simplemente no existen, por ejemplo, las conjugaciones verbales, la flexión de género y número, el uso de modo subjuntivo, los artículos determinados, etc.

Es en este contexto donde se hace indispensable la creación de actividades y materiales nuevos que ayuden a construir una clase de lenguas variada, divertida y significativa para los alumnos. Entre las muchas propuestas que se han hecho en esta dirección destacan las actividades interactivas, las plataformas web y los juegos didácticos, los cuales permiten que los alumnos se concentren en tareas no lingüísticas mientras utilizan la lengua que están aprendiendo. En mi trayectoria como profesor de ELE he podido constatar cómo los juegos de mesa provocan un grado de concentración mayor en los alumnos y que su producción oral es mayor, más natural y espontánea que con cualquier otra actividad. Esta experiencia me ha convencido de que prácticamente todos los temas en un curso de lenguas —sin importar la forma en que sean introducidos— pueden ser ejercitados por medio actividades lúdicas y, especialmente, con actividades con juegos de mesa.

A pesar de que hay muchos juegos en el mercado, todavía existen muchos elementos de la lengua para los cuales no se han creado materiales lúdicos o el material que ya existe es deficiente para la clase de ELE por su complejidad o por su contenido. Entre los temas que más atención requiere se encuentran las conjugaciones verbales, por la frecuencia con la que las usamos y por lo profuso y complejo de nuestro sistema verbal en español, sin embargo, hay po-

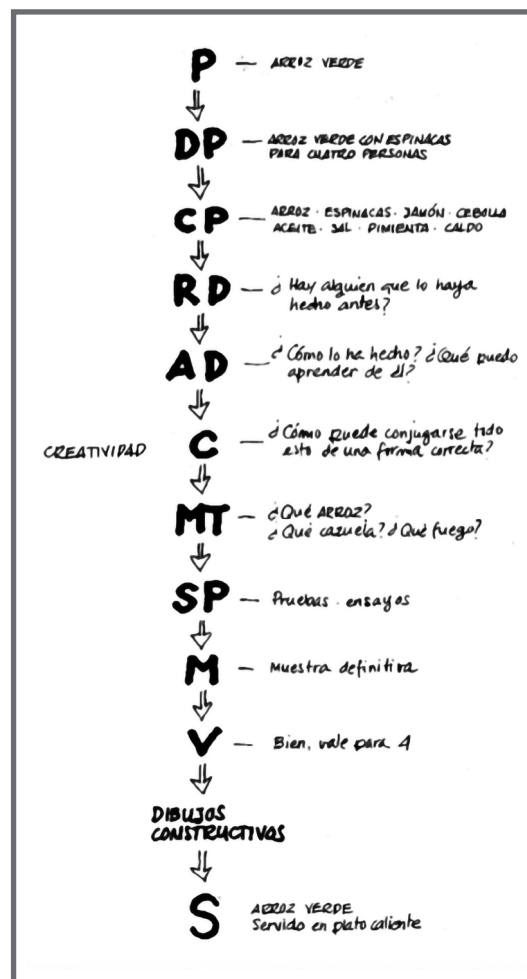
cos materiales que ayuden a practicarlas lo suficiente para lograr usarlas de forma automática y aleatoria. Ante esta situación sentí la necesidad de hacer actividades complementarias, alternativas y motivadoras, pues las conjugaciones verbales son un conjunto léxico con variaciones mínimas que requieren mucha precisión en su uso.

En los últimos 20 años he utilizado diversas propuestas de actividades lúdicas a través de tarjetas y tableros los cuales resultaron efectivos parcialmente pues, además de tener una aplicación limitada tenían poca durabilidad. Es por eso que he decidido hacer un juego de mesa resistente que sirva para practicar las conjugaciones de diferentes tiempos verbales en un mismo tablero y que, además, dé la posibilidad de que los alumnos y profesores puedan crear preguntas relacionadas con los contenidos que están aprendiendo.

Es pertinente aclarar que este proyecto requiere ser visto desde tres perspectivas diferentes: la del profesor de lenguas, la del diseñador del juego y la del diseñador gráfico. Desde la primera perspectiva se debe analizar cómo se inserta nuestro problema en el contexto actual de la lingüística aplicada a la enseñanza de lenguas; desde el punto de vista del diseñador del juego se resolverá la parte concerniente a la dinámica y los contenidos del juego y finalmente desde la mirada del diseñador gráfico se resolverán los problemas derivados de las otras dos perspectivas. Entre dichos problemas, es destacable la parte

relativa a la multifuncionalidad pues de- seo dar solución a diversas necesidades mediante un solo juego que sea a la vez económico y práctico.

Existen muchas metodologías de diseño, todas muy interesantes y eficaces, no obstante, hay una que me resulta muy completa y al mismo tiempo sencilla, la metodología del arroz verde de Bruno Munari contenida en su libro *¿Cómo nacen los objetos?*¹, la cual utilizaré como guía para la realización de mi proyecto de diseño.



1 Bruno Munari, *¿Cómo nacen los objetos?* (Barcelona: Gustavo Gili, 1997), 64.

Metodología del <i>arroz verde</i>	
Problema	<i>Crear un material didáctico para las clases de español como lengua extranjera.</i>
Definición del problema	<i>Material didáctico lúdico, multifuncional, para el ejercicio de conjugaciones verbales.</i>
Elementos del problema	<i>Número de jugadores, soporte, materiales, dimensiones, color, suaje, dobléz, empaque, partes prefabricadas, almacenaje, forma, tableros, cartas, billetes, fichas, instructivo, ilustraciones, costos.</i>
Recopilación de datos	<i>Tipos de juegos de mesa (de tablero) existentes en el mercado, dimensiones utilizadas, materiales utilizados, tipos de fichas y cartas existentes, disposición de la información y de las instrucciones, tipos de ilustraciones utilizadas, empaques existentes.</i>
Análisis de datos	<i>Análisis de elementos formales (forma, color, tamaño), análisis de los empaques, análisis de los elementos conceptuales (logotipo, logograma, ilustraciones), análisis de las fichas y tarjetas, análisis del almacenamiento del contenido dentro del empaque, análisis de la funcionalidad del juego.</i>
Creatividad	<i>Conceptualización del diseño.</i>
Materiales y tecnologías	<i>Papeles y cartones de diversos grosores, computadora, impresoras, scanner, impresoras offset, tintas, acabados, suajadora.</i>
Experimentación	<i>Bocetos para tablero, para cartas, para fichas y para ilustraciones..</i>
Modelo	<i>Creación del prototipo.</i>
Verificación	<i>Comprobación de elementos del diseño, color y dimensiones.</i>
Dibujos constructivos	<i>Originales de impresión y corte.</i>
ARROZ VERDE	<i>Producto final.</i>

tenidos lingüísticos. En el tercer capítulo se abordará el juego de mesa desde el punto de vista gráfico, sus antecedentes y su situación actual. En el cuarto capítulo se abordará la conceptualización de la solución gráfica, el bocetaje y el prototipo del juego. En el quinto capítulo se hará una propuesta de originales de impresión.

A través de esta tesis me gustaría hacer un aporte en el cual se conjunten mis dos saberes: el diseño y la enseñanza. Tengo la esperanza de que este trabajo sirva como ejemplo para otros diseñadores que quieran adentrarse en el diseño de juegos de mesa y que sea de utilidad e inspiración para cualquier profesional de la enseñanza de lenguas.

Siguiendo este esquema, he transpolado la metodología del arroz verde a mi problema de diseño. A partir de ello he decidido que en el primer capítulo se hablará del contexto lingüístico en que se plantea nuestro problema y el papel del juego en la enseñanza, en el capítulo segundo se delimitarán las características del juego y se seleccionarán los con-

Capítulo Uno:

La enseñanza

Desde que existen los grupos humanos, ha habido la necesidad de comunicarse y de aprender otros códigos lingüísticos para intercambiar bienes y conocimientos, archivarlos y transmitirlos a otras generaciones, hacer alianzas y romperlas, declarar guerras y armisticios, etc. Durante mucho tiempo, la enseñanza-aprendizaje de lenguas tuvo lugar únicamente en las clases privilegiadas, en aquéllas en quienes residía la toma de decisiones y en los portavoces de éstas. Las clases privilegiadas, al verse obligadas a contactar con los pueblos vecinos, aliados o enemigos —que no compartían su lengua— se vieron obligadas, primero, a utilizar intérpretes que hablasen las dos lenguas en cuestión; y después, a aprender en persona lenguas extranjeras de boca de un nativohablante. Este modelo permaneció casi inmodificable en el viejo continente hasta bien entrada la Edad Media, sin embargo, el movimiento renacentista que se creó a partir del siglo XIV tuvo impacto en todos los ámbitos de la sociedad europea. Nuevas formas de gobierno, modelos económicos y cánones estéticos modificaron la fisonomía de un continente hasta entonces regido por el pensamiento teocéntrico cristiano. Dichos cambios provocaron que paulatinamente los roles sociales se redefinesen y que, en consecuencia, surgiesen nuevas exigencias. Un ejemplo importante de este fenómeno fue la necesidad de enseñar griego y latín pues en ellas estaban escritos los textos

en los cuales se fundamentaba el nuevo pensamiento humanista. Y es que para el siglo XIV el latín, otrora *lingua franca* entre amplios sectores de la población europea, había ya perdido importancia en el uso cotidiano, en la diplomacia y en el comercio ante las incipientes lenguas nacionales, y sólo sería usada algunos siglos más en el ámbito académico y religioso. Esta necesidad de redescubrir las lenguas clásicas provocó la creación e implementación de métodos más analíticos y abstractos, opuestos a los métodos pragmáticos (diálogos y listas de vocabularios) con los que se enseñaba las lenguas extranjeras hasta entonces².

Este fenómeno analítico contagió poco a poco las lenguas nacionales y a fines del siglo XV comenzaron a aparecer las primeras gramáticas del inglés, el francés, el italiano, y el español³ pues éstas empezaron a adquirir importancia internacional como lenguas de prestigio para el comercio, la diplomacia e incluso la catequesis. Sin embargo, el prestigio del latín perduró en la religión y la academia, y en ésta última se consolidó la idea de que el estudio de la gramática y la retórica de las lenguas clásicas eran la mejor forma de desarrollar habilidades mentales para acceder a otras áreas del

2 Aquilino Sánchez, *Los métodos en la enseñanza de idiomas: evolución histórica y análisis didáctico* (Madrid: SGEL, 1997), 36.

3 La primera Gramática de la lengua castellana, la de Antonio de Nebrija, surgió en el año de 1492 y la primera de la lengua francesa *L'esclairissement de la langue françoise* de Palsgrave apareció en 1530.

conocimiento. Sólo a finales del siglo XVIII y principios del XIX, como consecuencia de la Ilustración y la incipiente Revolución Industrial, las escuelas europeas empezaron a incluir en su currículum el estudio de lenguas extranjeras, cuyos métodos de enseñanza fueron los utilizados en la enseñanza de latín.

Método de Gramática-Traducción

El método de Gramática Traducción fue el primero en ser aplicado a la enseñanza de lenguas extranjeras en las escuelas europeas en la primera mitad del siglo XIX y copió los procedimientos utilizados para la enseñanza de las lenguas clásicas según los cuales la lengua era un conjunto de reglas contenidos en la literatura. Debido a esto, el objetivo final de dicha enseñanza fue estudiar la lengua para leerla por lo que no era necesario que el alumno la hablara sino que aprendiera su sistema gramatical. También se consideró que el alumno aprendía mejor de forma deductiva, es decir, partiendo de la generalidad (la regla) hasta llegar a una aplicación particular de ella (la traducción en el salón de clase). La selección y organización de los contenidos del curso eran las determinadas por los textos mismos. Para lograr la competencia en dichos contenidos se hacía uso de análisis y traducción de textos, memorización de listas de vocabulario, de reglas, declinaciones, conjugaciones, y otros elementos gramaticales. El papel del profesor era el de vertedor de conocimiento mientras los alumnos jugaban un papel pasivo como receptores de información. Bajo esta

óptica no fue necesario usar materiales para la enseñanza que no fueran los textos de autores reconocidos, los cuales eran incuestionables.

Éste método tuvo una amplia difusión hasta mediados del siglo XX, sin embargo, ya en la segunda mitad del siglo XIX obtuvo diversas críticas, las cuales argumentaban que el objetivo de la enseñanza de una lengua extranjera debía centrarse no en la lectura y análisis de textos, sino en el desarrollo de expresión oral. A partir de entonces se volvió importante centrar la enseñanza de lenguas en las habilidades orales por lo que se consideró necesario incluir la fonética como parte fundamental del entrenamiento. Los alumnos debían escuchar y después ver la palabra escrita, la cual debía aparecer en oraciones también contextualizadas. La gramática tenía que ser enseñada de forma inductiva, es decir, las reglas gramaticales se enseñarían solo después de que los alumnos hubieran estado en contacto con los contextos en los que dichas reglas funcionasen. Era necesario evitar a toda costa la traducción. Estos principios fueron muy importantes pues cimentaron las primeras investigaciones científicas sobre el aprendizaje de lenguas.

Método Directo o Natural

Como resultado de los cambios antes descritos y de algunos otros métodos que tomaban en cuenta el modo en el que los niños aprenden a hablar de un modo natural, surgió el Método Directo o Natural. Al parecer, este método se fundamentó más en la oposición al Método de Gramática-Traducción que en

una investigación lingüística seria; sin embargo, hizo notar que la lengua era un instrumento primeramente para la comunicación oral y más tarde para la comunicación escrita. También sostuvo que el aprendizaje debía basarse en la acción, la demostración y la asociación de ideas, como sucede con la adquisición de la lengua materna y por ello no debía ser consciente.

En este método el profesor tenía que alentar al alumno a usar natural, activa y espontáneamente la lengua extranjera por medio de la imitación del profesor, como lo hacen los niños con sus padres. Por ello, los modelos utilizados en clase no fueron tomados de la literatura sino de situaciones comunicacionales cotidianas. Se ponía especial énfasis en la demostración por medio de los objetos, más que en la explicación. Una vez apprehendida la idea a través de la palabra, el alumno sería capaz de inducir las reglas gramaticales. Debido a que la producción oral era la habilidad inicialmente desarrollada, siempre en la lengua meta, se ponía especial cuidado en el aprendizaje sistemático de la pronunciación. Igualmente se dio gran atención a la progresión y organización de los temas, los cuales eran presentados por medio de pregunta-respuesta entre el profesor y los alumnos; empero, éstas no siempre estaban predefinidas. Debido a que la lección era casi exclusivamente oral no se preveía el uso de material didáctico.

El Método Directo tuvo una gran aceptación en Europa y América a principios del siglo XX; sin embargo, declinó rápi-

damente pues era necesario tener un profesor nativohablante y en la excesiva importancia de su papel como modelo a seguir. Además, se forzaron similitudes entre la forma en que naturalmente se aprende una lengua y el aprendizaje de una lengua extranjera en el salón de clase.

Método Audio-Oral

La participación de los Estados Unidos en la Segunda Guerra Mundial tuvo un papel decisivo en el desarrollo de métodos de enseñanza de lenguas. Debido a la creciente demanda de personal que hablase las lenguas de los países involucrados en la guerra, el gobierno estadounidense tuvo que desarrollar en 1943 un programa de lenguas extranjeras para el personal militar, Army Specialized Training Program (ASTP), basado en el desarrollo de las habilidades audio-orales en el cual se exponía a los alumnos a intensas sesiones diarias con profesores nativohablantes.

Al mismo tiempo, en algunas universidades se empezó a desarrollar una metodología basada en la teoría lingüística estructural la cual consideraba que la lengua debía ser enseñada como una serie de elementos contenidos y regulados por una estructura fundamental. Partiendo de esa estructura, la lengua podía ser descrita fonológica, morfológica y sintácticamente. Bajo esta visión y con el sustento de la teoría psicológica conductual, el análisis contrastivo, los procedimientos resultantes del ASTP y los avances en los estudios de fonética y fonología surgió, a finales de la década

de los cincuenta, el Método Audio-oral. Este nuevo método entendió el aprendizaje de una lengua como el perfeccionamiento en el uso de sus elementos por medio de hábitos mecanizados resultado de la repetición continua. El alumno sería entonces capaz de inducir las reglas con que se articulan los elementos de la lengua.

En este método la pronunciación y la búsqueda de la fluidez oral cobraron mucha importancia mediante la imitación, la repetición y la memorización de patrones seleccionados científicamente y se intentó minimizar las posibilidades de error mediante el uso de la presentación de nuevos temas estrictamente estructurados que no serían objeto de expansión sino hasta que el alumno dominase la estructura básica. El papel del profesor era el de estimulador de las conductas de los estudiantes, y dosificador del material previamente elaborado por especialistas. No obstante, aun cuando los alumnos debían participar activamente en la clase éstos tenían mayormente un papel pasivo de reacción a los estímulos del profesor. Se prescindía casi por completo del uso del libro de texto en las fases iniciales, para las cuales se utilizaban cintas o discos de vinil con diálogos grabados⁴, las cuales proveían modelos de referencia en caso de que el profesor no fuese nativohablante. Sin embargo, el profesor siempre te-

4 Puede decirse que esta es la primera aportación importante en el rubro de los materiales didácticos y ello se logra gracias al desarrollo de nuevas tecnologías durante la Segunda Guerra Mundial, como las cintas magnéticas de grabación que después fueron comercializadas.

nía como guía el libro para profesores el cual le indicaba la secuencia para la presentación y repetición de la información.

Este método tuvo su periodo de mayor difusión en los años sesenta, pero las críticas no tardaron en aparecer. Una de las principales críticas al método fue hecha por usuarios que comprobaron que los estudiantes a menudo no eran capaces de pasar de las estructuras a la comunicación, lo cual producía insatisfacción y desmotivación en el alumno. En el plano teórico, los ataques vinieron principalmente de parte del lingüista estadounidense Noam Chomsky quien opinó lo siguiente:

“[...] me parece imposible aceptar la concepción de que el comportamiento lingüístico es una cuestión de hábitos que se adquieren lentamente por medio de reforzamiento, asociación y generalización [...] La lengua no es una estructura de hábitos. El comportamiento lingüístico ordinario comprende típicamente innovación, formación de nuevas oraciones y patrones de acuerdo con reglas de gran abstracción y complejidad.”⁵

5 Noam Chomsky, “Language teaching” en *Chomsky: Selected Readings* (London: Oxford University Press, 1971), 153. Mi traducción; el original dice: “[...]it seems to me impossible to accept the view that linguistic behaviour is a matter of habit, that it is slowly acquired by reinforcement, association, and generalization [...] Language is not a ‘habit structure’. Ordinary linguistic behaviour characteristically involves innovation, formation of new sentences and new patterns in accordance with rules of great abstractness and intricacy”.

El cuestionamiento de los fundamentos teóricos del Método Audio-Oral aunado a sus pobres resultados, en cuanto a la eficiencia de los alumnos para aplicar el conocimiento adquirido en la comunicación real, provocaron su declive.

Método Situacional

El éxito inicial del Método Audio-Oral en los Estados Unidos, las investigaciones de la teoría lingüística estructuralista y la psicología conductual⁶ crearon el ambiente propicio para que en Europa se desarrollase una variante del método generado en América. Esto se debió particularmente a las diferencias entre los investigadores estructuralistas norteamericanos y los europeos. Éstos argüían que, si bien la oración es la estructura básica de la lengua, ésta adquiere significación para comunicación cuando se encuentra en una situación de uso. Además, no se confiaba plenamente en la repetición de ejercicios (drilling) como formadora de hábitos lingüísticos. Este nuevo método, bautizado como Situational Approach in Language Teaching (Método Situacional) consideró parte medular de la enseñanza la práctica oral de las estructuras de una lengua, las cuales serían presentadas y practicadas en situaciones controladas y contextualizadas, evitando así la excesiva artificialidad de los ejercicios de repetición del

Método Audio-Oral. El objetivo final de la lengua era su función comunicativa.

El Método Situacional analizaba el proceso de enseñanza-aprendizaje desde un punto de vista conductual en el cual el alumno recibía la información, la repetía y la usaba en contextos pertinentes, del mismo modo que el Método Audio-Oral, aunque dichos contextos podían ser más amplios. El significado de las palabras no era aclarado sino por el contexto pues se sostenía que la asociación del texto con la situación incrementaba el aprendizaje. En este sentido puede decirse que el método era inductivo pues iba del conocimiento sobre cómo funciona una estructura en un contexto limitado a la generalización y consecuentemente a la inducción de la regla.

El Método Situacional propuso como objetivo el ejercicio de cuatro habilidades lingüísticas a partir de las estructuras de la lengua en el siguiente orden de importancia: expresión oral, comprensión auditiva, comprensión de lectura y expresión escrita. La selección de los contenidos se hacía según contextos de la vida real para los cuales se elaboraban listas de vocabulario que el alumno utilizaba dentro de estructuras lingüísticas por medio de la repetición de modelos en los que éstas estaban contenidas. Debido a que el método se centraba en la expresión oral, se prestaba especial cuidado a la pronunciación. Las estructuras partían de formas sencillas y se complicaban gradualmente.

⁶ La lingüística estructuralista propone que la lengua puede ser estudiada como un sistema de significantes que obtienen sus significados gracias al lugar que ocupan dentro del sistema. La psicología conductual, en el campo de la teoría del aprendizaje, sostiene que la conducta verbal humana no es más que el desarrollo de patrones los cuales se logran a través del proceso de estímulo-respuesta-reforzamiento.

En este método el profesor era experto en el manejo del libro de texto el cual contenía las estructuras y los contextos y era un conductor y dosificador de la información, la cual se presentaba por medio de preguntas e instrucciones dirigidas a los alumnos, los cuales eran considerados como individuos manipulables. El libro de texto era el principal material didáctico pero también se permitía el uso de otro tipo de materiales, en su mayoría visuales, que ayudasen al reforzamiento de la información adquirida.

Método Comunicativo

Al igual que el Método Audio-Oral, el Método Situacional fue fuertemente cuestionado por Chomsky debido a que soslayaba la creatividad y la singularidad del uso del lenguaje. Contemporáneamente, Europa empezaba a experimentar los primeros resultados de la unión económica. La creación del Consejo de Europa generó una creciente demanda de métodos alternativos para la enseñanza de las lenguas de los países miembros. De hecho, fue este organismo el encargado de la formación de la Asociación Internacional de Lingüística Aplicada y la creación de una metodología para la programación de cursos que tomaran en cuenta las expectativas de los alumnos. Esta metodología creada originalmente para la lengua inglesa, *Threshold Level for Modern Language Learning in Schools*, el cual fue evolucionando hasta que en 2001 el Consejo de Europa presentó un proyecto final, el Marco Común Europeo de Referencia

para las Lenguas⁷, aplicable a todas las lenguas de la Unión Europea.

En los años setenta lingüistas como Michael Halliday⁸, Christopher Candlin⁹ y Henry Widdowson¹⁰, entre otros, empezaron a desarrollar metodologías para la enseñanza valiéndose de los estudios de los procesos comunicativos. Desde esta nueva perspectiva, el lenguaje es un sistema para la expresión de significados pragmáticos, para la interacción y la comunicación. Por ello se centra en el desarrollo de la competencia comunicativa que es lo que un hablante necesita para ser comunicativamente competente en una comunidad hablante, es decir, es la habilidad de un hablante para usar apropiadamente la lengua en diversos contextos, ello incluye tanto las habilidades orales como las escritas.

Este enfoque se basa en la psicología cognitiva que investiga los estados cognitivos (representaciones mentales como creencias, dudas, deseos, etc.), los cuales son interconectados por medio de procesos de conocimiento en los que interviene el uso de conceptos y reglas de razonamiento. Contrariamen-

7 Consejo de Europa, *Marco común europeo de Referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación* (Madrid: Instituto Cervantes 2002), https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cvc_mer.pdf

8 Michael K. Halliday, *Learning how to mean: explorations in the development of language* (London: Arnold, 1975).

9 Christopher Candlin, *Communicative Language Teaching and the debt to the pragmatics* (Washington, Georgetown University Press, 1976).

10 Henry G. Widdowson, *Teaching Language as Communication* (Oxford: Oxford University Press, 1978).

te al conductismo, la psicología cognitiva reconoce el papel de fenómenos estrictamente mentales que suceden entre el estímulo y la respuesta, los cuales afectan y forman el procesamiento de información y, como consecuencia, el aprendizaje. En el plano lingüístico, contrariamente al estructuralismo que considera que el lenguaje es un sistema abstracto que se materializa (con ciertas variantes) en el habla de una comunidad de hablantes, el cognocitivismo enfatiza la competencia y creatividad lingüísticas del individuo y a través de ellas explica el habla de la comunidad. De ello se deriva la importancia que toma el aprendizaje activo y responsable por parte del alumno en el método comunicativo.

Como consecuencia del énfasis que pone este método en las necesidades de los alumnos, la selección y organización de los contenidos se basa en el análisis de los significados comunicativos que requiere el aprendiz de una lengua extranjera para comunicarse. Este análisis de la enseñanza de lenguas fue tomado de los programas desarrollados bajo el patrocinio del Consejo Europeo y dio como resultado un sistema de división de los cursos en unidades semánticas en cuyas actividades se promueven la comunicación real. Las actividades incluyen el uso de la lengua dentro de contextos más o menos reales con la finalidad de que el alumno logre la competencia comunicativa. Para ellos es importante que el alumno use el lenguaje en situaciones, no sólo auténticas, sino también significativas. Este método

toma en cuenta las cuatro habilidades lingüísticas (comprensión y producción orales y comprensión y producción escritas) y da gran importancia al componente extralingüístico, es decir, a los elementos de cultura que intervienen en los procesos comunicacionales.

En el Método Comunicativo el papel del profesor es el de promotor de la comunicación en el grupo y organizador de los procedimientos y las actividades que la faciliten; mientras que, debido a la responsabilidad que se delega en el aprendiz, éste debe jugar un papel activo tanto en la selección de los contenidos como en la ejecución de las actividades con las que se pretenda aprehenderlos, lo cual garantiza que el interés del alumno sea óptimo.

Ya que uno de los objetivos de este método es dar una visión amplia de la realidad comunicativa se promueve el uso de todo tipo de materiales (particularmente los auténticos) aun cuando no hayan sido diseñados ex profeso para la enseñanza pues éstos fungen el papel que la experiencia misma tiene fuera del salón de clases. A menudo se complementa la lección con actividades tomadas y adaptadas de otros métodos como el uso de imágenes, mímica, actividades grupales, juegos de rol, etc. La condición indispensable para el uso de un material con fines didácticos es que proporcione al alumno *input* (información) comprensible; sin embargo, se debe cuidar que la selección sea pertinente para la lección y significativa para el alumno. Estos amplios parámetros de selección, además

de promover la variación de temáticas y del tipo de actividades utilizables en la clase, permiten la vinculación de ésta con otras áreas del conocimiento.

Una lección diseñada bajo este enfoque, consiste típicamente en las siguientes fases: presentación de un texto (oral u escrito) el cual motivará la comunicación, discusión o respuesta de los alumnos sobre temas no gramaticales. Después sigue la fase de práctica semimecánica relacionada con situaciones reales pero limitadas en las cuales se vincula gradualmente las situaciones del ejercicio con la vida cotidiana del alumno. Más tarde viene la fase de abstracción de la información hasta lograr la regla general aplicable a un tema gramatical implícito en el texto. Finalmente se concluye con la fase de reforzamiento en la cual se espera que el alumno sea capaz de utilizar la información obtenida en situaciones comunicacionales similares pero nuevas para expresarse, aunque no sea capaz de dar un seguimiento sistemático a lo que produce.

Como es de suponerse, diversas variantes del Método Comunicativo se han generado dentro de su margen de acción, las cuales han tratado de ajustarlo al desarrollo de las investigaciones en materia de lingüística aplicada a la enseñanza.

El enfoque por tareas

Uno de los enfoques que han surgido a partir del Método Comunicativo y que ha tenido mayor difusión en los últimos veinte años es el Enfoque por

tareas¹¹. Este enfoque, como parte del Método comunicativo, considera que la comunicación debe ser el fin último de la enseñanza de lenguas; sin embargo, precisa que los seres humanos no nos comunicamos por comunicarnos nada más, sino que lo hacemos para obtener algo: obtener información, persuadir a alguien, invitar a un evento, comprar o vender algo, etc. En este sentido, el enfoque por tareas sostiene que para que la comunicación sea significativa debe ser, además de interesante, útil y debe permitir al aprendiente a realizar tareas en el mundo real.

Bajo esta perspectiva, la tarea es una unidad de trabajo en la que hay una contextualización, y una serie de tareas previas que contienen actividades que preparan al alumno para poder realizar la tarea final de índole extralingüística que es la que dicta los objetivos de comunicación y las estrategias para lograrlos¹². Dichas tareas previas contienen actividades de tipo léxico, la presentación de una muestra del lenguaje y su respectiva reflexión gramatical, además incorporan las cuatro destrezas básicas para el proceso de aprendizaje de lenguas: comprensión escrita, comprensión oral, expresión escrita y expresión oral. A través de estas actividades el alumno va adquiriendo herramientas que puede utilizar en prácticas (contro-

11 *Task based language teaching*, TBLT por sus siglas en inglés.

12 Ernesto Martín, *¿Qué significa trabajar en clase con tareas significativas?* (Barcelona: RedELE, 2004), sección 3.2 párrafo 7, https://www.educacionyfp.gob.es/dctm/redele/Material-RedEle/Revista/2004_00/2004_redELE_0_18Martin.pdf?documentId=0901e72b80e0c9e3

ladas, primero, y libres, después) hasta lograr un cierto grado de confianza y precisión para luego poder desarrollar la tarea final. Por otra parte, las tareas hacen que los alumnos interactúen, que tomen decisiones, que negocien y tomen la iniciativa sin perder de vista la comunicación¹³. Aquí es importante aclarar que en estas unidades de trabajo “[...] la selección de contenidos no es arbitraria [...] sino que de deriva directamente de la acción social que va a realizarse”.¹⁴

Además de los aspectos lingüísticos, el enfoque por tareas incluye actividades de autocorrección y autoevaluación e intenta desarrollar estrategias de aprendizaje en el aprendiente, asimismo se reflexiona sobre los aspectos socioculturales de la lengua materna del aprendiente y los de la lengua que está aprendiendo (lengua meta) y se pone especial atención al componente emotivo de los estudiantes durante el proceso de aprendizaje.

Como hemos podido ver, el Método Comunicativo es, hasta el momento, la versión más completa e integral en cuanto a métodos de enseñanza de lenguas, no sólo por la profunda reflexión que se ha hecho en cuanto a sus fundamentos teóricos (los cuales se nutren de las discusiones más actuales en materia de teoría lingüística y teoría del aprendizaje), sino también por la vasta producción de textos que se ha hecho entorno

al tema y la implementación de nuevas estrategias. Es igualmente loable que en su diseño intervengan áreas de estudio muy recientes, como la sociolingüística, la pragmática y la gramática cognitiva, que le brindan la posibilidad de actualizarse constantemente. Además, su amplio campo de acción —no sólo en lo concerniente a objetivos lingüísticos y comunicacionales, sino también a los elementos de la cultura que interactúan con ellos— permite implementar adelantos tecnológicos, tanto en el diseño de la lección como en su realización, para optimizar sus resultados. Esta apertura de criterios le ha garantizado vigencia por casi cincuenta años, algo que pocos métodos han logrado.

El material didáctico

Ahora presentaré una clasificación de los medios didácticos (que como ya hemos visto forma parte del diseño de la enseñanza), la ubicación de los juegos didácticos en ella y la función didáctica de éstos, basada en el análisis de Klaus Wolf Döring¹⁵. Este autor sostiene que los juegos pueden satisfacer una función didáctica sólo si se respetan ciertos principios metodológicos: los juegos funcionarán como material didáctico solo si hay una distinción entre los objetivos de la enseñanza (objetivos comunicativos y objetivos lingüísticos derivados de ellos) y los objetivos del juego desde la perspectiva del jugador-aprendiz. Esta observación nos lleva a la conclusión de que los juegos didácticos son especialmente adecuados para los

13 Martín, *¿Qué significa...?*, sección 3.4 párrafo 18

14 Martín, *¿Qué significa...?*, sección 2 párrafo 6

15 Klaus Wolf Döring, *Lehr- und Lernmittel* (Berlín: Verlag Julius Beltz, 1969).

diseños de enseñanza que se basan en el Método Comunicativo. Isabel Ogalde Careaga opina lo siguiente:

“Son múltiples los usos que en una sesión de clase pueden darse a los materiales didácticos, entre otros: apoyar una exposición, incrementar la motivación al dirigir discusiones, demostrar un procedimiento, ilustrar procesos que se dan o se dieron en tiempos y lugares de difícil acceso”.¹⁶

Existen dos tipos de juegos, los no hechos para la enseñanza son parte de la realia, es decir, los objetos llevados de la realidad al aula, por ejemplo, ¿Quién es quién?, Trivial Pursuit, Uno o cualquier juego cuya finalidad es exclusivamente el juego. Por el contrario, existen los juegos diseñados para el proceso de enseñanza-aprendizaje, para ser llevados al aula y esos sí son considerados como material didáctico, por ejemplo, los crucigramas, sopas de letras, cartas o juegos de mesa creados con un fin didáctico específico. Estos juegos permiten satisfacer necesidades de enseñanza que no están satisfechas, parcial o completamente, por los medios ya existentes. Según Ogalde, la importancia de los materiales didácticos radica en que:

“ **1** Proporcionan una base concreta para el pensamiento conceptual y, por tanto, reduce las respuestas verbales sin significado de los alumnos.

2 Tienen un alto grado de interés para los alumnos.

3 Hacen que el aprendizaje sea más duradero.

4 Ofrecen una experiencia real que estimula a los alumnos.

5 Desarrollan la continuidad del pensamiento, esto es especialmente válido en lo que se refiere al uso de la televisión y las películas.

6 Contribuyen al aumento de los significados y, por tanto, al desarrollo del vocabulario.

7 Proporcionan experiencias que se obtienen fácilmente a través de otros materiales y medios, y contribuyen a la eficiencia, profundidad y variedad del aprendizaje”.¹⁷

Con base en esta clasificación abundaré sobre la función didáctica de los juegos. Las investigaciones en la pedagogía del juego muchas veces se centran en los juegos de rol, los juegos al aire libre y los juegos deportivos y su importancia para la socialización. Desde el punto de vista de la enseñanza en el aula, en donde se usan los juegos como medios para enseñar los contenidos del currículo, estos juegos casi no tienen relevancia. Los juegos que se usa para objetivos de enseñanza se llaman juegos didácticos (Lernspiele) para indicar que permiten al alumno practicar o adquirir conocimientos en una manera lúdica¹⁸. Dentro de la didáctica la atención se centra, principalmente, en juegos para ense-

¹⁷ Ogalde, *Los materiales...*, 5.

¹⁸ Norbert Kluge, *Spielen und Erfahren. Der Zusammenhang von Spielerlebnis und Lernprozess* (Bad Heilbrunn: Verlag Julius Klinkhardt, 1981), 61.

¹⁶ Isabel Ogalde, *Los materiales didácticos* (México: Trillas, 1991), pág. 6.

ñar a niños pequeños, por ejemplo, en clases de lengua materna. La razón de ello es que los juegos son especialmente adecuados para simular contextos de aprendizaje fuera del salón, con los cuales los niños ya están familiarizados. Otra razón es que los niños pequeños naturalmente están motivados para participar en actividades lúdicas¹⁹. Sin embargo, hoy en día es generalmente reconocido que los juegos didácticos tienen un papel importante en la enseñanza de adultos, particularmente, en la enseñanza de lenguas extranjeras²⁰. Bruno Munari menciona algunos de los beneficios de utilizar juegos didácticos en la enseñanza de adultos cuando escribe:

“No estaría de más hacer también algunos juguetes didácticos para adultos, para remover prejuicios, para obligar a la mente a hacer ejercicio, para liberar energías ocultas [...]”²¹

La mayoría de los juegos didácticos tratados en la literatura didáctica son juegos en los cuales el alumno tiene que coordinar elementos, por ejemplo, imágenes y palabras, cálculos y resultados o imágenes y nombres de monumentos famosos y sus ubicaciones geográficas²². La razón principal de esto es que se cree que la función primaria de los juegos di-

dácticos es la de repetir y reforzar conocimientos de los contenidos curriculares o habilidades prácticas que el alumno ya ha adquirido²³. Sin embargo, y a diferencia de Holstein, Kluge toma en cuenta también a los juegos didácticos en los cuales el alumno adquiere contenidos nuevos y, por lo tanto, extiende sus conocimientos²⁴.

Normalmente se percibe que los juegos son actividades que no están hechos con propósitos ajenos a ellas. Esta es una característica de los juegos que los diferencia de otras actividades, por ejemplo, el trabajo. Entonces, parece que utilizar juegos con propósitos didácticos implica una contradicción. Se puede percibir que no hay contradicción alguna cuando se hace una distinción entre la perspectiva del alumno y la perspectiva del maestro. Desde el punto de vista del maestro, los juegos didácticos son utilizados con la intención de hacer avanzar al alumno. Esta intención controla las actividades del maestro. Desde el punto de vista del alumno, si el juego no es demasiado simple sus actividades no tienen evidentemente el propósito de mejorar sus conocimientos. Tampoco el alumno debe saber cuál es la intención didáctica del profesor²⁵. Para mantener el contexto lúdico, es importante que el objetivo del juego sea diferente del objetivo didáctico. Del mismo modo, es importante que las estrategias conscientemente usadas por el alumno para lograr el objetivo lúdico difieran tam-

19 Hermann Holstein, *Arbeitsmittel im Unterricht* (Bochum: Verlag F. Kamp, 1967), 66 y Kluge, *Spielen...*, 53.

20 Andrew Wright, David Betteridge y Michael Buckbury, *Games for language learning* (Cambridge: Cambridge University Press, 1983), 2-3.

21 Munari, *¿Cómo nacen...*, 253.

22 Holstein, *Arbeitsmittel...*, 67-77 y Kluge, *Spielen...*, 62

23 Holstein, *Arbeitsmittel...*, 67 y Kluge, *Spielen...*, 63

24 Kluge, *Spielen...*, 67-69

25 Kluge, *Spielen...*, 49

bién de las estrategias implementadas por el profesor²⁶. De ahí que los juegos didácticos sean medios especialmente adecuados para diseños de enseñanza de lenguas con base en el Método Comunicativo, porque una idea característica de dicho método es lograr enseñar la lengua meta de forma indirecta, es decir, por medio de temas en las que la lengua meta sea el vehículo del conocimiento.

En el capítulo siguiente voy a plantear las necesidades didácticas que serán resueltas posteriormente por medio de una propuesta de juego de mesa con fines didácticos para la práctica de las conjugaciones verbales dentro del contexto de la enseñanza de español como lengua extranjera. El juego será diseñado, no solamente para repetir y reforzar conocimientos ya adquiridos, sino para permitir contextos comunicativos en los cuales los alumnos tienen que poner en práctica sus conocimientos y utilizar estrategias de comunicación.

26 Kluge, *Spielen...*, 49 y 69

Capítulo Dos:

El problema de diseño

En el capítulo anterior he hecho una breve descripción de los métodos de enseñanza de lenguas, en especial del Método Comunicativo y del enfoque por tareas del mismo. Además, he resaltado la importancia de los materiales didácticos, y en especial de los juegos, en la enseñanza de lenguas. Todo esto ayuda a situar nuestro problema de estudio dentro de un contexto más claro.

Como he mencionado antes, actualmente los programas de la mayoría de las escuelas de lenguas han sido diseñados con base en el método comunicativo y las escuelas donde he trabajado²⁷ no han sido la excepción. Dicho método contempla la organización de los contenidos de acuerdo con nociones y funciones comunicativas y ordena los contenidos conforme a la utilidad, frecuencia y pertinencia en contextos determinados. Sabemos también que los materiales didácticos no convencionales²⁸ pueden ayudarnos a ejercitar o presentar prác-

ticamente una gran cantidad de temas de un curso de lengua. Además, su uso puede ser especialmente recomendable para algunos temas (i) en los que es difícil vincular la realidad lingüística de los alumnos con la de la lengua que está aprendiendo —por ejemplo, los artículos definidos, el contraste de ser/estar o el contraste de pretéritos— y (ii) en los que actividades tradicionales como la repetición mecánica²⁹ o los rellenahuecos³⁰ (*fill in the blanks*) no sean suficientes para lograr los objetivos de aprendizaje —por ejemplo, las conjugaciones verbales, la concordancia de género y número o la correlación temporal—.

Por todo ello he decidido seleccionar uno de los temas que mayor dificultad causan a los alumnos, las conjugaciones

²⁷ He trabajado para la Universidad Autónoma del Estado de Morelos y el ITAM en México, para Die Neue Schuele y Lehrnbrücke en Berlín y más recientemente en International House Barcelona en España.

²⁸ Considero como actividades convencionales aquellas que suelen aparecer en todos los manuales de enseñanza de lenguas, por ejemplo, los rellenahuecos, la relación de columnas, texto/audio-preguntas, preguntas con respuesta múltiples, etc. Este tipo de actividades han sido recogidas por el Método Comunicativo, aunque fueron creadas para otros métodos: Cuando están bien diseñadas, estas actividades pueden ser eficaces pero su efectividad es limitada ya que se trata de ejercicios muy controlados en los que alumno solo tiene que seleccionar información de paradigma limitado y en los que la creatividad y la improvisación tiene un papel nulo.

²⁹ “Un ejercicio de repetición mecánica (en inglés, *repetition drill*) es un ejercicio estructural diseñado para reforzar el aprendizaje de la gramática (reglas y estructuras) y de la pronunciación; sólo de paso, del léxico. Está orientado hacia las formas lingüísticas, no hacia la comunicación.” «Repetición mecánica», Centro Virtual Cervantes. Acceso el 1 de diciembre de 2021.

https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/repeticionmecanica.htm

³⁰ “Los huecos [o rellenahuecos] son un tipo de ejercicios en los que se demanda al alumno que complete de forma escrita un texto que se le da incompleto. La extensión de los textos con huecos puede variar desde una palabra hasta un texto completo. Asimismo, la unidad lingüística vaciada del texto puede oscilar desde una letra hasta oraciones completas o intervenciones en un diálogo, pasando por la palabra, que es la unidad más usada.” «Huecos», Centro Virtual Cervantes, (consultado el 1 de diciembre de 2021),

https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/huecos.htm

verbales, las cuales son informaciones que utilizamos con mucha frecuencia y que requieren un alto grado de automatización. Esto las hace particularmente susceptible ser ejercitadas mediante un juego de mesa, pues la mera memorización y la repetición de listas no siempre permiten llegar a conjugar los verbos de forma automática y aleatoria pues dicha conjugación no se realiza en un contexto significativo. Es pertinente decir que las conjugaciones se encuentran contempladas indirectamente dentro de los descriptores del Marco Común Europeo de Referencia³¹ y más claramente en el Plan curricular del Instituto Cervantes³².

Debido a que son muchas las conjugaciones que causan dificultad a los alumnos, he decidido ejercitarlos por medio de un juego multifuncional, ya que éste permitirá manejar diversas informaciones de manera visual utilizando el mismo soporte, lo cual tiene repercusiones positivas en el costo de producción. Esto significa que el soporte podrá contener información sobre diferentes conjugaciones y podrán ser intercambiables. Asimismo, aun cuando existe una relación clara entre los niveles del MCER y las conjugaciones que se presentan en él —por ejemplo, el presente en el nivel A1 y el presente de subjuntivo en el nivel B—, el conocimiento en el aprendizaje de lenguas es acumulable y

por ello nuestro juego podrá ser utilizados en cualquier momento en sesiones posteriores a la presentación de dichos contenidos.

De acuerdo con lo que Richards y Rodgers definen como diseño de la enseñanza de lenguas y procedimiento, es importante examinar las condiciones en que se desarrollan los cursos en las escuelas (tomando como ejemplo aquellas en las que he trabajado), las cuales definirán algunas de las características de nuestro juego. Debido a esto, habrá que revisar (1) las limitantes de tiempo/espacio de la clase y el equipo disponible (2) el número de participantes, (3) el tipo de interacción grupal que se pretende utilizar y (4) los contenidos que tendrá que incluir nuestra solución gráfica.

Las limitantes espacio temporales

En este espacio me gustaría empezar a definir los contextos en los que podría utilizarse el juego de mesa y las limitantes que tienen. Las aulas de los centros de lenguas en los que he tenido la oportunidad de trabajar están equipadas de dos maneras: 1) con sillas móviles con paleta con dimensiones entre 35 cm y 37 cm de ancho y 26 cm y 27 cm de largo y 2) con mesas de rectangulares para dos o más alumnos con dimensiones de entre 80 cm y 100 cm de ancho y entre 120 y 180 cm de largo. Esto será especialmente pertinente a la hora de seleccionar el formato de nuestro tablero.

31 Consejo de Europa, *Marco común...*, cap. 3 anejo D

32 «Plan curricular del Instituto Cervantes», Instituto Cervantes, (Madrid: Instituto Cervantes, 1994), cap. 2 apdo. 9.1, 9.2 y 9.3. Acceso el 21 de diciembre de 2021.

https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/plan_curricular/indice.htm

Además, la duración de las lecciones es variable y dependen del tipo de curso del cual se trate. A lo largo de mi carrera como profesor de ELE he trabajado frente a grupo en dos formatos de cursos: intensivo y extensivo. Los intensivos tienen la particularidad de tener clases todos los días de 3 horas (Lehrnbrücke), 4 horas (International House) y 4.5 horas (Die Neue Schuele en formato de 3+1.5) con sus respectivas pausas intermedias. Por otra parte, los cursos extensivos pueden ser de una o dos veces por semana con una duración de 1.5 o 2 horas. Esto significa que que la duración de nuestro juego no podrá ser superior a los 90 minutos y, además tenemos que considerar que se necesitará tiempo para hacer una contextualización, la presentación del juego, la explicación de las instrucciones, la realización de la partida, la organización y recogida del juego y la corrección de la producción oral de los alumnos. Es por eso que la partida tendrá que ser mucho más breve que los 90 minutos antes mencionados. Asimismo, hay que tomar en cuenta el nivel y la velocidad de los alumnos y las veces que hayan jugado previamente el juego de mesa. Mientras más práctica tengan los alumnos, el juego será más dinámico y rápido y se les podrá exigir a los alumnos un mayor grado de producción oral.

El número de participantes

En la mayoría de escuelas donde he trabajado, los cursos tienen un número de 4 estudiantes como mínimo y 12 como máximo. El objetivo de este número reducido de estudiantes es que haya suficientes alumnos para cambiar las diná-

micas en el aula y que, por otra parte, la atención del profesor y las posibilidades de participación de los alumnos no se diluyan. No obstante, esto no es una regla fija pues existen otras instituciones en las que por diversas causas hay más de 20 estudiantes y en las que también se logran buenos resultados en el aprendizaje de lenguas. Tener en cuenta esto es de gran importancia para hacer que el juego sea dinámico ya que, con demasiados jugadores, la posibilidad de participación es muy reducida pues los alumnos pueden participar en reducidas ocasiones durante una partida, con la consecuente pérdida de interés. Esto nos permite fijar el cuatro como número mínimo de participantes y seis como máximo para tener una buena cantidad de participantes para mantener la velocidad del juego y permitir que todos los jugadores-estudiantes participen múltiples veces durante la partida. Además, ello nos dará la posibilidad de variar la dinámica grupal dentro del juego mismo pues se podría hacer grupos de dos o tres jugadores como en el dominó.

La interacción grupal

Son muchas las dinámicas grupales que se utilizan en la enseñanza: clase magistral, taller, seminario, laboratorio, tutoría, sin embargo, dentro del aula de ELE las clases se caracterizan por tener dinámicas en las que los alumnos y el profesor se encuentran en un mismo nivel participativo y en la que los alumnos colaboran. Con ello se logra que los alumnos sean más autónomos y que sean corresponsables de su aprendizaje. En este sentido Yan Zhang afirma que:

La gente que opera en una actividad de aprendizaje cooperativo alcanza un más alto nivel de logros que aquella que funciona bajo estructuras de aprendizaje competitivas e individualistas. Otros resultados de la investigación sobre el aprendizaje cooperativo muestran que la cooperación tiene efectos positivos en las relaciones entre los estudiantes, en la autoestima, en la retención a largo plazo o en lo profundo de la comprensión del material del curso, etc. Ello ha sido probado como una de las estrategias de enseñanza más efectivas y constructivas.³³

Bajo esta óptica, los alumnos participan en actividades o tareas que se desarrollan, la mayoría de las veces, por medio de diferentes dinámicas grupales (pares, tríos, grupos) en las que el profesor juega el papel de animador, o supervisor externo, y los alumnos cuentan con total autonomía para interactuar y cooperar). En el mismo sentido, Fco. Javier Cobos y Francisca Erena opinan lo siguiente:

La dinámica de grupos [...] En el campo de la enseñanza, ofrece po-

33 Yan Zhang, «Language Learning and Teaching» *Journal of Language Teaching and Research*, Vol. 1, No. 1 (enero de 2010): 81-83. Mi traducción; el original dice: "People operating in a cooperative learning activity attain higher achievement level than those who function under competitive and individualistic learning structures. Other findings in cooperative learning research show cooperation has positive effects on relations among students, self-esteem, long-term retention, or depth of understanding of course material, etc. It has been tested as one of the most effective and constructive teaching strategies".

sibilidades realmente interesantes para el trabajo en el aula: concebir al profesor como un animador sociocultural no supone reducir su valor como docente sino darle una nueva perspectiva: se convierte en agente dinamizador del aula, donde alumnas y alumnos son protagonistas de su propio proceso de aprendizaje, mediante la participación, la creatividad y el espíritu crítico.³⁴

Es en éste tipo de interacciones donde los alumnos tienen una mayor participación e implicación en las actividades y por eso es imprescindible aprovecharlas para la práctica en la clase de lenguas. Y es que las dinámicas de grupos bien llevadas al aula generan aprendizaje cooperativo donde los estudiantes se responsabilizan de su propio proceso y de sus metas sin perder de vista el proceso y las metas del grupo. Así, pues, con las dinámicas grupales se genera un ambiente relajado en el que todos, incluyendo al profesor, participen con sus propias destrezas para lograr una meta común³⁵.

34 Francisca Erena y Francisco Javier Cobos, «Técnicas de animación sociocultural y dinámicas de grupos: Aplicación en el aula de ELE», *Actas del tercer congreso nacional ASELE, 1991*, Introducción, párrafo 2. Acceso el 24 de noviembre de 2021 del Centro Virtual Cervantes https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/03/03_0239.pdf

35 Inmaculada Amo, *Las dinámicas para grupos en la clase de ELE* (León: Universidad de León, 2007), 30. Tesis de maestría no publicada. Acceso el 19 de noviembre de 2021 de <https://redined.mecd.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/76566/00820103007250.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

De este modo, nuestra solución gráfica deberá ser un juego que permita la participación de varios jugadores en dinámicas de juego variables y que permita utilizar la lengua en un contexto lúdico, ameno y divertido y que, además, les permita consolidar sus conocimientos sobre la lengua meta y reflexionar sobre el proceso de aprendizaje. Es muy importante la reflexión sobre los procesos dentro de la dinámica grupal pues esto permite que el aprendiente reconozca los procesos mediante los cuales aprende y que han sido generados durante la experiencia de jugar³⁶.

En este sentido Francisca Erena y Francisco Cobos opinan que:

“Comprobar el progreso de una persona en la adquisición de una segunda lengua es algo mucho más amplio e interesante que pasar un test gramatical al final de un curso: si el aprendizaje es un proceso, la evaluación debe acompañar ese proceso, y si el estudiante es su protagonista, éste debe participar en la evaluación.”³⁷

Como hemos visto, mi selección de dinámica de grupo deberá permitir acotar la experiencia y a su vez posibilitar una mayor participación de los estudiantes, en oposición a dinámicas que integran a muchos alumnos o a todo el grupo.

Por ello considero que lo mejor es una dinámica de grupo pequeña, de 4 a 6 participantes y que, además, permita la implementación de otras subdinámicas dentro de la partida (con grupos de dos o tres jugadores) sería una gran oportunidad de promover el trabajo colaborativo en el aula.

Los contenidos

Ya he mencionado que uno de los contenidos gramaticales que resultan más complejos para los estudiantes de ELE son las conjugaciones verbales y es por ello que deseo desarrollar un juego que coadyuve a la práctica y el aprendizaje de los mismos. La lengua española tiene un paradigma de tiempos verbales bastante profuso: tiene 10 tiempos del modo indicativo y 6 del modo subjuntivo, de los cuales 13 son de uso corriente para la mayoría de los hablantes nativos y tres están en desuso. A continuación podemos ver un cuadro con los tiempos verbales con sus dos nomenclaturas oficiales, en negro la de Andrés Bello (usada en México y algunos países americanos) y en gris la de la Real Academia Española (usada en la mayor parte del mundo hispano). En cursivas hay un ejemplo de conjugación. Los cuadros en gris son los tiempos que han caído en desuso en el habla cotidiana y solo se mantienen en la jerga legal.

36 Amo, *Las dinámicas...*, 33

37 Erena, *Técnicas de animación...*, Apartado 2 Técnicas de evaluación. Recuperado el 24 de noviembre de 2021 en el Centro Virtual Cervantes https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/03/03_0239.pdf

Nomenclatura de Andrés Bello	Nomenclatura de la Real Academia	conjugación de la 1ª persona singular
Tiempos del indicativo		
Presente	Presente	estudio
Pretérito	Pretérito indefinido	estudié
Futuro	Futuro simple	estudiaré
Copretérito	Pretérito imperfecto	estudiaba
Pospretérito	Condicional	estudiaría
Antepresente	Pretérito perfecto	he estudiado
Antepretérito	Pretérito anterior	hube estudiado
Antefuturo	Futuro compuesto	habré estudiado
Antecopretérito	Pretérito pluscuamperfecto	había estudiado
Antepospretérito	Condicional compuesto	habría estudiado
Tiempos del subjuntivo		
Presente	Presente	estudie
Pretérito	Pretérito imperfecto	estudiara/ estudiase
Futuro	Futuro simple	estudiare
Antepresente	Pretérito perfecto	haya estudiado
Antepretérito	Pretérito pluscuamperfecto	hubiera/ hubiese estudiado
Antefuturo	Futuro compuesto	hubiere estudiado

Es importante precisar que, a pesar de que algunos académico han intentado desdeñar el valor de la nomenclatura de Andrés Bello, ambas nomenclaturas son igualmente correctas²⁷ aun cuando pongan énfasis en diferentes aspectos: la temporalidad, la primera, y la perfectividad, la segunda. Por razones de practicidad, ya que este proyecto está siendo diseñado originalmente para un mercado europeo, a partir de ahora utilizaré la nomenclatura de la Real Academia, que es la que he utilizado en los últimos 15 años.

En los cursos de ELE basados en el MCER los tiempos verbales son introducidos en la siguiente secuencia: nivel A1: presente, pretérito perfecto; nivel A2: pretérito indefinido y pretérito imperfecto; nivel B1: futuro, condicional, pluscuamperfecto, futuro compuesto, presente de subjuntivo, imperfecto de subjuntivo; nivel B2: condicional compuesto, pretérito perfecto de subjuntivo, pretérito pluscuamperfecto de subjuntivo. A continuación presento unos cuadros que realicé entre los años 2006 y 2020 durante mis labores en International House Barcelona, en ellos he sistematizado las conjugaciones verbales.

27 «El sistema de Bello, adoptado en la enseñanza en varios países americanos, es, sin duda, si no perfecto, sí más claro y racional que el académico. Este último [el sistema de nomenclaturas de la Real Academia Española] fue modificado por la propia Corporación en el Esbozo de una nueva gramática (1973); y, aunque las propuestas de esta obra no tenían carácter normativo, la nueva nomenclatura ha sido acogida desde entonces por numerosos libros de textos españoles, en competencia con la académica tradicional, con lo cual se ha conseguido incrementar un poco la confusión en la enseñanza del español en España.» Manuel Seco, *Gramática esencial del español* (Madrid: Espasa Calpe, 1989), 267.

PRESENTE DE INDICATIVO (A1)



PRONOMBRES REFLEXIVOS	-AR -ARSE primera conjugación	-ER -ERSE segunda conjugación	-IR -IRSE tercera conjugación	
me te se nos os se	-o -as -a -amos -áis -án	-o -es -e -emos -éis -én	-o -es -e -imos -ís -én	
	ANDAR EN , CAMINAR POR , CENAR, CHARLAR, CLASIFICAR, COCINAR, COMPARAR, COMPLETAR, DESAYUNAR, ESCUCHAR, ESQUIAR, HABLAR, LLAMARSE, NADAR, ORDENAR, PASEAR POR , PREPARAR, QUEDARSE EN , QUEDAR CON , TERMINAR, TRABAJAR	APRENDER, BEBER, COMER, COMPRENDER, CORRER POR , LEER	ABRIR, COMPARTIR, ESCRIBIR, DESCRIBIR, REUNIRSE CON , SUBIR, VIVIR	
	1 E→IE QUERER NEVAR quiero nieva quieres quiere queremos queréis quieren	2 O→UE VOLVER LLOVER vuelvo llueve vuelves vuelve volvemos volvéis vuelven	3 E→I PEDIR VESTIRSE pido me visto pides te viste pide se viste pedimos nos vestimos pedís os vestís piden se visten	4 YO→-go HACER PONERSE hago me pongo haces te pones hace se pone hacemos nos ponemos hacéis os ponéis hacen se ponen
	EMPEZAR, ENTENDER, PREFERIR, QUERER, TENER*, VENIR***	ENCONTRARSE, DORMIR, DORMIRSE, JUGAR	CORREGIR, DECIR**, DESVESTIRSE, SEGUIR	DECIR**, SALIR, TENER*, VENIR***
	5 YO→-zco CONOCER conozco conoces conoce conocemos conocéis conocen	6 -Y- OIR*** oigo oyes oye oímos oís oyen	7 YO→ muy irregular DAR DOY das da damos dais dan ESTAR→ estoy estamos estás estáis está están	8 MUY IRREGULARES SER IR (A) soy voy a eres vas a es va a somos vamos a sois vais a son van a HABER hay

Material elaborado por César Chamorro Durán

PRESENTE DE INDICATIVO (A1.2)



PRONOMBRES REFLEXIVOS	-AR -ARSE primera conjugación	-ER -ERSE segunda conjugación	-IR -IRSE tercera conjugación	
me te se nos os se	-o -as -a -amos -áis -án	-o -es -e -emos -éis -én	-o -es -e -imos -ís -én	
	AFEITARSE, ANDAR POR , BAJAR, BAÑARSE, CAMINAR POR , CENAR, CHARLAR, CEPILLARSE, CLASIFICAR, COCINAR, COMPARAR, COMPLETAR, DESAYUNAR, DUCHARSE, ENSEÑAR, ENTRAR, ESCUCHAR, ESQUIAR, ESTUDIAR, HABLAR, LAVARSE, LEVANTARSE, LIMPIAR, LLAMARSE, LLEGAR A , LLEVAR, MAQUILLARSE, NADAR, ORDENAR, PASAR POR , PASEAR POR , PEINARSE, PREGUNTAR, PREPARAR, PREPARARSE PARA , QUEDARSE EN , QUEDAR CON , TERMINAR, TRABAJAR, VIAJAR	APRENDER, BEBER, COMER, COMPRENDER, CORRER POR , LEER	ABRIR, COMPARTIR, ESCRIBIR, DESCRIBIR, DESCUBRIR, REUNIRSE CON , SUBIR, VIVIR	
	1 E→IE QUERER NEVAR DESPERTARSE quiero nieva me despierto quieres te despiertas quiere se despierta queremos nos despertamos queréis os despertáis quieren se despiertan	2 O→UE VOLVER LLOVER ACOSTARSE vuelvo llueve me acuesto vuelves te acuestas vuelve se acuesta volvemos nos acostamos volvéis os acostáis vuelven se acuestan	3 E→I PEDIR VESTIRSE pido me visto pides te vistes pide se viste pedimos nos vestimos pedís os vestís piden se visten	4 YO→-go HACER PONERSE hago me pongo haces te pones hace se pone hacemos nos ponemos hacéis os ponéis hacen se ponen
	ENTENDER, EMPEZAR, DIVERTIRSE, PREFERIR, TENER*, VENIR*	ENCONTRARSE CON , DORMIR, JUGAR	CORREGIR, DECIR*, DESVESTIRSE, SERVIR	DECIR*, SALIR, TENER*, VENIR*
	5 YO→-zco CONOCER conozco conoces conoce conocemos conocéis conocen TRADUCIR	6 -Y- OIR* oigo oyes oye oímos oís oyen	7 YO→ muy irregular DAR DOY das sabes da sabe damos sabemos dais sabéis dan saben SABER SÉ sabes ves sabe ve sabemos vemos sabéis veis saben ven VER VE ves ve vemos veis ven ESTAR ESTOY estoy estamos estás estáis están TRAER TRAIGO traigo traes trae traemos traéis traen	8 MUY IRREGULARES SER IR (A) IRSE (DE) soy voy a me voy de eres vas a te vas de es va a se va de somos vamos a nos vamos de sois vais a os vais de son van a se van de HABER hay

Material elaborado por César Chamorro Durán

PRETÉRITO PERFECTO

verbo auxiliar + **participio**

HABER

he	Primera conjugación
has	-AR
ha	-ado
hemos	Segunda y tercera conjugación
habéis	-ER/-IR
han	-ido

Ejemplo: comer → comer → com+ido = comido

Verbos reflexivos:
pronombre reflexivo + **verbo auxiliar** + **participio**

me	he	
te	has	duchado
se	ha	acostado
nos	hemos	ido
os	habéis	...
se	han	

Ejemplo: despertarse →
despertarse →
me he despert+ado →
me he despertado

VERBOS CON PARTICIPIO IRREGULAR

hacer → hecho	escribir → escrito
poner → puesto	describir → descrito
decir → dicho	abrir → abierto
ver → visto	cubrir → cubierto
volver → vuelto	descubrir → descubierto
devolver → devuelto	romper → roto

FUTURO PERIFRÁSTICO

Verbo IR + **A** + **verbo en infinitivo**

voy				comer
vas				hablar
va				vivir
va				ir
vamos				volver
vais	+	a	+	escribir
van				viajar

Atención: Los verbos reflexivos conservan el pronombre pero cambia de acuerdo con la persona, por ejemplo:

Voy a despertarme	Me voy a despertar
Vas a despertarte	Te vas a despertar
Va a despertarse	Se va a despertar
Vamos a despertarnos	Nos vamos a despertar
Vais a despertaros	Os vais a despertar
Van a despertarse	Se van a despertar

¡Este tiempo no tiene excepciones!

International House Barcelona Material elaborado por César Chamorro Durán

Pretérito Indefinido

PRONOMBRES REFLEXIVOS	-AR primera conjugación	-ER/-IR segunda y tercera conjugación	abrir, acordarse (DE), acostarse, actuar, afeitarse, aprender, bailar, bajar, beber, cambiar, caminar (POR), cantar, casarse, cenar, cerrar, charlar, cocinar, comer, comparar, compartir, cortar, decidir, desayunar, describir, divorciarse, ducharse, enamorarse (DE), empezar, encontrarse (CON), entrar(EN/A), escribir, escuchar, esquiar, ganar, hablar, inscribirse, jubilarse, jugar, lavarse,, levantarse, llegar, llevar, maquillarse, mudarse, ordenar, participar, pasear (POR), preparar, presentar, quedar (CON), quedarse (EN), realizar, recibir, reunirse (CON), salir (DE), saludar, seleccionar, subir, trabajar, terminar, vivir, ver																												
me	-é	-í	<p>① VERBOS CON IRREGULARIDAD EN LA RAÍZ</p> <p>andar → anduv- estar → estuv- hacer → hic-/hiz- poner → pus- poder → pud- querer → quis- saber → sup- tener → tuv- venir → vin- decir → dij-*</p> <p>conducir → conduj-*</p> <p>producir → produj-*</p> <p>traducir → traduj-*</p> <p>traer → trai-*</p>																												
te	-aste	-iste																													
se	-ó	-ió																													
nos	-amos	-imos																													
os	-asteis	-isteis																													
se	-aron	-ieron																													
			<p>② VERBOS MUY IRREGULARES</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th>SER</th> <th>IRSE</th> <th>DAR</th> <th>IR (a)</th> </tr> <tr> <td>fui</td> <td>me fui</td> <td>di</td> <td>fui</td> </tr> <tr> <td>fuiste</td> <td>te fuiste</td> <td>diste</td> <td>fuiste</td> </tr> <tr> <td>fue</td> <td>se fue</td> <td>dio</td> <td>fue</td> </tr> <tr> <td>fuiimos</td> <td>nos fuiimos</td> <td>dimos</td> <td>fuiimos</td> </tr> <tr> <td>fuiisteis</td> <td>os fuiisteis</td> <td>disteis</td> <td>fuiisteis</td> </tr> <tr> <td>fueron</td> <td>se fueron</td> <td>dieron</td> <td>fueron</td> </tr> </table> <p style="text-align: center;">HABER (existencia) hubo</p>	SER	IRSE	DAR	IR (a)	fui	me fui	di	fui	fuiste	te fuiste	diste	fuiste	fue	se fue	dio	fue	fuiimos	nos fuiimos	dimos	fuiimos	fuiisteis	os fuiisteis	disteis	fuiisteis	fueron	se fueron	dieron	fueron
SER	IRSE	DAR	IR (a)																												
fui	me fui	di	fui																												
fuiste	te fuiste	diste	fuiste																												
fue	se fue	dio	fue																												
fuiimos	nos fuiimos	dimos	fuiimos																												
fuiisteis	os fuiisteis	disteis	fuiisteis																												
fueron	se fueron	dieron	fueron																												
<p>③ Verbos con cambio E→I en la 3ª persona</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td>pedir</td><td>vestirse</td></tr> <tr><td>pedí</td><td>me vestí</td></tr> <tr><td>pediste</td><td>te vestiste</td></tr> <tr><td>pidió</td><td>se vistió</td></tr> <tr><td>pedimos</td><td>nos vestimos</td></tr> <tr><td>pedisteis</td><td>os vestisteis</td></tr> <tr><td>pidieron</td><td>se vistieron</td></tr> </table> <p>corregir, despedirse (DE), desvestirse, divertirse, elegir, reirse, repetir, seguir, servir, vestirse</p>		pedir	vestirse	pedí	me vestí	pediste	te vestiste	pidió	se vistió	pedimos	nos vestimos	pedisteis	os vestisteis	pidieron	se vistieron	<p>④ Verbos que agregan una -Y- en la 3ª persona</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td>leer</td><td>caerse</td></tr> <tr><td>leí</td><td>me caí</td></tr> <tr><td>leíste</td><td>te caíste</td></tr> <tr><td>leyó</td><td>se cayó</td></tr> <tr><td>leímos</td><td>nos caímos</td></tr> <tr><td>leísteis</td><td>os caísteis</td></tr> <tr><td>leyeron</td><td>se cayeron</td></tr> </table> <p>construir, crear, destruir, oír</p>		leer	caerse	leí	me caí	leíste	te caíste	leyó	se cayó	leímos	nos caímos	leísteis	os caísteis	leyeron	se cayeron
pedir	vestirse																														
pedí	me vestí																														
pediste	te vestiste																														
pidió	se vistió																														
pedimos	nos vestimos																														
pedisteis	os vestisteis																														
pidieron	se vistieron																														
leer	caerse																														
leí	me caí																														
leíste	te caíste																														
leyó	se cayó																														
leímos	nos caímos																														
leísteis	os caísteis																														
leyeron	se cayeron																														
		<p>⑤ Verbos con cambio O→U en la 3ª persona</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td>morir</td><td>dormirse</td></tr> <tr><td>morí</td><td>me dormí</td></tr> <tr><td>moriste</td><td>te dormiste</td></tr> <tr><td>murió</td><td>se durmió</td></tr> <tr><td>morimos</td><td>nos dormimos</td></tr> <tr><td>moristeis</td><td>os dormisteis</td></tr> <tr><td>murieron</td><td>se durmieron</td></tr> </table> <p>dormir</p>		morir	dormirse	morí	me dormí	moriste	te dormiste	murió	se durmió	morimos	nos dormimos	moristeis	os dormisteis	murieron	se durmieron														
morir	dormirse																														
morí	me dormí																														
moriste	te dormiste																														
murió	se durmió																														
morimos	nos dormimos																														
moristeis	os dormisteis																														
murieron	se durmieron																														

International House Barcelona Material creado por César Chamorro Durán

PRETÉRITO IMPERFECTO

<p><u>-AR</u></p> <p>- aba - abas - aba - ábamos - abais - aban</p>	<p><u>-ER/-IR</u></p> <p>- ia - ias - ia - íamos - iais - ían</p>
--	--

Ejemplo:

<u>practicar</u>	<u>comprender</u>	<u>compartir</u>
practic aba	comprend ía	compart ía
practic abas	comprend ías	compart ías
practic aba	comprend ía	compart ía
practic ábamos	comprend íamos	compart íamos
practic abais	comprend íais	compart íais
practic aban	comprend ían	compart ían

Verbos irregulares:

<u>ser</u>	<u>ir</u>	<u>irse</u>	<u>ver</u>
era	iba	me iba	veía
eras	ibas	te ibas	veías
era	iba	se iba	veía
éramos	íbamos	nos íbamos	veíamos
erais	ibais	os ibais	veíais
eran	iban	se iban	veían

Material elaborado por César Chamorro Durán.

PRETÉRITO PLUSCUAMPERFECTO

verbo auxiliar + participio

HABER

había	Primera conjugación	
habías	-AR	
había	-ado	
habíamos	Segunda y tercera conjugación	
habíais	-ER/-IR	
habían	-ido	

Ejemplo: comer → comef → com+ido = comido

Verbos reflexivos:

pronombre reflexivo + verbo auxiliar + participio

me	había	
te	habías	duchado
se	había	acostado
nos	habíamos	ido
os	habíais	...
se	habían	

Ejemplo: despertarse →
despertarse →
me había despert+ado →
me he despertado

VERBOS CON PARTICIPIO IRREGULAR

hacer → hecho	escribir → escrito
poner → puesto	describir → descrito
decir → dicho	abrir → abierto
ver → visto	cubrir → cubierto
volver → vuelta	descubrir → descubierto
devolver → devuelto	romper → roto

FUTURO PERIFRÁSTICO DEL PASADO

Verbo IR + A + verbo en infinitivo

iba		
ibas		comer
iba		hablar
íbamos	+ a +	vivir
ibais		ir
iban		volver
		escribir
		viajar

Atención: Los verbos reflexivos conservan el pronombre pero cambia de acuerdo con la persona, por ejemplo:

iba a despertarme		Me iba a despertar
ibas a despertarte		Te ibas a despertar
iba a despertarse		Se iba a despertar
íbamos a despertarnos		Nos íbamos a despertar
ibais a despertaros		Os ibais a despertar
iban a despertarse		Se iban a despertar

¡Este tiempo no tiene excepciones!

Material elaborado por César Chamorro Durán.

FUTURO

-AR / -ER / -IR

Infinitivo	+	-é -ás -á -emos -éis -án
------------	---	---

Ejemplo:
practicar comprender compartir

practicaré	comprenderé	compartiré
practicarás	comprenderás	compartirás
practicará	comprenderá	compartirá
practicaremos	comprenderemos	compartiremos
practicaréis	comprenderéis	compartiréis
practicarán	comprenderán	compartirán

Verbos irregulares:

Tener Tendré Tendrás Tendrá Tendremos Tendréis Tendrán	salir → saldr- haber → habr- poner → pondr- poder → podr- venir → vendr- hacer → har- decir → dir- querer → querr- saber → sabr-
---	--

CONDICIONAL

-AR / -ER / -IR

Infinitivo	+	-ía -ías -ia -íamos -íais -ían
------------	---	---

Ejemplo:
practicar comprender compartir

practicaría	comprendería	compartiría
practicarías	comprenderías	compartirías
practicaría	comprendería	compartiría
practicaríamos	comprenderíamos	compartiríamos
practicaríais	comprenderíais	compartiríais
practicarían	comprenderían	compartirían

Verbos irregulares:

Tener Tendría Tendrías Tendría Tendríamos Tendríais Tendrían	salir → saldr- haber → habr- poner → pondr- poder → podr- venir → vendr- hacer → har- decir → dir- querer → querr- saber → sabr-
---	--

Material elaborado por César Chamorro Durán

Material elaborado por César Chamorro Durán

PRESENTE DE SUBJUNTIVO

PRONOMBRES REFLEXIVOS	-AR primera conjugación		-ER -IR segunda y tercera conjugación	
me te se nos os se	-e -es -e -emos -éis -en	ABRIR, AFEITARSE, AHORRAR, ANALIZAR, APARCAR, APOYAR, BAJAR, BUSCAR, CAMBIAR, CENAR, CHARLAR, COCINAR, CONTROLAR, CREAR, DAR, DARSE CUENTA DE, DESAYUNAR, DIVIDIR, DUCHARSE, DURAR, ENTRAR, ENVIAR, ESQUIAR, FUNCIONAR, HABLAR, HORNEAR, INFORMAR, INICIAR, INTERCAMBIAR, INTERPRETAR, LAVAR, LAVARSE, LEVANTAR, LEVANTARSE, LIMPIAR, LLAMARSE, LLEGAR, LLEVAR, MAQUILLARSE, MEJORAR, MOTIVAR, MUDARSE, NADAR, OBSERVAR, OCUPAR, ORDENAR, ORGANIZAR, PAGAR, PASAR POR, PASARSELO BIEN/MAL, PICAR, PLANTAR, PRACTICAR, PREPARAR, PROTESTAR, QUEDARSE, RECICLAR, REGRESAR, REPARAR, SACAR, SOPORTAR, SUMAR, TERMINAR, TOCAR, TRABAJAR, USAR, UTILIZAR, VIAJAR, VISITAR	-a -as -a -amos -áis -an	APRENDER, BEBER, COMER, COMPARTIR, COMPROMETER, CONSUMIR, DESCRIBIR, ESCRIBIR, LEER, METER, PROTEGER, RECIBIR, RECOGER, ROMPERSE, REUNIRSE CON, SUBIR, VIVIR
1 E→IE CERRAR cierre cierres cierre cerremos cerréis cierren DESPERTARSE me despierte te despiertes se despierte nos despertemos os despertéis se despierten COMENZAR, EMPEZAR, ENCENDER, ENTENDER, QUERER, RECOMENDAR	(* cambio de E a I en nosotros y vosotros) PREFERIR prefiera prefieras prefiera preferamos preferáis preferan DIVERTIRSE*, INVERTIR*	2 O→UE PODER pueda puedas pueda podamos podáis puedan ACOSTARSE me acueste te acuestes se acueste nos acostemos os acostéis se acuesten ACORDARSE DE, ACOSTARSE, DEVOLVER, ENCONTRARSE CON, JUGAR, RESOLVER, VOLAR, VOLVER,	(* cambio de O a U en nosotros y vosotros) DOMIR duerma duermas duerma durmamos durmáis duerman DORMIRSE*,	3 E→I SERVIR sirva sirvas sirva sirvamos sirváis sirvan VESTIRSE me vista te vistas se vista nos vistamos os vistáis se vistán CONSEGUIR, CORREGIR, DESPEDIRSE DE, DESVESTIRSE, PEDIR, REIRSE, SEGUIR
4 -G- HACER haga hagas haga hagamos hagáis hagan PONERSE me ponga te pongas se ponga nos pongamos os pongáis se pongan COMPONER, CONTENER, DETENER, OBTENER, OIR, PONER, SALIR, TENER, VENIR	5 -Z- CONOCER conozca conozcas conozca conozcamos conozcáis conozcan CONDUCIR, PRODUCIR, REDUCIR, TRADUCIR	6 -Y- CONSTRUIR construya construyas construya construyamos construyáis construyan DESTRUIR, INCLUIR, HUIR	7 MUY IRREGULARES CABER → quepa SABER → sepa VER → vea TRAER → traiga SER → sea IR → vaya IRSE → me vaya DECIR → diga HABER → haya <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> ESTAR esté estés esté estemos estéis estén </div>	

Material elaborado por César Chamorro Durán

Pretérito imperfecto de subjuntivo -ARA

<p>-AR primera conjugación</p> <p>-ara -aras -ara -áramos -arais -aran</p>	<p>-ER/-IR segunda y tercera conjugación</p> <p>-iera -ieras -iera -iéramos -ierais -ieran</p>	<p>abrir, acordarse (DE), acostarse, actuar, afeitarse, aprender, bailar, bajar, beber, cambiar, caminar (POR), cantar, casarse, cenar, cerrar, charlar, cocinar, comer, comparar, compartir, cortar, decidir, desayunar, describir, divorciarse, ducharse, enamorarse (DE), empezar, encontrarse (CON), entrar(EN/A), escribir, escuchar, esquivar, ganar, hablar, inscribirse, jubilarse, jugar, lavarse, levantarse, llegar, llevar, maquillarse, mudarse, ordenar, participar, pasear (POR), preparar, presentar, quedar (CON), quedarse (EN), realizar, recibir, reunirse (CON), salir (DE), saludar, seleccionar, subir, trabajar, terminar, vivir, ver</p>
<p>Ⓞ VERBOS CON IRREGULARIDAD EN LA RAÍZ</p> <p>hacer → hic- poner → pus- poder → pud- tener → tuv- andar → anduv- saber → sup- estar → estuv- querer → quis- venir → vin- caber → cup- decir → dij- traer → traj- conducir → conduj- traducir → traduj- producir → produj- introducir → introduj-</p>		<p>Ⓞ VERBOS MUY IRREGULARES</p> <p>SER IR (a) DAR fuera fuera diera fueras fueras dieras fuera fuera diera fuéramos fuéramos diéramos fuerais fuerais dierais fueran fueran dieran</p> <p>IRSE (de) me fuera nos fuéramos te fueras os fuerais se fuera se fueran</p> <p>HABER (existencia) hubiera</p>
<p>Ⓞ VERBOS CON CAMBIO E → I EN LA 3ª PERSONA</p> <p>PEDIR: pidiera pidieras pidiera pidiéramos pidierais pidieran</p> <p>repetir, seguir, servir, despedirse (de), divertirse, corregir, vestirse, desvestirse, reír</p>	<p>Ⓞ VERBOS CON CAMBIO EN LA 3ª PERSONA (AGREGAN UNA -Y-)</p> <p>LEER: leyera leyera leyera leyéramos leyerais leyeran</p> <p>caer, crear, construir, destruir, huir, instruir, oír</p>	<p>Ⓞ VERBOS CON CAMBIO O → U EN LA 3ª PERSONA</p> <p>MORIR: muriera murieras muriera murieramos murierais murieran</p> <p>DORMIR: durmiera durmieras durmiera durmiéramos durmierais durmieran</p> <p>dormirse, moririse</p> <p style="text-align: right; font-size: small;">Material elaborado por César Chamorro Durán </p>

Pretérito imperfecto de subjuntivo -ESE

<p>-AR primera conjugación</p> <p>-ase -ases -ase -ásemos -aseis -asen</p>	<p>-ER/-IR segunda y tercera conjugación</p> <p>-iese -ieses -iese -iésemos -ieseis -iesen</p>	<p>abrir, acordarse (DE), acostarse, actuar, afeitarse, aprender, bailar, bajar, beber, cambiar, caminar (POR), cantar, casarse, cenar, cerrar, charlar, cocinar, comer, comparar, compartir, cortar, decidir, desayunar, describir, divorciarse, ducharse, enamorarse (DE), empezar, encontrarse (CON), entrar(EN/A), escribir, escuchar, esquivar, ganar, hablar, inscribirse, jubilarse, jugar, lavarse, levantarse, llegar, llevar, maquillarse, mudarse, ordenar, participar, pasear (POR), preparar, presentar, quedar (CON), quedarse (EN), realizar, recibir, reunirse (CON), salir (DE), saludar, seleccionar, subir, trabajar, terminar, vivir, ver</p>
<p>Ⓞ VERBOS CON IRREGULARIDAD EN LA RAÍZ</p> <p>hacer → hic- poner → pus- poder → pud- tener → tuv- andar → anduv- saber → sup- estar → estuv- querer → quis- venir → vin- caber → cup- decir → dij- traer → traj- conducir → conduj- traducir → traduj- producir → produj- introducir → introduj-</p>		<p>Ⓞ VERBOS MUY IRREGULARES</p> <p>SER IR (a) DAR fuese fuese diese fuese fuese diese fuese fuese diese fuésemos fuésemos diésemos fueseis fueseis dieseis fuesen fuesen diesen</p> <p>IRSE (de) me fuese nos fuésemos te fuese os fueseis se fuese se fuesen</p> <p>HABER (existencia) hubiese</p>
<p>Ⓞ VERBOS CON CAMBIO E → I EN LA 3ª PERSONA</p> <p>PEDIR: pidiese pidieses pidiese pidiésemos pidieseis pidiesen</p> <p>repetir, seguir, servir, despedirse (de), divertirse, corregir, vestirse, desvestirse, reír</p>	<p>Ⓞ VERBOS CON CAMBIO EN LA 3ª PERSONA (AGREGAN UNA -Y-)</p> <p>LEER: leyese leyese leyese leyésemos leyeseis leyesen</p> <p>caer, crear, construir, destruir, huir, instruir, oír</p>	<p>Ⓞ VERBOS CON CAMBIO O → U EN LA 3ª PERSONA</p> <p>MORIR: muriese muriese muriese muriésemos murieseis muriesen</p> <p>DORMIR: durmiese durmiese durmiese durmiésemos durmieis durmiesen</p> <p>dormirse, moririse</p> <p style="text-align: right; font-size: small;">Material elaborado por César Chamorro Durán </p>

PRETÉRITO PLUSCUAMPERFECTO de SUBJUNTIVO

verbo auxiliar + **participio**

HABER

hubiera/hubiese	Primera conjugación
hubieras/hubieses	-AR
hubiera/hubiese	-ado
hubiéramos/hubiésemos	Segunda y tercera conjugación
hubierais/hubieseis	-ER/-IR
hubieran/hubiesen	-ido

Ejemplo: comer → comer → com+ido = comido

Verbos reflexivos:

pronombre reflexivo	+	verbo auxiliar	+	participio
me		hubiera/hubiese		
te		hubieras/hubieses		duchado
se		hubiera/hubiese		acostado
nos		hubiéramos/hubiésemos		ido
os		hubierais/hubieseis		...
se		hubieran/hubiesen		

Ejemplo: despertarse → despertarse → me hubiera/hubiese despert+ado → me haya despertado

VERBOS CON PARTICIPIO IRREGULAR

hacer → hecho	escribir → escrito
poner → puesto	describir → descrito
decir → dicho	abrir → abierto
ver → visto	cubrir → cubierto
volver → vuelto	descubrir → descubierto
devolver → devuelto	romper → roto

 **Material elaborado por César Chamorro Durán**

Si comparamos las conjugaciones, podemos observar que hay similitudes entre ellas, así el presente del indicativo tiene las mismas irregularidades que el presente de subjuntivo, del mismo modo pasa con el futuro y el condicional, con el pretérito indefinido y el imperfecto del subjuntivo, con el pretérito perfecto, el pretérito pluscuamperfecto y el pluscuamperfecto de subjuntivo. Esto será de mucha utilidad para nuestro diseño pues significa que no hay que hacer un tablero para cada tiempo verbal, sino que se pueden compartir.

Otro caso que vale la pena tomar en cuenta es el modo imperativo pues,

aunque solo tiene cuatro formas, éstas difieren si se utilizan en forma afirmativa o negativa. Esta variedad en sus formas resulta especialmente difíciles para los alumnos, incluso para aquellos que hablan lenguas europeas como el inglés, el francés el italiano o el alemán, donde no existe diferencia entre el afirmativo y el negativo o la diferencia entre ambos es más sencilla²⁷.

²⁷ En español: *estudia, estudie, estudiad, estudien, no estudies, no estudie, no estudiéis, no estudien*; en inglés: *study, don't study*; en italiano: *studia, studi, studiate, studino, non studiare*; en francés: *étudie, étudiez, n'étudie pas, n'étudiez pas*; en alemán: *studiere, studiert, studieren Sie, studiere du nicht, studiert ihr nicht, studieren Sie nicht*.

IMPERATIVO AFIRMATIVO A2 ✓



-AR primera conjugación		-ER segunda conjugación		-IR tercera conjugación			
tú habla -a	lávate -ate	tú bebe -e	métete -ete	tú cubre -e	cúbrete -ete		
vosotros hablad -ad	lavaos -aos	vosotros bebed -ed	meteos -eos	vosotros cubrid -id	cubrios -ios		
usted hable -e	lávase -ese	usted beba -a	métase -ase	usted cubra -a	cúbrase -ase		
ustedes hablen -en	lávense -ense	ustedes beban -an	métanse -anse	ustedes cubran -an	cúbranse -anse		
AFEITARSE, ANDAR POR/EN , APAGAR, BAILAR, BAJAR, BUSCAR, CAMINAR POR , CENAR, CHARLAR, COCINAR, COMENTAR, CORTAR, DAR, DEJAR, DESAYUNAR, DESNUDARSE, DUCHARSE, ECHAR, ENTRAR A/EN , ENVIAR, ESQUIAR, HABLAR, INICIAR, INTERCAMBIAR, LAVARSE, LEVANTARSE, LLAMAR, LLEGAR A , LLEVAR, MAQUILLARSE, NADAR, ORGANIZAR, PASARSELO BIEN, PASEAR POR , PEINARSE, PRACTICAR, PREGUNTAR, PREPARAR, PREPARARSE, QUEDARSE EN , QUEDAR CON , REGRESAR, SACAR, SALUDAR A , TERMINAR, TOCAR, TOMAR, TRABAJAR, UTILIZAR, VIAJAR, VISITAR,...		APRENDER, BEBER, COGER, COMER, CORRER POR , LEER, METER, METERSE,...		ABRIR, CUBRIR, CUBRIRSE, DESCRIBIR, ESCRIBIR, SUBIR, VIVIR,...			
Material elaborado por César Chamorro Durán							
1 E→IE COMENZAR DESPIERTARSE comienza despiértate comenzad despertaos comience despiértense comiencen despiértense		2 O→UE VOLVER ACOSTARSE vuelve acuéstate volved acostaos vuelva acuéstese vuelvan acuéstense		E→I PEDIR VESTIRSE pide vístete pedid vestíos pida vístase pidan vístanse		-G- HACER PONERSE haz ponte haced poneos haga póngase hagan pónganse	
DIVERTIRSE, CERRAR, ENTENDER, EMPEZAR, ENCENDER, SENTARSE EN ,...		DORMIR, DORMIRSE, JUGAR, MOVER, PROBAR, ...		CORRER, SERVIR, SEGUIR, DESPEDIRSE DE , DESVESTIRSE, REIRSE, ...		PONER (pon), SALIR (sal), TENER (ten), VENIR (ven), ...	
3 -Z- CONOCER conoce conoced conozca conozcan CONducir, OfRECER, TRADUCIR, ...		-Y- CONSTRUIR construye construid construya construyan		MUY IRREGULARES DECIR TRAER Oír IR (A) IRSE (DE) SER VER di trae oye ve vé sé ve decid traed oíd id íos sed ved diga traiga oiga vaya váyase sea vea digan traigan oigan vayan vayanse sean vean			



IMPERATIVO AFIRMATIVO ✓

PRONOMBRES REFLEXIVOS	-AR primera conjugación	-ER segunda conjugación	-IR tercera conjugación				
me	habla -a	bebe -e	cubre -e				
te	hable -e	beba -a	cubra -a				
se	hablad -ad	bebed -ed	cubrid -id				
nos	hablen -en	beban -an	cubran -an				
os							
se							
	lávate -ate	métete -ete	cúbrete -ete				
	lávase -ese	métase -ase	cúbrase -ase				
	lavaos -aos	meteos -eos	cubrid -id				
	lávense -ense	métanse -anse	cubran -an				
			cúbranse -anse				
	AFEITARSE, ANDAR POR/EN , ANALIZAR, APAGAR, BAILAR, BAJAR, BUSCAR, CAMINAR POR , CENAR, CHARLAR, COCINAR, COLOCAR, COMENTAR, CORTAR, DAR, DEJAR, DESAYUNAR, DESNUDARSE, DUCHARSE, ECHAR, ENTRAR A/EN , ENVIAR, ESQUIAR, HABLAR, INICIAR, INTERCAMBIAR, INTERPRETAR, LAVARSE, LEVANTARSE, LLAMAR, LLEGAR A , LLEVAR, MAQUILLARSE, NADAR, ORGANIZAR, PAGAR, PASAR POR , PASARSELO BIEN, DARSE CUENTA DE, PASEAR POR , PEINARSE, PRACTICAR, PREGUNTAR, PREPARAR, PREPARARSE, QUEDARSE EN , QUEDAR CON , REGRESAR, SACAR, SALUDAR A , SOLICITAR, SUMAR, TERMINAR, TOCAR, TOMAR, TRABAJAR, UTILIZAR, VIAJAR, VISITAR, VOLAR,...		APRENDER, BEBER, COGER, COMER, COMPRENDER, CORRER POR , LEER, METER, METERSE, VENDER,...	ABRIR, COMPARTIR, CUBRIR, CUBRIRSE, DESCRIBIR, DIRIGIR, DIRIGIRSE, DIVIDIR, ESCRIBIR, PERMITIR, RECIBIR, REUNIRSE CON , SUBIR, VIVIR,...			
	Material elaborado por César Chamorro Durán						
1 E→IE COMENZAR DESPIERTARSE comienza despiértate comience despiértense comenzad despertaos comiencen despiértense		2 O→UE VOLVER ACOSTARSE vuelve acuéstate volved acostaos vuelva acuéstese vuelvan acuéstense		3 E→I PEDIR VESTIRSE pide vístete pedid vestíos pida vístase pidan vístanse		YO→-G- HACER PONERSE haz ponte haga póngase haced poneos hagan pónganse	
ADQUIRIR, DIVERTIRSE, CERRAR, ENTENDER, EMPEZAR, ENCENDER, PENSAR EN , SENTARSE EN , SENTIRSE, ...		ACORDARSE DE , CONTAR, COLGAR, DORMIR, DORMIRSE, ENCONTRARSE CON , JUGAR, MOVER, PROBAR, ...		CORRER, SERVIR, SEGUIR, DESPEDIRSE DE , DESVESTIRSE, REIRSE, ...		PONER (pon), SALIR (sal), TENER (ten), VENIR (ven), DECIR* (di) *La E cambia a I en la formas formales	
5 -Z- CONOCER conoce conozca conoced conozcan CONducir, INTROducir, OfRECER, PRODUCIR, REDUCIR, TRADUCIR, ...		6 -Y- CONSTRUIR construye construid construya construyan		7 MUY IRREGULARES TRAER ESTAR Oír IR (A) IRSE (DE) SER VER trae está oye ve vé sé ve traiga esté oiga vaya váyase sea vea traed estad oíd id íos sed ved traigan estén oigan vayan vayanse sean vean			

IMPERATIVO NEGATIVO



PRONOMBRES REFLEXIVOS	-AR primera conjugación	LAVARSE	-ER segunda conjugación	METERSE	-IR tercera conjugación	CUBRIRSE	
me	HABLAR no hables	-es no te laves	BEBER no bebas	-as no te metas	VIVIR no vivas	-as no te cubras	
te	no hable	-e no se lave	no beba	-a no se meta	no viva	-a no se cubra	
se	no habléis	-éis no os lavéis	no bebáis	-áis no os metáis	no viváis	-áis no os cubráis	
nos	no hablen	-en no se laven	no beban	-an no se metan	no vivan	-an no se cubran	
os	AFEITARSE, ANDAR POR/EN , ANALIZAR, APAGAR, BAILAR, BAJAR, BUSCAR, CAMINAR POR , CENAR, CHARLAR, COCINAR, COLOCAR, COMENTAR, CORTAR, DAR, DEJAR, DESAYUNAR, DESNUDARSE, DUCHARSE, ECHAR, ENTRAR A/EN , ENVIAR, ESQUIAR, HABLAR, INICIAR, INTERCAMBIAR, INTERPRETAR, LAVARSE, LEVANTARSE, LLAMAR, LLEGAR A , LLEVAR, MAQUILLARSE, NADAR, ORGANIZAR, PAGAR, PASAR POR , PASEAR POR , PEINARSE, PRACTICAR, PREGUNTAR, PREPARAR, PREPARARSE, QUEDARSE EN , QUEDAR CON , REGRESAR, SACAR, SALUDAR A , SOLICITAR, SUMAR, TERMINAR, TOCAR, TOMAR, TRABAJAR, UTILIZAR, VIAJAR, VISITAR...						
se	APRENDER, BEBER, COGER, COMER, CORRER POR , ENTROMETERSE, LEER, METER, METERSE, VENDER...						
Material elaborado por César Chamorro Durán							
① E→IE COMENZAR DESPERTARSE no comiences no te despiertes no comience no se despierte no comencéis no os despertéis no comiencen no se despierten		② O→UE VOLVER ACOSTARSE no vuelvas no te acuestes no vuelva no se acueste no volváis no os acostéis no vuelvan no se acuesten		③ E→I PEDIR VESTIRSE no pidas no te vistas no pida no se vista no pidáis no os vistáis no pidan no se vistán		④ YO→-g- HACER PONERSE no hagas no te pongas no haga no se ponga no hagáis no os pongáis no hagan no se pongan	
ADQUIRIR, CERRAR, EMPEZAR, ENCENDER, PENSAR EN , SENTARSE, SENTIRSE*... (* cambio de E a I en vosotros)		ACORDARSE DE , CONTAR, COLGAR, ENCONTRARSE CON , JUGAR, MOVER, MOVERSE, PROBAR, VOLAR DORMIR*, DORMIRSE*... (*cambio de O a U en vosotros)		CORREGIR, DESPEDIRSE DE , DESVESTIRSE, REIRSE, SEGUIR, SERVIR...		PONER, SALIR, TENER, VENIR, DECIR* (no digas) *Cambia de E a I en todas las personas	
⑤ -z- TRADUCIR no traduzcas no traduzca no traduzcáis no traduzcan		⑥ -y- CONSTRUIR no construyas no construya no construyáis no construyan		⑦ MUY IRREGULARES TRAER ESTAR OIR IR (A) IRSE (DE) SER VER no traigas no estés no oigas no vayas no te vayas no seas no veas no traiga no esté no oiga no vaya no se vaya no sea no vea no traigáis no estéis no oigáis no vayáis no os vayáis no seáis no veáis no traigan no estén no oigan no vayan no se vayan no sean no vean			
CONducIR, INTROducIR, OFRECER, PROducIR, REDUCIR, TRADUCIR...		DESTRUIR, INSTRUIR, HUIR...					

De lo antes dicho, podemos concluir que las características del juego que se va diseñar son las siguientes:

1. Se debe poder utilizar en diversas superficies, desde una silla con paleta hasta una mesa.
2. La duración de las partidas debe ser breve para poder utilizar el juego en clases de duración corta o larga.
3. Debe ser para dinámicas con 4 a 6 jugadores idealmente.
4. Debe promover la comunicación entre los jugadores.
5. Todos los jugadores deben tener la posibilidad de participar en varias ocasiones durante una partida.
6. Tiene que ser multifuncional para poder utilizarlo en la práctica de diversas conjugaciones verbales.

Capítulo Tres

El mercado

En los capítulos anteriores he definido el problema de diseño y lo he insertado dentro de un método de enseñanza de lenguas y hemos visto cómo el juego, como material didáctico en el aula, tiene muchos beneficios para el alumno y para el grupo. También he hablado de las limitantes espacio temporales que definirán las características del juego y de los contenidos gramaticales que se pretende ejercitar con él. Tomando como base esta información, en este capítulo haré una breve investigación de mercado la cual servirá como antecedente para la posterior realización del concepto gráfico y del bocetaje. Dicha investigación analizará, desde el punto de vista gráfico, los elementos formales, compositivos y significativos de algunos de los juegos de mesa que existen actualmente en el mercado.

No son muchos juegos diseñados ex profeso para la enseñanza de lenguas y, entre los que existen, son pocos los que se centran en la lengua española. Es por ello que tomaremos muestras de juegos de mesa para la clase de ELE y de juegos que ya existen en el mercado y que, por su información gráfica, pueden darnos algunas directrices a seguir en nuestro proyecto. Sin embargo, debido a la gran variedad de juegos de tablero que actualmente existe, será necesario hacer una selección de juegos que sean relevantes para nuestro estudio de mercado.

Juegos de mesa en la clase de ELE

Muchas son las actividades que se utilizan en la clase ELE para lograr objetivos lingüísticos por medio de actividades lúdicas con juegos tradicionales que son medios didácticos no diseñados expresamente para la enseñanza¹. Ejemplos de estos juegos son Simón dice, cartas, dominó, *¿Quién es quién?*, memoramas, *Uno*, *Just One*, *Trivial pursuit*, *Tabú*, *Bingo*, *la Lotería Mexicana*, etc. Todos ellos pueden ser eficaces, sin embargo, en mi opinión su alcance es muy limitado pues sólo se pueden utilizar en escasas situaciones dentro del aula, por ejemplo, el Bingo sólo se puede utilizar en el nivel A1, durante las prácticas de los números del 1 a 100, o *Trivial Pursuit* puede ser utilizado en niveles superiores al B2 donde el alumno necesita tener, además de un nivel de lengua avanzado, conocimientos de cultura general sobre el o los países donde se habla la lengua que está aprendiendo. *¿Quién es quién?* sólo puede ser utilizado en el nivel A2, durante la descripción física de personas y los memoramas sólo en algunas unidades con contenidos muy específicos como los alimentos, animales, colores, muebles, etc. Estos juegos suelen ser eficaces ya que motivan a los alumnos a participar, no obstante, a menudo contienen información poco pertinente para el nivel de un alumno extranjero; de este modo podemos encontrar que

1 Klaus Wolf Döring, *Lehr-...*, 27.

en un juego se mezcle vocabulario básico, de uso cotidiano, con vocabulario que los alumnos no necesitarán en ese momento. Para poder usarlos el profesor tiene que seleccionar la información que utilizarán sus alumnos e incluso se ve obligado a crear material complementario. Debido a esto, algunos autores se han dado a la tarea de crear ex profeso material didáctico que toma en cuenta el nivel de lengua de los alumnos, la pertinencia de los contenidos y las dinámicas de juego que pueden utilizarse en un aula.

A continuación haré una revisión de algunos juegos de mesa didácticos (creados para la clase de ELE) disponibles en el mercado y en la red, los cuales nos darán una perspectiva de lo que se está haciendo en el mundo ELE.

ELI Language Games

La casa editorial ELI Language Games está especializada en crear material didáctico para la enseñanza de lenguas y cuenta con alrededor de treinta juegos en español² para practicar diversos aspectos de la lengua española como descripción física (*Adjetivos y contrarios, ¿Quién es?*), léxico de verbos en infinitivo (Bingo de verbos), léxico de campos semánticos mezclados (*Bingo ilustrado, Bis, Triboo*), cultura del mundo hispano (*Campeonato de español, Famosos que hablan español, Sigue la pista, Viaje por España*), formación de oraciones (Con tus palabras, El creahistorias, El gran

juego de los verbos), conjugaciones verbales (*El dominó de cada día, ¿Todos de fiesta!, El gran juego de los verbos*), la hora (*El dominó de las horas*), completar oraciones (*El juego de los cuentos*), números (El gran juego de los números), léxico del medio ambiente (*El planeta en juego*), léxico de animales (*El reino de los animales*), léxico de profesiones (*¿Esta es mi profesión!*), preposiciones y locuciones prepositivas de lugar (*La isla de las preposiciones*), léxico de la ciudad (*Por la ciudad*), preguntas y respuestas varias (*Preguntas encadenadas, Super bis, Preguntas y respuestas*), léxico de ropa (*Haz la maleta*), léxico de alimentos (*¡Vamos al mercado!*) y léxico del cuerpo humano (*¿Qué tal estás?*). Las dinámicas de juego que utiliza esta editorial no son muy variadas y en muchas de ellas solo cambia el léxico. Se componen básicamente de memoramas, bingos, competiciones con recorridos por un tablero, cartas con una sola combinación, cartas con combinaciones múltiples y cartas para adivinar información.

En todos los juegos las piezas están contenidas en una caja rectangular de dos piezas de 21.5 x 14.7 x 3.8 cm y de 21 x 14.1 x 3.8 cm que se cierra embonando una sobre la otra. La caja está hecha con cartón de agua de 1mm de grosor plegado y cubierto con papel laminado autoadherente semimate. En la cubierta del empaque aparece una representación de una partida ya empezada y el logotipo escrito con tipografía ornamental o palo seco humanística. En cuanto al diseño podemos decir que las ilustraciones son figurativas pero no

² ELI Languages Games, acceso el 28 de junio de 2022, <https://www.elilanguagegames.com/lingua/espanol/>

completamente realistas, con un estilo similar al de los dibujos animados para adolescentes. La composición de la cubierta suele tener muchos elementos en colores saturados que contrastan con el fondo y a veces aparece algún personaje. En la parte izquierda hay una barra amarilla con la frase *Jugamos en español* y se explica brevemente el objetivo del juego. En todos los juegos hay un círculo azul con las estrellas de la Unión Europea y en el centro de este se indica el nivel del MCER al que va dirigido. De igual manera siempre aparece, en alguna de las esquinas inferiores, el logo de ELI. En la contracubierta hay otra descripción de los objetivos del juego y el contenido del mismo. Dentro de la caja hay una estructura de poliestireno termoformado para mantener las piezas del juego y el instructivo estáticos.

Si el juego contiene un tablero, este está hecho en cartón gris de 1 mm, cubierto con papel laminado en el cual se encuentran impresas las imágenes. Las tarjetas y las fichas —cuando estas aparecen— están hechas con características similares al tablero y las ilustraciones son similares a las de la portada, con textos escritos con tipografía palo seco humanística. Los instructivos están impresos en un cuadernillo de papel bond de 80 gr, con 11 x 16.6 cm, a doble cara, en blanco y negro con tipografía romana de 8 puntos. Las instrucciones son claras y suelen contener dos o más versiones del juego, dependiendo del grado de complejidad que se quiera implementar.

En conclusión, podemos decir que las características de los juegos de ELI Language Games son adecuados para los objetivos que se propone, que la información que contiene es clara y adecuada al nivel al que se dirigen y que su manufactura es sólida y duradera; no obstante, es necesario comprar un producto suyo cada vez que cambiemos de tema y sus precios van de los \$1000 a los \$4000 en México (y son difíciles de encontrar) y de los 28€ a los 32€ en España³. No es posible adquirirlos en su página web, sino a través de sus distribuidores.

En seguida analizaré tres juego de esta editorial cuyo objetivo es ejercitar las conjugaciones verbales.

El dominó de cada día

Autor: Joy Olivier

Año de publicación: 1999

Número de jugadores: de acuerdo con el instructivo “Pueden participar varios jugadores o varios equipos”⁴.

Edad recomendada: No especificado.

Nivel del MCER: No especificado.

Duración de la partida: No especificado.

Descripción general del juego: El ob-

3 «Eli Language Games», Amazon México, acceso el 28 de junio de 2022, https://www.amazon.com.mx/s?k=ELI+games&__mk_es_MX=ÅMÅŽÕÑ&crd=3RE9W6G9A9UUP&sprefix=eli+games%2Caps%2C191&ref=nb_sb_noss

«Eli Language Games», Amazon España, acceso el 28 de junio de 2022, https://www.amazon.es/s?k=Eli+language+games&__mk_es_ES=ÅMÅŽÕÑ&crd=202FZZIJ2IS9H&sprefix=eli+language+game%2Caps%2C205&ref=nb_sb_noss

4 Joy Olivier, *El dominó de cada día* (Recanati: ELI, 1999), instructivo, 4.



El objetivo principal del juego es ordenar las fichas del dominó siguiendo un orden lógico de actividades cotidianas al mismo tiempo que se conjugan los verbos que aparecen en ellas en diversos tiempos verbales. También se puede utilizar para practicar vocabulario y crear oraciones. Debido a su naturaleza de dominó, la combinación de fichas es poco flexible.

Precio: 30.59 €⁵ y MX \$1196.00⁶

Fichas: Contiene 48 fichas de cartón impresas por ambas caras en cartón gris de 1 mm de grosor cubierto con papel laminado. El anverso está dividido en dos partes, una contiene la imagen de una actividad cotidiana de un personaje (una mujer mayor) y la otra un verbo que corresponde a la imagen de otra ficha. El reverso tiene una impresión del logo de la editorial. Las imágenes son ilustraciones digitales con escenas de actividades

5 «Dominó de cada día», Amazon España, acceso el 28 de junio de 2022, <https://www.amazon.es/ELI-Language-Games-Domino-cada/dp/8853625872>

6 «Dominó de cada día», Amazon México, acceso el 28 de junio de 2022, https://www.amazon.com.mx/Domino-de-cada-d%C3%ADa-Spiel/dp/3125151724/ref=sr_1_1?__mk_es_MX=ÅMÅŽÕÑ&crd=Q12Y8DOCQ286&keywords=domin%C3%ADa+de+cada+d%C3%ADa&qid=1656470250&srefix=domin%C3%ADa+de+cada+d%C3%ADa%2Caps%2C319&sr=8-1

cotidianas del personaje. Los textos sobre las fichas están escritos en tipografía romana de 24 puntos.

Instructivo: Además de las instrucciones y escritas con tipografía de 8 puntos hay 30 tablas de conjugaciones escritas con tipografía de 5 puntos, casi ilegible a simple vista. Cada tabla corresponde a un verbo y contiene su conjugación en 14 tiempos más las formas del imperativo.

Logotipo: Está escrito con una tipografía caligráfica de 15 mm de altura.

El gran juego de los verbos



Autor: Manuela M. Oleinek

Año de publicación: 1999

Número de jugadores: No especificado.

Edad recomendada: No especificada.

Nivel del MCER: No especificado.

Duración de la partida: No especificado.

Descripción general del juego: El objetivo del juego es ejercitar las conjugaciones verbales mediante seis aplicaciones en las que se invita al estudiante a trabajar con vocabulario de verbos,

traducirlos y conjugarlos. Dependiendo de la aplicación, el jugador deberá deshacerse de sus cartas, ganar puntos u obtener cartas.

Precio: 34.01€⁷ y MX\$ 3194.85⁸

Tarjetas: Contiene cien cartas de 8.8 x 6.4 cm con un verbo escrito y una imagen de una persona que realiza la acción. Las ilustraciones son digitales en un estilo figurativo. Los verbos están escritos con tipografía palo seco geométrica de 22 puntos.

Dados: Hay tres dados de cartón ensamblables hechos en papel couché de 300 gr de 4.5 cm por lado. El primero es de color verde y contiene un pronombre personal impreso en cada cara. La tipografía es la misma que la de las cartas pero de 26 puntos. El segundo es de idéntico tamaño pero de color amarillo y tiene impreso un tiempo verbal en cada cara con la misma tipografía pero más condensada y en 21 puntos. El tercer dado tiene las mismas dimensiones que los anteriores pero es de color rojo y tiene en dos de sus caras signos de interrogación, en otras dos signos de exclamación y en las últimas dos unos guiones. La tipografía de los signos es palo seco y asemeja a las letras de un cómic por sus

trazos con esquinas redondeadas.

Instructivo: Además de las instrucciones y escritas con tipografía de 8 puntos hay 30 tablas de conjugaciones escritas con tipografía de 5 puntos, casi ilegible a simple vista. Cada tabla corresponde a un verbo y contiene su conjugación en 14 tiempos más las formas del imperativo. Las instrucciones de algunas de las aplicaciones no son muy claras y se asemejan a actividades que pueden realizarse sin necesidad del juego.

Logotipo: Está escrito en tipografía de fantasía de 15 mm de altura.

Todos de fiesta



Versión española: Raquel García Prieto
año de publicación: 2009

Número de jugadores: No especificado.

Edad recomendada: No especificada.

Nivel del MCER: de A2 y/o B1

Duración de la partida: No especificada

Descripción general del juego: El objetivo del juego es consolidar los verbos en español (vocabulario y conjugaciones) e introducir elementos de cultura

7 «El gran juego de los verbos», Amazon España, acceso el 28 de junio de 2022, https://www.amazon.es/ELI-Language-Games-juego-verbos/dp/8853628103/ref=sr_1_4?__mk_es_ES=ÅMÅŽŃÑ&crd=3LXQLG1WVAG38&keywords=el+gran+juego+de+los+verbos&qid=1656470795&prefix=el+gran+juego+de+los+verbos%2Caps%2C271&sr=8-4

8 «El gran juego de los verbos», Amazon México, acceso el 28 de junio de 2022, https://www.amazon.com.mx/juego-verbos-jugamos-espanol-19-60/dp/8881483130/ref=sr_1_2?__mk_es_MX=ÅMÅŽŃÑ&crd=36LLL-222MDPBY&keywords=el+gran+juego+de+los+verbos&qid=1656470682&prefix=el+gran+juego+de+los+verbos%2Caps%2C138&sr=8-2

española. Contiene varias aplicaciones del juego pero la principal es empear imágenes con textos seleccionados con actividades relativas a la preparación y desarrollo de una fiesta.

Precio: 30.59 €⁹

Fichas: Contiene 48 fichas hechas en cartón gris de 1 mm de grosor impreso por ambas caras. En el anverso cada ficha está dividida en dos partes, en la primera hay una imagen con una actividad relacionada con una fiesta, en la segunda mitad está la actividad de otra ficha descrita con palabras. Las ilustraciones están hechas en computadora sin sombras ni degradados.

Instructivo: El instructivo está escrito con tipografía paloseco de 8 puntos, demasiado pequeña para el lector. Contiene la solución del juego de dominó y tres aplicaciones más. Además, hay unos apuntes gastronómicos entre los que hay una receta de tortilla de patatas.

Logotipo: Está escrito con tipografía de fantasía de 18 y 20 mm de altura.

Blog de ELE Internacional

La escuela de formación de profesores online ELE Internacional cuenta con un blog de juegos de mesa para la clase de español en el cual profesionales y estudiantes de ELE han publicado sus propuestas de juegos de mesa. Este blog contiene un gran número de juegos para la clase de ELE. Entre los contenidos que se tratan en dichos juegos se encuentran el léxico específico (*Bingo mi verano*, *Crucigrama de adjetivos*

de carácter, *Juegos de Navidad*, *Dominó MUY*, *Descripción física en la clase de ELE*, *Describir objetos*, *Gamificar: juegos con dados*, *Pasapalabra de las frutas*, *Tabú: mundo laboral*, *Memory*, *Las asignaturas escolares*, *El juego de los colores*, *Dominó de las estaciones*, *Lugares de la ciudad en español*), léxico mixto (*Juego para trabajar vocabulario*, *Memory con expresiones coloquiales*, *Veo veo/discriminación visual*, *¿Dónde estará?*, *El tablero cotilla*, *ELEburro*), contraste ser/estar (*Juego de ser y estar*), usos del subjuntivo (*Twister de subjuntivo*, *Jugando con el subjuntivo*), la hora (*Memory ¿Qué hora es?*), verbos con complemento de régimen (*Trivia de verbos con preposición*), el estilo indirecto (*Me dijo que te dijese*), cultura española (*¡Hablemos!*), preguntas y respuestas (*¡Hablemos!*, *Tablero de San Valentín*, *El Cluedo de San Valentín*), condicional (*Y si pudiera*, *El juego de la imaginación*), usos de tiempos verbales (*Jugando a policías y ladrones*), contraste por/para (*Dominó por y para*), conjugaciones verbales (*Juegos de frutas para conjugar verbos*, *Hundir la flota*), gerundio (*Practicando el gerundio*).

Los juegos propuestos por el blog de ELE Internacional y aparecen en dos sitios web, directamente en el blog o en Pinterest. Debido a que los juegos solo existen en formato digital no están impresos, por lo que no hay empaque ni fichas. En Pinterest hay una cenefa superior para el título y otra inferior donde aparece el logotipo de ELE Internacional. Los títulos de los juegos están escritos con tipografía paloseco en su mayoría, aunque hay algunos en los que apare-

9 «Todos de fiesta», FNAC España, acceso el 28 de junio de 2022, <https://www.fnac.es/SearchResult/ResultList.aspx?SCat=0&Search=todos+de+fiesta+eli+&sft=1&sa=0>



cen cursivas. En el centro de la imagen hay una ilustración con imagen de algún elemento del juego, por ejemplo, fichas, tableros, tarjetas. Las ilustraciones son sencillas y las figuras son similares a emoticones en muchos de los casos. En el blog hay una página para cada juego en la cual hay cuadrante con el título del juego y una imagen del mismo, bajo este se encuentra una breve descripción del objetivo del juego, el público al que va dirigido dentro del MCER, las instrucciones y las adaptaciones del juego. Al final de la página hay un link para comprar el PDF a un costo accesible. Estos juegos tienen la ventaja de ser baratos, sencillos y están siempre a la mano a través de la web. Por el contrario, el material es demasiado específico y algunas instrucciones son confusas.

A continuación, haré el análisis de un par de juegos propuestos por este blog y que tratan las conjugaciones verbales

de diferente manera.

Juego de frutas para conjugar verbos



Autora: Ana Marín¹⁰

Año de publicación: No especificado.

Número de jugadores: No especificado.

Edad recomendada: No especificada.

Nivel del MCER: de A1 a B2

Duración de la partida: No especificada

Descripción general del juego: El objetivo del juego llegar al final del recorrido del tablero haciendo oraciones con las fichas que se van obteniendo en las casillas. Los alumnos tienen que improvisar oraciones con los verbos que ya conocen (el profesor indica el tiempo verbal) y con el vocabulario de frutas.

Precio: 1,50 €

Tablero y tarjetas: Contiene cartas y tablero con diseño muy simple hecho

¹⁰ «Juego de frutas para conjugar verbos», ELE Internacional, acceso el 26 de junio de 2022, <https://eleinternacional.com/blog/juego-de-frutas-para-conjugar-verbos/>

en computadora. Utiliza colores poco saturados e ilustraciones simples. Hay dos tipografías, una paloseco en mayúsculas y la otra caligráfica en altas y bajas. Tanto las cartas como el tablero son imprimibles.

Instructivo: El instructivo está escrito en el blog con tipografía paloseco humanística. Los pasos a seguir no están muy ordenados y son un poco confusos.

Logotipo: Está escrito sobre el tablero con las tipografías antes descritas.

Hundir la flota en clase de ELE



Autor: No especificado.¹¹

año de publicación: No especificado.

Número de jugadores: Parejas o pequeños grupos.

Edad recomendada: No especificada.

Nivel del MCER: de A1 a B2

Duración de la partida: No especificada.

¹¹ «Hundir la flota», ELE Internacional, acceso el 26 de junio de 2022, <https://eleinternacional.com/blog/hundir-la-flota-para-repasar-espanol/>

Descripción general del juego: El juego sirve para repasar las conjugaciones de verbos irregulares en presente de indicativo, los usos de ser y estar, verbos reflexivos, verbos con complemento de régimen, etc. El objetivo es adivinar y hundir los barcos que contienen la información en el tablero del contrincante. El número de barcos puede variar.

Precio: Gratuito.

Tablero y fichas: Contiene un tablero para cada aplicación y están hechos en computadora en tablas muy sencillas.

Instructivo: El instructivo está escrito en el blog con tipografía paloseco humanística.

Logotipo: Está escrito sobre el tablero con las tipografías antes descritas.

Web de LaclasedeELE¹²

LaclasedeELE es un blog creado por Verónica Tarantino Parada con el fin de compartir ideas y material didáctico para enseñar español a jóvenes y adultos. Como dice su creadora: "La mayoría de las actividades propuestas pueden adaptarse con facilidad a cualquier nivel de aprendizaje desde A1 a C2 y engloban todas las destrezas de la lengua, con especial énfasis en los aspectos socioculturales de nuestro idioma y en la interacción oral y escrita."¹³ Contiene actividades de comprensión lectora (niveles B1-B2), explotaciones didácticas de canciones y videos, y juegos. En este

¹² «Juegos y dinámicas para la clase de ELE», La clase de ELE, acceso el 26 de junio de 2022, <https://www.laclasedeELE.com/p/juegos.html>

¹³ «Sobre mí», La clase de ELE, párrafo 2, acceso el 26 de junio de 2022, <https://www.laclasedeELE.com/p/sobre-mi.html>

último apartado, el blog presenta actividades lúdicas para practicar algunos aspectos de la lengua española: presentaciones, vocabulario (transportes, alimentos, ropa, lugares, etc.), descripción física, antónimos, preguntas/respuestas, subjuntivo, verbos con complemento de régimen, cultura del mundo hispano, etc. La mayoría de las actividades son juegos tradicionales adaptados a la clase de ELE. Las actividades se pueden realizar en equipos que van desde dos participantes hasta la mitad del grupo y no se incluye la duración aproximada del juego. Todos los materiales son gratuitos e incluyen documentos PDF descargables.

Las actividades son presentadas a través de un instructivo y muchas de ellas están acompañadas de material gráfico como memoramas, sopas de letras, recorridos por un tablero, cartas, fichas, dominó o tablero de *Scrabble*. Este material es imprimible y tiene ilustraciones sencillas hechas por computadora o fotografías. Los textos están escritos con tipografías palo seco humanísticas y ocupan bien el espacio. No hay unidad gráfica entre los diferentes materiales presentados. La

autora recomienda imprimir y plastificar algunos de los materiales para prolongar su conservación.

Contiene aplicaciones específicas para practicar los verbos, las conjugaciones con dados¹⁴ y dominós¹⁵, usos de tablero con recorridos para el subjuntivo¹⁶ y memoramas para vocabulario¹⁷. Las descripciones incluyen diferentes aplicaciones para diversos temas e instrucciones de uso.



Jugando en español¹⁸

Jugando en español es un libro editado en el año de 1993 y es uno de los pri-



14 «Dadomanía: Jugando con dados en la clase de español», La clase de ELE, acceso el 26 de junio de 2022, <https://www.laclasedeele.com/2010/11/dadomania-dados-creativos-para-la-clase.html>

15 «Juego dominó en la clase de ELE», La clase de ELE, acceso el 26 de junio de 2022, <https://www.laclasedeele.com/2012/02/echamos-una-partida-al-dominio.html>

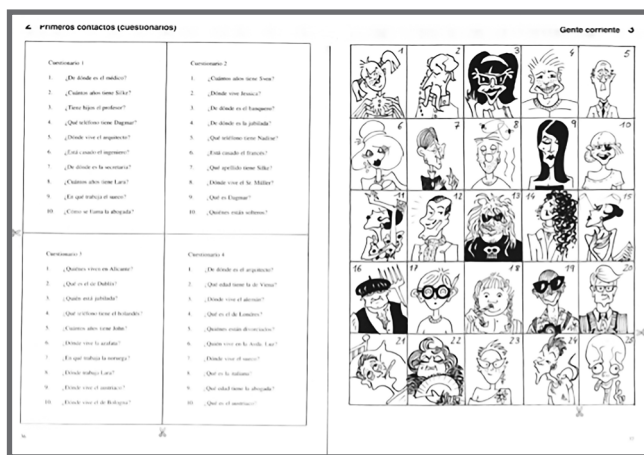
16 «El juego del subjuntivo», La clase de ELE, acceso el 26 de junio de 2022, <https://www.laclasedeele.com/2012/10/el-juego-del-subjuntivo.html>

17 «Tarjetas vocabulario tareas domésticas», La clase de ELE, acceso el 26 de junio de 2022, <https://drive.google.com/file/d/1eKYCRbEcUSEd-Y8e4ZQBDT6WwS2YSjQZD/view>

18 Carlos Sanz y Juana Sánchez, *Jugando en español* (Múnich: Langenscheidt, 1993)

meros intentos de recopilar y crear actividades lúdicas para la clase de ELE. Como lo dicen sus autores, el libro contiene ejercicios comunicativos que complementan otras actividades de una clase de lenguas y “contribuyen a quitarles a los alumnos el miedo a hablar [pues

todo, pasárselo bien”¹⁹. En el libro hay 30 juegos con objetivos muy diversos que no siguen un orden relacionado con ningún programa de enseñanza. Contiene juegos para practicar léxico (ropa, alimentos, profesiones, muebles, partes del cuerpo), para dar instrucciones, para hablar del tiempo, para preguntar y responder, para dar y pedir (objetos, información y consejo), para expresar algo (acuerdo/desacuerdo, sentimientos, gustos, preferencias, necesidad, intereses), para identificar personas, para describir hechos del pasado y para practicar la interacción oral, la expresión escrita y temas de gramática como las preposiciones o el gerundio. Cada actividad consta de una ficha con información pertinente para su realización: objetivo, destreza, vocabulario y recursos lingüísticos necesarios, número de participantes, duración y material necesario. Además, cuenta con el material gráfico necesario como mapas, planos, tableros, fichas o tarjetas, estas últimas son el recurso más abundante. Las actividades se pueden llevar a cabo en grupos de 3 a 32 participante, por lo que pueden realizarse en una gran variedad de situaciones y la duración propuesta va de los 15 a los 45 minutos, aunque la mayoría ronda los 20.



lo importante] es construir algo juntos, discutir, convencer, negociar y, sobre

El material gráfico que contiene el libro es fotocopiable y, por lo tanto, es de fácil acceso, sin embargo, el material es efímero y, a menos que tenga un tratamiento extra como el plastificado, el profesor tendrá que reproducirlo a menudo. Por otra parte, la mayoría de

19 Sanz, *Jugando...*, 5

los gráficos son dibujos lineales, poco formales y en blanco y negro, los cuales sirven para ilustrar los contenidos, pero en algunos casos son poco atractivos y los gráficos no ayudan a comprender las dinámicas. En algunas tarjetas la tipografía caligráfica tampoco es clara, especialmente si tomamos en cuenta que para estudiantes que no utilizan el alfabeto latino esa familia tipográfica es prácticamente desconocida. Por otro lado, el espacio está subutilizado y el material no guarda ningún tipo de unidad gráfica.

El juego de la rana Lucas

Autores: Juana Sánchez y Carlos Sanz

Número de jugadores: grupos de 4 jugadores.

Edad recomendada: no especificada.

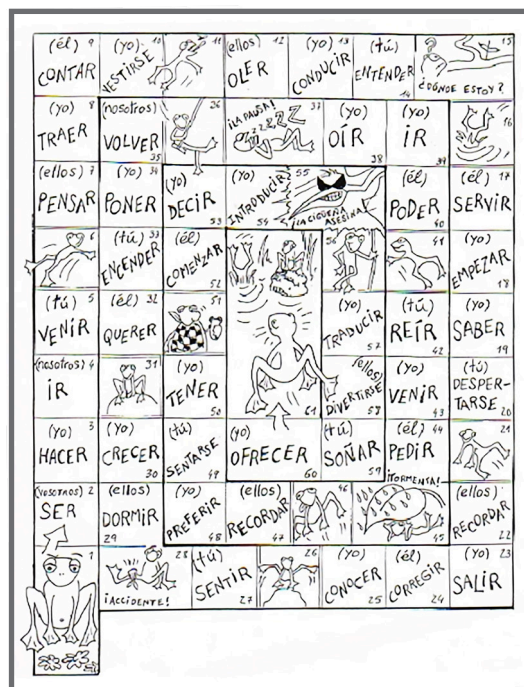
Nivel del MCER: No especificado.

Duración de la partida: de 15 a 20 minutos.

Descripción general del juego: El objetivo del juego es finalizar el recorrido y para ello los jugadores tienen que conjugar los verbos de las casillas en las que vayan cayendo.

Precio: Fotocopiable del libro que cuesta US\$ 26,37²⁰

Tablero: Formato amplificable de 18,7 x 24 cm impreso sobre papel bond. Los dibujos, las palabras y los números están hechos con línea a mano alzada, en un estilo poco formal. Las líneas y plecas que lo conforman están trazadas con instrumentos de precisión, pero pre-



sentan irregularidades en el trazo. Las casillas están numeradas del 1 al 63. Los gráficos son bastante dinámicos. Todas las casillas presentan formas cuadrangulares o rectangulares y no hay unidad en las dimensiones de las casillas. No es fácil distinguir las casillas en las que se puede saltar de las casillas en que se pierde un turno.

Dados y fichas: No incluidos.

Instructivo: Impreso con tipografía romana de 10 puntos en papel bond, en un tercio de una página. Las instrucciones son muy claras y concisas. Las instrucciones se presentan en las páginas 13 y 14 del libro y consta, en su primera parte, de información general del juego. En la segunda parte, se explican las instrucciones del juego de modo que el profesor pueda comprenderlas y después explicárselas a los alumnos.

Logotipo: No tiene logotipo.

Comentarios acerca del contenido

²⁰ «Jugando en español», Amazon EEUU, acceso el 27 de junio de 2022, <https://www.amazon.com/-/es/Juana-Sanchez-Benito/dp/3468455585>

gramatical: Es una buena solución gráfica para de presentar los verbos irregulares. La selección de verbos es bastante variada ya que contiene ejemplos de casi todos los grupos de verbos irregulares en presente. Sin embargo, sólo se puede usar para conjugar el presente de indicativo y el presente de subjuntivo. Parte de la selección de verbos es poco adecuada, por ejemplo, los verbos oler, corregir, reír, introducir y traducir son menos usuales que otros verbos irregulares. Los verbos venir (casilla número 5) y recordar (casilla número 22) se repiten en las casillas 43 y 47 respectivamente. Finalmente, sólo se puede conjugar un sólo pronombre por casilla.

Portal CVC (Centro Virtual Cervantes)

En el portal CVC del Instituto Cervantes existe una sección llamada *Pasatiempos de rayuela*²¹ en la cual hay actividades lúdicas para todos los niveles del MCER organizadas por tipo de interacción o por contenido didáctico. Los tipos de interacción que contempla son crucigramas, juegos de lógica, rompecabezas, actividades con respuesta de opción múltiple, actividades para relacionar información (cuadro de mandos y relación de columnas), sopa de letras, el ahorcado, actividades para completar (rellenahuecos), actividades de verdadero o falso y actividades de “salto de caballo (ordenar sílabas). Los contenidos didácticos que incluye son funciones, gramática, léxico, sociocultura y textos.

21 «Pasatiempos de rayuela», Centro virtual Cervantes, acceso el 25 de junio de 2022, <https://cvc.cervantes.es/ensenanza/pasatiempos/default.php>

Desafortunadamente, en la fecha consultada, gran parte de sus actividades estaban temporalmente no disponibles por cambios de estructura y diseño. Entre los pocos que se pudieron visualizar, encontramos versiones digitalizadas de actividades bastante convencionales como los rellenahuecos, las respuestas con opción múltiple y las actividades de verdadero o falso. Desafortunadamente, esta página no aporta mucho al tema que aquí estoy tratando.

Juegos de mesa comerciales

Debido a que la oferta de juegos de mesa que hay en el mercado es inmensa no es posible analizarlos todos —lo cual sin duda nos daría amplia información, pero llevaría demasiado tiempo llevarla a cabo—, por eso es necesario centrarse en aquellos los juegos que presentan características afines a nuestro proyecto en cuanto a su dinámica de juego, es decir, juegos de tablero en los que el factor azar puede intervenir pero no es determinante para lograr la victoria, y en los que ganar depende mayormente de las

habilidades del jugador.

En una revisión que hice de juegos de tablero pude darme cuenta de que los editados por una misma compañía normalmente presentan características comunes: formatos de los tableros y empaques, material para las fichas, materiales para la impresión, acabados, etc. Debido a ello, he decidido centrar mi estudio de mercado en las principales editoriales de los juegos de mesa que hay a la venta y, como el mercado mexicano es muy reducido —en cantidad de juegos y en calidad de diseño—, he decidido tomar como muestra juegos de mesa del mercado internacional que ya se pueden obtener *online* en México. Esto permitirá contar con ejemplos contemporáneos con diseños originales que pueden enriquecer el proyecto.

Dentro del mercado mundial de juegos de mesa, el continente europeo presenta la mayor producción de juegos originales. En muchos países existen, desde los años setenta, premios anuales a los mejores diseños y estrategias. Uno de los centros más importantes para la conceptualización, diseño y producción es Alemania, en donde existe una gran competencia para la creación de juegos de mesa debida, en gran parte, al gran prestigio de sus dos premios internacionales anuales: *Spiel des Jahres*²², otorgado por críticos y especialistas, y otro llamado *Deutscher Spiele Preis*, otorgado

por el público en la feria *Spiele Messe*²³. Desde 1978, año en que se creó, el *Spiel des Jahres* ha sido otorgado a productos de las principales editoriales en el rubro como Ravensburger, Intelli/Arxon, Kosmos, Hans im Glück, Abacus Spiele, Parker, Schmidt Spiele, F.X. Schmid, ASS, Mattel, Jumbo, Goldsieber y Amigo Spiele, de cuyos juegos otras compañías como Rio Grande Games han hecho versiones en lengua inglesa. En cuanto al mercado mexicano, podemos decir que está prácticamente saturado por los productos del corporativo estadounidense Hasbro que se encarga de distribuir juegos producidos por Milton Bradley, Parker Brothers y Avalon Hill. Milagrosamente sobreviven en el mercado productos tradicionales de manufactura muy modesta fabricados por la compañía Comercial y Manufacturera S.A. bajo las marcas Birján y Anáhuac²⁴. Alternativamente, en fechas recientes se ha empezado a distribuir en el ámbito nacional juegos de mesa (Tikal, Mexica, Torres y Luxor) del corporativo alemán Ravensburger, en colaboración con la editorial estadounidense Rio Grande²⁵, del corporativo francés Jeux Descartes²⁶ y del corporativo internacional Devir²⁷.

22 «Rückblicke: Das Spiel des Jahres seit 1979» (Retrospectiva: El juego del año desde 1979), *Spiel des Jahres*, acceso el 26 de junio, <https://www.spiel-des-jahres.de/rueckblicke/>

23 «Deutsche Spiele Preis», *Spiel-Messe*, acceso el 26 de junio de 2022, <https://www.spiel-messe.de/de/deutscher-spielepreis/>

24 «Juegos de mesa Birján», Facebook, acceso el 26 de junio de 2022, <https://www.facebook.com/Juegos-de-mesa-Birján-138650656184655/>

25 «Featured and upcoming games», Rio Grande Games, acceso el 26 de junio de 2022, <https://www.riograndegames.com>

26 «Accueil» (Bienvenida), Jeux Descartes, acceso el 26 de junio de 2022 <https://www.jeux-descartes.fr>

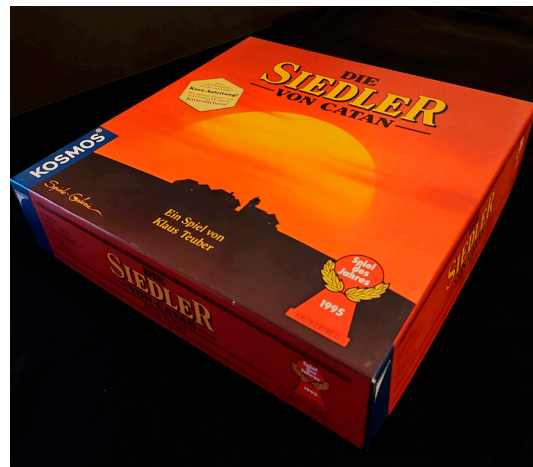
27 «Página de presentación», Devir Iberia, acceso el 26 de junio de 2022, <https://devir.es/quien-somos>

Dentro del universo antes descrito, he decidido analizar algunos de los juegos más significativos de las que son las principales editoriales en el rubro, desde mi punto de vista. De este modo, los juegos por analizar serán: Die Siedler von Catan (Kosmos), Carcassone (Hans im Glück), Tikal (Ravensburger), Elfenland (Amigo Spiele), Monopoly (Parker-Hasbro) y Diplomacy (Avalon Hill-Hasbro) de los cuales los primeros cuatro han sido ganadores del premio *Spiel des Jahres* y los dos siguientes son muestras clásicas de juegos de estrategia estadounidenses. También incluiré un breve análisis de *La Oca tradicional mexicana*.

Una vez definida la muestra que usaremos en el estudio de mercado, es necesario también determinar los datos que serán analizados. Para ello he decidido basarme en las reflexiones de Bruno Munari²⁸, quien propone hacer un análisis de mercado que se base en valores objetivos y pertinentes respecto al uso y a los elementos que componen un producto; para ello, es necesario analizar en los diversos componentes del juego —tablero, tarjetas, empaque, fichas— sus elementos formales (dimensiones, forma, color), elementos conceptuales (logotipo e ilustraciones) y elementos funcionales; es decir, es necesario hacer una verificación sobre el grado de aserción de las decisiones tomadas para el diseño de los juegos. Además, me parece también oportuno incluir algunos datos fuera del ámbito de diseño como el nombre del autor, fabricante, núme-

ro de jugadores, edades recomendadas, duración de la partida, descripción del juego y precio. Esta información nos ayudará a contextualizar el producto en un mercado específico y también complementará la información de los gráficos.

Die Siedler von Catan



Autor: Klaus Teuber

Fabricante: Kosmos

Año de publicación: 1995

Número de jugadores: 3 o 4 jugadores.

Edad recomendada: Mayores de 10 años.

Duración de la partida: 75 minutos aproximadamente.

Descripción general del juego: El propósito del juego es construir asentamientos, unirlos con caminos y desarrollarlos hasta obtener ciudades, para ello es necesario producir madera, hulla, ladrillos, cereales y lana, y comerciar con ellos.

28 Bruno Munari, *¿Cómo nacen...*, 104-110

Precio: 39.59€²⁹ y MX\$ 643.99³⁰

Tablero: Está formado por piezas hexagonales desmontables de cartón rígido satinado de 1 mm de espesor y con dimensiones de 4.5 cm por lado las cua-

29 «Catan», Amazon España, acceso el 27 de junio de 2022, https://www.amazon.es/dp/B006CZ0LGA?pd_rd_i=B006CZ0LGA&pf_rd_p=fb-f47ff3-081c-4842-be54-46d1ab576b91&pf_rd_r=D-YF6FTFHCDEF2831Y7R&pd_rd_wg=joUg8&pd_rd_w=gFKO5&pd_rd_r=4442a7f9-ac8a-4e80-a0c9-4c908d915cd5

30 «Catan», Amazon México, acceso el 27 de junio de 2022, https://www.amazon.com.mx/Devir-Catan-Juego-de-Estrategia/dp/B006CZ0LGA/ref=sr_1_2?__mk_es_MX=ÅMÃŽÑ&crd=WITR83D850X0&keywords=catan&qid=1656401456&s=toys&prefix=catan%2Ctoys%2C280&sr=1-2



les, en conjunto, forman un hexágono mayor de 28 cm por lado (que puede circunscribirse en un círculo de 56 cm de diámetro). Las piezas están cubiertas con laminado semimate. En cada pieza hexagonal está representado un escenario de producción: mina de arcilla, mina de hulla, campo de trigo, pradera y bosque. Las ilustraciones son, como en todo el juego, ilustraciones figurativas simplificadas presentadas en colores vivos.

Tarjetas: Están hechas en cartulina satinada de 6.8 X 4.4 cm. En ellas se representan materiales de construcción, mercancías (ladrillos, cereales, lana, hulla, madera) y elementos de civilización (caballero, desarrollo tecnológico, logro científico). Las ilustraciones son similares a las del tablero. En la parte posterior hay una versión en tono de grises de la ilustración del empaque. La información está formada en tipografía romana negra o blanca calada de 9, 17 y 20 puntos.

Fichas: Las fichas tienen diferentes dimensiones: 2.5 X 0.5 X 0.5 cm, 1.5 X 3 X 1.5 cm, 1 X 1 X 1.5 cm, 2 X 2 X 1 cm. Están fabricadas en madera laqueada (en color azul, rojo, naranja, y blanco) y se almacenan en pequeñas bolsas de tela negra con jareta de 15 X 19 cm. Los dados son de dos centímetros por lado con aristas redondeadas, de color madera con puntos negros.

Instructivo: Contiene dos instructivos: un políptico de 32 caras de 9 X 13.5 cm con impresiones a color en el que hay explicación rápida y sencilla para que los jugadores puedan empezar inmediatamente. Contiene ilustraciones que ejemplifican una partida paso a paso.

Los textos son presentados con tipografía paloseco negra de 10 puntos sobre campos blancos los cuales, a su vez, se encuentran sobre un fondo color beige. Los subtítulos se encuentran en placas de colores con contorno negro y aristas redondeadas. La tipografía de éstos es de 11 puntos. El instructivo en su conjunto está impreso en papel satinado.

El segundo instructivo es de 12 páginas de 21 X 28 cm con impresiones a color el cual presenta una explicación detallada del juego, ejemplifica algunos de los movimientos y casos peculiares más comunes y da alternativas para el inicio del juego y para el acomodo del tablero. Tiene una portada con la ilustración distintiva del juego e indicaciones sobre cómo usar el instructivo. Las páginas centrales son de color blanco en las que aparecen las instrucciones del juego en tipografía romana negra de 9 puntos, ilustraciones y una placa de color naranja en la parte superior con tipografía blanca de 22 puntos que distingue las secciones del instructivo. La numeración se encuentra en la parte inferior externa de cada página. La encuadernación del instructivo está hecha mediante grapas metálicas.

Logotipo: El logotipo es sencillo compuesto con tipografías romanas en tres líneas. La primera y tercera líneas presentan las palabras "DIE" y "VON CATAN" en tipografía romana negra cuyo tamaño es el 30% de la tipografía de la segunda línea con la palabra "SIDLER" cuya letra inicial y final son más grandes que el resto. El color de esta tipografía es amarillo con sombra negra. todo el logotipo es fácil de distinguir en el fondo rojizo sobre el cual se encuentra. Estas

características del logotipo se mantienen en casi todos los sets de ampliaciones del juego—*Das Kartenspiele* (El juego de cartas), *Städte und Ritter* (Ciudades y caballeros), *Ergänzungs-Set für 5 und 6 Spieler* (Extensión para cinco y seis jugadores), *Die Seefahrer* (Los marineros), *Das Buch* (El libro)— lo cual les brinda uniformidad y los hace fáciles de vincular con el juego original.

Empaque: Está fabricado en cartón rígido semimate de 1mm de espesor con laminado texturizado. Sus dimensiones son 29.5 X 29.5 X 7 cm. Es fácil de abrir, mantener cerrado, transportar y almacenar. En la parte frontal presenta una ilustración figurativa y simplificada de un pequeño caserío sobre un crepúsculo rojo —la disposición de los elementos compositivos es similar en todos los suplementos del juego, aun cuando cambien el tema de las ilustraciones y los colores de las cubiertas—. El logo está compuesto por letras de tres dimensiones: 40 mm para las letras S y R de Siedler, 31 mm para las I, E, D, L y E y 11 mm para las palabras DIE, VON y CATAN. En todas las caras se encuentra el logotipo, la imagen de identidad gráfica de la editorial y la información acerca del premio Spiel des Jahres que recibió. Además, en la parte posterior tiene una descripción general del juego, información sobre el creador, diseñador gráfico e ilustrador, y una fotografía del tablero con una partida ya empezada. En el interior, el juego cuenta con un molde para almacenaje y un dispensador de tarjetas, ambos hechos en poliestireno termoformado.

Comentarios acerca del diseño: La principal ventaja de este juego es su ta-

blero desmontable que permite extenderlo a 5 o 6 jugadores o complementarlo para utilizar estrategias de mayor complejidad. Los formatos son muy manejables y los materiales resistentes. La sencillez de sus elementos gráficos, en especial de sus ilustraciones, ayudan a hacer una fácil relación entre el juego y su temática. La ejemplificación de las reglas mediante el uso de ilustraciones permite visualizar las estrategias que en muchos casos son complejas pues intervienen muchos elementos. El juego es fácil de identificar por la formación tipográfica, el color de ésta y el contraste respecto al fondo. El formato del empaque y de los materiales son similares en todas las extensiones del juego y en otros juegos de la misma editorial, por lo que el almacenaje de diferentes juegos de *Kosmos* es sencillo. El dispensador de tarjetas es muy útil pues también sirve para almacenarlas dentro de la caja. Las bolsas de tela, son un elemento de gran utilidad que no se presenta en juegos de ninguna de las demás editoriales ejemplificadas en este estudio.

Carcassonne

Autor: Klaus-Jürgen Wrede

Fabricante: Hans im Glück

Año de publicación: 2002

Número de jugadores: 2 a 5 jugadores.

Edad recomendada: Mayores de 8 años.

Duración de la partida: 30 a 45 minutos aproximadamente.

Descripción general del juego: El propósito del juego es crear y ocupar ciudades fortificadas, caminos, campos de cultivo y monasterios. El ganador del



juego será aquel que logre más puntos como resultado de ocupar más sitios.

Precio: 34.00€³¹ y MX\$ 559.55³²

Tablero: El juego cuenta con un tablero de 18 X 26 cm fabricado en cartón rígido de 1 mm de espesor con laminado semimate texturizado por ambas caras. La ilustración del tablero representa un camino con zonas numeradas, en el cual se marcará el puntaje que los jugadores obtengan.

Tarjetas/fichas: 4.5 X 4.5 cm hechas en cartón rígido de 1 mm de espesor con laminado semimate texturizado por ambas caras; en ellas se representan

31 «Carcassonne», Amazon España, acceso el 27 de junio de 2022, https://www.amazon.es/Devir-Carcassonne-juego-versión-castellano/dp/B00W5LCL8G/ref=sr_1_4?__mk_es_ES=ÅMÅŽŃ&crd=3KRG7QO7E4A7K&keywords=carcassonne&qid=1656401672&s=toys&prefix=carcassonne%2Ctoys%2C311&sr=1-4

32 «Carcassonne», Amazon México, acceso el 27 de junio de 2022, https://www.amazon.com.mx/Devir-Juego-de-Mesa-Carcassonne/dp/B00W5LCL8G/ref=asc_df_B00W5LCL8G/?tag=gledskshopmx-20&linkCode=df0&hvadid=295492184533&hvpos=&hvnetw=g&hvrnd=1989657708169220230&hvpon=&hvptwo=&hvqmt=&hvdev=c&hvdvcmdl=&hvlocint=&hvlocphy=1010043&hvtargid=pla-524404648955&pssc=1

ciudades fortificadas, monasterios, campos con caminos y cruceros de caminos con ilustraciones sencillas. Las piezas presentan gran uniformidad en cuanto a colores (verde, ocre y rojo en diversas tonalidades) y formas.

Fichas: son figuras antropomorfas fabricadas en madera de 1.6 X 1.6 X 1 cm y laqueada en cinco colores diferentes: rojo, azul, amarillo, negro y verde.

Instructivo: El instructivo es un folleto de cuatro páginas de 18 X 26.5 cm impreso con tipografía paloseco humanística sobre fondo blanco. En la primera página aparece el logotipo del juego y bajo este la descripción general del juego en tipografía gótica simplificada de 13 puntos. Más abajo y en las páginas siguientes se encuentran las instrucciones del juego (formadas en tipografía paloseco humanística de 10 puntos), las cuales están complementadas con ilustraciones a color concernientes a las posibles estrategias y fases del juego. Cada página presenta un marco de 3 mm color azul, igual al fondo de la cubierta. Está impreso en papel satinado.

Logotipo: El logotipo está formado en tipografía gótica simplificada en altas y bajas — la cual es muy adecuada

al tema del juego— en color amarillo con sombra negra que contrasta con el fondo azul de la cubierta. La letra inicial está montada sobre recuadro gris con motivos vegetales tipo medieval (gris oscuro) que la hace funcionar como letra capital. La imagen del recuadro es la misma que aparece en la parte posterior de las tarjetas.

Empaque: El empaque está fabricado en cartón semirígido de 1 mm de espesor, sus dimensiones son 19 X 27.5 X 7 cm con laminado impreso. Es de color azul y en la parte frontal tiene una ilustración. La ilustración de la cubierta presenta la imagen figurativa de un caballero a las puertas de una ciudad medieval. Está hecha en técnica mixta (acuarela y lápiz). Sobre ésta aparece el logotipo de 28 mm de altura con el nombre del juego. La imagen de identidad gráfica de la editorial aparece en la parte inferior derecha de la cubierta y en todas las caras restantes también. En los costados presenta, además, información sobre la duración del juego, número de jugadores y edad recomendada. En la parte posterior se encuentra una descripción general del juego. En el interior cuenta con un molde de cartón plegado para mantener ordenadas las fichas y tarjetas en un lugar y dar mayor estabilidad a la caja. El molde tiene impresos los mismos motivos de las cartas en gama de grises.

Comentarios acerca del diseño: El tamaño de sus piezas es muy práctico y sus materiales muy durables. En cuanto a diseño podemos decir que el juego es de tipo austero y por ello presenta algunas deficiencias como el molde de cartón que viene dentro del empaque, el cual no logra mantener las piezas en



un orden. En lo referente al instructivo hay uso óptimo del espacio, lo cual permite ahorro de papel; las instrucciones son concisas y presenta los elementos estrictamente necesarios para aclarar las posibles confusiones. En cuanto al empaque, he de decir que presenta demasiados elementos gráficos —si consideramos que la ilustración es ya compleja—, lo cual puede hacer menos atractivo el producto.

Tikal



Autores: Michael Kiesling y Wolfgang Kramer

Fabricante: Ravensburger

Número de jugadores: 3 a 4 jugadores.

Año de publicación: 1999

Edad recomendada: Mayores de 10 años.

Duración de la partida: 90 minutos aproximadamente.

Descripción general del juego: Cada jugador es el director de una expedición en la Zona Arqueológica de Tikal. El propósito del juego es lograr, descubrir y conservar templos y tesoros, sin embargo, la posesión de ellos puede cambiar. El ganador del juego será la expedición que logre obtener la mayor cantidad de

descubrimientos.

Precio: 29.90€³³ y MX\$ 1680.00³⁴

Tablero: El juego cuenta con un tablero de 50 X 66 cm plegable en cuatro partes. Está hecho en cartón rígido de 1 mm de espesor cubierto con papel laminado semimate en que se encuentra la ilustración impresa, el cual tiene acabado con textura de lino. Además, contiene piezas hexagonales montables de 4 cm por lado impresas en cartón rígido satinado liso. El tablero y las piezas montables presentan ilustraciones de vistas cenitales de una selva en la cual se encuentran algunas ruinas arqueológicas y volcanes. El tablero tiene un marco de 100 jeroglíficos mayas en escala grises que sirven para marcar los puntos que obtiene cada jugador. La parte posterior contiene sólo el nombre del productor. Las bisagras del tablero están reforzadas con piezas de tela.

Tarjetas: Contiene cuatro tarjetas de reglamento abreviado y con el puntaje de los descubrimientos según la profesión. Estas tarjetas están impresas en cartón rígido de 1 mm de espesor con laminado satinado y sus dimensiones son 11.5

33 «Tikal», Amazon Alemania, acceso el 28 de junio de 2022, <https://www.amazon.de/Tikal-Michael-Kiesling/dp/B0007YDBTG>

34 «Tikal», Mercado libre México, acceso el 28 de junio de 2022, https://articulo.mercadolibre.com.mx/MLM-955374044-tikal-juego-de-mesa-_JM?matt_tool=67068048&matt_word=&matt_source=google&matt_campaign_id=15694830600&matt_ad_group_id=133243723802&matt_match_type=&matt_network=g&matt_device=c&matt_creative=571732543362&matt_keyword=&matt_ad_position=&matt_ad_type=pla&matt_merchant_id=138519212&matt_product_id=MLM955374044&matt_product_partition_id=1418803903092&matt_target_id=pla-1418803903092&gclid=CjwKCAjwzeq-VBhAoEiwAOrEmzdFO79HCB1ya0YvSPGaf9Jhmda-Qxx9Q96tmWYw4HBWsYpUaW4Hgb8xoCg2IQAvD_BwE

X 7.8 cm.

Fichas: Este juego contiene dos tipos de fichas, de cartón y de madera. Las de cartón son de forma cuadrada en tres tamaños diferentes (3, 2.3 y 1.7 cm por lado respectivamente), de forma circular (3 cm de diámetro) y de forma mixta (circunscriptibles en un rectángulo de 3.6 X 1.8 cm). Todas estas piezas están hechas en cartón rígido de 1 mm de espesor y con laminado satinado. Las fichas cuadradas presentan en ambas caras vistas cenitales de pirámides con un número rojo en el centro. Las fichas redondas presentan en una cara un campo verde rodeado de piedras y en el centro una joya de oro, en la otra cara presenta un campo color terracota con descubrimientos arqueológicos. Hay otras cuatro piezas con la ilustración de una pieza arqueológica (probablemente un cetro) en un campo color rojo, naranja, beige o negro. El contorno de estas piezas sigue la forma mixta del objeto impreso.

El otro tipo de piezas está fabricado en madera laqueada en colores, rojo, negro, naranja y transparente. Parte de ellas tienen forma cilíndrica triangular de 2 X 2 X 2 X 2 cm, cuatro son cubos de 1 cm por lado y el resto tiene forma de cilindro octagonal de 0.4 cm por lado y 1 cm de altura.

Instructivo: El juego presenta dos instructivos, unos para inicio rápido de la partida y otro con más detalles. Ambos instructivos se encuentran en tres idiomas diferentes: alemán, francés e italiano. El primero de los instructivos está impreso en una hoja de papel blanco satinado de 25 X 33, dimensiones que corresponden a 1/4 del tamaño del ta-

blero. Tiene una descripción muy sencilla de las estrategias del juego ejemplificadas con ilustraciones del tablero. La tipografía es negra de tipo paloseco de 9 puntos y está formada en cuatro columnas. El tamaño de las ilustraciones está justificado respecto a las columnas. El formato presenta un marco formado por jeroglíficos mayas en escala de grises. En la esquina inferior derecha aparece la imagen de identidad gráfica del impresor. La parte posterior no contiene información.

El segundo de los instructivos es un folleto de 21 X 14.8 cm impreso en papel en escala de grises. Las instrucciones están formadas en tipografía paloseco negras de 10 puntos de altura. Los títulos y títulos de cada sección del instructivo son de color gris y de 20 puntos de altura. Los subtítulos son negros y de 14 puntos. Los párrafos están justificados en ambos extremos, aunque en algunas partes respetan el contorno de los elementos gráficos que aparecen. Las páginas tienen un marco de jeroglíficos mayas en su parte superior, inferior y exterior. La numeración se encuentra en una de las piezas redondas que representan descubrimientos arqueológicos y está situada en la parte inferior externa de cada página. La encuadernación del instructivo es mediante grapas de metal. La portada y contraportada presentan la ilustración de la cubierta del empaque.

Logotipo: El logotipo está formado con tipografía de fantasía en altas y paloseco. Tiene contornos no uniformes con colores similares al jade. Alrededor de ésta presenta un contorno del mismo

grosor que los trazos de la tipografía, el cual asemeja oro. Debido a que el logotipo siempre se presenta sobre fondos oscuros es muy fácilmente identificable.

Empaque: Fabricado en cartón rígido de 1 mm de espesor con las siguientes dimensiones: 43 X 30 X 5.5 cm. El empaque está cubierto con un laminado semimate que presenta un collage figurativo de plantas tropicales con una máscara maya en el centro y bajo ésta tres pirámides parcialmente cubiertas por vegetación. El color predominante es el verde aunque en tonos sombríos. En la parte inferior de la cubierta está el logotipo del juego de 50 mm de altura, el nombre de los creadores, el logotipo del fabricante y la identificación de los premios recibidos (*Spiel des Jahres 1999* y *Deutscher Spiele Preis, 1 Platz 1999*). En los costados presenta un campo negro con el logotipo del juego, información sobre la edad recomendada, número de jugadores y el logotipo de la editorial. En la parte posterior hay una fotografía del tablero con una partida ya empezada y una breve descripción del juego en tres lenguas diferentes. Dentro de la caja de cartón contiene un molde de poliestireno termoformado para mantener ordenadas las fichas, el tablero, las tarjetas y los instructivos. Este molde agrega solidez al empaque.

Comentarios acerca del diseño: La gran innovación de esta editorial es su presentación en lenguas diferentes, lo que le permite cubrir un mercado más amplio. Las dimensiones del tablero son similares en otros productos de la misma compañía (*Weltreise, 1968, Wildlife,*

1976; Deutschlandreise, 1977; Scotland Yard, 1983), lo cual nos hace pensar en una reducción de costos de producción y mejor almacenaje de juegos de la misma editorial. El diseño en general presenta gran uniformidad, en mayor parte lograda por el uso de los marcos de jeroglíficos y reforzada por la similitud de colores. Las dimensiones de las piezas son muy manejables y sus colores contrastan de manera favorable con los del tablero. Hay desperdicio de espacio, y consecuentemente de papel, en el instructivo rápido pues solo hay impresión en una cara. El tamaño de la tipografía, aun cuando es bastante pequeño, sigue siendo legible, esto se debe especialmente al uso de tipografía con ojos amplios y trazos no muy anchos. A pesar de que tiene espacios destinados a cada tipo de ficha, el empaque presenta algunas deficiencias al momento de sacar éstas de sus espacios. Otro pequeño inconveniente es el tamaño del empaque (a mi parecer un poco grande) lo cual puede dificultar el transporte.

Elfenland

Autor: Allan R. Moon

Fabricante: Amigo Spiele

Año de publicación: 1998

Número de jugadores: 2 a 6 jugadores.

Edad recomendada: Mayores de 10 años.

Duración de la partida: 60 minutos.

Descripción general del juego: Los jóvenes silfos (versión masculina de hadas) y hadas tienen que recorrer diferentes lugares para lo cual tendrán que utilizar medios de transporte; sin embargo, éstos no funcionan en todas partes. Los



jugadores tendrán que optimizar recursos y utilizar los medios de transporte adecuados para moverse en el país de las hadas.

Precio: 18.90€³⁵ y MX\$ 5920.28³⁶

Tablero: Está fabricado en cartón rígido de 1 mm de espesor de 52.5 X 72 cm plegable en cuatro partes con bisagras de tela. La imagen está impresa en papel laminado semimate en la que aparece un mapa antiguo de *Elfenland* con montañas, valles, desierto, ríos, lagos y bosques en los que hay 12 ciudades. La imagen está representada mediante una ilustración impresa a cuatro tintas. Los bordes del mapa impreso son irre-

gulares y puede verse un fondo azul. La tipografía es de color azul, para el mar, y negro. Las dimensiones de éstas son 16 y 19 puntos.

Tarjetas: Las tarjetas son de cartulina de 8.8 X 5.6 cm, impresas en cuatro tintas. Todas las tarjetas tienen en la parte posterior una ilustración de un castillo en un escenario misterioso, impreso en una sola tinta. En la parte anterior tienen ilustraciones sobre lugares, transportes, rondas de juego e información sobre transporte/sitios. Las ilustraciones de las tarjetas están hechas en técnica mixta (acuarela y lápiz) e impresas a cuatro tintas. Los números en algunas de las tarjetas son caligráficos de 20 puntos en color negro.

Fichas: El juego contiene seis botas de hada (4 X 2.5 X 1 cm) y 120 marcadores de sitios en forma cilíndrica (1.5 X 1 X 1 cm). Todas las piezas están fabricadas en madera laqueada en diferentes colores: azul, amarillo, verde, rojo, morado y negro. Además, incluye 48 fichas de transporte, de 2.2 X 2.2 cm, fabricadas en cartón rígido. La parte posterior de éstas es azul.

Instructivo: Es un folleto de 12 páginas tamaño carta (21 X 30 cm) impreso a

35 «Elfenland», Amazon Alemania, acceso el 28 de junio de 2022, https://www.amazon.de/-/en/08300-Elfenland-German-Version/dp/B00006YYXO/ref=sr_1_5?crd=2WVZ9YEJ05EM7&keywords=elfenland&qid=1656473996&prefix=elfenland%2Caps%2C407&sr=8-5

36 «Elfenland», Amazon México, acceso el 28 de junio de 2022, https://www.amazon.com.mx/08300-Amigo-Elfenland-Boite-Métal/dp/B00006YYXO/ref=sr_1_2?__mk_es_MX=ÅMÅŽÕÑ&crd=3OQ2DX19NI7CR&keywords=elfenland&qid=1656473823&s=toys&prefix=elfenland%2Ctoys%2C164&sr=1-2&ufe=app_do%3Aamzn1.fos.649fe0ca-1cbf-43f1-a365-f15699263f39



cuatro tintas sobre papel blanco. Las instrucciones están formadas en tipografía romana de 13 puntos en color negro. La portada contiene una ilustración similar a la de la cubierta del empaque, aunque en escala de grises. El título de cada sección está impreso en la misma tipografía, pero en negritas y de 16 puntos de altura. En las páginas 2 y 3 se presenta el contenido del juego con una ilustración de todas las piezas. En las páginas 4 y 5 aparece la explicación sobre el uso de las piezas y las tarjetas. En estas cuatro páginas la tipografía está formada con justificación a la izquierda y algunos procedimientos están ejemplificados con ilustraciones. Las diversas fases del juego están expuestas en las páginas restantes en las cuales aparece una pleca en el costado externo en las que está escrita información más esencial. En el centro aparece una explicación de la forma del juego y algunas ilustraciones y ejemplos de movimientos. Éstos últimos son enfatizados por medio de los rectángulos beige en los que están inscritos. La numeración aparece calada en blanco en un cuadro color sepia en la parte inferior externa de cada página. La encuadernación es por medio de grapas metálicas.

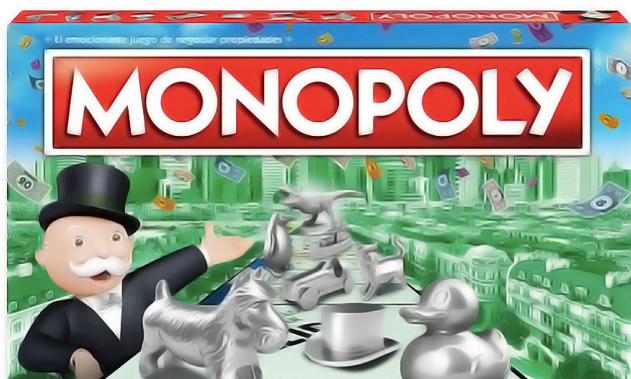
Logotipo: El nombre del juego está formado en tipografía caligráfica de color amarillo con volumen y bordes irregulares que dan la impresión de rusticidad.

Empaque: Tiene dimensiones de 27.3 X 37.3 X 5.3 cm aprox. Está fabricado en cartón rígido de 1 mm de espesor con laminado satinado. En la cubierta tiene una ilustración que presenta una imagen figurativa de un par de silfos mon-

tados uno en un unicornio y el otro en un dragón, que se acercan a un castillo situado entre el mar y unas montañas. El logo está escrito con tipografía de fantasía de 46 mm de altura. La imagen completa está enmarcada de forma irregular por una pleca negra y las alas del dragón salen de ésta. En las caras laterales aparece el logotipo, la información sobre la edad recomendada, número de jugadores, duración aproximada de la partida y el logotipo de la editorial y el distintivo del premio Spiel des Jahres 1998. La parte posterior contiene una breve descripción del juego, información sobre el contenido, una fotografía de una partida, información sobre edad, número de jugadores, duración, nombre del autor, nombre del ilustrador y logotipo de la editorial. En el interior cuenta con un molde de poliestireno termoformado con espacios para las botas, las cartas y el resto de las fichas. En el centro aparece el nombre del juego en bajorrelieve.

Comentarios acerca del diseño: La presentación del contenido con ilustraciones en el instructivo es muy pertinente pues los jugadores pueden discernir entre elementos similares. De hecho, el instructivo mismo es de gran claridad y concisión. La pleca en la que aparece la información más relevante es de gran ayuda. El diseño en general tiene gran unidad pues, aun cuando no utiliza las mismas ilustraciones para los diferentes soportes, siempre hay un elemento que se repite: el castillo. Además, el color de fondo del tablero y del empaque, el del anverso de las fichas de cartón y el del molde de poliestireno es siempre el mismo azul.

Monopoly (Monopolio)



Autor: Charles B. Darrow

Fabricante: Hasbro-Parker Brothers

Año de publicación: 2001

Número de jugadores: 2 a 8 jugadores.

Edad recomendada: Mayores de 8 años.

Duración de la partida: No hay información oficial del proveedor.

Descripción general del juego: El objetivo del juego es desplazarse a través de las casillas, comprar las propiedades, obtener réditos de éstas y volverlas más productivas.

Precio: MX\$ 1431.49³⁷ y 18,90€³⁸

Tablero: 50 X 50 cm plegable en cuatro partes. Está fabricado con cartón rígido de 1 mm de espesor. La impresión está hecha en papel satinado y laminado con textura adherido al tablero el cual funciona también como bisagra. Las ilustraciones presentes en el tablero son simplificaciones muy rústicas de objetos (foco, arcón con bolsa de dinero, policía, automóvil, etc.). La tipografía es palose-

co negra de 8, 14 y 25 puntos. El logotipo está impreso a colores. En el centro aparece un cuadrado de 35.5 cm por lado y alrededor de éste casillas de las diversas posesiones. Todo está impreso sobre un fondo verde pastel y las casillas tienen, en la parte adyacente al cuadrado central, un rectángulo de color (amarillo, naranja, rojo, verde, azul marino, cian, azul claro y morado) para identificar al grupo de posesiones al que pertenecen. El reverso del tablero es color rojo y no contiene información.

Tarjetas: 5.5 X 8.5 cm impresas por ambas caras en papel couché satinado de 100 gr. El diseño de las tarjetas correspondientes a las propiedades es muy sencillo pues contiene únicamente tipografía y un marco formado por una línea alrededor de esta. En las tarjetas correspondientes a la tesorería/sorpresa la tipografía está situada en un campo rosa y en su parte posterior aparece el logotipo a colores y un símbolo de interrogación o un cofre sobre un óvalo verde. La información está formada en tipografía paloseco negra de 6, 7, 8, 12 y 16 puntos.

Billetes: 5 X 9.5 cm impresos por una sola cara en papel bond.

Fichas: El juego cuenta con 8 piezas de metal plateado (con forma de plancha, perro, barco, automóvil, bolsa de dinero, zapato viejo) de 1 X 1 X 2.5 cm o de 1 X 1 X 1.5cm. para que los jugadores se desplacen. Además, se incluyen pequeñas casas de plástico en dos formatos diferentes: una de 1.3 X 1 X 1.3 cm en color rojo y la otra de 1 X 0.7 X 0.7 cm en color verde. Los dados son de 1.5 cm, fabricados en plástico blanco con puntos

37 «Monopoly», Amazon México, acceso el 28 de junio de 2022, <https://www.amazon.com.mx/Rio-Grande-Games-RI0525-Elfenroads/dp/B0161FC0FK>.

38 «Monopoly», Amazon Alemania, acceso el 28 de junio de 2022, <https://www.amazon.de/-/en/08300-Elfenland-German-Version/dp/B00006YYXO>

negros y sus aristas están redondeadas. **Instructivo:** Es un folleto de 8 páginas de 10.5 X 21 cm impreso en papel couché de 80 gr. En la parte superior de la primera página aparece el logotipo en escala de grises. En la primera y última página aparecen dos fotografías en escala de grises, cuya función es ornamental. La información está formada con tipografía paloseco en color negro de 9 puntos (altas y bajas) y los subtítulos en tipografía de 12 puntos (sólo altas). No contiene ilustraciones ni elementos gráficos que expliquen los movimientos del juego. Los números de las páginas aparecen en la parte inferior central de éstas y no tienen elementos gráficos para identificarlos.

Logotipo: Esta formada en tipografía paloseco blanca de 45 mm de altura (en la cubierta de la caja) con contorno negro en un fondo rojo. El logotipo presenta en la parte superior central de éste y saliendo de la segunda O, la figura de un hombrecillo con traje, bastón y sombrero de copa. Está impresa a cuatro tintas y las ilustraciones tienen efecto de volumen y sombras.

Empaque: Fabricado en cartón semirígido de 0.6 mm de espesor con las siguientes dimensiones: 40 X 27 X 5 cm. En la cubierta presenta la ilustración de una ciudad en dos colores, verde y blanco, y sobre esta aparecen el personaje del juego y una ilustración de las piezas de metal contenidas en el juego, sobre ésta se encuentra el logotipo con letras de 45 mm de altura. En una de las esquinas el logotipo del fabricante y en otra el número de jugadores y la edad recomendada. En los costados del empaque

aparecen el logotipo, la información sobre la edad recomendada y el número de jugadores. En la parte posterior hay una ilustración de una partida ya comenzada, una breve descripción del juego, lista de contenido y logotipos. En la parte interior del empaque hay un molde de poliestireno termoformado en el que se puede conservar las piezas ordenadas o bien, durante la partida, se pueden disponer separadamente las tarjetas y los billetes. Sobre el molde está formado también el logotipo del juego.

Comentarios acerca del diseño: Las tarjetas no presentan ningún elemento gráfico que las relacione con el tablero o con el empaque. Otras versiones de Monopoly presentan tableros de 49 X 99 y empaque de 50.5 X 26 X 4 cm que son difíciles de mantener cerrados y, por tanto, fácilmente se deteriora la caja y las piezas se pierden. En esta versión el tablero tiene medidas inferiores y la caja se acerca al formato cuadrado lo cual le da mayor estabilidad. Las fichas de metal son un elemento de lujo y su diseño, además de ser poco agradables al tacto, no guarda relación alguna con el juego.

Diplomacy

Autor: Allan B. Calhamer

Fabricante: Hasbro- Avalon Hill

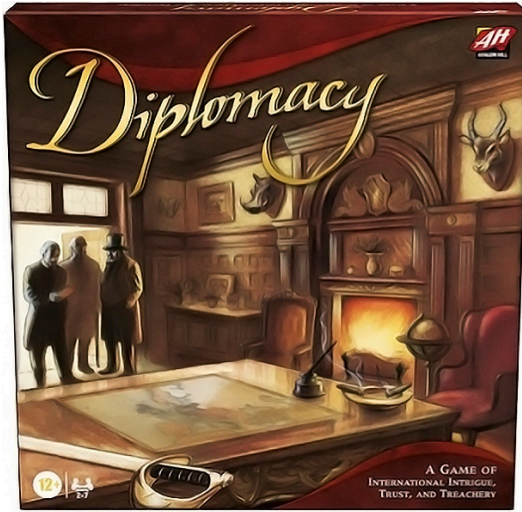
Año de publicación: 1999

Número de jugadores: 2 a 7 jugadores.

Edad recomendada: Mayores de 12 años.

Duración de la partida: No hay información del proveedor.

Descripción general del juego: El juego se sitúa poco antes del inicio de la Primera Guerra Mundial. El objetivo del



juego es la conquista de Europa por medio de la negociación diplomática para lo cual, los jugadores deberán hacer alianzas, tratados de paz y ataque a los demás imperios. Toda la dinámica depende de la negociación.

Precio: USD\$21.99³⁹ Y MX\$524.00⁴⁰

Tablero: El tablero es un mapa de Europa con la división política de los años inmediatamente anteriores a la Primera Guerra Mundial. El continente está dividido en 7 imperios y países neutrales. Cada país o imperio tiene un color distintivo respecto a sus vecinos. Las dimensiones del tablero son 51 X 51 cm aprox. (20 X 20 pulgadas) y está impreso sobre papel laminado, el cual está pe-

gado a una superficie de cartón rígido negro, plegable en cuatro partes con bisagras de papel. La parte posterior no tiene información alguna. El logotipo está formado en tipografía de 54 mm de altura.

Fichas: El juego contiene 140 piezas de metal con forma de buques de guerra y cañones en diferentes colores metálicos (azul claro, azul oscuro, rojo, verde, amarillo, plata, gris oscuro). Las dimensiones de las piezas son: barcos 3 X 1.8 X 0.8 cm y cañones de 2 X 2.6 X 0.9 cm. Los dados son de plástico blanco, con aristas rectas, con puntos negros y sus dimensiones son 1.1 cm por lado.

Instructivo: Es un folleto de 24 páginas tamaño carta (21.5 X 28 cm) impreso a dos tintas sobre papel satinado blanco. En la página inicial aparece el logotipo, información sobre jugadores y contenido, todo sobre un fragmento del mapa que forma una pleca en forma de "Γ". En el resto de la página hay una breve explicación del objetivo y la idea general del juego. Las instrucciones están impresas en tipografía palo seco negra de 9 puntos; los subtítulos en tipografía romana (sólo altas), mientras que los títulos están en tipografía egipcia antigua, es decir, con los contornos poco definidos. La información está distribuida en dos columnas. Algunas indicaciones importantes están impresas sobre un recuadro rosado de aristas curvas, o bien, enmarcado en un marco de aristas curvas en color rojo. También dentro del instructivo aparecen algunas imágenes con ejemplificaciones de movimientos sobre los fragmentos del mapa. Las imágenes están justificadas de acuerdo

39 «Diplomacy», Amazon EEUU, acceso el 28 de junio de 2022, <https://www.amazon.com/Avallon-Hill-221930000AVH-Diplomacy/dp/B0015MN6JE>

40 «Diplomacy», Amazon México, acceso el 28 de junio de 2022, https://www.amazon.com.mx/Hasbro-Gaming-Diplomacy-cooperativo-Estrategia/dp/B08TPDFW51/ref=asc_df_B08TPDFW51/?tag=gledskshopmx-20&linkCode=df0&hvaddid=450982456450&hvpos=&hvnetw=g&hvrand=6421078101688630062&hvpon=&hvp-two=&hvqmt=&hvdev=c&hvdvcmdl=&hvlocint=&hvlocphy=1010043&hvtargid=pla-1394021219676&psc=1



con las columnas. La numeración de las páginas está situada en el centro de una mira, en la parte inferior exterior de cada página.

Mapas: Los mapas para acuerdos diplomáticos son de 25.5 X 23.5 cm y están impresos en gama de grises, en una sola cara, sobre papel blanco. En los mapas aparece una imagen de Europa dividida en reinos y éstos, a su vez, en regiones. En la esquina superior derecha del mapa aparece el logotipo del juego y una rosa de los vientos. Cada país participante en la guerra está marcado con una estrella circunscrita en un círculo negro.

Logotipo: El nombre del juego está formado en tipografía gótica simplificada, en altas y bajas, con la mayoría de sus aristas rectas. Tiene color beige con volumen y sombra rojinegra.

Empaque: Sus dimensiones son 26.7 X 26.7 X 5.4 cm y está fabricado en cartón de agua semirígido de 0.6 mm de espesor cubierto con papel couché laminado semibrillante. La impresión es a cuatro colores. La cubierta tiene una ilustración que representa una espada que hiende

el mapa de Europa en llamas. Tras esta imagen se yerguen siete imágenes simplificadas de rostros de generales de las potencias europeas involucradas en la primera guerra mundial. Como fondo hay un campo azul con líneas concéntricas que marcan sombras, las cuales se extienden a otra parte del fondo en rojo con el mismo efecto. La cubierta tiene también el logotipo del juego, logotipo de la editorial, información sobre el número de jugadores, edad recomendada, y lema. En los costados se repite la información sobre número de jugadores, edad, logotipo, lema y aparece el logotipo del corporativo Hasbro, al cual pertenece la editorial. En la parte posterior aparece una fotografía a color de una partida ya comenzada, una breve explicación del juego, información sobre el contenido, número de jugadores, edad y logotipos. En el interior, el empaque incluye un molde de poliestireno termoformado que sirve para ordenar las piezas por color y para mantener inmóvil el instructivo y el tablero.

Comentarios acerca del diseño: En el tablero se usan colores muy similares lo cual provoca que, en algunas partes, sea casi imposible distinguir dos regiones de diferentes imperios. El molde termoformado tiene espacios poco profundos para el almacenaje de las piezas y desaprovecha el espacio libre bajo estos. Además, debido a que hay un espacio vacío entre los bordes y la caja, las piezas fácilmente caen en él y es difícil sacarlas de ahí. El espacio destinado a mantener inmóvil el tablero y el instructivo es grande para el primero y pequeño para el segundo.

Descubrir España

Autor: Desconocido.

Fabricante: Educa

Año de publicación: Desconocido.

Número de jugadores: 2 a 4 jugadores.

Edad recomendada: Más de 7 años.

Duración del juego: 30 minutos.

Objetivo del juego: Responder acertadamente el mayor número de preguntas para llegar al centro del tablero.

Precio: 21.73€⁴¹ y MX\$ 549.00⁴²

Tablero: Contiene un tablero cuadrangular de 21.5 x 21.5 cm. Tiene dibujos de símbolos de cultura española (una pintura rupestre de Altamira, un molino de vientos, una guitarra y un girasol) ilustrados por computadora. También tiene cuatro rutas, una para cada jugador. Las ilustraciones están diseñadas en colores

41 «Descubrir España», Amazon España, acceso el 28 de junio de 2022, <https://www.amazon.es/Educa-Borrás-Desafío-Quiz-Descubrir-18217/dp/B07N4J1R72>

42 «Descubrir España», Amazon México, acceso el 28 de junio de 2022, <https://www.amazon.com.mx/Desaf%C3%ADo-Descubrir-España-Juego-Marat%C3%B3n/dp/B07N4J1R72>



básicos sin degradados.

Cartas: Contiene 96 cartas rectangulares de 6 x 11 cm con puntas redondeadas, hechas en cartulina couché de 300 gr. impresa a colores por ambas caras. Estas cartas contienen 380 preguntas sobre cultura y geografía españolas. Tienen unas ilustraciones similares a las del tablero en dos colores: azul celeste y verdes. La información está impresa con tipografía palo seco de 10 puntos.

Fichas: Contiene una ficha y un juego de cartas/fichas maletas para cada jugador con un color distintivo. Las fichas y las cartas están hechas en cartón de 1 mm con impresiones sobre papel couché por ambas caras. Las fichas sirven para moverse en el tablero y tienen unas dimensiones de 2 cm de diámetro. Estas cartas son de 3,5 x 5 cm. No tiene información está impresa sino números del 1 al 4 por el anverso y por el reverso una maleta de viaje con ilustraciones hechas por ordenador.

Instructivo: Está impreso en papel bond en tinta negra y encuadrado con grapas metálicas. La tipografía es palo seco humanística de 9 puntos y tiene algunas ilustraciones. Las instrucciones son claras y sencillas.

Logotipo: En la cubierta aparecen las siguientes informaciones: Descubrir España, el logo de la editorial, edad recomendada, número de jugadores, duración y número de preguntas. Toda la información aparece con tipografías palo seco salvo el nombre del juego que está escrito con una tipografía egipcia de 35 mm de alto. La información está escrita con diferentes tipografías y diferentes dimensiones y esto, aunado a la



gran cantidad de elementos gráficos la hacen bastante caótica.

Empaque: Todas las piezas del juego están contenidas en un empaque compuesto por dos cajas abiertas ensamblables con planta de forma cuadrada, de 22,5 x 22.5 x 4.7 cm. El logo está escrito en tipografía paloseco de 21 y 12 mm y en tipografía egipcia de 34 mm. Es bastante fácil de abrir pues la caja superior se desliza fácilmente. No contiene moldes de almacenamiento interno ni ningún otro aditamento que ayude a ordenar las tarjetas.

Comentarios de diseño: El diseño tiene formas sencillas, muy adecuadas para niños pequeños, sin embargo, como tiene demasiada información e imágenes. Tanto la cubierta como los tableros dan la sensación de caos pues la disposición de elementos gráficos no está justificada de ninugna manera.

El juego de oca (versión tradicional mexicana)

Autor: Anónimo.

Fabricante: Anónimo.

Año de publicación: desconocido pero por los gráficos podemos deducir que se trata de una versión de la década

de los 30 o 40.

Número de jugadores: no especificado.

Edad recomendada: no especificada.

Duración de la partida: no especificada.

Descripción general del juego: El objetivo del juego es llegar a la casilla 63 que es la meta. Para ello, los jugadores deberán recorrer un camino con forma de caracol en el cual están marcadas casillas en las cuales podrán avanzar con mayor rapidez, o bien, tendrán que hacer una pausa o incluso reiniciar el juego.

Precio: MX\$ 30.00

Tablero: El tablero está impreso en cartulina couché mate de 250 gr con un formato de 44 x 31 cm. Presenta 63 casillas con ilustraciones que representan oficios y actividades deportivas de la época (años 30/40), y las casillas especiales tienen relación con su función en el juego: de la oca (que sirven para saltar a otra oca), y los puentes, la posada, el pozo, los dados, el laberinto, la cárcel y la muerte (que sirven para acelerar o ralentizar el avance de un jugador). En el centro del tablero hay una ilustración de mayores dimensiones y contiene las



instrucciones.

Tarjetas: No incluye.

Fichas: No incluye.

Instructivo: Está impreso en la parte central del tablero con una tipografía paloseco de 8 puntos.

Empaque: No incluye.

Comentarios acerca del diseño: Las imágenes que contiene son figurativas y representan actividades propias de la época en la que fueron creadas. Usa colores muy vivos y contrastantes. El recorrido está muy bien identificado por las plecas que lo circundan y por los números que contiene cada casilla. Por el contrario, las instrucciones son muy pequeñas y están demasiado apiñadas.

Conclusiones del estudio de mercado

Como hemos podido apreciar, el diseño de cada juego tiene características particulares que responde a necesidades específicas impuestas por su dinámica y su estrategia. Sin embargo, también es evidente que hay ciertos parámetros comunes en todos los juegos analizados.

Seis de los tableros analizados tienen dimensiones entre 46 y 56 cm —en su lado menor— y entre 46 y 72 cm—en su lado mayor— y son de forma cuadrangular. En el caso de *Die Siedler von Catan*, el tablero entra dentro del rango descrito, aun cuando el tablero se construye con piezas de menor tamaño pero su forma es hexagonal. *Carcassone* es el único caso en que esta constante no se cumple pues el tablero solo es un marcador de puntos y no requiere de tanto

espacio. Este juego se desarrolla fuera del tablero en una construcción alterna que se hace con las tarjetas. La mayoría de los tableros están fabricados con cartón rígido como soporte y cintas de tela como bisagras, lo cual les brinda mayor estabilidad y durabilidad. Podemos notar también que en tableros como los de *Diplomacy* y *Monopoly* las bisagras están formadas por el papel mismo y la impresión se deteriora rápidamente y la durabilidad se reduce. En los tableros de *Die Siedler von Catan* y *Tikal* se ha decidido no incluir más que la información estrictamente necesaria, por lo que el logotipo no se encuentra presente. Esto se debe a que el juego se desarrolla en todo el soporte.

En el caso de las ilustraciones de *Die Siedler von Catan*, *Tikal*, *Diplomacy*, *Elfenland* y *Carcassone* presentan ilustraciones con elementos sencillos que ilustran y contextualizan el juego sin cargar el soporte con demasiados elementos. En *Monopoly* los elementos gráficos resultan demasiado simples y, en consecuencia, poco atractivos respecto a otros productos. *Die Siedler von Catan*, *Tikal* y *Carcassone* presentan, en todos sus elementos, ilustraciones en vez de fotografías. *Diplomacy*, *Elfenland* y *Die Siedler von Catan* incluyen fotografías en la parte posterior del empaque las cuales ilustran partidas ya comenzadas. *Monopoly* es el único juego que presenta una ilustración en la parte frontal del empaque y una fotografía en la parte posterior.

Las tarjetas de los juegos analizados son

de cuatro tipos según su función. Las tarjetas de *Tikal* fungen como un breve resumen de los valores de los descubrimientos y contienen mucha información por lo que requieren mayor extensión. Las tarjetas de *Carcassone* se tratan de tarjetas/fichas (cuya función es similar a las fichas de dominó) con las que los jugadores construyen el juego. En el caso de *Monopoly*, las tarjetas contienen información sobre las posesiones y pueden permanecer sobre la mesa; sus dimensiones están entre 4.1 y 5.5 cm de anchura y 6.6 y 8.5 de altura y tienen información en ambas caras. En *Die Siedler von Catan* y *Elfenland* las tarjetas deben permanecer en las manos de los jugadores pues parte de la estrategia consiste en no mostrar el tipo de productos con que se cuenta. Éstas tienen dimensiones entre 4.4 y 5.6 cm de anchura y entre 6.8 y 8.8 cm de altura. Tienen información en la cara anterior y en la posterior una ilustración relacionada con el juego presentada en escala de grises. En las tarjetas que incluyen imágenes, las ilustraciones están realizadas en técnica mixta a color. El tamaño de la tipografía en las tarjetas puede variar entre 6 y 22 puntos.

Seis de los siete juegos analizados presentan instructivos en forma de folleto y dos de éstos presentan también una versión corta con la información esencial para iniciar rápidamente la partida. El primer tipo de instructivos tiene dimensiones que varían entre los 14 y los 21.5 cm de ancho y entre los 21 y 30 cm de los cuales, la mayoría tienen formatos cercanos al formato A4 (210 x 297 mm)

o A5 (148 x 210 mm). La mayor parte de los instructivos están impresos a cuatro tintas y ya que incluyen ilustraciones sobre el funcionamiento de los juegos me parece una decisión adecuada pues en ellos se identifica fácilmente a los diferentes jugadores. El instructivo de *Diplomacy* está impreso con distintas tintas pero ello no influye en la comprensión de las reglas ya que los ejemplos son acerca de movimientos en los que sólo dos jugadores intervienen. En el caso de *Tikal*, el instructivo largo está impreso a una tinta y sus instrucciones presentan algunas dificultades de comprensión. En la mayor parte de los instructivos se usa tipografía de la familia paloseco salvo en dos casos. El instructivo largo de *Die Siedler von Catan* está formado en tipografía romana cuyos trazos anchos y delgados son muy similares en grosor. El instructivo de *Elfenland* está formado en tipografía romana con trazos delgados lo cual dificulta un poco la lectura. Esto se compensa con el tamaño de la tipografía de 13 puntos que es sensiblemente mayor a los demás instructivos cuyos tamaños tienen 9 o 10 puntos. El color de la tipografía es negro y el fondo blanco. Algunos de los instructivos presentan recuadros para identificar apartados, los cuales tienen la tipografía calada en color blanco.

La manufactura de las fichas y dados en madera, presente en los juegos de las editoriales alemanas, es ya una tradición y son muy agradables al tacto. Las piezas de metal de *Diplomacy* y *Monopoly* son desagradables al tacto pues no todas sus aristas son romas y constituyen un gasto excesivo en el diseño. Los colores

son siempre negro, blanco y colores primarios (excepto en las piezas de metal); regularmente contrastan con el tablero y en algunos casos mantienen la unidad cromática del juego en conjunto.

Parece que hay una constante en cuanto al diseño de los logotipos pues todos son de color claro que contrasta con un fondo más oscuro: amarillo sobre rojo (*Die Siedler von Catan*), amarillo sobre azul (*Carcassone*), verde y amarillo sobre negro (Tikal), amarillo sobre azul (*Elfenland*), blanco sobre rojo y con el hombrecillo a colores (*Monopoly*) y amarillo sobre rojo (*Diplomacy*). Está presente en todas las caras de los empaques salvo en el caso de *Monopoly* en cuyo anverso no hay información. También aparece en todos los instructivos y en el anverso de los tableros de los productos Ravensburger. Todos están hechos a color y sólo *Elfenland*, *Die Siedler von Catan* y *Carcassone* no presentan una versión en blanco y negro. Los logotipos en las cubiertas de los empaques miden entre 18 y 54 mm de altura⁴³. En tres de los tableros que presentan logotipo la ilustración es un mapa.

En cuanto a los empaques, todos los juegos alemanes están fabricados en materiales resistentes y son lo suficientemente gruesas como para tener un cierre estable, además tienen un molde de poliestireno que aumenta su solidez. También *Diplomacy* y *Monopoly* presentan el molde de poliestireno pero sus

empaques son delgados, esto provoca que se abran fácilmente y que se deformen rápidamente. En todos los juegos la cara posterior muestra una imagen con una partida ya empezada. Como hemos podido notar, las mayores deficiencias en el diseño se presentan en los productos de Hasbro, mientras que las compañías alemanas mantienen parámetros de calidad superiores y muy similares entre sí.

43 Elfenland (46 mm), Monopoly (45 mm), Tikal (50 mm), Descubrir España (34 mm) y Diplomacy (54 mm)

Capítulo Cuatro

El juego

Como planteé en la introducción de esta tesis, he estado tomando como metodología base la del Arroz Verde, de Bruno Munari y en los capítulos anteriores he realizado las cinco primeras partes de ella (enunciación, definición y elementos del problema y recopilación y análisis de datos). A través de este proceso pude recabar información muy significativa para la resolución del problema que estoy tratando: situé el problema inicial dentro de un contexto histórico y teórico, planteé el caso desde las necesidades del profesor de lengua e hice un análisis de mercado de productos similares al que estoy diseñando. Partiendo de esta información he podido comenzar con el proceso creativo, que es el siguiente paso, según la metodología de Munari. A continuación describiré cómo ha sido el proceso de diseño a través del cual logré la solución del problema.

A fin de lograr los requerimientos descritos en el capítulo 2 —que el juego de mesa fuera multifuncional, que promoviera la comunicación entre los jugadores/estudiantes y que fuera duradero— el proyecto requirió el diseño elementos que permitieran lograrlo. Por ello decidí crear un instructivo en el que se contuviera las reglas del juego, un tablero en el que se desarrollara el juego, fichas intercambiables que permitieran variar la información con la que se va a jugar, tarjetas que permitieran la interacción oral entre los jugadores, una caja y cos-

talitos de tela en la cual se pudieran almacenar todos los elementos del juego. Además el juego debería contener fichas y dados para que los alumnos se desplacen por el tablero. A continuación describiré cómo fue el proceso de concepción y creación de los diferentes elementos del juego.

Las dimensiones

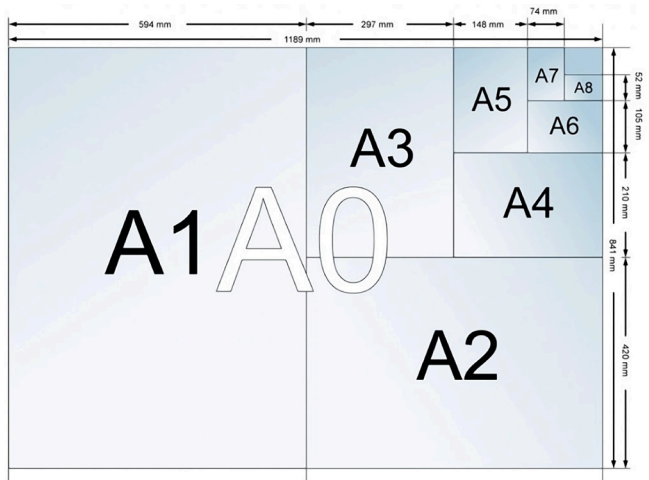
En el capítulo anterior se ha visto que son muchos y muy diferentes los formatos que tienen los juegos de mesa que hay en el mercado, sin embargo, todos ellos tienen un común denominador, y es que son difíciles de almacenar. La mayoría de las veces los juegos de mesa terminan encimados en una pila de dudoso equilibrio sobre una estantería. Si ponemos atención al material didáctico en las escuelas de lenguas, podemos darnos cuenta de que en su mayoría se trata de libros cuyas dimensiones no varían demasiado por lo que un formato similar en mi juego de mesa ayudaría a almacenarlo junto a los demás materiales didácticos y tenerlo así al alcance de la mano.

Entre los múltiples formatos que existen en el mercado europeo el más habitual es el formato DIN A pues es un formato muy estable que permite generar formatos más pequeños al seccionar transversalmente, además todos los europeos están familiarizados con el formato DIN A4, que es el de uso más corriente en cuadernos y documentos. Es por eso

que utilicé esta serie para diseñar los elementos del juego y consolidar la unidad gráfica de ellos.



Paquete de hojas tamaño A4 entre diversos manuales de ELE



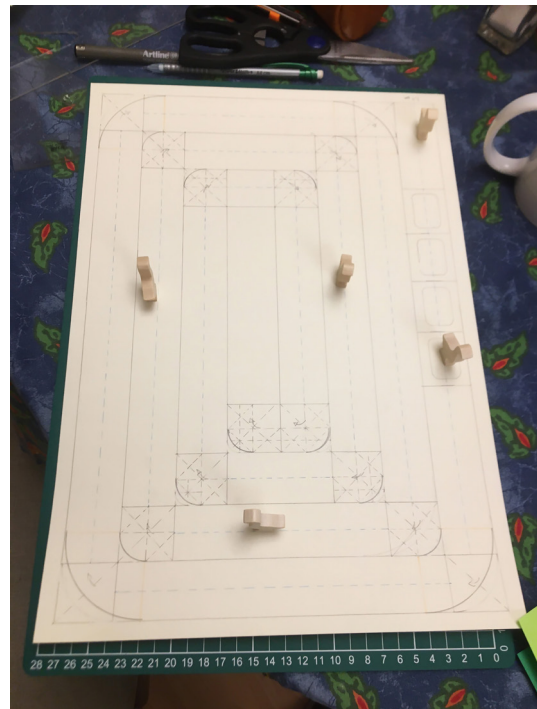
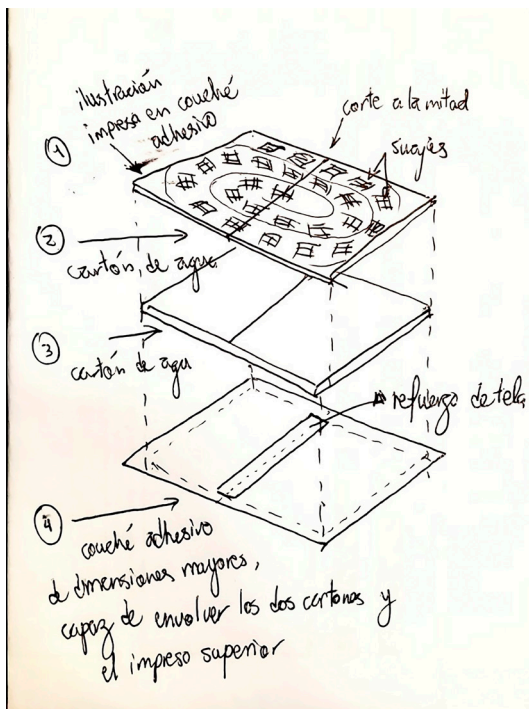
El tablero

Es el elemento principal del juego porque en él se desarrolla la actividad lúdico-didáctica y en el que interactúan los jugadores. Debido a eso, considero que sus dimensiones deben ser lo más grande posible. Una consideración importante que tuve que tomar en cuenta

en el momento de elegir el formato fue que el tablero debería ser susceptible de ser utilizado en mesas de diversas dimensiones, o en sillas con paletas (papas). Es por eso que seleccioné el formato DIN A3 (297 x 420 mm), el cual puede ser plegado en dos, de manera el almacenamiento pudiera ser en un formato cercano al A4.

Debido a que el tablero necesita un pliegue y se le van a insertar fichas intercambiables, el tablero necesita estar construido por varios elementos. Mi solución fue que el tablero estuviera conformado por cuatro elementos: una ilustración impresa en papel couché adherido a un cartón de agua (1 y 2). Estas dos capas serán cortadas por un suaje que dividirá el tablero en dos y cortará los espacios para las casillas intercambiables. Una vez vaciados los espacios de las casillas, el tablero se adherirá a dos medios tableros hechos con cartón de agua y unidos por una cinta de material de encuadernación (Keratol, Brillanta, Valencia, Vanol o Geltex) que reforzará la zona del doblez. Finalmente, todas las capas se unirán con una última capa de couché que deberá envolver a todas las anteriores desde fondo hasta la superficie y tendrá cubrir a la superior 5 milímetros.

En los tableros de *El juego de la rana Lucas* y *La oca de ser y estar* pude constatar que el sentido de la ruta no estaba claro, lo cual genera confusión entre los jugadores. En ambos tableros, el orden está marcado por los números, sin embargo, la dirección no es explícita gráficamente y en *La oca de ser y estar* incluso hubo la

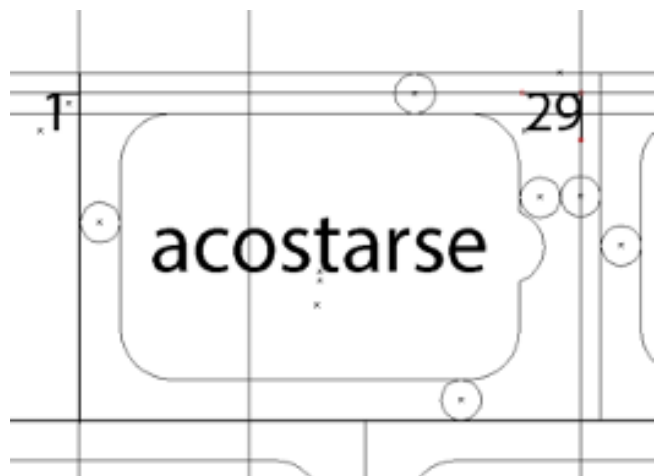


necesidad de usar flechas para indicar el sentido. Es por ello que decidí que mi diseño debía tener elementos gráficos que delimitasen la ruta y evitasen toda confusión, tal como sucede en el diseño de la oca tradicional.

En un primer boceto analógico definí el número de giros de la espiral donde la casilla 1 es más grande que el resto pues debe tener espacio suficiente para contener las fichas de los 6 jugadores. Ya que las casillas tenían que contener una ficha intercambiable, decidí que ésta tuviese las dimensiones del DIN A10, es decir, 26 x 37 mm. Esto dio como resultado 6 carriles en sentido horizontal y 6 en sentido vertical, con una zona central más ancha para contener el logotipo y el personaje.

El recorrido fue delimitado por una línea de 2 milímetros de ancho aproximada-

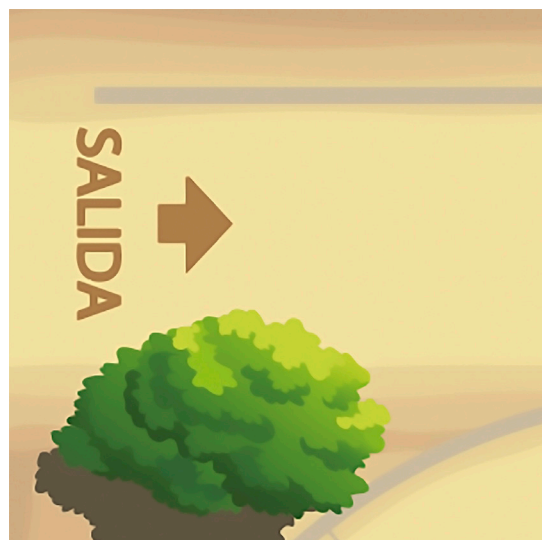
mente. Un grosor inferior no fue suficiente para evitar confusión en cuanto al sentido y dirección del recorrido. El sentido de la ruta fue el de las manecillas del reloj. He decidido justificar el tamaño de la casilla 1 con una de las líneas guías del espiral y comprobé que en esa primera casilla cupieran las fichas de los seis jugadores. A partir de ello hice un rectángulo con formato DIN A10 y a éste le recorté las puntas y le agregué

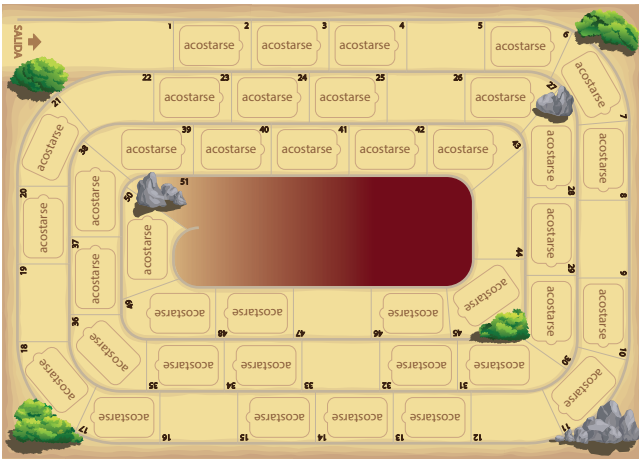


un segmento de un círculo que servirá de pestaña para poder intercambiarlas. Las dimensiones de las casillas fueron hechas en la computadora tomando como base el formato A10 y el espacio restante en el ancho de recorrido.

Dicho rectángulo A10 lo centré en el camino y le di el mismo ancho del lado izquierdo. Gran parte de las justificaciones de las dimensiones en el tablero se han hecho con base en el espacio restante entre el tablero y las fichas A10. En el lado derecho, por la pestaña, decidí darle dos veces la separación. Los números, que se encuentran en la parte superior derecha, están justificados respecto a los bordes con la mitad de las dimensiones del ancho de los lados. Una consideración importante para los números es que no se solapasen con el espacio de las casillas. Las dimensiones de las casillas determinaron que el número de éstas fuera 51. Esto influyó en que el número de casillas especiales fueran 8 de ocas (5, 12, 19, 26, 33, 40 y 47) y 4 de casillas para retos (9, 16, 22 y 44).

Con la finalidad de ambientar el tablero, decidí agregar vegetación que tomé de de Freepik y rocas de Vecteez y a las cuales les agregué sombras y que distribuí en zonas que no cubriesen el espacio de las fichas intercambiables. Por otra parte, agregué sombras en los contornos del recorrido para acentuar la dirección de éste. En la casilla número 1 coloqué la palabra 'salida' y a la casilla final le di otro color, le agregué el logotipo y el personaje.





La parte central del tablero la rellené de un color que contrastase con el resto del tablero. Ahí más tarde colocaría el logotipo y el personaje de la oca.

Para la parte posterior del tablero decidí utilizar un fondo color guinda, del mismo tono que usé para el centro de la parte anterior y que será también usado en la caja, en el cual coloqué una red en la que se repite el logotipo.



El personaje

Desde el inicio del proyecto tuve claro que era necesario crear un personaje para animar el diseño. Dicha idea se re-

reafirmó después de hacer el estudio de mercado en el que pude comprobar que muchos de los juegos de mesa, y en especial los juegos de mesa para la enseñanza de lenguas, tenían un personaje que ayudaba a comprender las acciones que se explican en el juego. Era evidente, pues, que tenía que hacer un personaje relacionado con mi juego y lo más lógico era que fuera una oca pero ésta tenía que ser especial, singular, algo que la asociara con el mundo hispano.

Entre los muchos personajes que existen en la literatura y el arte sobre la cultura hispana, el zorro es probablemente uno de los más conocidos y de los que más se relacionan con el español, a pesar de haber sido escrito en inglés en los Estados Unidos. El Zorro es un héroe que, sin superpoderes, logra ayudar a la gente que lo necesita. Estas características me parecieron muy atractivas para mi personaje y por ello decidí darle ciertas características del zorro a mi oca.

Debido a mi falta de práctica en el dibujo, decidí hacer un primer boceto en plastilina el cual me ayudó a definir ciertas características del personaje, por ejemplo, que tuviera una figura antropomórfica pero con cabeza y pies de oca. Para darle características de El Zorro decidí ponerle un chaleco negro y antifaz. El primer boceto lo realicé con plastilina convencional marca JOVI, la cual es muy maleable pero se deforma fácilmente también. El resultado fue un personaje bastante caricaturesco, frágil y que no permitía modificar su posición, sin embargo, al mismo tiempo me con-

venció de que la idea de hacer ese personaje era la acertada.



Así mismo decidí hacer una figura mejor definida y por esa razón tomé clases de modelado con el escultor Héctor Álvarez Ugalde quien me introdujo en el trabajo con plastilina de escultor, la cual es más estable y permite dar más detalles a la escultura. El resultado fue una oca con alma de alambre de aluminio y papel aluminio para dar volumen la cual recubrí con plastilina. La escultura resultante tuvo mejores proporciones y pude darle color con pintura acrílica.



Además de la figura para la cubierta era necesario crear otras imágenes para el tablero (centro del tablero, casillas de salto de la oca, casillas de retos, tarjetas de retos), por esa razón me dispuse a hacer otra escultura pero esta vez de tipo móvil para poder utilizarla en diferentes posiciones y con diferentes gestos. La solución fue una escultura con alma de alambre de aluminio, como la

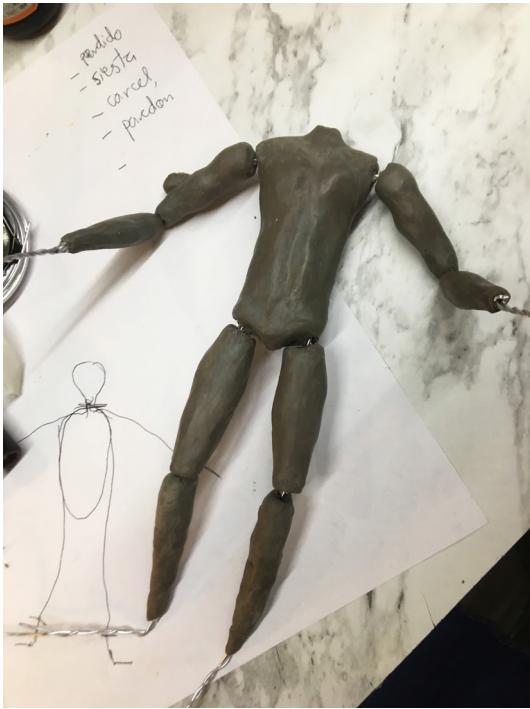


esta escultura la recubrí con plastilina epóxica. Para resolver la posición de las manos decidí hacer diferentes versiones en plastilina epóxica que se pueden unir con imanes.



anterior, que permitió modificar la posición, sin embargo, para darle más estabilidad para el cambio de posiciones

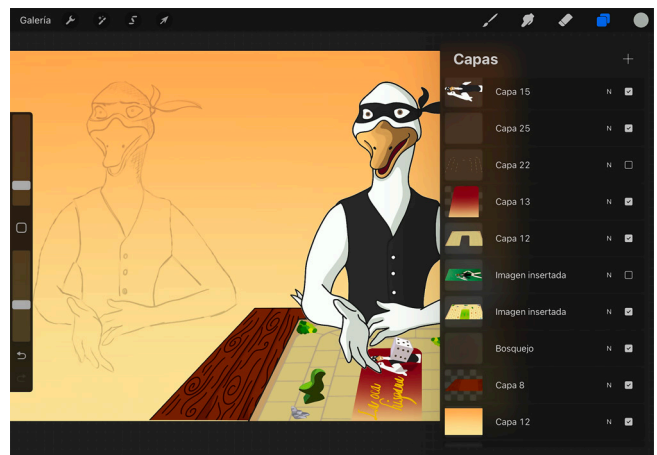
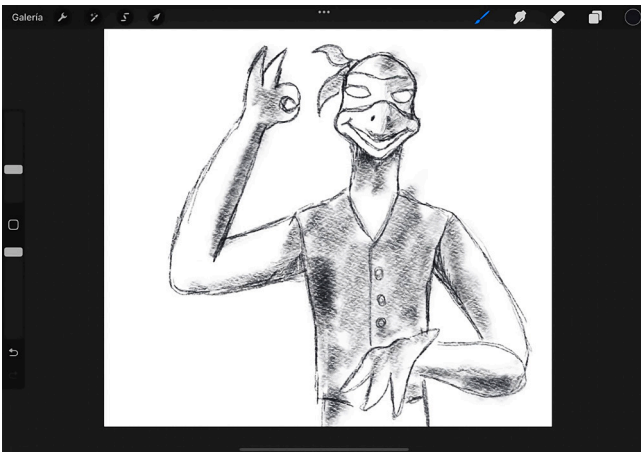
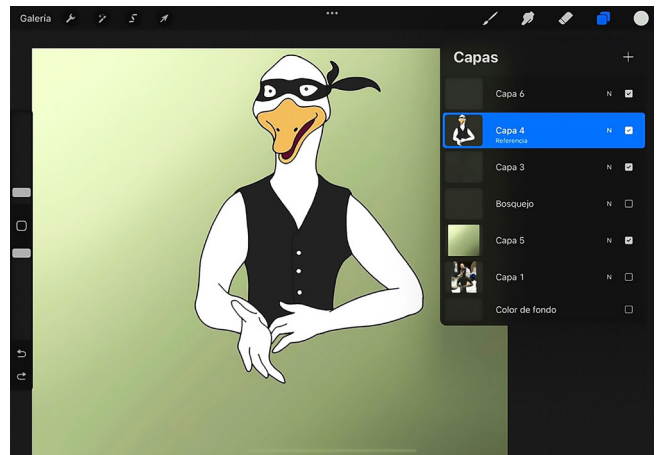
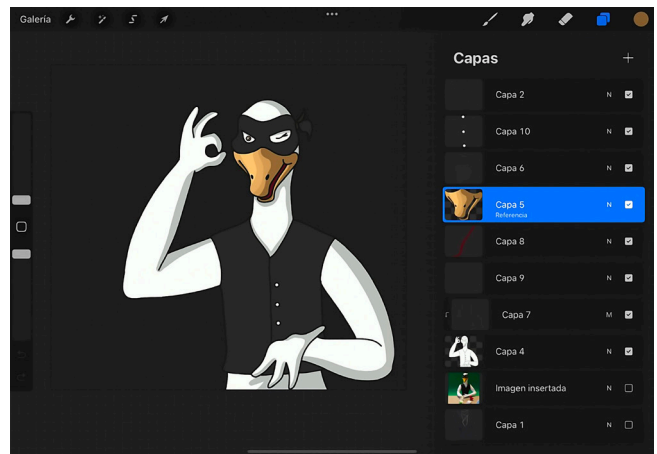


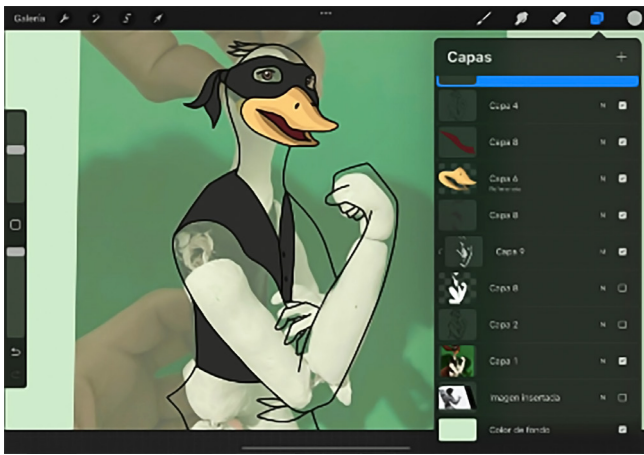
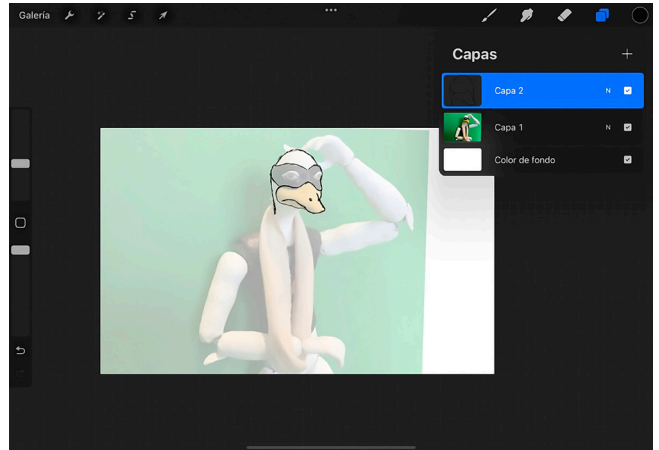
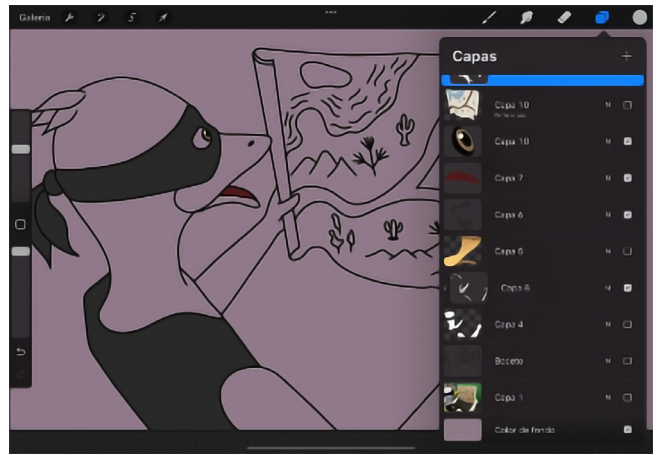


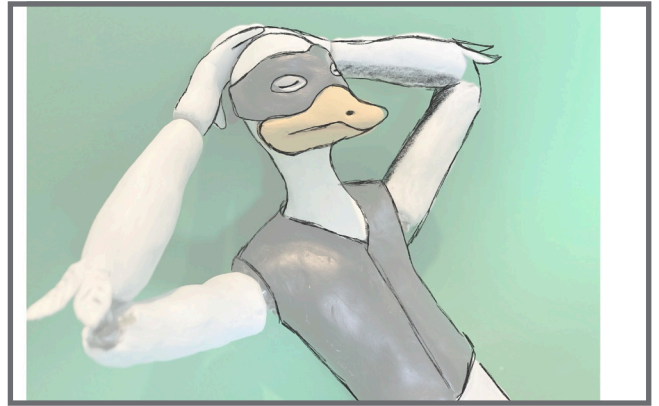
Del mismo modo hice varias versiones de la cabeza con diferentes gestos en plastilina recubierta con plastilina epóxica. Todas las piezas fueron pintadas con pintura acrílica.



Para realizar las ilustraciones, que era el fin último de las esculturas, hice fotos de ellas en diferentes posiciones las cuales me sirvieron como modelo para trazar imágenes con la aplicación Procreate y que más tarde importé a Illustrator para insertarlas en las piezas del juego.









El resultado fueron siete ilustraciones de la oca: tirando los dados (cubierta de la caja), con el signo de OK (centro del tablero), con la postura de fuerza (tarjetas), corriendo (para el salto de oca a oca), en la cárcel, lesionado, durmiendo y perdido con un mapa (para los retos en el tablero). A las aplicaciones de la cubierta de la caja, el centro del tablero y las tarjetas las ilustraciones decidí ponerles un degradado para eliminar un contraste demasiado fuerte entre la imagen de la oca y el fondo. En las imágenes para el salto de ocas y para los retos en el tablero, el degradado sirve para identificar el tipo de acción que los jugadores deben desarrollar en ella.



El logotipo

Uno de los primeros problemas que tuve que resolver, en cuanto al logotipo del juego, fue el nombre mismo de éste. Y es que no es sencillo encontrar un nombre que pueda conjuntar tantos conceptos: español, la oca, verbos, conjugación, cultura hispana, etc. Lo primero que hice fue probar varios nombres y la conclusión fue que debía incluir la palabra 'oca', sin embargo, no estaba claro si había que relacionarlo con la lengua española o con las conjugaciones verbales. El resultado fue 'La oca hispana', que es un nombre que conjunta el tipo de juego con el uso que se la a dar en la clase de ELE.



Una vez elegido el nombre del juego fue necesario crear un logotipo para lo cual probé con diferentes tipografías. Como conté en el capítulo anterior, la mayoría

de los juegos de mesa que existen en el mercado presentan logotipos hechos con tipografías caligráficas o paloseco, por lo que probé con ambas familias. Casi de inmediato me di cuenta de que las familias caligráficas funcionaban mejor para el contexto de El Zorro.



Al final, la elección fue la tipografía Zapfino que es muy dinámica y da una sensación de pasado, como el periodo en el que se desarrolla la historia de El Zorro. No obstante, la tipografía presenta astas demasiado largas por lo que hubo que convertir las letras a dibujo de vectores, reducir los apéndices y separar algunas letras. El logotipo está en impreso en color amarillo ocre con un contorno amarillo más claro que dan la sensación de estar impreso en color dorado. Además, a fin de evitar que la tipografía se perdiera en fondos claros, decidí agregarle una sombra de color marrón.

Las fichas de verbos

Las fichas de verbos son los rectángulos que rellenaran los vanos hechos por el suaje en el tablero. El juego contiene 4 sets de 50 fichas cada uno correspondientes a las conjugaciones verbales del 1) presente o presente de subjuntivo, 2) indefinido o imperfecto de subjuntivo, 3) futuro simple o condicional y 4) imperativo. Cada set de fichas tiene un color distintivo y las fichas tienen impresos en infinitivo los verbos más pertinente para cada conjugación ya por la irregularidad de su forma, ya por la frecuencia de su uso. Para estas fichas utilicé la tipografía Myriad Pro de 24 puntos. No existe una distribución predeterminada de las fichas por lo que no habrá ninguna partida idéntica a otra.

Las fichas tienen un formato DIN A10 y estarán impresas en papel couché laminado pegado sobre cartón de agua de 1 mm. Ambos papeles serán del mismo tipo y grosor que los que conformen el tablero por lo que encajarán perfectamente en éste. Para que todas las fichas puedan encajar en los espacios vacíos del tablero, las fichas se imprimirán y se suajarán por separado.

traer

sentarse

ir

ver

ser

construir

salir

hacer

ponerse

El empaque

Este elemento es de suma importancia porque de él depende que el producto sea atractivo para el consumidor y que el juego se pueda almacenar adecuadamente y con ello darle una mayor vida útil. Como el tablero plegado tendrá unas dimensiones de 210 x 297 mm (DIN A4), decidí que el empaque debería ser superior a este al menos 5 milímetros en su longitud y anchura. Por otra parte, la profundidad de la caja debería ser suficiente para contener los cuatro costales con los sets de verbos (48 fichas en cada uno), las 20 cartas de retos, el instructivo, el folleto de conjugaciones verbales, los dados y las fichas. Es por eso que las dimensiones serán de 220 X 310 X 74 mm aproximadamente. Esta

última dimensión, la de 74 mm, corresponde al largo del Din A7 y el ancho del Din A8. La impresión de la cubierta se hará en papel couché laminado de 120 gr. el cual se adherirá a una caja suajada en cartón de agua de 1mm de espesor. Este espesor es, como vimos con anterioridad, el más común en la fabricación de los juegos de mesa y tiene mucha solidez, lo cual ayuda a la adecuada protección del juego.

Originalmente pensé en representar en la cubierta de la caja a la oca en la postura de El Zorro, blandiendo una espada en un ambiente tabernario; sin embargo, al hacer el primer boceto me di cuenta de que la imagen no tenía ninguna relación con el juego.



Por ello decidí cambiar esa imagen por una del mismo personaje pero relacionado con el juego, tal como sucede con los juegos de mesa diseñados para la clase de ELE. La imagen final es, pues, una oca jugando una partida del juego mismo con el logotipo del juego, el logotipo de una editorial y el nombre del

autor de juego, como sucede en los juegos de mesa alemanes. Dado que he colaborado en numerosas ocasiones con la Editorial Difusión la elegí como un posible editor del producto final. En todas las paredes laterales estará impreso el logotipo del juego y el de la editorial y en la paredes más largas se agregará un cuadro informativo con el número de jugadores, edad recomendada, nivel del MCER y la duración del juego.



Las tarjetas de retos

Cuando un jugador caiga en una de las casillas especiales (casillas 9, 16, 22 y 44) deberá elegir una carta que contendrá un reto. Los temas contenidos en las cartas son los siguientes:

- Presentar a alguien
- Lugar de la casa
- Cantar algo
- Momento especial
- Describir algo o a alguien
- Aficiones
- Contar algo
- Gustos
- Familia
- Comida
- Amigos
- Prenda de vestir
- Objetos
- Lugar de un país
- Profesión
- Música
- Rutina

- Experiencias
- Viajes
- Lugar de una ciudad

Las dimensiones de las cartas de retos serán las del formato DIN A8 (52 X 74mm) y estarán impresas en cartulina couché de 300 gramos con las esquinas despuntadas. En el anverso las cartas presentan un color beige con un margen del mismo color en un tono más oscuro. Los temas están impresos en tipografía Myriad Pro de 24 puntos. En el reverso de la carta estará impresa la imagen de la oca con la posición de una persona con fortaleza.

El instructivo



describir algo
o a alguien

Como en muchos de los juegos que analicé en el capítulo anterior, nuestro juego contendrá un instructivo impreso con formato de cuadernillo el cual, para mantener la unidad de las dimensiones, tendrá un formato A5 (148 x 210 mm) y será impreso sobre papel bond de 80 gr. En él habrá una breve descripción del contenido, los objetivos, la dinámica y las variantes del juego; además contendrá fichas de conjugación de los trece tiempos verbales que se usan en español.

A fin de mantener la unidad gráfica decidí utilizar la ilustración de la cubierta del empaque y la silueta de la oca corriendo para hacer plecas en las cuales aparecen las secciones del instructivo y, en las fichas, los nombre de los tiempos verbales.

Dinámica del juego

La oca hispana

Instructivo

César Chamorro Durán

difusión
d

En este folleto encontrarás las reglas del juego, algunas propuestas de variaciones del juego y unas tablas de conjugaciones verbales organizadas pensando en el estudiante de español como lengua extranjera.

Objetivo del juego

El objetivo del juego es llegar a la meta a través del recorrido en el cual los alumnos tienen que conjugar verbos y superar retos para poder avanzar.

Dinámica del juego

Antes de iniciar la partida el profesor o los estudiantes deberán seleccionar el tiempo verbal que quieran practicar y colocar las fichas correspondientes en los espacios vacíos del tablero. Es indispensable que se les haya presentado a los alumnos las formas de las conjugaciones con anterioridad y haberlas practicado, ya que en este juego haremos una práctica controlada de las formas verbales, pero de manera aleatoria. A continuación, cada jugador elegirá una oca de diferente color y tirará el dado para elegir al jugador que empezará la partida. El primero será el que obtenga el número mayor y el turno irá pasando al jugador del lado izquierdo.

El jugador deberá tirar el dado y avanzar el número de casillas marcadas por el dado. Si el jugador cae en una casilla que contiene un verbo, deberá conjugarlo en el tiempo verbal que se ha seleccionado al inicio de la partida. La persona en la cual conjugará el verbo dependerá del número que haya salido en el dado, así 1 correspondirá a yo, 2 a tú, 3 a él/ella, 4 a nosotros/vosotros, 5 a vosotros/vosotras, 6 a ellos/ellas.

yo nosotros, nosotras
 tú vosotros, vosotras
 él, ella, usted ellos, ellas, ustedes

Se recomienda evitar utilizar los pronombres para que los alumnos se acostumbren a omitirlos, tal como sucede comúnmente en español. Si el jugador no puede conjugar el verbo, deberá volver a la casilla de donde partió.

Cuando el jugador cae en una casilla con una oca que corre (casillas 5, 12, 19, 26, 33, 47), deberá decir la frase "Die oca a oca y tiro porque me toca" y podrá volver a la siguiente oca y volver a tirar. Si, por el contrario, el jugador cae en una de las casillas especiales (9 Perdido, 16 Accidente, 22 Siesta, 44 Cárcel) deberá tomar una de las cartas de retos y realizarlo, de lo contrario perderá un turno. El ganador del juego será aquel jugador que llegue primero a la casilla 51.

Variantes del juego

Dependiendo de lo familiarizado que estén los alumnos/jugadores con las conjugaciones verbales, el profesor podrá proponer diversas aplicaciones.

La primera variante es la de conjugar simplemente el verbo de la casilla en la que el jugador caiga, sin embargo, a medida que los jugadores adquieran más práctica, se les puede pedir que construyan oraciones simples, que construyan preguntas y que construyan oración con un mayor grado de complejidad.

Se puede jugar otra variante que es útil para repasar los tiempos verbales incluidos en los dos primeros niveles del MCER y se puede utilizar a desde el final del nivel A2 en adelante. Para jugar esta variante el alumno deberá tirar dos dados, uno blanco que servirá para seleccionar el número de casillas, otro rojo servirá para seleccionar el tiempo (presente, pretérito indefinido, pretérito perfecto, pretérito

se en ella será necesario conjugarlo en la persona que indique el dado:

yo nosotros

tú vosotros

él/ella ellos/ellas

En un inicio será el profesor quien diga si la conjugación es correcta pero habrá que animar a los alumnos para que paulatinamente se vayan haciendo responsables de la evaluación y de la corrección. Este tipo de dinámica promueve la autoconfianza y el compañerismo al mismo tiempo que disminuye la intervención del profesor. Una vez seleccionada la conjugación, los alumnos tendrán que acomodar las fichas de verbos en los lugares correspondientes en el tablero. Esta es una parte fundamental del diseño pues permite utilizar el mismo juego en casi todos los niveles del Marco Común Europeo de Referencia y al mismo tiempo garantiza que ninguna partida sea igual a otra. Del mismo modo al llegar a las casillas de retos (marcadas con fondo azul-verde) el jugador tendrá que interactuar mediante una tarjeta de retos. En esta tarjeta se encuentra un tema que el resto de los jugadores deberán tomar como tema para realizar una o varias preguntas a la persona que ha caído en esa casilla, así se propicia de nuevo la participación oral no pautada, por lo que el profesor tendrá que motivar a que los alumnos creen interacciones interesantes, a que se interesen en la información de los compañeros. El objetivo de estas casillas es de vital importancia pues lo que se pretende es que los alumnos pasen

Imperativo afirmativo (A1)

yo	¡Haz!	tú	¡Haz!	él/ella	¡Haga!	usted	¡Haga!	nosotros	¡Hagamos!	vosotros	¡Haced!	ellos/ellas	¡Hagan!
yo	¡Haz!	tú	¡Haz!	él/ella	¡Haga!	usted	¡Haga!	nosotros	¡Hagamos!	vosotros	¡Haced!	ellos/ellas	¡Hagan!

Imperativo negativo (A1)

yo	¡No hagas!	tú	¡No hagas!	él/ella	¡No haga!	usted	¡No haga!	nosotros	¡No hagamos!	vosotros	¡No hagáis!	ellos/ellas	¡No hagan!
yo	¡No hagas!	tú	¡No hagas!	él/ella	¡No haga!	usted	¡No haga!	nosotros	¡No hagamos!	vosotros	¡No hagáis!	ellos/ellas	¡No hagan!

Al inicio de la partida los estudiantes o el profesor decidirán qué conjugación verbal van a practicar, obviamente dentro de las conjugaciones que ya conozcan. Esto es de vital importancia pues, como ya se ha dicho antes, es importante el trabajo colaborativo entre alumnos y entre alumnos y profesor. Este deberá ser el común denominador de todas las actividades realizadas con este juego.

El resto de la dinámica será como el de cualquier oca convencional, tirar el dado y avanzar; sin embargo, como en cada casilla hay un verbo, para poder quedar-

de la dinámica de competición a la de una charla, tal y como sucede cuando se juega una partida de cualquier juego de mesa. Conforme los alumnos se familiaricen con el juego se podrá pedir un mayor grado de complejidad, que sean más estrictos al valorar las respuestas o que mezclen diversos tiempos verbales en una misma partida, ayudándose con el segundo dado que viene incluido. La inclusión de un reto ligeramente mayor y la certeza de que cada partida será diferente provocará que los alumnos se sientan motivados a jugar repetidamente el juego, logrando con ello un mejor dominio de las conjugaciones verbales. Finalmente, una situación muy deseable sería que los alumnos, por propia iniciativa, utilizaran el juego de forma espontánea para divertirse y practicar más allá del plan de clases del profesor y que pasen de una práctica controlada a una más libre y autónoma.

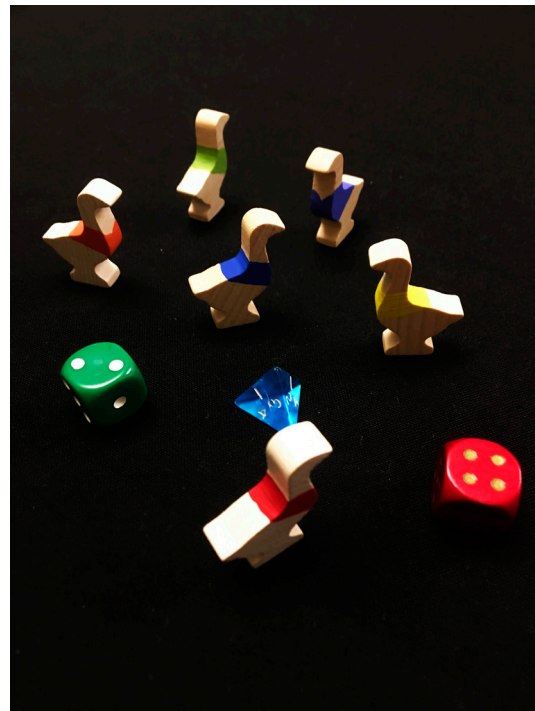
Los costalitos de almacenamiento

Para almacenar de forma ordenada las fichas de verbos, decidí hacer pequeñas bolsas de tela Magaly, de 100% poliéster, para contener cada set. Cada bolsa es del color distintivo de la tipografía de cada set y tiene impreso en una cara, con vinil recortado, los tiempos verbales correspondientes. Las dimensiones de los costalitos son 15 x 10 cm y se cierran por medio de una jareta. Del mismo modo hay un costalito de color gris para almacenar los dados y las cartas de retos.



Las fichas de movimiento Fichas de movimiento y los dados

Como se vio en el capítulo anterior, en los juegos alemanes se usan piezas de madera para que los alumnos se desplacen; del mismo modo, en nuestro juego utilizaremos ocas de madera de 34 x 23 x 7 mm de la marca Lorenz a las cuales se les identificará por un chaleco



de diferentes colores. Los dados serán de plástico, el tetraedro para practicar el imperativo, de 15 mm por lado, y el hexaedro para practicar los demás tiempos verbales, de 20 mm por lado aproximadamente.

El prototipo

Para el prototipo del tablero y las fichas de verbos utilicé impresiones láser sobre papel couché autoadherente, mientras que para el prototipo de la caja y el reverso del tablero use impresión láser sobre vinil autoadherente mate. Los suajes los hice con cutter y exacto. El uso de diferentes materiales e impresiones

se debió a que el formato máximo para impresiones digitales es doble carta y en dicho formato no caben las impresiones de las cajas ni del reverso del tablero.

El equipo

Para finalizar, me gustaría agregar que todo el diseño fue hecho en una computadora MacBook Air con sistema operativo macOS Monterey 12.2 con programas Word para Mac 16.62, Adobe Illustrator 26.1 (2022), y Adobe InDesign 17.1 (2022). También he usado Procreate 5.2.6 en un Ipad PRO 11 pulgadas con sistema operativo iPadOS 15.5.

Capítulo Cinco

La producción

Anteriormente hablé del proceso que seguí en el diseño del juego de mesa, que es el tema de esta tesis. En él las imágenes de las diferentes partes del producto se encuentran en archivos separados y, para ser llevados al impresor, hay que prepararlos de modo que se aprovechen los recursos y los procedimientos. Esto es lo que describiré a continuación, sin embargo, sólo se trata de una hipótesis ya que el objetivo es que el producto se imprima y distribuya en el mercado europeo, lo cual puede presentar grandes variaciones en los formatos, más no en los procedimientos.

A fin de tener una idea más precisa de cómo habría de realizarse el proceso de producción en la Ciudad de México, decidí consultar con algunos profesionales en el ramo, el impresor Luis Alcaraz (Print Time México) y la diseñadora gráfica Penélope Rivera (Fonámbules Producciones) quienes amablemente me guiaron hacia una posible producción eficaz y económica. A continuación presentaré los originales de impresión y suaje, así como las indicaciones pertinentes para el armado de las piezas que así lo requieran.

El juego contiene piezas que requieren ser impresas en diferentes sustratos: la caja, el tablero y las fichas removibles en papel couché, las tarjetas de retos en cartulina couché y el instructivo en papel bond. Debido a que se trata de un primer tiraje considero que éste debería

ser bastante conservador, es decir, de pocos ejemplares por ello los siguientes cálculos se harán con base en un tiraje de 200 ejemplares. La primera recomendación de los expertos que consulté fue la de utilizar impresión digital para ese tiraje; sin embargo, el mayor formato para este tipo de impresión es la del formato tabloide (43X28 cm) y las cajas exceden dicho formato. Debido a esto la única solución es la de hacer la impresión en offset digital. Por otra parte, como el diseño tiene mucho detalle, a fin de conservar esa calidad la recomendación fue que no se hiciera en un formato grande que, si bien permitiría imprimir gran parte de las piezas, reduciría de forma muy evidente la calidad. La solución fue elegir el formato 55X73 mm pues, de acuerdo con el impresor Luis Alcaraz el costo de una impresión en un formato mediano no afectará de forma sustancial en el precio. Las únicas piezas que se pueden hacer en formato tabloide son las tarjetas de retos, lo cual no representa ningún contratiempo pues se imprimirá en un sustrato diferente.

Caja, tablero y fichas de verbos

Estos tres elementos presentan características similares, serán impresos en offset sobre papel couché con recubrimiento de barniz termosellante y serán pegados sobre cartón de agua y suajados. Se debe tomar en cuenta que en la impresión hay un margen periférico de 5 mm para las carretillas de la máquina,

que todos los gráficos deben estar centrados dentro del formato y que deben llevar un rebase de color de 5 mm. Según los profesionales con los que consulté, ya no es indispensable ponerle registros a las imágenes, pues el impresor suele hacerlo dependiendo del tipo de máquina que se vaya a utilizar.

Una vez impresas las imágenes, será necesario pegarlas sobre cartón de agua el cual debe tener un formato que rebase la impresión por un centímetro y el encolado será con fécula de maíz, que es el más recomendable por ser el más común y económico. Finalmente se tendrá que hacer cuatros suajes diferentes, uno para cada una de las partes de la caja, pues son de diferentes dimensiones, uno más para el tablero y otro para las fichas removibles de verbos. Es de vital importancia indicar que el suaje en el tablero se debe calar por fuera mientras que el de las fichas de verbos deberá ser calado por dentro, de este modo las piezas embonarán y tendrán un poco de juego para que puedan ser colocadas e intercambiadas con facilidad.

En cuanto a ensamblaje del tablero, lo más complejo, una vez hechos el pegado y el suaje de la parte superior de tablero éste tendrá dos partes las cuales deberán ser pegadas dos rectángulos de cartón de agua del mismo formato (DIN A4) los que más tarde serán unidos por una tira de Brillanta de 210 X 30 mm. Finalmente, el anverso del tablero será cubierto con la impresión en couché diseñada para ello. Es indispensable recordar que el pegado y el suaje iniciales

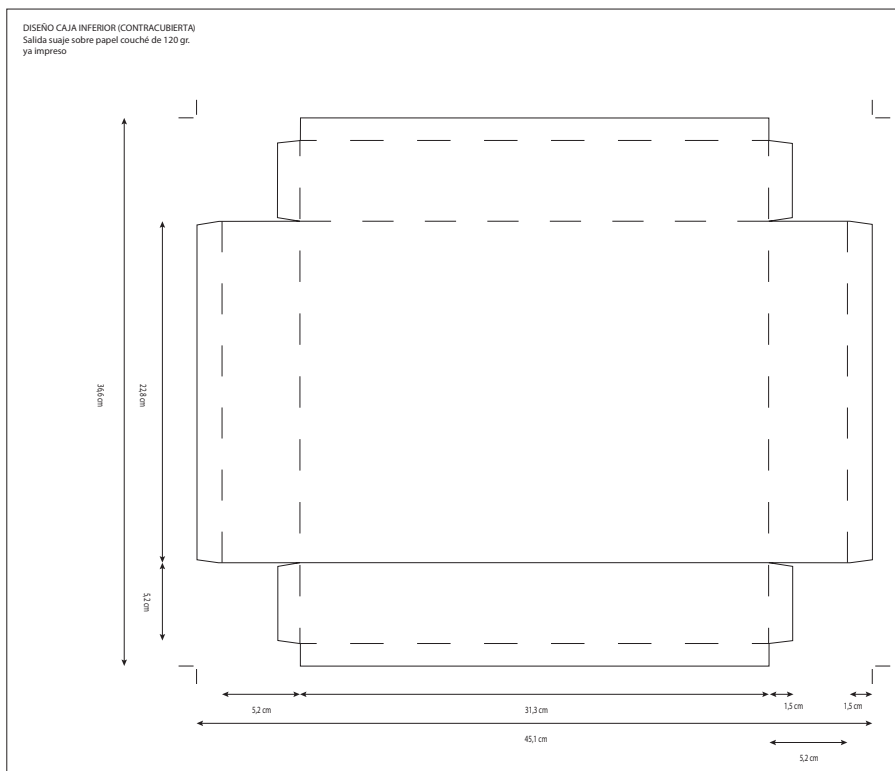
deberán ser hechos el mismo día a fin de evitar la distorsión por el "raf" que se produce por la deformación del papel por efecto de la tinta y el pegamento, de aquí la importancia de realizar estos pasos con el mismo impresor.

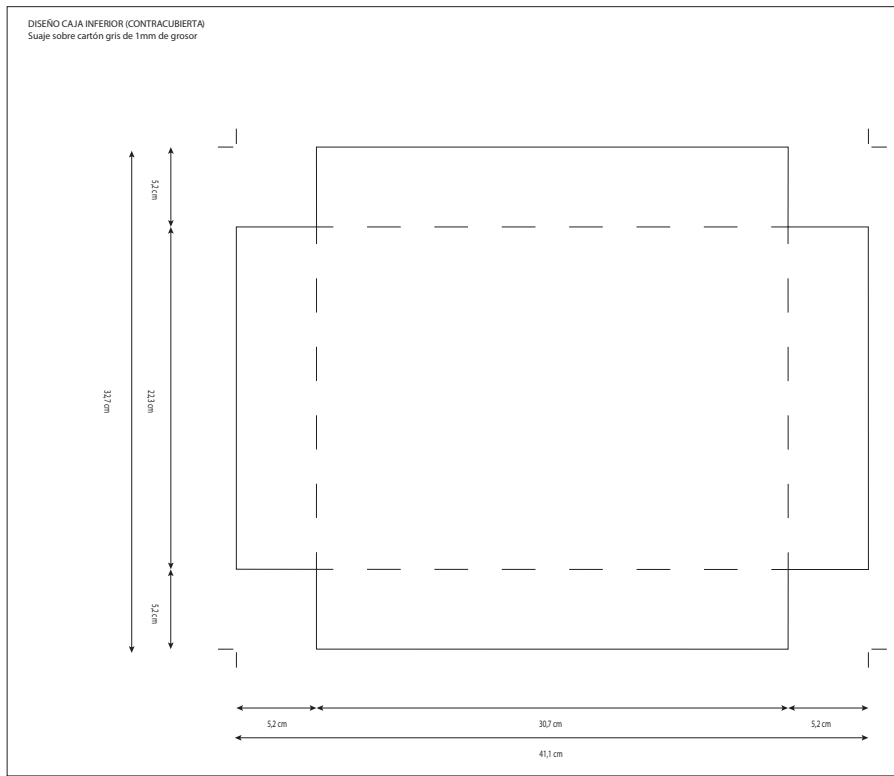
Tarjetas de retos

La impresión de estos elementos del juego será, de igual manera, con offset sobre cartulina couché de 300 gr. de formato tabloide de 43X28 cm. Para ello sólo es necesario centrar las imágenes en el formato sin olvidar el rebase de la impresión. Es deseable que haya la mayor coincidencia posible entre el anverso y el reverso pero puede haber una ligera discrepancia que hay que tomar en cuenta.

A continuación adjunto las salidas para impresión y suaje, tal y como se deberán entregar al impresor.

Caja superior (con cubierta)

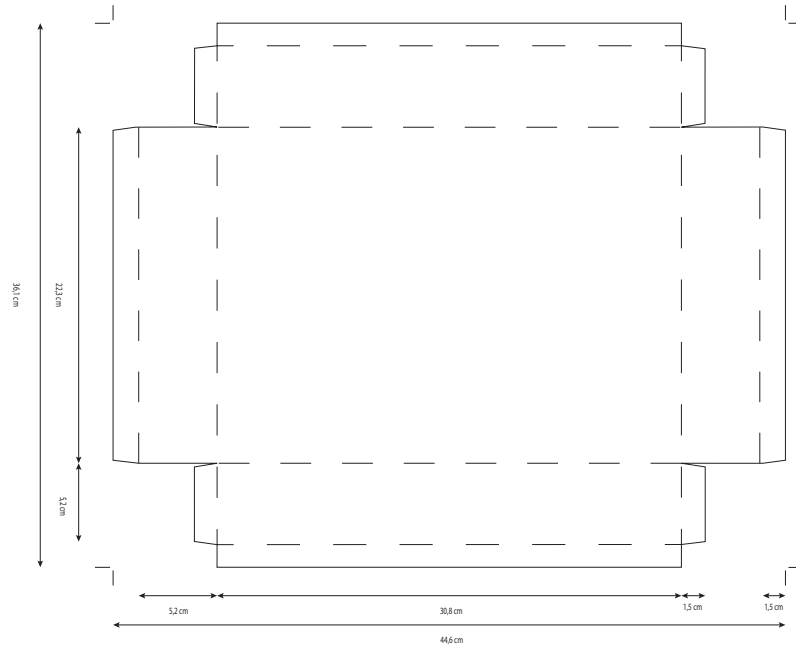




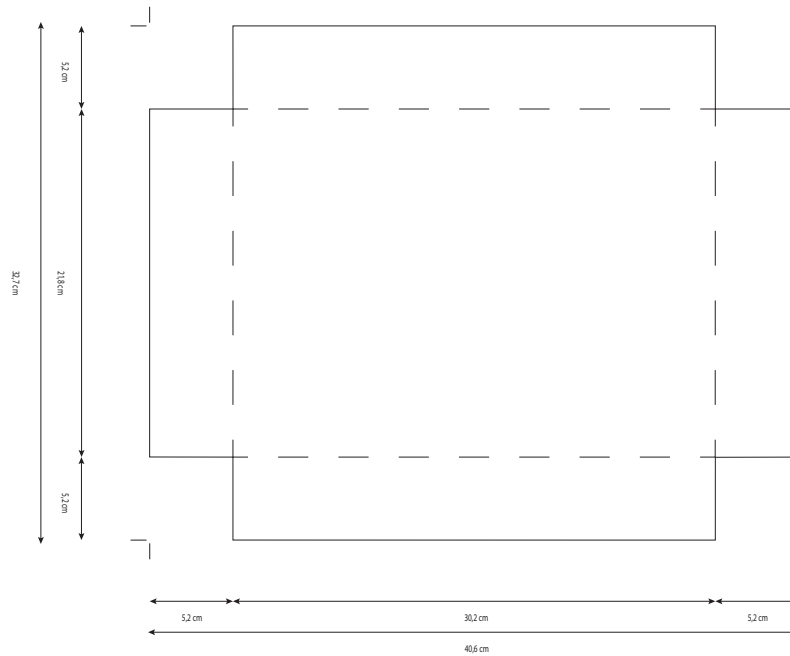
Caja inferior (con contracubierta)



DISEÑO CAJA INFERIOR (CONTRACUBIERTA)
Salida suaje sobre papel couché de 120 gr.
ya impreso



DISEÑO CAJA INFERIOR (CONTRACUBIERTA)
Suaje sobre cartón gris de 1mm de grosor

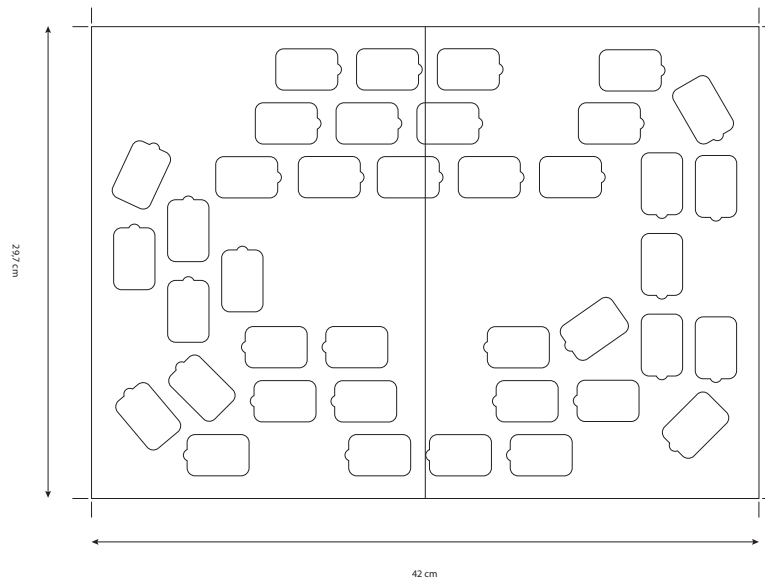


Anverso del tablero

DISEÑO ANVERSO DE TABLERO
 Impresión Offset 4X4
 Papel couché de 120 gr. de 73X55 cm.



DISEÑO ANVERSO DE TABLERO
 Salida suaje sobre impresión adherida a
 cartón gris de 1 mm de grosor



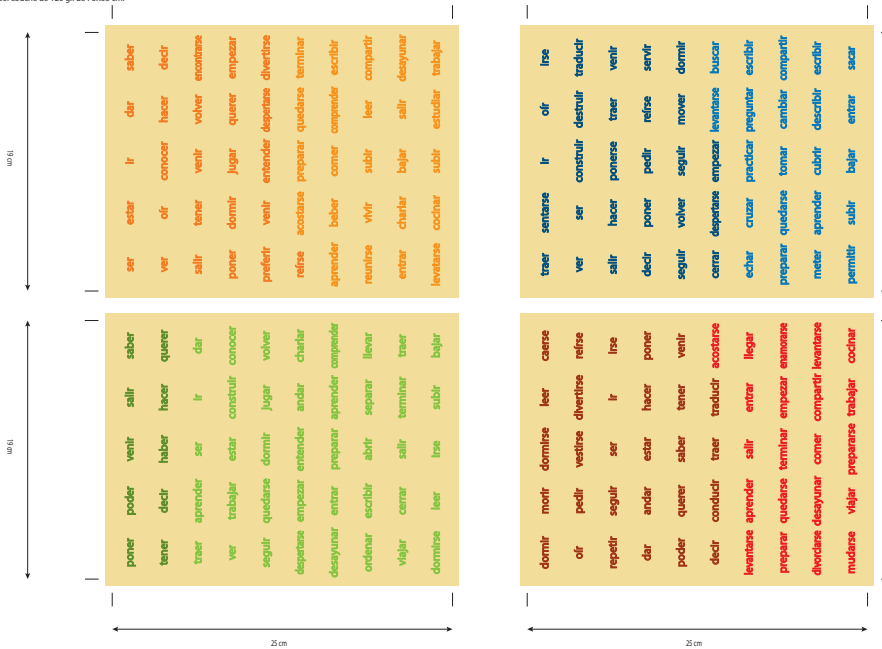
Reverso del tablero

DISEÑO REVERSO DE TABLERO
Impresión Offset 4X4
Papel couché de 120 gr. de 73X55 cm.

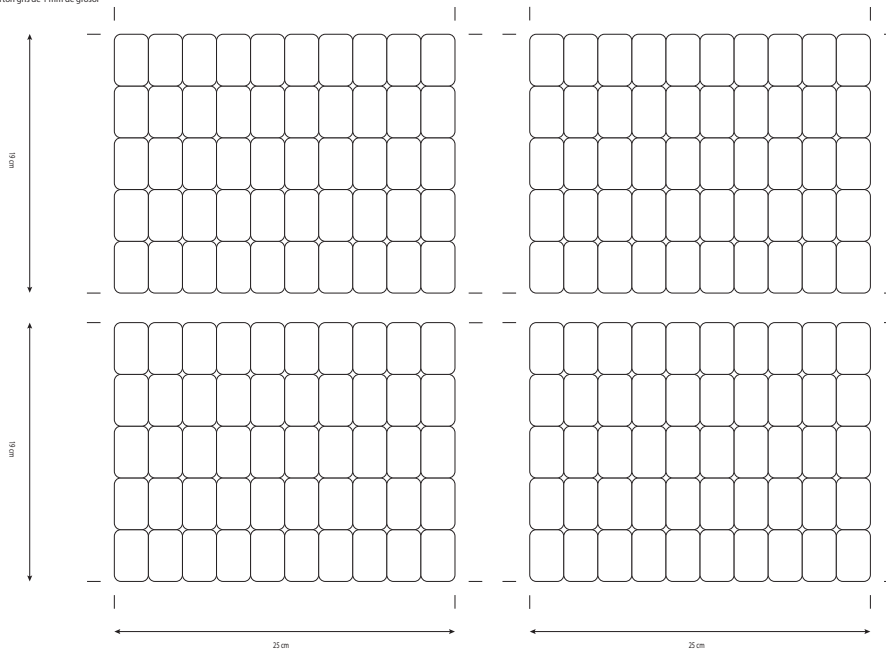


Fichas de verbos

DISEÑO FICHAS DE VERBOS
Impresión Offset 4X4
Papel couché de 120 gr. de 73X55 cm.

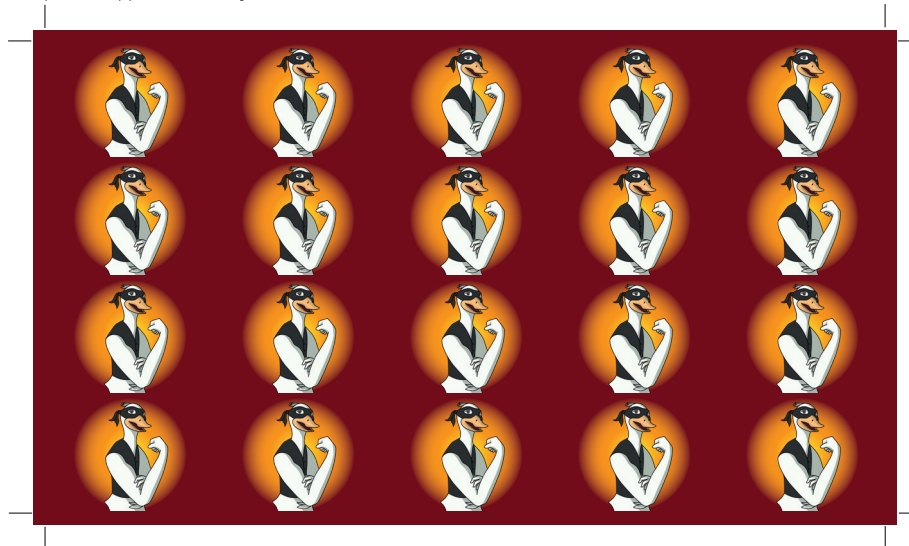


DISEÑO FICHAS DE VERBOS
Salida suaje sobre impresión adherida a
cartón gris de 1 mm de grosor



Tarjetas de retos

DISEÑO TARJETA DE RETOS (reverso)
Salida impresión 4X4 sobre papel couché brillante de 300 gr.



DISEÑO TARJETA DE RETOS (anverso)
Salida impresión 4X4 sobre papel couché brillante de 300 gr.

presentar a alguien	familia	amigos	objetos	profesión
rutina	viajes	aficiones	lugar de la casa	momento especial
cantar algo	gustos	comida	prenda de vestir	lugar de un país
música	experiencias	contar algo	lugar de una ciudad	describir algo o a alguien

DISEÑO TARJETA DE RETOS
Salida suaje sobre papel ya impreso por ambas caras

Conclusiones

En el momento en el que inicié este proyecto creía que era muy poco lo que recordaba de lo que había aprendido en la carrera; y es que después de más de 20 años de haber dejado de hacer diseño es fácil pensar que todo el conocimiento se ha ido. Sorprendentemente, a lo largo del desarrollo de este proyecto ese conocimiento sobre los colores, las formas, las proporciones, la estética, todos ellos fueron surgiendo para tomar decisiones en mi proceso creativo. A pesar de ello, diversas dificultades se presentaron durante el desarrollo del mismo y tuve que afrontarlas. Hacía tiempo que no me situaba frente a un problema gráfico y esto incluía, por una parte, la falta de práctica en cuanto a programas informáticos y desconocimiento de los procesos de impresión y, por otra parte, las dudas sobre cómo secuenciar los diferentes procedimientos a seguir para llegar a resultados parciales, primero, y a un producto final, después. Y es que, a pesar de que la metodología de Bruno Munari es bastante clara, el proyecto que decidí crear y el modo en el que lo concebí, incluye muchos elementos que consideré importantes para el desarrollo de la solución gráfica. Este proyecto ha significado, pues, hallar el modo de llevar a cabo varias tareas de forma simultánea y complementaria, reencontrarme con los saberes escondidos que adquirí en mis años de estudios en la ENAP y conjuntarlos con mi vocación docente y el deseo de encontrar soluciones satisfactorias para los alumnos.

Como diseñador, además de aprender a organizar un proyecto y resucitar mis conocimientos de Adobe Illustrator e InDesign he aprendido a encontrar soluciones con herramientas que antes no conocía. El programa Procreate ofrece una serie de herramientas de muy sencillo uso y controlado para realizar ilustraciones digitales por medio del lápiz digital. Esto, sin duda, facilitó el paso de la fotografía del modelo tridimensional a la ilustración tipo comic que deseaba. Desde otra perspectiva, el modelado en plastilina para escultores me permitió aproximarme al manejo de las formas y las proporciones desde un enfoque diferente al bidimensional y que me resulta más sencillo y muy disfrutable. Por otro lado, el diseño de la caja constituyó un reto que nunca antes había realizado porque incluye el diseño de los gráficos que aparecerán en un soporte de impresión, además del suajado del cartón y su posterior plegado, armado y pegado. Todo esto es, sin duda, una experiencia que me hará valorar desde otro ángulo los materiales didácticos que se nos presentan a los profesores de lengua y al mismo tiempo a hacerles llegar a los diseñadores mis opiniones desde el otro lado del espejo tomando en cuenta los retos que han tenido que superar. Ello indudablemente será de gran ayuda para ambas disciplinas y sus profesionales.

Desde el punto de vista del profesor de lenguas he experimentado el proceso

de diseño de un material didáctico que contiene más elementos que páginas impresas y que permite un uso en múltiples contextos. A través de este proceso he aprendido a reflexionar acerca de las consideraciones lingüísticas que hay que tomar en cuenta antes de crear un juego de mesa; me ha ayudado también a seleccionar los contenidos lingüísticos que realmente son importante y pertinentes y a organizarlos de forma ordenada y atractiva para el alumno. Además, he aprendido un poco más sobre las dinámicas que se pueden realizar en el aula, sobre el gran papel que juegan los materiales didácticos en la vehiculación del conocimiento y sobre cómo un buen diseño puede coadyuvar a la realización de actividades lúdico-didácticas más interesantes, divertidas y significativas.

Este juego logra conjuntar elementos que normalmente no se encuentran en otros materiales didácticos similares. Permite que el proceso de enseñanza aprendizaje sea colaborativa pues promueve la interacción entre los jugadores, no solo en lo referente a la competición, sino en las posibilidades de interacción oral que promueven las cartas de retos. Además ayuda a eliminar las barreras entre alumnos y profesores, brindándoles más autonomía a los primeros y permitiendo que la presencia de los segundos se desvanezca pero sin que desaparezca. Esta comunicación entre iguales, sin supervisión, es muy motivadora y lleva a los estudiantes a tener actos comunicativos significativos —más tarde el profesor puede guiar la

reflexión, las aclaraciones y las conclusiones—. Sin duda, *La oca hispana* puede ayudar a crear un ambiente de cordialidad y confianza que puede influir en la experiencia global del aprendizaje. Por otra parte, su naturaleza multidisciplinaria lo hace único en cuanto a su concepción y desarrollo y puede servir como punto de partida para una mayor reflexión acerca de los objetivos y los contenidos de los juegos de mesa, para que se los diseñe con mayor conciencia, con objetivos bien claros, sabiendo lo que se espera del juego. La reflexión en el proceso creativo de este juego puede servir como punta de lanza para la creación de juegos más versátiles, con dinámicas de juego más diversas usando tipologías de juegos que trasciendan lo que se ha hecho hasta ahora. En resumen, *La oca hispana* puede sentar un buen precedente para una creación más profesional y competitiva de juegos de mesa didácticos.

Después de toda la energía que he puesto en este proyecto, el siguiente paso evidente es la comercialización del producto. Afortunadamente, a partir del año 2007 he tenido la oportunidad de colaborar con la Editorial Difusión. Con ellos he podido ser coautor de dos libros de cultura del mundo hispano, de participar como supervisor lingüístico y como locutor de audios para los manuales de enseñanza. Por medio de estas colaboraciones he podido corroborar la estrategia abierta y experimental que tiene la empresa respecto a las nuevas propuestas y los nuevos enfoques sobre la enseñanza. A ellos me gustaría

presentarles este proyecto pues estoy seguro de que tienen algo interesante que decir. Me parece que este juego tiene muchas aplicaciones que pueden ser desde la propuesta impresa y con las aplicaciones que yo he creado para la clase de español, así como poder llevarlo a otras lenguas o a su aplicación virtual a través de la página web Campus Difusión. De igual manera, tanto el personaje como los logos podrían ser utilizados en otras aplicaciones gráficas y online o en otro tipo de juegos como juegos de cartas, dominó, memoramas, etc.

Como profesor de español como lengua extranjera creo haber aprendido mucho con este proyecto. Me ha enseñado a analizar la información que quiero plasmar en un gráfico y me ha motivado a crear más proyectos similares, pero con mayor calidad como la de este proyecto y tomando en cuenta las dificultades que pueden representar para el diseñador gráfico. Esto es algo difícilmente puede lograrse: Ponerse en los zapatos del otro. Es por ello que esta experiencia será, sin lugar a dudas, un parteaguas en mi trayectoria como creador de materiales didácticos que contribuyan a que el aprendizaje de lenguas sea un proceso más disfrutable y motivador.

Referencias

LIBROS

Candlin, Christopher. *Communicative Language Teaching and the debt to the pragmatics*. Washington, Georgetown University Press, 1976.

Chomsky, Noam. "Language teaching" en *Chomsky: Selected Readings*. London: Oxford University Press, 1971.

Dörnyei, Klaus Wolf. *Lehr- und Lernmittel*. Berlín: Verlag Julius Beltz, 1969.

Halliday, Michael K. *Learning how to mean: explorations in the development of language*. London: Arnold, 1975.

Holstein, Hermann. *Arbeitsmittel im Unterricht*. Bochum: Verlag F. Kamp, 1967.

Kluge, Norbert. *Spielen und Erfahren. Der Zusammenhang von Spielerlebnis und Lernprozess*. Bad Heilbrunn: Verlag Julius Klinkhardt, 1981.

Munari, Bruno. *¿Cómo nacen los objetos?*. Barcelona: Gustavo Gili, 1997.

Ogalde, Isabel. *Los materiales didácticos*. México: Trillas, 1991.

Sánchez, Aquilino. *Los métodos en la enseñanza de idiomas: evolución histórica y análisis didáctico*. Madrid: SGEL, 1997.

Sanz, Carlos y Juana Sánchez. *Jugando en español*. München: Langenscheidt, 1993.

Seco, Manuel. *Gramática esencial del español*. Madrid: Espasa Calpe, 1989.

Widdowson, Henry G. *Teaching Language as Communication*. Oxford: Oxford University Press, 1978.

Wright, Andrew, David Betteridge y Michael Buckbury. *Games for language learning*. Cambridge: Cambridge University Press, 1983.

LIBROS ONLINE

Amo, Inmaculada. *Las dinámicas para grupos en la clase de ELE*. León: Universidad de León, 2007). Tesis de maestría no publicada. Acceso 22 de noviembre de 2021.

<https://redined.mecd.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/76566/00820103007250.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Consejo de Europa. *Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación*. Madrid: Instituto Cervantes 2002.

https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cvc_mer.pdf

Martín, Ernesto. *¿Qué significa trabajar en clase con tareas significativas?*. Barcelona: RedELE, 2004, sección 3.2 párrafo 7.

https://www.educacionyfp.gob.es/dctm/redele/Material-RedEle/Revista/2004_00/2004_redELE_0_18Martin.pdf?documentId=0901e72b80e0c9e3

JUEGOS DE MESA

Calhamer, Allan. *Diplomacy*. Renton: Hasbro-Avalon Hill, 1999.

Darrow, Charles. *Monopoly*. Salem: Hasbro-Parker Brothers, 2001.

Kiesling Michael y Wolfgang Kramer. *Tikal*. Ravensburg: Ravensburger, 1999.

Moon, Allan. *Elfenland*. Dietzenbach: Amigo Spiele, 1998.

Olivier, Joy. *El dominó de cada día*. Recanati: ELI, 1999.

Teuber, Klaus. *Die siedler von Catan*. Stuttgart: Kosmo, 1995.

Wreder, Kalus-Jürgen. *Carcassone*. München: Hans im Glück, 2002.

REVISTAS Y ACTAS

Zhang, Yan. «Language Learning and Teaching», *Journal of Language Teaching and Research*, Vol. 1, No. 1 (enero de 2010).

Erena, Francisca y Francisco Javier Cobos, «Técnicas de animación sociocultural y dinámicas de grupos: Aplicación en el aula de ELE», *Actas del tercer congreso nacional ASELE, 1991*. Acceso el 24 de noviembre de 2021 en el Centro Virtual Cervantes. https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/03/03_0239.pdf

PÁGINAS WEB

«Accueil» (Bienvenida). Jeux Descartes. Acceso el 26 de junio de 2022.

<https://www.jeux-descartes.fr>

«Catan». Amazon España. Acceso el 27 de junio de 2022.

https://www.amazon.es/dp/B006CZ0LGA?pd_rd_i=B006CZ0LGA&pf_rd_p=fb-f47ff3-081c-4842-be54-46d1ab576b91&pf_rd_r=DYF6FTFSHCDEF2831Y7R&pd_

rd_wg=joUg8&pd_rd_w=gFKO5&pd_rd_r=4442a7f9-ac8a-4e80-a0c9-4c908d915cd5

«Catan». Amazon México. Acceso el 27 de junio de 2022.

https://www.amazon.com.mx/Devir-Catan-Juego-de-Estrategia/dp/B006CZ0LGA/ref=sr_1_2?__mk_es_MX=ÅMÅŽÕÑ&crd=WITR83D850X0&keywords=catan&qid=1656401456&s=toys&prefix=catan%2Ctoys%2C280&sr=1-2

«Carcassonne». Amazon España. Acceso el 27 de junio de 2022.

https://www.amazon.es/Devir-Carcassonne-juego-versi3n-castellano/dp/B00W5LCL8G/ref=sr_1_4?__mk_es_ES=ÅMÅŽÕÑ&crd=3KRG7QO7E4A7K&keywords=carcassonne&qid=1656401672&s=toys&prefix=carcassonne%2Ctoys%2C311&sr=1-4

«Carcassonne». Amazon México. Acceso el 27 de junio de 2022.

https://www.amazon.com.mx/Devir-Juego-de-Mesa-Carcassonne/dp/B00W5LCL8G/ref=asc_df_B00W5LCL8G/?tag=gledskshopmx-20&linkCode=df0&hvadid=295492184533&hvpos=&hvnetw=g&hvrnd=1989657708169220230&hvposne=&hvtwo=&hvqmt=&hvdev=c&hvdvcmld=&hvlocint=&hvlocphy=1010043&hvtargetid=pla-524404648955&psc=1

«Dadomanía: Jugando con dados en la clase de español». La clase de ELE. Acceso el 26 de junio de 2022.

<https://www.laclasedeele.com/2010/11/dadomania-dados-creativos-para-la-clase.html>

«Descubrir España». Amazon España. Acceso el 28 de junio de 2022.

<https://www.amazon.es/Educa-Borrás-Desafio-Quiz-Descubrir-18217/dp/B07N4J1R72>

«Descubrir España». Amazon México. Acceso el 28 de junio de 2022.

<https://www.amazon.com.mx/Desaf%3%ADo-Descubrir-España-Juego-Marat3n/dp/B07N4J1R72>

«Deutsche Spiele Preis». Spiel-Messe. Acceso el 26 de junio de 2022.

<https://www.spiel-messe.com/de/deutscher-spielepreis/>

«Diplomacy». Amazon EEUU. Acceso el 28 de junio de 2022.

<https://www.amazon.com/Avalon-Hill-221930000AVH-Diplomacy/dp/B0015MN6JE>

«Diplomacy». Amazon México. Acceso el 28 de junio de 2022.

https://www.amazon.com.mx/Hasbro-Gaming-Diplomacy-cooperativo-Estrategia/dp/B08TPDFW51/ref=asc_df_B08TPDFW51/?tag=gledskshopmx-20&linkCode=df0&hvadid=450982456450&hvpos=&hvnetw=g&hvrاند=6421078101688630062&hvpone=&hvptwo=&hvqmt=&hvdev=c&hvdvcm-dl=&hvlocint=&hvlocphy=1010043&hvtargid=pla-1394021219676&pssc=1

«Dominó de cada día». Amazon España. Acceso el 28 de junio de 2022.
<https://www.amazon.es/ELI-Language-Games-Domino-cada/dp/8853625872>

«Dominó de cada día». Amazon México. Acceso el 28 de junio de 2022.
https://www.amazon.com.mx/Domino-de-cada-d%C3%ADa-Spiel/dp/3125151724/ref=sr_1_1?__mk_es_MX=ÅMÅŽÕÑ&críd=QI2Y8DOC-Q286&keywords=dominó+de+cada+d%C3%ADa&qid=1656470250&spre-fix=dominó+de+cada+d%C3%ADa%2Caps%2C319&sr=8-1.

«Elfenland». Amazon Alemania. Acceso el 28 de junio de 2022.
https://www.amazon.de/-/en/08300-Elfenland-German-Version/dp/B00006YYXO/ref=sr_1_5?críd=2WVZ9YEJ05EM7&keywords=elfenland&qid=1656473996&spre-fix=elfenland%2Caps%2C407&sr=8-5

«Elfenland». Amazon México. Acceso el 28 de junio de 2022.
https://www.amazon.com.mx/08300-Amigo-Elfenland-Boite-Métal/dp/B00006YYXO/ref=sr_1_2?__mk_es_MX=ÅMÅŽÕÑ&críd=3OQ2DX19NI-7CR&keywords=elfenland&qid=1656473823&s=toys&spre-fix=elfenland%2C-toys%2C164&sr=1-2&ufe=app_do%3Aamzn1.fos.649fe0ca-1cbf-43f1-a365-f15699263f39

«El gran juego de los verbos». Amazon España. Acceso el 28 de junio de 2022.
https://www.amazon.es/ELI-Language-Games-juego-verbos/dp/8853628103/ref=sr_1_4?__mk_es_ES=ÅMÅŽÕÑ&críd=3LXQLG1WVAG38&keywords=el+gran+juego+de+los+verbos&qid=1656470795&spre-fix=el+gran+juego+de+los+verbos%2Caps%2C271&sr=8-4

«El gran juego de los verbos». Amazon México. Acceso el 28 de junio de 2022.
https://www.amazon.com.mx/juego-verbos-jugamos-espanol-19-60/dp/8881483130/ref=sr_1_2?__mk_es_MX=ÅMÅŽÕÑ&críd=36LLL222MDPB-Y&keywords=el+gran+juego+de+los+verbos&qid=1656470682&spre-fix=el+gran+juego+de+los+verbos%2Caps%2C138&sr=8-2

«Eli Language Games». Amazon México. Acceso el 28 de junio de 2022.

https://www.amazon.com.mx/s?k=ELI+games&__mk_es_MX=ÅMÅŽÕÑ&cri-d=3RE9W6G9A9UUP&sprefix=eli+games%2Caps%2C191&ref=nb_sb_noss

«Eli Language Games». Amazon España. Acceso el 28 de junio de 2022.

https://www.amazon.es/s?k=Eli+language+games&__mk_es_ES=ÅMÅŽÕÑ&cri-d=202FZZIJ2IS9H&sprefix=eli+language+game%2Caps%2C205&ref=nb_sb_noss

«El juego del subjuntivo». La clase de ELE. Acceso el 26 de junio de 2022. <https://www.laclasedeele.com/2012/10/el-juego-del-subjuntivo.html>

«Español». ELI Languages Games. Acceso el 28 de junio de 2022.

<https://www.elilanguagegames.com/lingua/espanol/>

«Featured and upcoming games». Río Grande Games. Acceso el 26 de junio de 2022. <https://www.riograndegames.com>

«Huecos». Centro Virtual Cervantes. Consultado el 1 de diciembre de 2021.

https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/huecos.htm

«Hundir la flota». ELE Internacional. Acceso el 26 de junio de 2022.

<https://eleinternacional.com/blog/hundir-la-flota-para-repasar-espanol/>

«Juego de frutas para conjugar verbos». ELE Internacional. Acceso el 26 de junio de 2022.

<https://eleinternacional.com/blog/juego-de-frutas-para-conjugar-verbos/>

«Juegos de mesa Birján». Facebook. Acceso el 26 de junio de 2022.

<https://www.facebook.com/Juegos-de-mesa-Birján-138650656184655/>

«Juegos de mesa para la clase de español». ELE Internacional. Acceso el 26 de junio de 2022.

<https://www.pinterest.es/eleinternacional/juegos-de-mesa-para-clase-de-espanol/>

«Juego dominó en la clase de ELE». La clase de ELE. Acceso el 26 de junio de 2022.

<https://www.laclasedeele.com/2012/02/echamos-una-partida-al-domino.html>

«Juegos y dinámicas para la clase de ELE». La clase de ELE. Acceso el 26 de junio de 2022. <https://www.laclasedeele.com/p/juegos.html>

«Jugando en español». Amazon EEUU. Acceso el 27 de junio de 2022.
<https://www.amazon.com/-/es/Juana-Sanchez-Benito/dp/3468455585>

«Monopoly». Amazon Alemania. Acceso el 28 de junio de 2022.
<https://www.amazon.de/-/en/08300-Elfenland-German-Version/dp/B00006YYXO>

«Monopoly». Amazon México. Acceso el 28 de junio de 2022.
<https://www.amazon.com.mx/Rio-Grande-Games-RIO525-Elfenroads/dp/B0161FC0FK>

«Página de presentación». Devir Iberia. Acceso el 26 de junio de 2022.
<https://devir.es/quien-somos>

«Pasatiempos de rayuela». Centro virtual Cervantes. Acceso el 25 de junio de 2022.
<https://cvc.cervantes.es/ensenanza/pasatiempos/default.php>

«Plan Curricular del Instituto Cervantes». Instituto Cervantes. Madrid: Instituto Cervantes, 1994. Acceso el 21 de diciembre de 2021.
https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/plan_curricular/indice.htm

«Repeticón mecánica». Centro Virtual Cervantes. Acceso el 1 de diciembre de 2021.
https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/repeticionmecanica.htm

«Rückblicke: Das Spiel des Jahres seit 1979» (Retrospectiva: El juego del año desde 1979). Spiel des Jahres. Acceso el 26 de junio de 2022.
<https://www.spiel-des-jahres.de/rueckblicke/>

«Sobre mí». La clase de ELE. Acceso el 26 de junio de 2022.
<https://www.laclasedeele.com/p/sobre-mi.html>

«Tarjetas vocabulario tareas domésticas». La clase de ELE. Acceso el 26 de junio de 2022.
<https://drive.google.com/file/d/1eKYCRbEcUSEdY8e4ZQBDT6WwS2YSjQZD/view>

«Tikal». Amazon Alemania. Acceso el 28 de junio de 2022.
<https://www.amazon.de/Tikal-Michael-Kiesling/dp/B0007YDBTG>

«Tikal». Mercado libre México. Acceso el 28 de junio de 2022.
https://articulo.mercadolibre.com.mx/MLM-955374044-tikal-juego-de-mesa-JM?matt_tool=67068048&matt_word=&matt_source=google&matt_campaign_

id=15694830600&matt_ad_group_id=133243723802&matt_match_type=&matt_network=g&matt_device=c&matt_creative=571732543362&matt_keyword=&matt_ad_position=&matt_ad_type=pla&matt_merchant_id=138519212&matt_product_id=MLM955374044&matt_product_partition_id=1418803903092&matt_target_id=pla-1418803903092&gclid=CjwKCAjwzeqVBhAoEiwAOrEmzdFO79H-CB1ya0YvSPGaf9JhmdaQxx9Q96tmWYw4HBWsYpUaW4Hgb8xoCg2IQAvD_BwE

«Todos de fiesta». FNAC España. Acceso el 28 de junio de 2022.

<https://www.fnac.es/SearchResult/ResultList.aspx?SCat=0&Search=todos+de+fiesta+eli+&sft=1&sa=0>

