



# UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS  
LICENCIATURA EN LENGUA Y LITERATURA  
MODERNAS (FRANCESAS)

“EL JUEGO EN LA CLASE DE IDIOMAS.  
PROPUESTA DE CRITERIOS PARA LA  
ELABORACIÓN DE UNA FICHA PEDAGÓGICA Y  
EJEMPLOS DE APLICACIÓN EN LA CLASE DE  
FRANCÉS A TRAVÉS DE LA GASTRONOMÍA”

## TESINA

PARA OBTENER EL TÍTULO DE:  
LICENCIADA EN  
LENGUA Y LITERATURA  
MODERNAS (FRANCESAS)

PRESENTA:

LUCERO LIZETTE HERNÁNDEZ ÁNGELES

ASESORA:

DRA. HAYDEÉ SILVA OCHOA



CIUDAD UNIVERSITARIA

2008



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.

## **AGRADECIMIENTOS**

Principalmente agradezco a Dios por darme salud y logros a lo largo de mi vida.

José Luis Hernández y María Cristina Ángeles, padres ejemplares, comprensivos y pacientes, gracias por darme la vida, les agradezco el dejarme ser quien soy, los quiero mucho.

A mis mamás adoptivas, Ma. de Jesús Arrieta y Marcela Ángeles, gracias por su educación y apoyo incondicional, las adoro.

Iván Hernández te agradezco por ser mi hermano, cuidarme y protegerme, estoy orgullosa de ti y te quiero mucho.

Gracias a Samuel Bello por comprenderme y quererme como lo haces. Te amo.

Muchísimas gracias a la paciencia, tiempo y enseñanzas de mi asesora Haydée Silva sin quien no habría sido posible esta tesina.

Agradezco a mis sinodales por su tiempo, recomendaciones y consejos.

Finalmente, agradezco a todos mis alumnos de Aspic Instituto Gastronómico quienes colaboraron en la realización de esta tesina y sobre todo mil gracias a la maravillosa Universidad Nacional Autónoma de México y sus distinguidos profesores que compartieron su tiempo, esfuerzo, amistad y valiosos conocimientos a lo largo de mi vida universitaria.

# ÍNDICE

Introducción.....	I
<i>Capítulo I. El juego en la clase de idioma</i>	
1.1 Usos y beneficios del juego en la clase de idioma.....	1
1.2 Los juegos comunicativos en clase de idioma.....	4
1.3 Características y necesidades del público.....	6
1.3.1 Características del grupo.....	6
1.3.2 El análisis de necesidades.....	7
1.4 Papeles de los sujetos en el proceso de enseñanza / aprendizaje.....	8
1.4.1 El papel del profesor .....	8
1.4.2 El papel del alumno.....	12
<i>Capítulo II. Análisis del corpus bibliográfico sobre juego</i>	
2.1 Presentación del corpus bibliográfico.....	15
2.2 Los rubros o categorías recurrentes .....	15
2.3 Las fichas de juego y sus componentes.....	21
2.4 El papel de las reglas e instrucciones dentro del juego.....	25
<i>Capítulo III. Propuestas de aplicación</i>	
3.1 Criterios para la ficha pedagógica.....	27
3.2 Ejemplos de aplicación.....	29
3.2.1 Le loto de la gastronomie.....	30
3.2.2 Je dessine, tu devines .....	44
3.3.3 L'objet mystérieux .....	47
3.3.4 La recette créative.....	50
<i>Conclusiones</i> .....	52
<i>Bibliografía</i> .....	54
<i>Anexo I. Corpus bibliográfico</i> .....	59

## INTRODUCCION

Hoy en día, las necesidades del alumno y del profesor de la clase de idiomas evolucionan; cada vez crece más la preocupación por implementar estrategias de enseñanza-aprendizaje variadas que permitan al alumno convertirse en un sujeto activo, independiente y, sobre todo, capaz de participar con mayor frecuencia en las decisiones que lo lleven a aprender. Mi experiencia personal como alumna y profesora me ha demostrado que a través del juego el alumno y el profesor interactúan, los dos se involucran en una actividad, el alumno toma más iniciativas y se desinhibe en un medio que además de brindarle confianza y seguridad, resulta ameno. De ahí nace mi interés personal y profesional por el juego y el deseo de profundizar en su estudio.

Aunque muchos comparten la opinión de los autores de *Jouez le jeu!*<sup>1</sup>, para quienes « *étant donné que le jeu est aujourd' hui reconnu comme élément didactique essentiel voire indispensable à l'enseignement, il est devenu superflu de s'étendre plus longtemps sur sa signification et son utilité* », si bien hoy en día el juego es considerado como una interesante herramienta pedagógica para el profesor, en realidad la utilización del juego dentro de las aulas de idiomas es escasa ya que dentro de la educación tradicional, se piensa que el juego es sólo un pretexto para perder el tiempo, llenar espacios vacíos de la clase, etc. En realidad la utilización de juegos sigue siendo polémica y aún entre las personas que aceptan su uso suelen persistir reticencias. Este punto acertadamente lo subraya Gilles Brougère<sup>2</sup>: “ Il n'y a pas une pédagogie du jeu, c'est là un mythe forgé par ceux qui rejettent cette approche ».

Si bien la utilización de juegos en clase de idiomas parece ser fácil de implementar, en la práctica docente prevalecen ciertos problemas. Por ejemplo, existe confusión entre instrucciones para los jugadores, instrucciones para el animador e instrucciones para el profesor. Peor aún, priva la confusión entre meta de juego y objetivo pedagógico de la actividad. Es por esto que esta tesina distinguirá las instrucciones de juego de la ficha pedagógica, a través de un formato para mejorar el aprovechamiento de las actividades lúdicas en el aula de idiomas.

---

<sup>1</sup> Bernard Crawshaw *et al.*, *Jouez le jeu !*, p. 6.

<sup>2</sup> Gilles Brougère, *Jouer / apprendre*, p. 75.

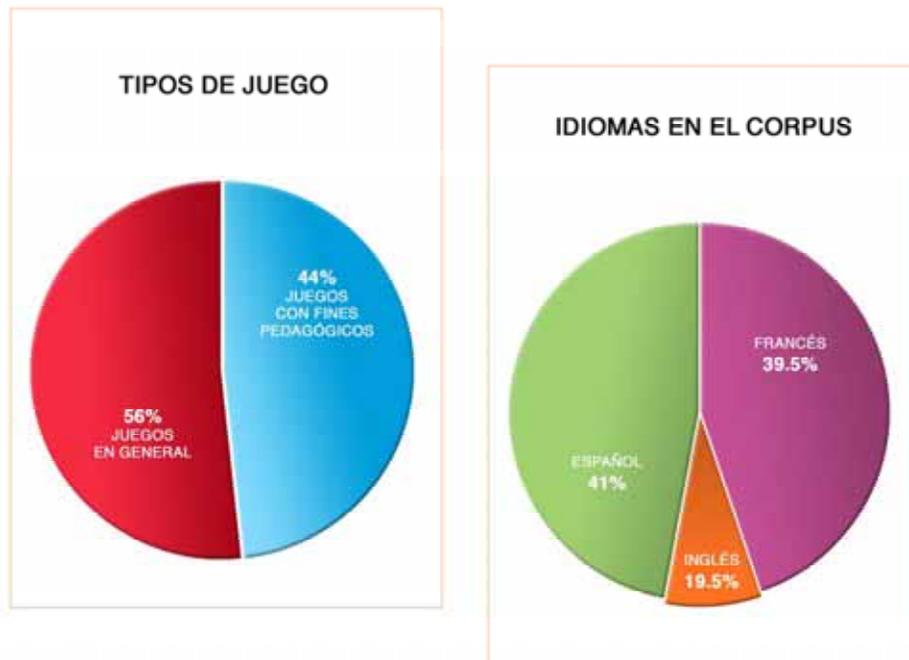
Mi interés hacia el juego en la clase de idiomas nace de un primer contacto con esta herramienta de enseñanza - aprendizaje en el taller *Prenez la parole!* en el IFAL, impartido por un profesor que utilizaba juegos de mesa para crear un ambiente comunicativo dentro del aula y desarrollar la habilidad de expresión oral. Otro acercamiento al juego fue durante los estudios de licenciatura, en la materia de Didáctica de la lengua y la literatura francesas, donde Haydée Silva nos habló de los antecedentes del juego y de sus usos didácticos. De ahí surge mi interés por profundizar en su estudio y ponerlos en práctica con grupos a mi cargo en Aspíc Instituto Gastronómico, desde 2005 hasta la fecha. Actualmente, he empleado y diseñado juegos pedagógicos con fines específicos (gastronomía) para mis alumnos.

Para desarrollar esta tesina tuve acceso a un corpus bibliográfico especializado en el juego, perteneciente a la biblioteca personal de Haydée Silva. Al consultar el corpus me percaté de que no había homogeneidad en la finalidad del juego, que a menudo las instrucciones no eran claras y que las fichas pedagógicas, si es que existían, no eran suficientemente precisas para la clase de idiomas. También me pareció que ciertos libros eran importantes y rescatables para la elaboración de nuevas fichas pedagógicas.

La metodología empleada para la realización de esta tesina consta pues de una revisión muy amplia de libros relacionados con el juego, no importando el tipo de juego, ni el tipo de público para el cual están destinados así como los fines (lúdicos o pedagógicos). Durante la revisión del corpus recabé la mayor información posible sobre libros de juego para hacer un análisis de sus elementos, las categorías empleadas, así como el tipo de fichas, para posteriormente proponer un modelo más completo enfocado a fines pedagógicos. Mi propósito final es el diseño de una ficha pedagógica específica para juegos de clase de idiomas.

El corpus incluye 61 libros dedicados al juego, en tres idiomas (español, francés e inglés), 41% corresponden al español, 39.5% al francés y 19.5% al inglés. La mayoría de los libros consultados presentan juegos en general sin ningún fin pedagógico, mientras que 44% de la bibliografía sí presenta juegos educativos diseñados para clase de idiomas. Los libros consultados cubren medio siglo, van del año 1956 hasta el 2005,

un dato que me parece importante recalcar pues ello permite abarcar un corpus muy diverso.



Parto de la hipótesis de que el aprovechamiento pedagógico puede verse beneficiado por la utilización de la ficha pedagógica organizada en torno a criterios básicos. Para ello utilizaré el marco teórico aprendido en la carrera, relacionado tanto con el enfoque comunicativo, como con la perspectiva accional. Tomaré en cuenta criterios básicos para elaborar una ficha pedagógica, tamaño y perfil del grupo, material, organización del grupo, duración, nivel de idioma, objetivo, momento favorable, instrucciones, variantes y comentarios). Estos criterios los aplicaré en la creación de cuatro fichas pedagógicas de juego con fines específicos (gastronomía).

Este trabajo tiene los siguientes objetivos: contribuir a la diversificación de las herramientas de enseñanza / aprendizaje; proponer un formato sistemático, sencillo y a la vez completo para el registro de los juegos en el aula de idiomas; aplicar el formato para verificar su pertinencia.

Para cumplir con los objetivos anteriores, el trabajo consta de las siguientes etapas:

- Presentación de los usos y de los beneficios potenciales del juego comunicativo dentro de la clase de idiomas.
- Presentación e interpretación del corpus bibliográfico consultado.
- Presentación de propuestas de fichas pedagógicas de juegos.
- Presentación de apreciaciones sobre la puesta en marcha de los juegos con sus respectivas fichas.

Así pues, en el primer capítulo presentaré los usos y los beneficios potenciales del juego en la clase de idiomas, destacando la importancia de tomar en cuenta las características del grupo, al igual que la relevancia de los roles dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje (alumno – profesor).

En el segundo capítulo, presentaré el corpus bibliográfico consultado sobre juegos y luego haré una interpretación y clasificación de los rubros o categorías más recurrentes. Posteriormente presentaré las fichas de juego, la problemática que surge de la confusión posible entre meta de juego y objetivo pedagógico, al igual que el papel de las reglas e instrucciones dentro del juego.

Finalmente, dentro del tercer capítulo mencionaré los criterios básicos y complementarios para la ficha pedagógica; presentaré cuatro propuestas de aplicación, tomando en cuenta las cuatro competencias del enfoque comunicativo: expresión y comprensión oral y escrita, y mostraré algunas de las apreciaciones obtenidas tras la aplicación de las actividades lúdicas sugeridas.

## **CAPITULO I. *El juego en la clase de idioma.***

### **1.1 USOS Y BENEFICIOS DEL JUEGO EN LA CLASE DE IDIOMAS**

En las últimas décadas, a partir de la aparición del enfoque comunicativo, se ha pretendido que el alumno se convierta en un sujeto activo capaz de propiciar su proceso de aprendizaje. Para ello ha sido necesario realizar clases dinámicas y creativas para los alumnos con el fin de motivarlos y aumentar su interés por aprender, además de presentarles nuevos métodos de enseñanza – aprendizaje. Por estas razones podemos tomar al juego como un concepto integrador dentro de la educación contemporánea, que puede ser utilizado como una alternativa capaz de ofrecer enseñanzas significativas.

Luis Acosta Bautista, en su estudio *La recreación: una estrategia para el aprendizaje*, nos dice que “todo docente que fundamente su práctica educativa en la recreación, puede innovar en el sistema mediante el juego, puede ser creativo, para mantener a sus alumnos fuera de esa inmovilidad, no entendida como falta de movimiento físico, entendida como un modelo que manifiesta una falta de participación real y efectiva en el mundo cotidiano”<sup>1</sup>. Dicho de otra manera, el juego favorece los roles activos de los dos sujetos dentro del proceso enseñanza – aprendizaje (profesor y alumno), los vuelve entes creativos y participativos. Al experimentar esta innovación los dos sujetos en cuestión rompen también con los esquemas de la escuela tradicional.

A lo largo de más de dos años de trabajo como docente de lengua francesa he podido darme cuenta de que los alumnos de clase de idiomas necesitan y exigen nuevas herramientas de aprendizaje. Sin embargo, actualmente aún hay quienes piensan que el romper con los esquemas tradicionales es perder el tiempo. Lo mismo ocurre con los juegos dentro de las clases de idiomas, pues son considerados como un pretexto para perder clase, para propiciar desorden, para llenar espacios de tiempo que no alcanzan a cubrirse, etc. Afortunadamente cuando un profesor tiene un objetivo claro del juego, sabe cómo y para qué ponerlo en marcha.

Se ha comprobado que los individuos aprenden en la medida en que se sienten satisfechos, cómodos y complacidos, por ello, el juego ofrece la oportunidad de adquirir conocimientos y al mismo tiempo disfrutar de ellos. Los juegos siempre han formado

---

<sup>1</sup> *La recreación: una estrategia para el aprendizaje*, p. 12.

parte de la vida del hombre y ocupan un lugar importante en su desarrollo desde la infancia. Las ventajas que en pedagogía se le reconocen son múltiples, pues se dice que el juego fomenta en los alumnos la imaginación, la creatividad, la curiosidad, la participación, la cooperación, el auto – desarrollo, la libertad, y la seguridad en sí mismos.

Al realizar la lectura del corpus bibliográfico, me percaté que la mayoría de los libros (80%) cuenta con una introducción donde se mencionan los beneficios del juego. Desde mi punto de vista, el autor que muestra de manera más acertada, completa y pertinente los beneficios del juego es Ger Storms<sup>2</sup>. Por mi parte, he sintetizado y reorganizado como sigue los beneficios por este autor por orden de importancia desde una perspectiva pedagógica:

- El juego facilita el aprendizaje.
- Mediante el juego el profesor detecta el grado de adquisición de conocimientos y valora los errores.
- Hay una participación activa por parte del alumno.
- El alumno se involucra en una actividad.
- Se produce retroalimentación inmediata.
- El juego desinhibe y rompe con la rutina diaria.
- Se desarrolla la creatividad del alumno.
- El juego es una actividad libre. El profesor nunca puede obligar a un alumno a jugar pues dejaría de ser una actividad lúdica para convertirse en una tarea más del ámbito escolar. Lo que sí debe de hacer es orientar y motivar a los alumnos para favorecer el juego en el aula.
- El juego está ligado a la realidad ya que de ella toma todos sus elementos.
- El juego implica acción, los alumnos se mueven, corren, manipulan materiales, toman decisiones, están en constante actividad física y mental.

Con esto podemos ver que mediante el juego el alumno se ve estimulado y motivado dentro de un ambiente confortable que le permite ampliar sus conocimientos

---

<sup>2</sup> Ger Storms, *101 juegos musicales. Divertirse y aprender con ritmos y canciones.*

de manera divertida al romper con su rutina diaria, desarrollando su capacidad y volviéndolo activo o participativo, obligándolo de manera inconsciente a buscar y desarrollar herramientas para su aprendizaje. De igual manera, esto permite al profesor detectar y valorar tanto los conocimientos como los errores de sus alumnos; esto quiere decir, que el juego aporta beneficios e involucra a los dos sujetos que intervienen en el proceso de enseñanza - aprendizaje (profesor - alumno).

Este punto es muy recurrente a lo largo de toda la bibliografía consultada aunque aparece sobre todo con mayor frecuencia en los libros publicados de 1989 a la fecha, así como en los libros de juegos con fines pedagógicos.

Como podemos ver, las situaciones escolares que tienden a incluir juegos como instrumentos para mediar y orientar la actividad de los alumnos en las aulas suelen perseguir el fin de facilitar la enseñanza y el aprendizaje de habilidades y contenidos escolares. En nuestros días, la actividad lúdica es elegida como herramienta pedagógica pues reúne diferentes cualidades que, se cree, garantizan un mejor aprendizaje. En principio, este uso posibilitaría a los educadores recuperar la motivación de sus alumnos, en relación con las necesidades evolutivas por las que atraviesan, marcando diferencias cuando se tratara de generar el interés, sostener la atención por tiempos más prolongados y promover una disposición favorable hacia el aprendizaje escolar. En segunda instancia, abriría un espacio de actividad para el alumno que, se supone, requeriría invertir menor esfuerzo, agregaría diversión y placer y evitaría algunas de las tensiones que se suelen enfrentar en la realización de tareas escolares.

En todo momento se trata de aprender a través del juego e inducir de manera indirecta saberes escolares. De este modo, se da paso a la generación de un nuevo tipo de juego, conocido como juego didáctico, que marca diferencias con los juegos en general. Ya no está asociado con la promoción del desarrollo cognitivo y social del sujeto, tampoco con el mero descanso, divertimento u ocio, sino con fundamentos pedagógicos para la innovación y eficiencia del trabajo escolar.

Noemí Aizencang sugiere otras pistas de reflexión en torno a las ventajas del juego didáctico. Según esta autora, el enfoque lúdico permite flexibilizar el grado de

“artificialidad” que plantea el aprendizaje escolar, involucrando a docentes y alumnos en un escenario que recupera motivos, plantea desafíos y facilita aprendizajes.<sup>3</sup>

## 1.2 LOS JUEGOS COMUNICATIVOS EN LA CLASE DE IDIOMA

En este apartado haré mención de los juegos comunicativos en las clases de francés, subrayando sus principales características. Asimismo hablaré sobre las características del grupo (necesidades, tamaño, nivel, etc.) y sobre los roles de los participantes en el proceso de enseñanza – aprendizaje (alumno – profesor).

Durante las tres últimas décadas, la enseñanza de idiomas se ha visto influenciada por el enfoque comunicativo, el cual señala que la meta del aprendizaje de lenguas es la competencia comunicativa, es decir, no sólo la aplicación de reglas y estructuras gramaticales sino también el uso real de la lengua en contexto. Dicho de otra manera, “La comunicación no es un mero producto, sino más bien un proceso, que se lleva a cabo con un propósito concreto. No basta que los alumnos asimilen datos, sino que aprendan a usar esos conocimientos para negociar el significado”<sup>4</sup>

Como lo mencionan Jack C. Richards y Charles Lockhart<sup>5</sup>: “Los alumnos con un estilo de aprendizaje comunicativo prefieren un enfoque social del aprendizaje. Necesitan las aportaciones de otras personas y la interacción y aprenden de la puesta en común y de las actividades en grupo. Les encanta una clase que funcione democráticamente”

Algunas características del enfoque comunicativo mencionado por Nunan<sup>6</sup> son:

- El enfoque comunicativo pone énfasis en la comunicación de la lengua extranjera a través de la interacción.
- Introduce textos reales en la situación de aprendizaje.
- Ofrece a los alumnos oportunidades para pensar en el proceso de aprendizaje y no sólo en la lengua.

---

<sup>3</sup> *Jugar, aprender y enseñar*, p. 63.

<sup>4</sup> David Nunan, *El diseño de las tareas para la clase comunicativa*, p. 82.

<sup>5</sup> *Estrategias de reflexión sobre la enseñanza de idiomas*, p. 61.

<sup>6</sup> *El diseño de las tareas para la clase comunicativa*, p. 90.

- Da importancia a las experiencias personales de los alumnos como elementos que contribuyen al aprendizaje del aula.
- Intenta relacionar la lengua aprendida en el aula con actividades realizadas fuera de ella.

Los juegos comunicativos ayudan a establecer y desarrollar la comunicación, la negociación y la cooperación entre los participantes. Por ello es necesario que el profesor se enfoque en las necesidades individuales comunicativas del alumno y las conjugue al mismo tiempo con el diseño del juego empleado en la clase.

Este tipo de juegos pretende desarrollar principalmente la habilidad oral, (comprensión y expresión). A menudo, son actividades enfocadas a adquirir fluidez, animando a los alumnos a aumentar su confianza. Dentro de estos juegos los alumnos trabajan juntos, algunas veces en equipo y así desarrollan una mayor interacción entre ellos, en un ambiente libre para la resolución de una tarea.

Dentro de los juegos comunicativos la lengua meta utilizada por los alumnos no siempre es perfecta, siendo éste un elemento ambivalente porque mediante este tipo de actividades los alumnos y el profesor son tolerantes al error y aprender a aprovecharlo; resulta “negativo” pues el uso inapropiado del lenguaje puede provocar fosilizaciones en los alumnos.

En resumen, los juegos comunicativos permiten:

- Utilizar el idioma en situaciones comunicativas a través de habilidades receptivas y productivas.
- Emitir un mensaje y reaccionar apropiadamente con una respuesta adecuada.
- Dar resultados prácticos del uso del idioma, gracias a los cuales los alumnos evalúen su propio avance.
- Entablar la comunicación mediante una meta práctica creando la confianza en el alumno y, de esta manera, mejorar su fluidez, precisión y el uso del idioma en un contexto social.

Con la aparición del aprendizaje constructivista y el método comunicativo, el alumno se convierte en el centro de atención en el proceso enseñanza – aprendizaje y es

por esto que no se le puede dejar jamás de lado; es prioridad de los profesores ver por sus intereses y sus necesidades. Para ello mencionaré las características y necesidades del grupo de idiomas.

### **1.3 CARACTERÍSTICAS Y NECESIDADES DEL PÚBLICO**

#### **1.3.1 EL GRUPO DE LA CLASE DE IDIOMAS**

De acuerdo con María Anduela<sup>7</sup>, un grupo es un conjunto de personas que se interrelacionan mutuamente, que persiguen objetivos comunes, más o menos compartidos, que se definen a sí mismos y son definidos por los demás como miembros del grupo, que constituyen normas relativas a asuntos de interés común, y que participan de un sistema de roles entrelazados. El grupo está formado de diversos elementos que deben ser considerados por el profesor: características, personalidad, pero sobre todo de acuerdo con sus necesidades. Antes de poner en marcha alguna actividad o juego, es necesario conocer las características y necesidades del grupo para la selección, la modificación e incluso la creación del juego.

#### **1.3.1 CARACTERÍSTICAS DEL GRUPO**

Las características de los grupos de idiomas que debemos considerar para un mejor desempeño de la clase son:

- 1) Tamaño.
- 2) Edad de los alumnos.
- 3) Nivel de lengua.

Las características anteriores van ligadas dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje. El **tamaño** va a influir en la elección del tipo de actividad que es conveniente aplicar así como en la distribución de los alumnos para realizar la misma. De igual forma, el conocer el rango de **edad** de los alumnos permite a los docentes tomar en cuenta la madurez cognitiva del público y acercarse al tipo de intereses para poner en marcha la motivación. Y como última característica pero no menos importante, el saber qué **nivel de lengua** poseen nuestros alumnos permitirá un mejor desempeño.

---

<sup>7</sup> María Anduela, *Dinámica de grupos en educación*, p.19.

Por lo anteriormente señalado, es fundamental realizar un análisis de necesidades con la finalidad de diseñar un curso que responda a las inquietudes y los intereses de nuestros alumnos.

### 1.3.2 EL ANÁLISIS DE NECESIDADES

A finales de los años 1970, con la aparición del Consejo de Europa entra en vigor el enfoque comunicativo y con él, el concepto de análisis de necesidades aplicado a la enseñanza de las lenguas. Este se convierte en una herramienta fundamental a lo largo del proceso de enseñanza – aprendizaje pues permite modificar, orientar y ampliar los planteamientos iniciales del curso así como enfocar en la medida de lo posible la definición de los objetivos del curso.

Es importante mencionar que el análisis no sólo se limita a obtener información general sobre los alumnos sino también información de tipo personal, además de promover un intercambio de opiniones y puntos de vista sobre el cómo y el qué se enseña y aprende. Una de las finalidades de este estudio es reunir la mayor información posible para tratar de diseñar un curso que responda a sus necesidades e inquietudes del alumno.

A continuación cito una visión más amplia del análisis de necesidades según lo presenta Alvaro García en *Cómo se diseña un curso de lengua extranjera*<sup>8</sup>

- ❖ *Análisis de situaciones – meta*, en el sentido de lo que el alumno necesita saber para desenvolverse de forma efectiva en una determinada situación;
- ❖ *Análisis de las deficiencias del alumno o análisis de la situación presente*, que considera la diferencia entre lo que necesita el alumno para desenvolverse en las situaciones meta y el nivel de competencia que tiene al iniciar el programa;
- ❖ *Análisis de las estrategias* de los alumnos, que determina en qué medida el alumno es consciente de los procesos que están en juego en el estudio de la lengua, las estrategias de aprendizaje puestas en marcha y sus expectativas con respecto a la nueva lengua.

---

<sup>8</sup> Alvaro García Santa Cecilia, *Cómo se diseña un curso de lengua extranjera*, p. 33.

- ❖ *Análisis de medios*, es decir, de los recursos disponibles (equipo, instalaciones, tiempo), las actitudes o la cultura de la sociedad y los materiales de enseñanza disponibles.

Como podemos ver, el análisis de necesidades permitirá enfocar adecuadamente los objetivos del programa así como orientar y de ser necesario ajustar el proceso de enseñanza - aprendizaje. Debemos tener en cuenta que, en un enfoque de la enseñanza centrado en el alumno, el análisis de necesidades no es algo que sólo deba realizarse al inicio del curso sino a lo largo del mismo.

#### **1.4 PAPELES DE LOS SUJETOS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE**

Mucho se ha hablado del papel que desempeñan profesor y alumno dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje pues ambos sujetos tienen diversos derechos y obligaciones. Antes de la aparición del enfoque comunicativo, podía pensarse que solamente el profesor tenía derechos y el alumno obligaciones. Sin embargo, la puesta en vigor del mismo ha demostrado que no es así. Ambos actores son indispensables en el proceso de enseñanza-aprendizaje, por lo que es importante conocer más de cerca su papel.

Al decir “papel” me refiero a la parte que se espera que interpreten el alumno y el profesor o bien a los comportamientos o actitudes al momento de realizar tareas de aprendizaje, así como a las relaciones sociales e interpersonales que se establecen entre los participantes. Si bien, en la didáctica de las lenguas, estos papeles se definen como “roles”, dentro de esta tesina se manejarán como “papeles”, con la finalidad de no provocar confusión entre los lectores.

##### **1.4.1 EL PAPEL DEL PROFESOR**

Jack C. Richards y Charles Lockhart comentan que “Hay muchos factores que influyen en la forma en que los profesores abordan su trabajo y en las estrategias concretas que emplean para alcanzar sus objetivos... Según la situación docente, los profesores han de

adoptar papeles distintos”<sup>9</sup>. Hoy en día, debido a las múltiples necesidades de los alumnos y de la educación, se considera que un profesor debe ser estratégico, con iniciativa capaz de tomar decisiones, un motivador, un modelo y un mediador. El repertorio de papeles que representa el profesor es bastante amplio pues deberá analizar las necesidades de los alumnos, asesorarlos, organizar las actividades, participar en ellas, elaborar materiales, etc. Por ende, el profesor debe permanecer atento al alumno y tomar en cuenta no sólo los conocimientos que el alumno ya posee sino también cuáles son sus necesidades y expectativas frente a la nueva lengua. A su vez, él debe preocuparse por las estrategias metacognitivas, cognitivas y socio - afectivas para asegurar una buena adquisición de la lengua.

Hoy en día, se dice que el profesor debe ser capaz de tomar decisiones, esto es algo fundamental pues si se espera que los alumnos sean autónomos, el profesor debe serlo sobre todo al momento de decidir los contenidos que se le presentarán al alumno. Del mismo modo, deberá actuar eficazmente y no de manera mecánica, es decir, no seguir instrucciones ciegamente pues se supone que cuenta con la capacidad de discriminar, modificar e incluso inventar o crear los materiales y actividades que se usarán dentro de la clase, adecuándolas a las necesidades del grupo y empleándolas al ritmo idóneo y según la mejor secuencia.

Se dice que el profesor debe tener iniciativa y ser capaz de tomar decisiones, pero de igual manera, el alumno debe compartir estas obligaciones para así llegar a su autonomía.

En cuanto a ser un motivador, tratará de suscitar en los alumnos interés por el aprendizaje; posiblemente presentará nuevas estrategias de enseñanza - aprendizaje con el fin de que el alumno descubra la lengua meta. A su vez, favorecerá su expresión, su participación, su integración al grupo, y lo hará perder el miedo hacia la actividad. Al mismo tiempo, el alumno tratará de ser participativo, de arriesgarse tomar el riesgo a cometer errores, de no dudar en hacer preguntas, se mostrará dispuesto y aceptará corregir a los demás y ser corregido.

---

<sup>9</sup> *Estrategias de reflexión sobre la enseñanza de idiomas*, p. 93.

El profesor es un modelo a seguir por los alumnos y muchas veces alguien en quien inspirarse e incluso a quien imitar, pero el profesor es también un mediador al momento de negociar con el alumno. El profesor deberá guiar y acompañar a los alumnos a lo largo del proceso de aprendizaje, debe conocer muy bien los contenidos que va a enseñar, así como prever cuáles serán las problemáticas y los errores que posiblemente surgirán en el proceso de enseñanza - aprendizaje para contar con soluciones pertinentes. Cabe mencionar que el profesor siempre tratará de guiar al alumno hacia su autonomía, a descubrir sus propias herramientas de aprendizaje.

Es importante que el docente analice y diversifique las herramientas de enseñanza - aprendizaje para motivar a sus alumnos y ponga en marcha una pedagogía menos repetitiva para no caer en la rutina. Para ello, el uso de juegos puede resultar una opción atractiva, inclusive pueden ser creados en conjunto con los alumnos. El propósito pedagógico de una actividad lúdica debe ir respaldado por una adecuada formación de objetivos; por un conocimiento adecuado de los fundamentos y características de los juegos, así como por óptimas condiciones de realización.

Durante la actividad lúdica, el profesor desempeña diferentes funciones:

El primer papel que desempeña el profesor dentro del desarrollo del juego es el de **observador**. Mientras los alumnos están inmersos en la actividad lúdica, el profesor observa sus comportamientos, reacciones, errores, aciertos y hasta gestos con el fin de recopilar información y tomar notas, así como auxiliar a su grupo para después del juego resolver los problemas que puedan llegar a presentarse y corregir los errores.

Por otra parte, el profesor también puede optar por el papel de **organizador**. En este papel, el profesor se vuelve facilitador del juego y asegura su continuidad y finalidad pues muchas veces el profesor y / o los alumnos se pierden dentro de la actividad lúdica y esto provoca la disminución del interés por la misma. Según William Littlewood, “el concepto de profesor como instructor es, pues, poco adecuado para describir su función global. En sentido amplio es un facilitador del aprendizaje”<sup>10</sup>. El profesor deberá intervenir solamente cuando se pierda de vista el objetivo o se presenten dudas en el desarrollo de la actividad. De la misma manera el profesor deberá estar al

---

<sup>10</sup> Littlewood, William, *La enseñanza comunicativa de idiomas*, p. 82-91.

pendiente y organizar el tiempo dedicado al juego ya que es decepcionante y a veces frustrante para el alumno y para el docente no terminar el juego por causa de tiempo o bien usar más tiempo del debido.

El siguiente papel es el de **orientador**. Aquí el docente debe estar siempre presente y disponible para guiar al alumno a lo largo de la actividad. Es importante recalcar que antes que nada el profesor debe conocer lo mejor posible el juego para orientar al alumno.

El docente puede fungir también como **estimulador**. En este caso deberá mostrarse vivaz y dinámico para contagiar el entusiasmo a los alumnos cuando el ritmo de la actividad decaiga, así como agregar nueva información al juego o introducir modificaciones.

Finalmente encontramos el papel de **árbitro**. Se presenta sobre todo cuando se trata de juegos competitivos pues existirán diferencias entre los participantes. El profesor deberá mediar y, si es necesario, controlar la situación siempre tomando una actitud imparcial.

Es sumamente importante que el docente no se enfrente a la práctica con inseguridad o desconocimiento. Es necesario que mejore día a día su propia formación, mediante la actualización de sus conocimientos.

Antes de poner en práctica cualquier actividad lúdica, el profesor deberá organizarse y trazar o diseñar un plan de trabajo teniendo en cuenta: las características de los alumnos (edad, sexo, número de participantes), y del entorno (recursos didácticos y materiales, lugar, espacio y tiempo, entre otros). Recordemos que “los métodos de enseñanza comunicativos dejan al estudiante espacio para contribuir con su propia personalidad al proceso de aprendizaje. También facilitan al profesor la ocasión de salirse de su papel didáctico para ser un ser humano entre seres humanos”<sup>11</sup>.

---

<sup>11</sup> *Ibidem*, p.91.

## 1.4.2 EL PAPEL DEL ALUMNO

En décadas recientes, el concepto y el papel del alumno han sufrido cambios radicales y benéficos para su aprendizaje. A partir de la aparición del enfoque comunicativo, el alumno experimenta una revalorización como ser humano, como individuo y como ente capaz de contribuir en su aprendizaje. Los alumnos se convierten en individuos dotados de identidad, emociones, sentimientos e inquietudes propios. De igual manera, existe una redefinición del papel del alumno y de su relación socio - pedagógica con el profesor, lo que implica una redistribución de la toma de decisiones dentro del proceso de enseñanza - aprendizaje.

Actualmente, el alumno es igualmente responsable de su aprendizaje, incluso puede opinar y negociar sus intereses y tomar decisiones en cuanto a las herramientas de aprendizaje. De esta forma, el alumno comparte ciertas similitudes con el profesor, por ejemplo: los dos sujetos que intervienen en el proceso de enseñanza-aprendizaje (profesor - alumno) deberán ser estratégicos y actuar con iniciativa frente a la actividad, así como encontrar, seleccionar y emplear sus conocimientos y estrategias desarrollando nuevas herramientas de enseñanza - aprendizaje.

Anteriormente señalé que el profesor deberá ser motivador, de la misma manera, el alumno deberá esforzarse por ser participativo y mostrarse dispuesto a trabajar.

Al igual que en el apartado anterior, mencionaré los papeles que puede tomar el alumno dentro de una actividad lúdica. Cabe señalar que más que papeles, el alumno asume comportamientos frente a la actividad. Un alumno puede ser **competitivo** cuando considera a los demás como rivales y se plantea el objetivo de triunfar dentro de la actividad. El lado opuesto sería un alumno **no competitivo**, capaz de cooperar con los demás participantes sin intentar superar a los demás.

Por otra parte encontramos a los alumnos **agresivos** que no admiten ningún tipo de autoridad, que son negativos y que agreden con la finalidad de ganar o bien muestran la agresividad como resultado del fracaso dentro del juego.

Otro tipo de alumno sería el **inhibido o tímido** quien teme a actuar en público, no le gusta ser observado y por ende trata de pasar desapercibido. Su lado opuesto sería el alumno **exhibicionista e hiperactivo** a quien le gusta llamar la atención, es exagerado en su forma de hablar y actuar y generalmente es difícil controlar o suavizar.

Existe también el alumno **líder o negociador**, alumno que negocia las reglas del juego, los participantes, los papeles y muchas veces es el portavoz del equipo o grupo. Finalmente encontramos al alumno **cooperativo** y al alumno **apático**. El primer tipo de alumno es a quien le gusta aprender, se divierte y participa en la actividad mostrando motivación y placer al realizarla, como su nombre lo indica, coopera con el grupo y con el profesor de manera tranquila. Mientras que el alumno apático no manifiesta ningún interés por la actividad, permaneciendo al margen de la misma.

Como cada persona es distinta, es importante respetar la personalidad de cada alumno y animarlo a realizar la actividad lúdica de manera divertida sin perder la tranquilidad y la armonía dentro del grupo.

A continuación presento un cuadro, a manera de conclusión de este apartado, sobre algunas similitudes entre los papeles del profesor y del alumno.

<b>PROFESOR</b>	<b>ALUMNO</b>
<b>Motivador / Estimulador :</b> El profesor contribuirá a que los alumnos descubran sus propios métodos de enseñanza y trabajen de forma independiente, de igual manera, tratará de mejorar la confianza y el interés de los alumnos.	El alumno tratará de ser participativo, se arriesgará a cometer errores, no dudará en hacer preguntas, se mostrará dispuesto y aceptará corregir a los demás y ser corregido.
<b>Observador :</b> Examinará y observará a los alumnos con el fin de recabar información sobre el comportamiento de los alumnos y la evolución de su aprendizaje.	Tratará de involucrarse totalmente en la actividad, ser espontáneo, perder el miedo al error.
<b>Organizador :</b> Desarrollará un ambiente en el que los alumnos trabajen adecuadamente.	Podrá participar activamente en la organización de las herramientas de enseñanza - aprendizaje.
<b>Árbitro :</b> Organizará y dirigirá el ambiente del aula y el comportamiento de los alumnos de forma que el aprendizaje obtenga los mejores resultados.	En conjunto con el profesor, asumirá un comportamiento adecuado para no exaltar el ambiente de la clase.

A continuación presentaré un breve análisis del corpus bibliográfico de esta tesina, presentando algunas de las categorías empleadas dentro del mismo, al igual que los resultados obtenidos.

## **CAPITULO II. *Análisis del corpus bibliográfico***

### **2.1 PRESENTACIÓN DEL CORPUS BIBLIOGRÁFICO**

Según lo señalé más arriba, una parte modular de este trabajo consistió en la revisión de un amplio corpus bibliográfico relacionado con el juego. En este capítulo presentaré los resultados del análisis realizado, con el fin de despejar las características más pertinentes para una ficha pedagógica destinada al aula de idiomas y centrado en una actividad lúdica.

### **2.2 LOS RUBROS O CATEGORÍAS**

Dentro de las introducciones de los libros consultados se recurre a diversas categorías empleadas como criterios de organización y distribución de los juegos. Trataré aquí de retomar las categorías más significativas, ya sea por su recurrencia, ya sea por su importancia para el análisis.

Los juegos suelen ir clasificados en el corpus según diversos criterios; básicamente los siguientes:

- Juegos por habilidad, capacidad o cualidades físicas requeridas.
- Juegos por espacio / tiempo.
- Juegos por edad.
- Juegos por material.
- Juegos por contenidos, objetivos o tipo de actividad.
- Juegos de mesa.

Como podemos observar, los rubros son muy heterogéneos. Los primeros toman en cuenta las cuatro habilidades o competencias (comprensión y expresión oral o escrita). Este tipo de juegos se presentan en los libros destinados a clase de idiomas, pues las cuatro habilidades comunicativas son fundamentales en el idioma. Badia Armengol *et al.* (1998) sólo hacen referencia a dos habilidades de producción (juegos de producción expresión oral y escrita) mientras que Costa y Alves Marra (1997) así como

Thorsen y Jan (1993) hacen alusión a las cuatro habilidades: comprensión lectora y auditiva y producción oral y escrita.

Otra categoría recurrente en el corpus bibliográfico corresponde al espacio para la realización de los juegos. Recordemos que el juego tiene un espacio y tiempo determinado. La duración aparece frecuentemente establecida en las reglas y los juegos sugeridos duran en general entre 30 y 60 minutos. Parecería no interesar la categoría de juego al aire libre porque comúnmente las clases de idioma se desarrollan en salones cerrados, pero debemos recordar que muchos juegos pueden adaptarse al interior o bien realizarse fuera del salón de clases en caso de que la institución lo permita, por ejemplo, en el patio, en el jardín, etc.

Los espacios mencionados pueden ir desde:

- juegos al aire libre como los cita Pescatore (1999)
- juegos de interior / exterior mencionados por Bertrand (1999)
- juegos en la ciudad, en el campo, en el mar, en la montaña como lo hace Brunel (1997)

La siguiente categoría remite la edad del público al cual está destinado el juego. Las edades son muy variadas, van desde bebés hasta adolescentes. Aunque no se haga una referencia explícita a los adultos, muchas de las actividades sugeridas convienen a un público de 15 años o más.

Por ejemplo los juegos para niños menores de 5 años propuestos por Sher (2000) son por lo general juegos sencillos, con poco material y de fácil comprensión por parte de los alumnos, que pueden emplearse con un público adulto en clase de lenguas sobre todo a nivel principiante.

Lo mismo ocurre incluso con los juegos para los más pequeños (de 1 mes a 3 años y de 3 a 12 años) en el caso de Bertrand (1999).

Posteriormente se encuentran los juegos organizados por la categoría de material o accesorios. Algunos juegos manejan material fácil de conseguir, de bajo presupuesto,

visual, atractivo, novedoso, ingenioso, creativo, etc. En el corpus destacan las siguientes:

- Juegos de cartas, de dados, de peones, presentados por Brunel (1997). Estos juegos pueden desarrollarse en cualquier lugar y el tipo de material es muy manejable, no estorbo, vistoso, económico y fácil de conseguir, además que es del agrado de los alumnos pues lo pueden manipular.
- Juegos sobre papel blanco o cuadriculado en el caso de Berloquin (1976). Su material es bastante accesible y no requiere de presupuestos elevados. Esta característica es importante pues podemos emplear estos juegos sin invertir dinero ni tiempo de búsqueda o preparación del material.

Encontramos también las categorías enfocadas en los contenidos, objetivos o actividades que son las más relevantes desde una óptica pedagógica. Las categorías encontradas dentro de la bibliografía son las siguientes:

- Juegos de vocabulario, narrativos, de imágenes según Sugar (2002)
- Juegos de alfabeto y ortografía, de práctica gramatical, de vocabulario presentados por Costa y Prosolina (1997)
- Juegos de números, de letras, de vocabulario, de estructuras, para descubrir el inglés según Allen D.(1991)
- Actividades para desarrollar el esquema corporal, la coordinación motriz, etc. empleadas por Bolio Díaz (2001)
- Juegos de presentación, alfabéticos, de vocabulario, según Julien (1998)

Por otra parte encontramos ciertas categorías sumamente específicas como las empleadas por Guitart en sus dos libros consultados (1999). Ella maneja categorías tales como: lanzar, pasar o atrapar objetos, observar, adivinar, pasar mensajes, juegos danzados, juegos sensoriales, etc. Considero que los juegos propuestos por esta autora son muy ingeniosos y útiles pues dentro de su libro nos propone juegos no competitivos, centrados en el placer del juego como un elemento didáctico. A través de dichos juegos los alumnos desarrollan las habilidades sociales fomentando la relación y no la competencia con los demás y ayudan a fortalecer la unidad de grupo al igual que la comunicación.

Del mismo modo existen categorías basadas en cualidades físicas e inteligencias múltiples como las manejadas por Luque (1995). Él se enfoca en los juegos de desarrollo psicomotor, de velocidad, de coordinación, de atención, de fuerza, de potencia y de equilibrio.

Esto mismo lo encontramos en el libro de *Juegos ingeniosos de interior*, INDE, (2002) que muestra juegos de desarrollo cognitivo, pues permite el desarrollo de aspectos de pensamiento, de memoria y vocabulario, de conocimiento y razonamiento, de atención y observación, de reconocimiento y de relajación.

Finalmente aparecen los juegos de mesa o de tablero que también pueden servir en el aula de idiomas como lo indica Haydée Silva<sup>12</sup>. Generalmente están destinados a un público amplio, ofrecen diversas ventajas pues cuentan con diseños atractivos, son de fácil acceso, aunque a menudo tienen un costo elevado. Son fabricados en material resistente, están destinados a un uso rudo y reiterado además de que su aspecto lúdico ya ha sido probado por expertos en la materia y muchos de los alumnos conocen ya las reglas.

Algunos rubros que se manejan en el corpus bibliográfico son los siguientes:

- Juegos de carrera o recorrido (juego de la oca), juegos de letras (Scrabble), juegos culturales de recorrido (Maratón), juegos de estrategia (Monopoly), empleados por Pescatore (1999)
- Juegos de molino de posiciones, de carrera, etc., en el caso de Ballesteros (2005)

Como podemos ver, las categorías empleadas dentro del corpus son variadas brindando al profesor la posibilidad de implementar dentro de su clase aquella que mejor convenga a sus objetivos, sus recursos y las necesidades de sus alumnos.

---

<sup>12</sup> *Les jeux de société : adaptations et détournements.*

Varias de las categorías mencionadas pueden ser objeto de íconos que facilitan su identificación. Este aspecto es importante porque la imagen es un medio de expresión visual que muchas veces es atractivo y creativo por su diseño, su color, etc.

Aunque sólo aparece en 26% de los libros del corpus presenta la imagen como soporte visual, emplear una iconografía facilita tanto la ubicación del juego como su aplicación siempre y cuando los íconos sean explícitos y atractivos.

Los íconos se emplean en general dentro del corpus estudiado para indicar el nivel o el grado de dificultad del juego, la organización o distribución del grupo, el material, las categorías de juego, las edades, entre otras. Para ilustrar el nivel o el grado de dificultad del juego, estas expresiones se dan a través de estrellas, asteriscos o caritas. A esto le sigue, por frecuencia decreciente de aparición, el uso de íconos para mostrar la organización o disposición del grupo, utilizando círculos, muñequitos, íconos de figuras geométricas, niños, etc.

Posteriormente encontramos una recurrencia en la utilización de íconos para ejemplificar el material, las categorías de juego y las edades. En ocasiones se acude a la iconografía para mostrar el tiempo o duración de juego, el número de participantes etc. pero estas apariciones son poco frecuentes. A continuación presento visualmente los íconos mayormente empleados del corpus bibliográfico al igual que los íconos de mi preferencia, por considerarlos atractivos y explícitos.

#### **Iconos de *Autores varios* (2005):**



No se requiere para el juego ninguna forma exterior particular.



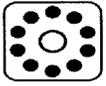
El juego está particularmente indicado para la cancha deportiva o para el patio. Requiere mucho espacio.



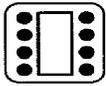
El juego debería hacerse solamente en casa en ambientes cerrados.



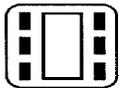
Juego en círculo, jugadores sentados.



Juego en corro, jugadores de pie en círculo.



Dos grupos están de pie, frente a frente.



Dos grupos sentados, frente a frente.

### Iconos de *Games of the world* (1982)



Outdoor



Single



Couple



Group



Mind Games



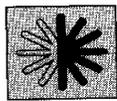
Body Games



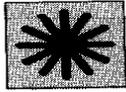
Luck Games



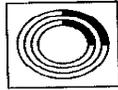
Short



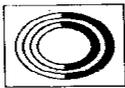
Normal



Long



Short



Normal



Long

### Iconos de *1000 jeux pour vos enfants* (1999)



material



edad



número de participantes

Como siguiente punto de este análisis general presentaré las fichas de juego y sus componentes

## 2.4 LAS FICHAS DE JUEGO Y SUS COMPONENTES

Otro elemento de análisis del corpus bibliográfico es el formato para las fichas de juego. En la mayoría de los casos, las fichas están destinadas al profesor o monitor, aunque se trata de fichas de juego y no de fichas pedagógicas. Si bien las fichas de juego son útiles para un público en general, los profesores de idioma nos encontramos

frente a una problemática ya que estas fichas no resuelven muchas de nuestras dudas al momento de aplicar los juegos. Incluso en las antologías de juegos diseñados para clase de idiomas encontramos el problema de una confusión recurrente entre instrucciones para los jugadores, instrucciones para el animador o profesor, así como entre meta de juego y objetivo pedagógico de la actividad.

Recordemos que la ficha pedagógica es el instrumento que sirve para visualizar los elementos que se consideran en un juego, esto permite al profesor analizar si una actividad lúdica, previamente seleccionada, funciona o no en determinado grupo.

A continuación presento las diversas fichas de juego del corpus bibliográfico, las cuales decidí dividir en dos partes: la primera es la ficha de juego dentro de los libros de juegos en general, y la segunda parte corresponde a las fichas de juego con fines didácticos o para público de idiomas, técnicamente llamadas fichas pedagógicas. Recordemos que las fichas de juego serán de gran utilidad para la elección del juego que se tomará ya sea de acuerdo a las características del juego, a la edad., a las habilidades que se desee desarrollar, de acuerdo al espacio o bien a los recursos disponibles en el aula.

Las fichas de juego sin fines pedagógicos son mayoritarias y, en general, presentan los siguientes elementos:

- nombre del juego
- número de participantes, jugadores o tamaño del grupo
- material
- edad
- duración
- objetivo
- desarrollo o procedimiento
- variantes
- ilustración de los pasos a seguir

Pese a sus carencias, es importante señalar la importancia que tienen para el profesor las fichas de juego en la clase de FLE (Francés Lengua Extranjera), pues servirán como herramientas para determinar el uso pedagógico del material, estudiar la viabilidad del uso del juego y su posible adaptación a niveles, grupos o habilidades. Conviene contar con un formato donde el profesor podrá hacer sus propias observaciones.

Por su parte, las fichas de juego con fines didácticos ofrecen los elementos anteriores y otros complementarios como:

- disposición u organización del grupo
- nivel o grado de dificultad.
- contenidos (Badía Armengol, 1998)
- técnica didáctica (*Idem*)
- momento favorable (Augé, 1989)
- instrucciones (*Idem*)
- comentarios y observaciones

Aunque algunos elementos parezcan redundantes, no corresponden a lo mismo pues el desarrollo o procedimiento de juego a veces no es claro en las fichas pedagógicas. La edad es menos importante en las fichas con fines didácticos y es sustituida por el nivel. El objetivo en ambos casi siempre indica en realidad una meta de juego y no un objetivo pedagógico.

A continuación mencionaré las diferencias entre meta de juego y objetivo pedagógico.

Generalmente, objetivo y meta de juego son confundidos pese a privar una gran diferencia entre ambos. La meta de juego pertenece al ámbito exclusivamente lúdico, desde una perspectiva del jugador, mientras que el objetivo remite al ámbito educativo, desde el punto de vista del profesor.

De acuerdo con Oscar Ibarra Pérez<sup>13</sup> en didáctica, un objetivo pedagógico es un conjunto de palabras, dibujos o diagramas que pretenden comunicar lo que desea que logren los participantes; hace referencia al resultado esperado, no al proceso para lograrlo, es específico y se ocupa de los participantes, no de los formadores. Se distinguen por lo general, dos tipos de objetivos, los generales y los específicos. Los primeros expresan la intención educacional del profesor en cuanto a la actividad a realizar, ponen al docente en contacto con los ideales a que aspira su labor, y sirven de guía en el trabajo escolar y los segundos describen, dentro de los límites de un tema, lo que los estudiantes harán durante una situación, enumeran acciones donde los aprendizajes están asociados a cada tema y son formulados desde el punto de vista del estudiante.

La definición de objetivos nos obliga a ser realistas sobre lo que es posible alcanzar, nos permite transmitir con mayor eficacia las intenciones pedagógicas del curso, facilita la evaluación de los alumnos y permite orientar adecuadamente la planificación del curso, como la selección de los materiales y las actividades.

Dicha definición no resulta fácil para los profesores pues requiere una visión clara de qué y cómo se quiere enseñar. Los objetivos son útiles porque nos proporcionan:

- Una base sólida para la selección de procedimientos y contenidos de la formación.
- Espacio para la creatividad e iniciativa del formador.
- Instrumentos de orientación para el trabajo de los participantes, etc.

Por otra parte, la meta de juego como su nombre lo indica es la finalidad y / o término del juego que dependerá de otro punto importante a tratar, las instrucciones. En el caso de emplear juegos como herramientas de aprendizaje en la clase de idiomas, los profesores y los alumnos no debemos perder de vista que además de perseguir objetivos específicos debemos indicar a los participantes una meta clara y atractiva.

---

<sup>13</sup> *Didáctica moderna. El aprendizaje y la enseñanza*, p.23 – 25.

## 2.4 EL PAPEL DE LAS REGLAS E INSTRUCCIONES DENTRO DEL JUEGO

*La Enciclopedia de los juegos*<sup>14</sup> menciona que los juegos humanos son juegos pensados que siguen normas, etapas y reglas precisas. Cuanto mayor es el círculo de los competidores, más universales deben ser las reglas utilizadas. Los propios juegos de azar tampoco escapan a esta codificación cuyo objetivo es también asegurar la igualdad ante la suerte de todos y cada uno de los participantes.

La regla implica una regularidad impuesta por el grupo y su violación una falta o sanción. El juego de reglas es el juego de los seres socializados. Juan José Calzetta<sup>15</sup> menciona dos tipos de reglas: las transmitidas y las espontáneas. En el primer caso, las reglas provienen de los juegos populares o tradicionales como la rayuela, las canicas, etc, es decir, las reglas pueden considerarse como universales, mientras que en el segundo caso, se emplean reglas momentáneas, flexibles o bien, se prescinde de ellas.

Las reglas de un juego nos indican cómo y cuándo jugar y qué obtienen los jugadores al momento de participar. Por ende, todas las reglas deben mencionarse claramente al inicio y eventualmente a lo largo del juego. Antes de comenzar, es fundamental que los alumnos conozcan las reglas a seguir, formuladas de manera clara, breve y precisa.

Es de gran ayuda para el alumno mostrarle ejemplos de cómo jugar, proponiendo de ser necesario una partida de entrenamiento. Nunca debemos olvidar mencionar la meta del juego, formulada en términos lúdicos. No está de más incluir reglas de comportamiento para evitar escenas de conflicto y / o apatía. Finalmente es válido promover que los alumnos se vuelvan partícipes dentro de la negociación, la modificación e incluso la creación de reglas.

Al igual que las reglas, las instrucciones para jugadores, animador y profesor deben ser claras y precisas, mencionadas al principio y a lo largo del juego. De igual manera, es necesario distribuir los papeles, decidir si habrá o no un animador. El animador será la persona encargada de llevar el juego, incitar y alentar a los jugadores.

---

<sup>14</sup> *Enciclopedia de los juegos. Las reglas de 500 juegos*, pag. 1

<sup>15</sup> *La juegoteca*, p. 56.

Muchas veces el animador puede ser también el profesor, su tarea como árbitro consistirá pues en animar a los alumnos para que participen, mantener el orden y promover el buen funcionamiento del juego. Es importante que al tomar el papel de facilitador, el profesor asegure la continuidad de la actividad, interviniendo, cuando se pierda de vista el objetivo o surjan dudas durante el desarrollo de la actividad.

Con el fin de aprovechar mejor las consideraciones derivadas del análisis del corpus bibliográfico, dedicaré el siguiente capítulo al aporte central de este trabajo, a saber, la propuesta de una ficha pedagógica a partir de criterios específicos para las actividades de juego en clase de lengua.

## **CAPÍTULO III. *Propuestas de aplicación.***

### **3.1 CRITERIOS BÁSICOS PARA LA FICHA PEDAGÓGICA.**

Como anteriormente mencioné, la ficha pedagógica es el instrumento que nos permite visualizar y reunir los elementos necesarios por considerar en un juego o actividad destinada a un aprovechamiento con fines didácticos<sup>16</sup>. Dentro de la ficha se registran por ejemplo, el nombre del juego, el número de participantes, los jugadores o el tamaño del grupo, ciertas características de los alumnos como la edad, el nivel, el material, la duración del juego, el objetivo, el desarrollo o procedimiento, las variantes y las observaciones.

Es importante recalcar que las fichas encontradas dentro del corpus solamente estaban dirigidas al profesor o en su caso al animador, las consignas no eran del todo claras y dejaban de lado las instrucciones para los alumnos.

Tomaré en cuenta como criterios básicos para la ficha pedagógica, los encontrados en las fichas de juego con fines didácticos de los libros consultados, que a continuación señalo y explico brevemente.

- 1) **Nombre del juego.** De preferencia, los juegos deben tener un nombre corto y fácil de recordar, y que va de acuerdo con el desarrollo de la actividad.
- 2) **Número de participantes, jugadores o tamaño del grupo.** Se menciona si el juego se presta para jugarse en grupos, equipos, parejas o bien individualmente.
- 3) **Material.** Aquí se especifica si los materiales son fáciles de conseguir o elaborar y/o si son reutilizables. Muchos de los juegos por simples que sean, requieren de material de apoyo y muchas veces por descuido u olvido no nos percatamos de que el juego necesita material como dados, fichas, tarjetas, hojas adicionales, etc.
- 4) **Disposición u organización del grupo.** Es importante indicar esta información, ya que la mayoría de las veces, al aplicar un juego, no sabemos cómo distribuir y acomodar al grupo, no tenemos idea si los alumnos pueden ir juntos o separados, si un equipo no puede escuchar lo que el otro menciona etc. y es hasta el momento de aplicar el juego que encontramos esta problemática y muchas veces tenemos que mover a los alumnos ocasionando una pérdida de tiempo y de atención.

---

<sup>16</sup> *Diccionario de las ciencias de la educación*, 1983.

- 5) **Duración.** A menudo, el tiempo de una clase es limitado pero si el juego es bien planeado y contamos con una duración estimada de la actividad, se cumplirá con el cometido. El interrumpir súbitamente el juego por falta de tiempo puede ser frustrante para los alumnos.
- 6) **Nivel de idioma.** Con esta información sabremos si el juego es adecuado al nivel de lengua que poseen los alumnos. El nivel es fundamental para la aplicación de un juego en clase, de lo contrario la actividad no podrá desarrollarse o peor aún, frustrará a los alumnos al no sentirse ellos capaces de realizarla. El nivel, utilizado como criterio de clasificación de los alumnos, representa una síntesis de información referente a sus aprendizajes y sus adquisiciones presentes y futuras, y puede ser una medida global que sitúa al alumno en un grado de competencia. Aquí utilizaré tres indicadores de nivel: básico, intermedio y avanzado.
- 7) **Objetivo.** Un juego debe contar con un objetivo pedagógico claro, acorde con el programa.
- 8) **Momento favorable.** Gracias a este punto, podremos saber si el juego puede utilizarse en cualquier momento de la clase. Muchos de los juegos pueden incluirse en cualquier etapa de la clase, es decir, al inicio, a mitad de la clase o incluso al final.
- 9) **Instrucciones.** Aquí sabremos si el juego posee instrucciones simples y fáciles de entender. Las instrucciones de un juego son muy importantes para el buen desarrollo del mismo. Es importante preparar e incluso probar con anterioridad el juego, leer las instrucciones, corroborar que sean claras y concisas y en caso de que no lo sean, es labor del profesor hacerlas más accesibles al alumno.
- 10) **Variantes.** Se brindan aquí más sugerencias de aplicación de la misma actividad.
- 11) **Comentarios.** En su caso, añadiremos observaciones complementarias que favorezcan el aprovechamiento del juego.

A continuación presento cuatro propuestas de aplicación de juego con ficha pedagógica para una clase de francés lengua extranjera con fines específicos, en este caso, en el área de gastronomía, por tratarse del público con el que actualmente trabajo.

### 3.2 EJEMPLOS DE APLICACIÓN.

Para este apartado diseñé cuatro actividades que permiten abordar las cuatro habilidades. Las actividades son las siguientes:

- 1) *Le loto de la gastronomie*. Se trata de un juego de lotería para practicar vocabulario gastronómico (expresión y comprensión oral).
- 2) *Je dessine, tu devines*. Es un juego para practicar vocabulario gastronómico, inspirado del juego comúnmente conocido como Pintamonos (expresión oral).
- 3) *L'objet mystérieux*. Es un juego para practicar conceptos de la descripción: adjetivos calificativos, la utilidad de los objetos, los ingredientes, los partitivos, etc. Este juego es una adaptación del comúnmente conocido como “Adivina quién” (expresión y comprensión oral)
- 4) *La recette créative*. Es un juego para practicar las etapas y la elaboración de una receta (expresión escrita).

Cabe mencionar que las cuatro actividades aquí presentadas están diseñadas para la clase de francés con fines específicos (gastronomía), también adaptables a otros fines, con una duración de 10 a 45 minutos, puesto que mis sesiones de clase son de tres horas treinta minutos, una vez por semana; por ello es posible aplicar y concluir los juegos en una sola sesión. Si bien estas actividades cuentan con una duración aproximada, se pueden modificar de acuerdo a la duración de la lección de cada profesor.

También es importante mencionar que las fichas de juego presentadas a continuación cuentan con un punto denominado “momento favorable de aplicación”, en esta parte los cuatro juegos pueden aplicarse en “cualquier momento de la clase” a consideración del tiempo libre con el que cuente cada profesor o bien de acuerdo con la duración de la lección. Cada profesor podrá aplicarlo según su criterio, sabiendo que son juegos para reforzar conocimientos. De igual manera, los cuatro juegos pueden adaptarse a cualquier tema dentro de la clase de francés lengua extranjera, cambiando el vocabulario específico por el vocabulario deseado.

## LE LOTO DE LA GASTRONOMIE

- **Nombre del juego:** *le loto de la gastronomie.*
- **Número de participantes:** de 2 a 20 participantes.
- **Material:** 54 cartas de color con diversas definiciones sobre vocabulario gastronómico.  
10 tablas de lotería  
150 frijoles o fichas
- **Disposición u organización del grupo:** Formar parejas, la actividad puede desarrollarse en círculo para que los participantes puedan verse entre sí.
- **Duración:** de 30 a 45 minutos.
- **Nivel:** Básico.
- **Objetivo:** Manejar definiciones de vocabulario gastronómico sobre bebidas, platos típicos, tipos de pan, comercios relacionados con la alimentación, utensilios de cocina, tipos de cortes, ingredientes mexicanos, vocabulario del restaurante y la brigada de la cocina. Además de introducir vocabulario, este juego puede servir para otros aspectos gramaticales tales como: manejo de artículos partitivos, preposición “de”, elementos de la descripción, adjetivos calificativos, etc. Así como aspectos culturales en relación con los platos típicos franceses.
- **Momento favorable de aplicación:** Cualquier momento de la clase. Juego para reforzar conocimientos.
- **Papel del profesor:** Observador, organizador, orientador, estimulador y árbitro.
- **Instrucciones:** La dinámica consiste en formar tantas parejas como sea posible y posteriormente se elige una persona que será el “gritón” y se distribuye una tabla de lotería a cada participante.  
El “gritón” fungirá como orador mencionando las cartas que vienen en las planillas, sacándolas de forma fortuita, leerá las definiciones escritas en dichas cartas, mientras los participantes colocan una ficha o frijol sobre cada imagen mencionada por el “gritón” hasta llenar su tabla.
- **Meta de juego:** Ganará el primer participante que logre cubrir toda su planilla correctamente gracias a su escucha atenta de las definiciones, su concentración y el azar. Deberá anunciar su triunfo gritando la palabra “bingo”

### Instrucciones para el profesor.

A continuación menciono algunas ideas para organizar el juego.

Las tareas desempeñadas por el profesor serán:

- Establecer un clima afectivo adecuado.
- Crear un ambiente cordial y relajado.
- Fijar la atención.
- Servir de guía mediante la actividad.
- Hacer que todos los alumnos participen.

- Resolver dudas o preguntas de los alumnos.
- Estimular el interés.
- Intervenir ante la presencia de algún error gramatical o sintáctico solamente emitiendo alguna seña o sonido para que los mismos alumnos lo noten y se corrijan entre sí.
- Mantener un ambiente tranquilo durante el juego.
- Motivar a los alumnos.
- Hacer a los alumnos concientes de destrezas y estrategias de aprendizaje.

### Instrucciones para el alumno

Estas serán las instrucciones a seguir por parte de los alumnos, la finalidad es que jueguen de manera independiente y participativa.

- Los alumnos formarán parejas según su elección.
- Entre ellos se designará a un “gritón”, un orador, encargado de sacar las cartas al azar y leer las definiciones correspondientes al vocabulario escrito.
- Cada pareja escogerá una tabla que contiene palabras sobre vocabulario gastronómico, por ejemplo: *le pastis, le pâtissier, la baguette, etc.* De igual manera, los alumnos tomarán 16 fichitas o frijoles que colocarán al momento que sea mencionada alguna de las palabras que aparezcan en su tabla.
- Posteriormente el “gritón” revolverá las 56 cartas correspondientes al vocabulario gastronómico y sacará de una en una de manera fortuita, leyendo en voz alta las definiciones contenidas en las mismas.
- La primera pareja que logre completar toda su tabla de la lotería, tendrá que gritar la palabra “bingo” para anunciar su triunfo, en caso de no hacerlo perderá la partida.

**Nota:** Cabe señalar que al haber un ganador, el “gritón” tendrá que verificar la veracidad del triunfo corroborando que las palabras de la tabla de lotería del equipo correspondan a las tarjetas tiradas y leídas por él.

<b>PALABRA</b>	<b>DEFINICIÓN<sup>17</sup></b>
LE PASTIS	Boisson alcoolisée à l’anis, que l’on boit avec de l’eau.
L’ARMAGNAC	Boisson très alcoolisée, eau-de-vie de raisin faite en Armagnac.
LE CHAMPAGNE	Vin blanc ou rosé rendu mousseux, fabriqué en Champagne.
LE CIDRE	Jus de pomme fermenté et pétillant.
LE CALVADOS	Eau-de-vie de cidre fabriquée dans le Calvados, département de l’ouest de la France.

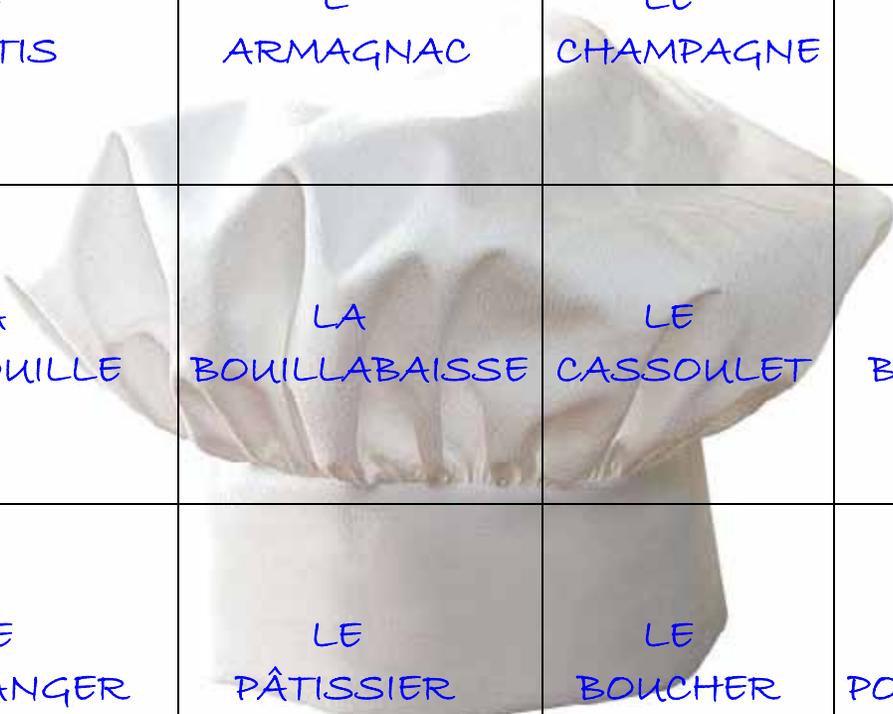
<sup>17</sup> LE ROBERT & CLÉ INTERNATIONAL Dictionnaire du français, 2003.

LE PULQUE	Boisson préhispanique, faible en alcool, faite à partir de la fermentation naturelle de l'agave.
LA CHOUCROUTE	Chou coupé en fines lamelles et fermenté dans la saumure.
LE CROQUE-MONSIEUR	Sandwich chaud fait de pain de mie, de jambon et de fromage.
LE CROQUE-MADAME	Croque-monsieur sur lequel on a placé un œuf au plat
LA RATATOUILLE	Plat composé de tomates, de courgettes, d'aubergines, de poivrons et d'oignons cuits dans de l'huile d'olive.
LA BOUILLABAISSE	Plat méditerranéen de poissons que l'on sert dans son bouillon avec des petites tranches de pain et un ailoli épicé.
LE CASSOULET	Plat cuisiné composé de haricots blancs et de diverses viandes (oie, canard, porc, mouton).
LA BAGUETTE	Bâton de pain assez mince
LE CROISSANT	Petite pâtisserie recourbée en forme de demi-lune.
LES CRÊPES	Fines galettes molles composées de lait, d'œufs et de farine, cuites dans une poêle.
L'ÉCLAIR	Gâteau allongé fait de pâte à choux fourrée de crème aromatisée, glacé sur le dessus.
LE PAIN AU CHOCOLAT	Pâtisserie garnie de chocolat
LA BÛCHE DE NOËL	Gâteau en forme de bûche que l'on mange à Noël.
LE BOULANGER	Une personne qui fait et vend du pain.
LE PÂTISSIER	Une personne qui fabrique et qui vend des gâteaux
LE BOUCHER	Une personne qui vend de la viande.
LE POISSONNIER	Une personne qui vend du poisson.
LE CHARCUTIER	Une personne qui prépare et qui vend des produits fabriqués avec de la viande de porc.
L'ÉPICIER	Une personne qui vend des produits de consommation courante, notamment de l'alimentation générale.
LA POÊLE	Ustensile de cuisine rond, à bord bas et à long manche
LA COCOTTE-MINUTE	Ustensile de cuisine dans lequel les aliments cuisent rapidement sous la pression de la vapeur.
LE MIXEUR	Un appareil électrique qui hache et mélange les aliments.
LE MOULE	Objet creux dans lequel on verse une substance liquide ou pâteuse pour qu'elle prenne sa forme en durcissant.
LA SOUPIÈRE	Plat large et profond dans lequel on sert la soupe pour

	plusieurs personnes.
LA LOUCHE	Grande cuillère à long manche qu'on utilise pour servir les aliments liquides.
JULIENNE	Façon de détailler les légumes en filaments.
JARDINIÈRE	Façon de détailler les légumes en bâtonnets.
MACÉDOINE	Façon de détailler les légumes ou les fruits en petits dés.
PAYSANNE	Façon de détailler les légumes en lamelles triangulaires ou carrés.
BRUNOISE	Façon de tailler les légumes en dés minuscules.
CISELER	Réduire en menus morceaux par des incisions verticales puis horizontales.
LE CHICHARRON	Peau de porc qui est d'abord fumée avec des épices, puis séchée et frite jusqu'à ce qu'elle gonfle et devienne craquante.
L'ADOBO	Une pâte faite à partir de plusieurs piments et épices pour assaisonner le poisson et la viande.
LES JUMILES	Insectes grisâtres utilisés dans certaines sauces.
L'HUITLACOCHÉ	Champignon noir qui pousse sur les épis de maïs. Très prisé pour farcir les « quesadillas ».
LE CHILI	Piment natif du Mexique.
LA CANNELLE	Épice utilisée pour parfumer de nombreux plats salés, surtout dans la région du Yucatan. C'est l'ingrédient essentiel du « café de olla ».
LE DIGESTIF	Alcool, liqueur que l'on boit après manger.
L'APÉRITIF	Alcool, liqueur que l'on boit avant manger.
L'ADDITION	C'est la quantité à payer.
LA POURBOIRE	Petite somme d'argent que le client donne en plus du prix, à la personne qui l'a servi.
L'AMUSE-GUEULE	Petit sandwich, biscuit salé, fruit sec que l'on mange au moment de l'apéritif.
LA CARTE	Liste de plats ou des vins, avec leurs prix, dans un restaurant.
LE CHEF DE CUISINE	Le responsable de tout ce qui concerne la cuisine et l'activité de sa brigade.
LE SOUS-CHEF	Il seconde le chef et le remplace pendant ses absences.
LE GARDE-MANGER	Il doit être un bon décorateur parce qu'il s'occupe de la cuisine froide, hors – d'œuvre, etc.
LE CHEF DE PARTIE	Il est désigné selon la partie qu'il occupe, par exemple, chef saucier, etc.
LE COMMIS	Jeune cuisinier subordonné à un chef de partie.
L'APPRENTI	Jeune fille ou garçon qui apprend le métier.

## EJEMPLOS DE TABLAS DE LOTERIA

**TABLA 1**



LE PASTIS	L' ARMAGNAC	LE CHAMPAGNE	LE CIDRE
LA RATATOUILLE	LA BOUILLABAISSSE	LE CASSOULET	LA BAQUETTE
LE BOULANGER	LE PÂTISSIER	LE BOUCHER	LE POISSONNIER
LE MOULE	LA SOUPIÈRE	LA LOUCHE	JULIENNE

TABLA 2



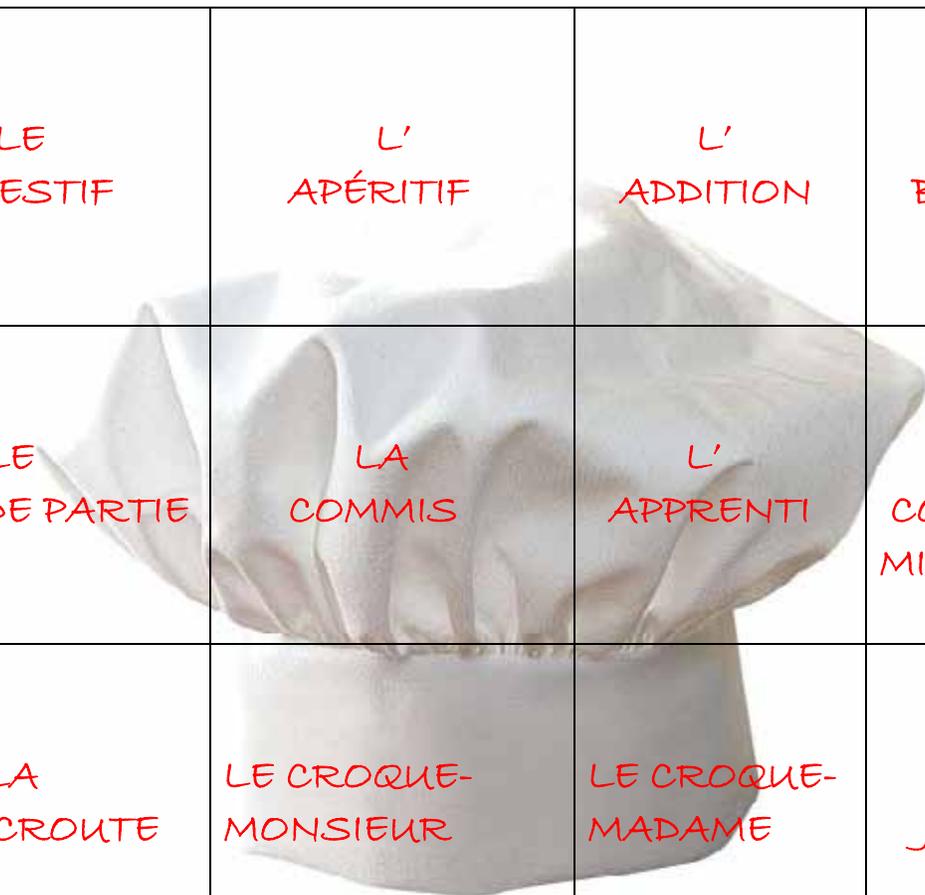
LE PULQUE	LA CHOUCHOUTE	LE CROQUE- MONSIEUR	LE CROQUE- MADAME
LES CRÊPES	L' ÉCLAIR	LE PAIN AU CHOCOLAT	LA BÛCHE DE NOËL
L' ÉPICIER	LA POÊLE	LA COCOTTE- MINUTE	LE MIXEUR
MACÉDOINE	PAYSANNE	BRUNOISE	CISELER

TABLA 3



L' ARMAGNAC	LE CHAMPAGNE	LE CIDRE	LE CALVADOS
LA CHOUCROUTE	LE CROQUE- MONSIEUR	LE CROQUE- MADAME	LA RATATOUILLE
LE CASSOULET	LA BAQUETTE	LE CROISSANT	LES CRÊPES
LE PAIN AU CHOCOLAT	LA BÛCHE DE NOËL	LE BOULANGER	LE PÂTISSIER

TABLA 4



LE DIGESTIF	L' APÉRITIF	L' ADDITION	LE BOUCHER
LE CHEF DE PARTIE	LA COMMIS	L' APPRENTI	LA COCOTTE-MINUTE
LA CHOUCROUTE	LE CROQUE-MONSIEUR	LE CROQUE-MADAME	JULIENNE
L' ÉCLAIR	LE PAIN AU CHOCOLAT	LA BÛCHE DE NOËL	CISELER

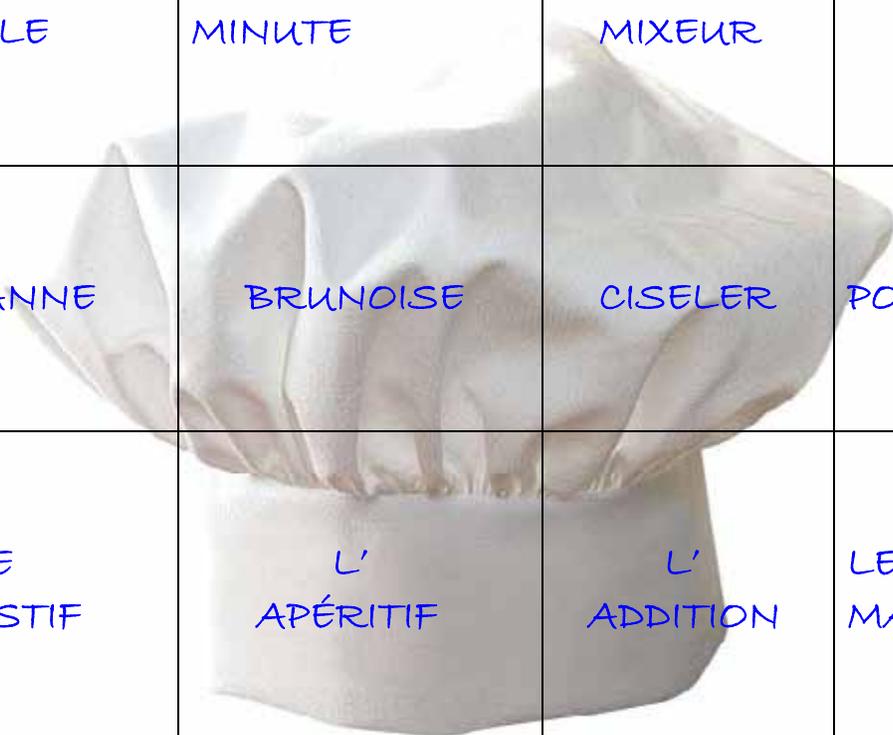
TABLA 5

LE POISSONNIER	LE CHARCUTIER	L' ÉPICIER	LA POÊLE
LA MIXEUR	LE MOULE	LA SOUPIÈRE	LA LOUCHE
JARDINIÈRE	MACÉDOINE	PAYSANNE	BRUNOISE
CHICHARRON	ADOBO	JUMILES	HUITLACOCHÉ

**TABLA 6**

LE BOUCHER	LE POISSONNIER	LE CHARCUTIER	L' ÉPICIER
LA LOUCHE	JULIENNE	JARDINIÈRE	MACÉDOINE
JUMILES	HUITLACOQUE	CHILI	CANNELLE
LA CARTE	LE CHEF DE CUISINE	LE SOUS-CHEF	LE GARDE- MANGER

TABLA 7



LA POÊLE	LA COCOTTE- MINUTE	LE MIXEUR	CHILI
PAYSANNE	BRUNOISE	CISELER	LA POURBOIRE
LE DIGESTIF	L' APÉRITIF	L' ADDITION	LE GARDE- MANGER
LE CHEF DE PARTIE	LE COMMIS	L' APPRENTIS	JARDINIÈRE

TABLA 8



CANNELLE	LE DIGESTIF	L' APÉRITIF	L' ADDITION
L' AMUSE-QUEULE	LA CARTE	LE CHEF DE PARTIE	LE SOUS-CHEF
LE CHEF DE CUISINE	LE COMMIS	L' APPRENTIS	LE PASTIS
HUITLACOHE	LA RATATOUILLE	LE BOULANGER	LE PÂTISSIER

TABLA 9



CHILI	CANNELLE	CHICHARRON	ADOBO
LE SOUS-CHEF	LE GARDE- MANGER	LA POURBOIRE	L'AMUSE- QUEULE
LE CALVADOS	LE PULQUE	LE PASTIS	L' ARMAGNAC
LE CROISSANT	LES CRÊPES	LA RATATOUILLE	LA BOUILLABAISSE

TABLA 10



JUMILES	HUITLACOHE	LE BOULANGER	LE PÂTISSIER
LA CARTE	LE CHEF DE CUISINE	LE MOULE	LA SOUPIÈRE
LE CHAMPAGNE	L' ARMAGNAC	CHICHARRON	ADOBO
LE CASSOULET	LA BAGUETTE	LA POURBOIRE	L'AMUSE-QUEULE

## ***JE DESSINE, TU DEVINES***

- **Nombre del juego:** *Je dessine, tu devines*
- **Número de participantes:** todo el grupo, ilimitado.
- **Material:**
  - pizarrón
  - plumones para pizarrón
  - 48 papelitos de colores con las palabras por adivinar.
  - una bolsa o caja
  - un dado
  - un reloj de arena
- **Disposición u organización del grupo:** Formar dos equipos, todos los alumnos deben estar frente al pizarrón.
- **Duración:** de 10 a 20 minutos.
- **Nivel:** Básico.
- **Objetivo:** Presentar las cosas a través de la fórmula *C'est un / une*. Presentar vocabulario gastronómico diverso sobre: utensilios de cocina, objetos de la mesa, pescados, carnes, ingredientes, etc. Debido a la sencillez de este juego, sólo es útil para introducir léxico.
- **Momento favorable de aplicación:** Cualquier momento de la clase. Juego para reforzar conocimiento.
- **Papel del profesor:** Observador, organizador, orientador, estimulador y árbitro.
- **Instrucciones:** La dinámica consiste en que cada alumno saque por turnos un papelito con algún sustantivo escrito, lo leerá en silencio y comenzará a dibujarlo en el pizarrón lo más claramente posible para que su equipo adivine la palabra. El reloj de arena comenzará a contar el tiempo desde el momento en que el alumno tomó el papelito. El tiempo es de 20 segundos. Si el equipo adivina antes de que haya transcurrido el tiempo límite, el mismo jugador podrá tomar otro papelito, el equipo lanzará el dado tantas veces como objetos adivinados, y sumará el total de puntos marcados por el dado para obtener el total de puntos ganados en ese turno. Todos los integrantes del equipo deberán dibujar.
- **Meta de juego:** Ganará el equipo que haya obtenido más puntos gracias a sus conocimientos pero también gracias al azar.

### **Instrucciones para el profesor.**

Las tareas desempeñadas por el profesor serán las mismas que para el juego anterior.

### **Instrucciones para el alumno**

Estas serán las instrucciones a seguir por parte de los alumnos, la finalidad es que jueguen de manera independiente y participativa.

- Un alumno sacará un papelito de color con el nombre de algún objeto de la mesa, utensilio de cocina, ingrediente, etc., el cual, no podrá revelar a ningún miembro de su equipo, sea enseñando el papel, emitiendo alguna seña o sonido.
- Posteriormente, comenzará a dibujar el objeto en el pizarrón al correr el tiempo en el reloj de arena (20 segundos); su equipo deberá adivinar de qué se trata y anunciarlo utilizando la fórmula “*C’est un*” / “*C’est une*”...Es posible hacer adivinar varias palabras por turno.

### Categorías

<b>I. Pain, pâtisserie, sucreries</b>	<b>II. Ustensiles de cuisine</b>
Une baguette	Une cocotte-minute
Un croissant	Une soupière
Un millefeuille	Une balance
Une glace	Un grille-pain
Un éclair	Un rouleau à pâtisserie
Un gâteau	Un mixeur
<b>III. Fruits</b>	<b>IV. Légumes</b>
Une fraise	Un chou-fleur
Des raisins	Une salade
Un ananas	Une pomme de terre
Une pomme	Un oignon
Une pastèque	Une tomate
Une cerise	Un poivron
<b>V. Poissons et fruits de mer</b>	<b>VI. Viandes</b>
Une langouste	Du jambon
Un poulpe	Une côtelette
Une sole	Une escalope
Une crevette	Un saucisson
Un crabe	Un gigot
Une huître	Un poulet
<b>VII. Objets sur la table</b>	<b>VIII. Animaux comestibles</b>
Une carafe d’eau	Un porc
Un couteau	Un bœuf
Une cuillère	Un lapin
Une fourchette	Un canard
Une bouteille	Une dinde
Une assiette	Un poisson

### Petit papiers

Baguette	Croissant	Millefeuille	Glace	Eclair	Gâteau
Cocotte-minute	Soupière	Balance	Grille-pain	Rouleau à pâtisserie	Mixeur
Fraise	Raisins	Ananas	Pomme	Pastèque	Cerise
Chou-fleur	Salade	Pomme de terre	Oignon	Tomate	Poivron
Langouste	Poulpe	Sole	Crevette	Crabe	Huître
Jambon	Côtelette	Escalope	Saucisson	Saucisse	Gigot
Carafe d'eau	Couteau	Cuillère	Fourchette	Bouteille	Assiette
Porc	Bœuf	Lapin	Canard	Dinde	Poisson

## L'OBJET MYSTÉRIEUX

- **Nombre del juego:** *L'objet mystérieux*
- **Número de participantes:** de 2 a 20 participantes.
- **Material:**
  - Juego *¿Adivina quién?* Previamente modificado, solamente usaremos la estructura y las cartas serán cambiadas por tarjetas con imágenes creadas sobre platillos típicos, utensilios de cocina, alimentos, frutas y verduras (2 tableros de plástico y 24 tarjetas con imágenes gastronómicas).
  - Un dado.
- **Disposición u organización del grupo:** Formar dos equipos quienes a su vez tendrán que distribuirse en parejas. Solamente 4 alumnos podrán jugar por partida, los alumnos restantes se irán turnando para jugar. El equipo perdedor saldrá del juego y entrará otra pareja para jugar.
- **Duración:** de 15 a 30 minutos
- **Nivel:** Básico.
- **Objetivo:** Presentar un objeto a través de los elementos de la descripción, por ejemplo, a través de adjetivos calificativos: grande, pequeño, redondo, hondo, pesado, etc. o bien preguntando la utilidad *il sert à servir la soupe, à couper, etc.?* Este juego además de presentar objetos, puede servir para otros aspectos gramaticales como: verbos de la gastronomía, los presentativos *C'est un / c'est une*, artículos partitivos, etc.
- **Momento favorable de aplicación:** Cualquier momento de la clase. Juego para reforzar conocimiento.
- **Papel del profesor:** Observador, organizador, orientador, estimulador y árbitro.
- **Instrucciones:** La dinámica consiste en que cada equipo seleccione un tablero, lo ubique frente a su equipo para que la tarjeta misteriosa quede de frente. Previamente, se habrán mezclado las tarjetas misteriosas. El alumno deberá tomar una y no revelar la identidad de la misma. La meta del juego es adivinar qué objeto se encuentra sobre la tarjeta que posee el equipo contrario, haciendo una pregunta por turno y eliminando del tablero las imágenes que no cumplan con la descripción del objeto misterioso.

Para iniciar el juego, los alumnos deberán lanzar un dado. El alumno con mayor número de puntos, comienza primero a realizar las preguntas.

El alumno deberá fijarse en las diferencias entre las 24 imágenes del tablero como si se trata de un ingrediente, un plato típico, un utensilio de cocina, etc.

Las preguntas sólo podrán contestarse con un "Oui" o "Non", por ejemplo, *Est-ce que ton image est un ustensile de cuisine?*, el otro equipo contestará "Oui" o "Non". Después de que respondan el alumno podrá eliminar una o más imágenes sospechosas. Poco a poco se irán descartando imágenes de acuerdo con las preguntas realizadas hasta llegar al momento de estar seguros de qué es y decirlo. Cuando el jugador trate de adivinar qué es el objeto misterioso y se equivoca, perderá el juego.
- **Meta de juego:** El equipo ganador será quien adivine más objetos misteriosos.

## CATEGORÍAS

El juego se divide en cuatro categorías, las cuáles contienen 6 criterios cada una:

- 1) **Plats typiques:** la ratatouille, la choucroute, la bouillabaisse, le croque-madame, le croque-monsieur, le pot-au-feu.
- 2) **Ustensiles de cuisine:** la poêle, la cocotte, la casserole, la louche, la cuillère, la soupière.
- 3) **Boissons:** du café, du coca, de l'eau, de l'eau minérale, du lait, du yaourt.
- 4) **Ingrédients:** du café, du chocolat, du cacao, de la farine, du sucre, des œufs.

**Nota:** “Adivina quién” es un juego de mesa, por lo tanto su ficha pedagógica es distinta, anexo una ficha de juego a partir del formato de análisis de una ficha de juegos de mesa empleado en la tesina de Ingrid Ramírez<sup>18</sup>.

Análisis de la caja
<p><b>Nombre del juego:</b> Adivina quién. <b>Año:</b> Sin especificar. <b>Presentación:</b> Caja colorida y animada donde se muestra el formato del juego tal y como lo es por dentro. Letras grandes, rojas, llamativas, también están 2 personajes misteriosos de cuerpo completo pensando y formulando preguntas para ganar. <b>Fabricante / marca:</b> Milton Bradley/ Hasbro. <b>Idioma:</b> Español. <b>Edades para los que está pensado:</b> 6 años en adelante. <b>Duración:</b> Sin especificar. <b>Número de jugadores para los que está pensado:</b> 2 jugadores.</p>
Componentes / material
<p><b>Descripción</b></p> <p><b>Número de piezas:</b> 2 tableros de plástico, 24 tarjetas misteriosas, 48 marcos de plástico, 48 tarjetas con retratos, 2 marcadores de puntos, 2 sujetadores para los marcadores de puntos. <b>Tamaño:</b> medio. <b>Apariencia:</b> colorida y vistosa. <b>Sugerencias para un aprovechamiento pedagógico:</b> formar parejas.</p>
Reglas
<p><b>Objetivo final del juego:</b> Adivinar el retrato misterioso del equipo contrario. <b>Rol de los jugadores:</b> De adivinadores, este rol es llevado a cabo por todos los miembros del equipo.</p>

<sup>18</sup> Ingrid Ramírez, *El juego de sociedad como herramienta de enseñanza / aprendizaje. Propuesta de análisis y aplicaciones pedagógicas en la clase de francés como lengua extranjera.*

**Inicio:** Mezclar las tarjetas misteriosas, elegir al azar una tarjeta por equipo, colocarla dentro de la ranura de la tarjeta misteriosa, de manera que el personaje misterioso quede de frente a ti. Tu rival debe hacer lo mismo. Posteriormente, colocar el resto de las tarjetas misteriosas fuera del juego. Deberás sentarte frente a tu rival para no permitir ver quién es tu personaje misterioso.

**Reglas:** Tu objetivo será adivinar quién es el personaje misterioso en la tarjeta de tu rival, haciendo una pregunta por turno y eliminando del tablero los retratos que no cumplan con la descripción del personaje misterioso. Fíjate en las diferencias de los 24 retratos del tablero. El color del cabello y de los ojos es distinto: algunos rostros tienen mejillas sonrosadas, barbas, bigotes o narices grandes; otras tienen sombreros o lentes. A medida que juegues notarás otras diferencias entre los retratos. Hazle a tu rival una pregunta por turno, hasta estar seguro de quién es el personaje misterioso. Las preguntas deben contestarse solamente con “sí” o “no”. Por ejemplo, puedes preguntar: “¿tiene el cabello blanco?” Tu rival podrá responder “sí” o “no”. Después de que tu rival responda, podrás eliminar uno o más retratos sospechosos. Por ejemplo, si el personaje misterioso tiene el cabello blanco, baja todos los retratos de personas con cabello rojo, negro, café o rubio. De esta forma sólo te quedarás con los retratos de las personas con el cabello blanco y que podrían ser el personaje misterioso. Después de hacer la pregunta y bajar retratos, será el turno de tu rival. Cuando estés seguro de quién es el personaje misterioso, espera tu turno y en lugar de hacer una pregunta, di quién es. Para adivinar quien es el personaje misterioso, si por ejemplo: “El personaje misterioso es Pedro”. Tu rival debe entonces decirte si has adivinado o no. Si los has adivinado ganas el partido y si te has equivocado lo pierdes.

**Variantes de las reglas:** Partido de desafío es para hacer el juego más difícil, ambos jugadores pueden tomar dos tarjetas misteriosas y colocarlas al lado en las ranuras correspondientes. Tendrás que adivinar quiénes son los dos personajes misteriosos de tu rival. Al hacer las preguntas acerca de los personajes misteriosos, tienes que usar las palabras “los dos” o “alguno de ellos”. Por ejemplo, puedes preguntar: ¿usan lentes los dos personajes?, ¿alguno de ellos tiene el cabello negro? Para adivinar quiénes son los personajes misteriosos, debes decir quiénes son los dos en el mismo turno.

#### **Adaptabilidad**

**Uso para grupo grande:** Fácilmente adaptable a uso por equipos y parejas

**Modificaciones necesarias en cuanto a material:** no

**Modificaciones necesarias en cuanto a las reglas:** no

**Objetivos lingüísticos visualizados:** comprensión y expresión oral, elementos de la descripción física, adjetivos calificativos.

#### **Accesibilidad**

**Precio:** de \$180.00 a \$220.00

**Localización:** D.F.

**Origen:** Estados Unidos.

## LA RECETTE CRÉATIVE

- **Nombre del juego:** *La recette créative.*
- **Número de participantes:** de 6 a 20 participantes.
- **Material:**
  - hojas
  - 20 sobres con el nombre de una receta
  - una bolsa o caja
  - un diccionario
- **Disposición u organización del grupo:** Formar equipos de dos personas,
- **Duración:** 30 minutos.
- **Nivel:** Básico.
- **Objetivo:** Reconocer las etapas de una receta y redactar una a partir del nombre de la misma. Desarrollar la escritura creativa en los alumnos. En este juego se refuerzan aspectos gramaticales tales como: conjugación de verbos del primer, segundo y tercer grupo, artículos partitivos, concordancia de género y número, etc.
- **Momento favorable de aplicación:** Cualquier momento de la clase. Juego para reforzar conocimientos.
- **Papel del profesor:** Observador, organizador, orientador, estimulador y árbitro.
- **Instrucciones:** Al inicio del juego, los alumnos formarán parejas según su elección. Posteriormente escogerán un sobre que contenga el nombre de una receta. Enseguida abrirán el sobre, leerán el título y comenzarán a redactar su receta, siguiendo las etapas de la misma aquí señaladas, los alumnos no deberán escribir el nombre de la receta. Al término de la redacción, el equipo la pasará a los demás equipos con la finalidad de que ellos puedan crear un título para la misma.
- **Meta de juego:** Ganará el equipo que a consideración del resto del grupo haya redactado su receta de la manera más creativa y también al que, gracias a la redacción, haya permitido adivinar el título original.

### Etapas de la receta.

- 1) **nom du plat** : une bouillabaisse, une pizza, un poulet au vin, etc.
- 2) **précision** : une soupe de poisson provençale, une spécialité italienne, un dessert, etc.
- 3) **nombre de personnes** : 2, 4, 6, une dizaine, etc.
- 4) **ingrédients et quantités.**
- 5) **temps de cuisson et de préparation** : 10 minutes, 1 heure, etc.
- 6) **avant – préparation.**
- 7) **préparation.**
- 8) **ustensiles de cuisine** : une casserole, un fouet, une cocotte minute, un moule, etc.
- 9) **conseil du chef** : le préparer la veille, ajouter quelques gouttes de..., le servir bien chaud, le laisser refroidir, etc.
- 10) **proposition pour accompagner le plat** : du fromage, du vin blanc, rouge ou rosé, de la moutarde, de la mayonnaise, des frites, de la salade, du riz, du champagne, etc.

## **TITRES DES RECETTES**

- 1.- Recette pour grossir.
- 2.- Recette pour se débarrasser d'un copain ou d'une copine en 3 jours.
- 3.- Recette pour devenir riche.
- 4.- Recette pour devenir belle / beau.
- 5.- Recette contre une déception amoureuse.
- 6.- Recette pour être un chef reconnu.
- 7.- Recette magique pour dormir 100 ans.
- 8.- Recette pour devenir heureux.
- 9.- Recette pour tomber amoureux de quelqu'un.
- 10.- Recette pour s'amuser.

## CONCLUSIONES

El juego tiende a asociarse con la infancia, pero lo cierto es que esta actividad se manifiesta a lo largo de toda la vida del hombre. Poco a poco ha surgido el interés por las actividades lúdicas; en nuestros días, se acepta el juego como una actividad que desarrolla el pensamiento del ser humano y que favorece el aprendizaje.

El incluir actividades lúdicas dentro de las aulas de idiomas abre un espacio para la invención y para la iniciativa del jugador, plantea la necesidad de buscar alternativas y construir posibles respuestas a las situaciones que se presentan, las que se consideran libres y originales dentro de los límites de las reglas previamente establecidas. Si bien el juego es divertimento, pasatiempo, recreación, sujeto a ciertas reglas, las cuales nunca debemos olvidar para saber cómo, cuándo y qué obtienen los jugadores. Recordemos que saber que se trata de un juego es, después de todo, la primera regla de cualquier juego.

El juego aporta diversos beneficios. Algunos de ellos son:

- Rompe con la rutina diaria. Cuando nos involucramos en un juego, la realidad cotidiana queda en un segundo plano.
- Permite involucrarse de forma absoluta. Los juegos pueden fascinarnos y absorbernos por completo, hasta el punto de poder ser adictivos. Pocas actividades nos exigen tanta implicación como los juegos.
- El juego permite pensar, sentir y actuar a la vez. Son pocas las actividades cotidianas que nos exigen estos elementos de forma simultánea. La mayoría de los trabajos exigen más actividad mental que implicación emocional y física.

Estoy convencida de que es necesario ampliar nuestro banco de herramientas disponibles para favorecer el desarrollo de habilidades por parte de los estudiantes, motivándolos y ofreciéndoles un ambiente confortable y placentero, al igual que cómo maestros tenemos la obligación de probar cosas nuevas, reinventarnos día a día en pro de nuestros alumnos. Pienso que al diversificar las estrategias de enseñanza -

aprendizaje se rompe con los enfoques tradicionalistas y ofrece mayores posibilidades de éxito a los estudiantes.

Intenté realizar un trabajo fácilmente aplicable. Después de sumergirme en un vasto corpus sobre juegos, escogí algunos y los adapté a una clase de francés lengua extranjera con fines específicos (gastronomía) con la ayuda de fichas pedagógicas para un mejor aprovechamiento y desarrollo. Las fichas que presento son adaptables a la enseñanza - aprendizaje de otras lenguas extranjeras al igual que pueden ser útiles para otros aspectos gramaticales a las señaladas. Cabe señalar que los juegos propuestos ya fueron utilizados con éxito ante mis grupos.

Espero haber contribuido con un pequeño grano de arena en el desarrollo o creación de nuevas herramientas de enseñanza - aprendizaje. Recordemos que hoy en día los alumnos son seres vivos, deseosos de interactuar en la construcción de sus aprendizajes, que esperan la oportunidad de volverse activos y participativos, de ser valorados como individuos tan capaces como el profesor. Démosles la oportunidad de incursionar dentro del amplio mundo del juego, donde seguramente experimentarán la satisfacción de aprender, debidamente guiados por su profesor.

## BIBLIOGRAFÍA DIRECTA

- Acosta, Bautista, *La recreación: una estrategia para el aprendizaje*, Editorial Kinesis, Bogotá, 2002.
- Aizencang, Noemí, *Jugar, aprender y enseñar. Relaciones que potencian los aprendizajes escolares*, Manantial, Buenos Aires, 2005, p. 63.
- Anduela, María, *Dinámica de grupos en educación*, Editorial Trillas, México, 1985, p. 19.
- Brougère, Gilles, *Jouer / Apprendre*, Économica, Anthropos, Paris, 2005.
- Calzetta, Juan José et al. *La juegoteca. Niñez en riesgo y prevención*, Lumen, Buenos Aires – México, LUMEN, 2005, páginas 51 – 67.
- Cuq, Jean-Pierre, *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*, CLE International, Paris, 2003.
- Enciclopedia de los juegos. *Las reglas de 500 juegos*. Editorial Paidotribo. Larousse, Barcelona, 1999.
- García Santa – Cecilia, Álvaro, *Cómo se diseña un curso de lengua extranjera*, ARCO/LIBROS, S.L., Barcelona, s.f.
- Lenore, Terr, *El juego: por qué los alumnos necesitan jugar*. Paidós, Barcelona, Buenos Aires, México, España, 2000, Capítulo 5: Las reglas del juego, herramientas en el juego, locos por el juego, Páginas 107 – 126.
- Littlewood, William, *La enseñanza comunicativa de idiomas. Introducción al enfoque comunicativo*. Cambridge University, Madrid, 1998, p. 82-91.
- Nunan, David, *El diseño de las tareas para la clase comunicativa*, Madrid, Cambridge University, 1996.
- Ramírez, Ingrid, *El juego de sociedad como herramienta de enseñanza / aprendizaje. Propuesta de análisis y aplicaciones pedagógicas en la clase de francés como lengua extranjera*, tesis de licenciatura, Facultad de Filosofía y Letras, UNAM, México, pag. 37.
- Richards, Jack y Lockhart, Charles, *Estrategias de reflexión sobre la enseñanza de idiomas*, Cambridge, Barcelona, 1998. (Colección Cambridge de didácticas de lenguas).
- Robert & CLE International, *Dictionnaire du français*, CLE INTERNATIONAL, 2003.
- Silva, Haydée, *Les jeux de société : adaptations et détournements*, Cahiers de l'APLIUT, vol. XIX, n°3, Paris, 2000, p.14 – 27.

## BIBLIOGRAFÍA INDIRECTA

- Acevedo, Alejandro, *Aprender jugando 1. Dinámicas vivenciales para capacitación, docencia y consultoría*, Limusa Noriega Editores, México, 1999. (Vols. I,II, III)
- Albert L. et al. *Le grand livre des jeux en société pour toute la famille*, Editions de Vecchi, Paris, 1999.
- Alforja Centro de estudios y publicaciones, *Técnicas participativas para la educación popular*, , Tercera edición, Costa Rica, 1993. (Tomo II).
- Allen, Catherine, *Fun for parties and programs*, Prentice – Hall, Englewood Cliffs, N.J., 1956.
- Allen, David, *Découvrir l'anglais par le jeu, du cours moyen à la cinquième*, Hatier Enseignants, Paris, 1991.
- Arts, Niké, *Enciclopedia de los juegos de mesa. Una completa colección de todos los juegos de tablero y mesa con explicaciones, normas, trucos y consejos*, Victor, Barcelona, 2000.
- Augé, Hélène et al., *Jeux pour parler, jeux pour créer*, CLE International, Paris, 1989.
- Autores varios, *366 juegos para educar, juegos de movimiento, habilidad, concentración y representación*, Editorial CCS, Madrid, 2005.
- Badia Armengol, Dolors et al. *Juegos de expresión oral y escrita*, GRAO, sexta edición, Barcelona, 1998.
- Ballesteros, Severino, *Juegos de mesa del mundo*, Editorial CCS, Madrid, 2005.
- Bertrand, Isabelle, *300 jeux avec vos enfants, de 1 mois à 12 ans*, Éditions Hors Collection Junior, Paris, 1999.
- Berloquin, Pierre, *100 jeux de table*, Flammarion, Paris, 1976.
- Brigitte Bellac et al. ,*100 % Jeux, jeux Zen*, Nathan, Paris, 2004.
- Bolio Díaz, Nayeli, *Fantasia en movimiento. Juegos para el desarrollo psicomotor*, Limusa, México, 2001.
- Brunel, Philippe, *Tous les jeux classiques et malins. Les astuces, les règles, les variantes*, PRAT, Paris, 1997.
- \_\_\_\_\_, *Tous les jeux pour les enfants à la ville et aux champs*, PRAT, Paris, 1998.
- Costa, Ana Lucía E.S. y Alves Marra, Prosolina, *¡Vamos a jugar!, 175 juegos para la clase de español*, Difusión, Barcelona, 1997.

- Evrard, Franck, *Jeux linguistiques, un mot peut en cacher un autre*, Ellipses, Paris, 2003.
- Friedrich, Thorsten and Jan, Von Eduard, *Games cards. Communicative activities for english language classes*, 1993.
- García Arreza, Miguel, *Participar para aprender. 100 actividades para la clase de idiomas*, Ediciones Aljibe, Granada, 1995.
- Gourlat, Catherine, *Mamá, me aburro*, Acento, Madrid, 1997. (Los prácticos).
- Grunfeld, Frederic, *Games of the world*. Special English edition for the National committees for UNICER in Australia, Canada, Ireland and Switzerland, Swiss Comité for UNICEF, Zurci, 1982.
- Guillen, E., *Nouvelle moisson de jeux*, Les Presses s Île de France, Paris, s.f..
- Guitart Aced, Rosa, *101 juegos. Juegos no competitivos*, Graó, Barcelona, 1999.
- \_\_\_\_\_, *Jugar y divertirse sin excluir. Recopilación de juegos no competitivos*, Graó, Barcelona, 1999.
- Hourst, Bruno et Thiagarajan, Sivasailam, *Modèles de jeux de formation, les jeux cadres de Thiagi*, Editions d'organisation, Paris, 2002.
- INDE, *Juegos ingeniosos de interior*, INDE, España, 2002.
- Jacques, Jacqueline y Casulleras, Silvia, *40 juegos para practicar la lengua española*, Graó, Barcelona, 2004.
- Jue, Isabelle et Verger, Nicole, *La boîte à paroles. Activités orales pour le cours de français*, Langenscheidt, Berlin, 1999.
- Julien, Patrice, *Techniques de classe. Activités ludiques*, CLE International, Paris, 1998.
- Klaus, Vopel W., *Juegos de interacción. Manual para el animador de grupos. Teoría y praxis de los juegos de interacción*, Editorial CCS, Madrid, 2003.
- Lee, W.R., *Language teaching games and contest*, Oxford English, Oxford, 1999.
- Loesel, Bernard, *Jeux de mots, modes de jeux. Fiches de pédagogie concrète, oral-écrit*, CNDP de la Seine Maritime, Rouen, 1999.
- Lohéac – Ammoun, Frank, *Tous les jeux de cartes, règles – techniques, conseils*, Solar, Tours, 1987.
- Luque Hoyos, Francisco y Luque Tabernero, Sergio, *Guía de juegos escolares. Diferentes objetos*, Gymnos Editorial, Madrid, 1995.

- Mala, Matthias, *Un jeu par jour- 365 nouveaux jeux drôles et divertissants*, Marabout, 1993.
- Marenco, Auxiliadora, *Dinámicas de grupo. Manual práctico*, UCA, Managua, 1995.
- Méndez, Antonio, *Juegos dinámicos de animación para todas las edades*, Gymnos Editorial, Madrid, 1994.
- Mina A. et Lironi M., *Le grand livre de jeux pour les enfants de 2 à 8 ans*, Editions de Vecchi, Paris, 1995.
- Pescatore, Céline, *1000 jeux pour vos enfants*, Selection du Reader's Digest, Paris, 1999.
- Pulet Carrasco, Rafael, *Juegos de animación en educación infantil y primaria*, Ediciones Aljibe, Granada, 1995.
- Rinvoluceri, Mario, *Grammar games. Cognitive, affective and drama activities for EFL students*, Cambridge University Press, Cambridge, 1984.
- Rinvoluceri and Paul Davis, *More grammar games. Cognitive, affective and movement activities for efl students*, Cambridge University Press, Cambridge, 1995.
- Rivais, Yak, *Pratique des jeux littéraires en classe 9 à 12 ans*, Retz, Paris, 1993.
- Sher, Barbara, *Juegos para mejorar la autoestima en los niños*, Selector, México, 2000.
- Storms, Gers, *101 juegos musicales. Divertirse y aprender con ritmos y canciones*, Graó, Barcelona, 2003.
- Sugar, Steve and Kim, *Primary games, experimental learning activities for teaching children K-8*, Jossey – Bass, San Francisco, 2002.
- Torbet, Marianne, *Juegos para el desarrollo motor, crecimiento integral para todos los niños con y sin problemas*, Editorial Pax México, Colombia, 2000.
- Urdiales, Miguel Ángel, *Guía lúdica para el currículo de educación primaria*, Editorial Escuela Española, Madrid, 1998.
- Weiss, François, *Jouer, communiquer, apprendre*, Hachette, Paris, 2002.

## CORPUS BIBLIOGRÁFICO

AUTOR	AÑO	IDIOMA	PÚBLICO
Acevedo	1999	Español	Didáctica
Albert L. <i>et al.</i>	1999	Francés	General
Alforja	1993	Español	Didáctica
Allen	1956	Inglés	General
Allen	1991	Francés	Didáctica de lenguas
Arts	2000	Español	General
Augé	1989	Francés	Didáctica de lenguas
Autores varios	2005	Español	Didáctica
Badia	1998	Español	Didáctica de lenguas
Ballesteros	2005	Español	General
Bellac	2004	Francés	Didáctica
Berloquin	1976	Francés	General
Bertrand	1999	Francés	Didáctica
Bolio	2001	Español	Didáctica
Brunel	1997	Francés	General
Brunel	1998	Francés	General
Costa <i>et al.</i>	1997	Español	Didáctica de lenguas
Evrard	2005	Francés	Didáctica de lenguas
Friedrich	1993	Inglés	Didáctica de lenguas
García	1995	Español	Didáctica de lenguas
Gourlat	1997	Español	General
Grunfeld	1982	Inglés	General
Guillén	Sin fecha	Francés	General
Guitard	1999a	Español	Didáctica
Guitard	1999b	Español	Didáctica
Hourst yThiagarajan	2002	Francés	General
INDE	2002	Español	Didáctica
Jacques y Casulleras	2004	Español	Didáctica de lenguas
Jue et Verger	1999	Francés	Didáctica de lenguas
Julien	1998	Francés	Didáctica de lenguas
Klaus	2003	Español	Didáctica
Lee	Sin fecha	Inglés	Didáctica de lenguas
Loesel	1999	Francés	Didáctica de lenguas
Loheac	1987	Francés	General
Luque <i>et al.</i>	1995	Español	Didáctica
Mala	1993	Francés	General
Marenco	1995	Español	Didáctica
Méndez	1994	Español	Didáctica
Mina et Lirón	1995	Francés	General
Pescatore	1999	Francés	Didáctica
Pulet	1995	Español	Didáctica
Rinvoluceri and David	1995	Inglés	Didáctica de lenguas
Rinvoluceri	1984	Inglés	Didáctica de lenguas
Rivais	1993	Francés	Didáctica de lenguas
Sher	2000	Español	General

<b>Storms</b>	<b>2003</b>	<b>Español</b>	<b>Didáctica</b>
<b>Sugar</b>	<b>2002</b>	<b>Inglés</b>	<b>Didáctica</b>
<b>Torbet</b>	<b>2000</b>	<b>Español</b>	<b>Didáctica</b>
<b>Urdiales</b>	<b>1998</b>	<b>Español</b>	<b>Didáctica</b>
<b>Weiss</b>	<b>2002</b>	<b>Francés</b>	<b>Didáctica de lenguas</b>