

### **Datos Bibliográficos:**

Shahira Saad Luna, Maestra en Didáctica del Francés. Docente en la Facultad de Idiomas de la Universidad Veracruzana (México). Examinadora y correctora de los exámenes de certificación del idioma francés *DELF*. Líneas de investigación: enseñanza-aprendizaje del francés lengua extranjera, lingüística aplicada, enseñanza de lenguas y enfoque lúdico, argumentación oral en francés.

Correo: *shahisaad26@gmail.com*

## **EL ÉXITO DE ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA CLASE DE FRANCÉS COMO LENGUA EXTRANJERA PARA FAVORECER LA PRODUCCIÓN ORAL**

### **Resumen:**

Dentro del área de la enseñanza - aprendizaje del francés como lengua extranjera con un público infantil, la producción oral puede causar dificultades, de ese hecho que se recurra al uso del enfoque lúdico para ayudar a los estudiantes mexicanos a favorecer esta competencia lingüística. En ese sentido, se realizó un estudio implementando una serie de juegos, y la cuestión es: *¿Todos los juegos sirven para lo mismo?; ¿cuál es la percepción de los estudiantes ante cada una de esas actividades lúdicas?* Desarrollaremos cómo fue el éxito de los juegos seleccionados para favorecer la producción oral en francés como lengua extranjera con un grupo de niños mexicanos.

**Palabras clave:** Juego educativo, Enfoque lúdico, Francés como lengua extranjera, Producción oral, Público infantil.

### **Abstract:**

Within the area of teaching-learning French as a foreign language with a child audience, oral production in this language can cause difficulties, which is why the

use of a playful approach is used to help Mexican students to promote this linguistic competence. In this sense, a study was carried out implementing a series of games and the question is: do all the games serve the same purpose? What is the perception of the students regarding each of these playful activities? We will discuss how the selected games were successful in promoting oral production in French as a foreign language with a group of Mexican children.

**Keywords:** Educational game, Playful approach, French as a foreign language, Oral production, Children.

### **Introducción**

La enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras es un área que está ganando terreno hoy en día en México. Cada vez hay más personas interesadas en aprender un idioma en función de intereses y objetivos diversos, así como los públicos. Uno de los idiomas, cuyo aprendizaje va en crecimiento en México, es el francés. En efecto, a partir de datos de la Embajada de Francia en México (2022), el idioma francés se ha convertido en la segunda lengua viva más enseñada en este país, después del inglés.

De este hecho, nuestro interés de docentes de francés como lengua extranjera e investigadores en esta línea de conocimiento, es buscar estrategias e indagar en las problemáticas que enfrentan nuestros estudiantes, con el fin de favorecer un aprendizaje eficaz en este idioma.

Si bien, nuestra experiencia profesional actual nos sitúa en una universidad, hemos tenido también la oportunidad de trabajar con el público infantil durante un tiempo considerable.

Ahora bien, trabajar con niños puede parecer tarea sencilla, pero es una idea errónea. Los niños son un público exigente, y esa exigencia va desde el hecho en que, si alguna actividad o ejercicio no es de su agrado, ellos reaccionan a ese hecho perdiendo el interés y la motivación, distrayéndose, y pidiendo permiso para salir del salón de clases por diversas razones, entre otras.

Es por ello que, docentes de francés como lengua extranjera (*FLE*), debemos buscar estrategias de enseñanza - aprendizaje que favorezcan un aprendizaje significativo por parte de nuestros estudiantes.

En este campo, las competencias lingüísticas (comprensión oral y escrita / producción oral y escrita) juegan un papel muy importante, y el hecho de hacer hablar a los estudiantes es, en la mayoría de los casos, una gran dificultad. Producir de forma oral en lengua materna puede resultar complicado en ocasiones y, si al hecho de producir en forma oral agregamos el factor de hacerlo en lengua extranjera -en este caso en francés-, el estudiante puede experimentar un momento de estrés y angustia y, como consecuencia, un bloqueo.

El grupo infantil no escapa a este hecho, a pesar de que los niños poseen una actitud más flexible y abierta, también pasan por ese tipo de estrés causado por tener que producir de forma oral en francés. En ese sentido el docente debe buscar herramientas y estrategias que favorezcan el desarrollo de las competencias lingüísticas que presentan dificultades.

Más aún, un hecho que puede parecer evidente es que, al trabajar con un público infantil, los juegos o actividades lúdicas siempre estarán presentes y en muchos de los casos esto no es así. Lamentablemente, el juego sigue teniendo un estatus poco valorado dentro del salón de clases y, si este recurso se lleva a cabo durante las clases, en ocasiones no se implementa de la forma adecuada. En ese sentido, puede estar faltando la adaptación necesaria para cumplir con los objetivos académicos y ayudar en realidad a nuestros estudiantes.

Tomando en cuenta lo anterior, las actividades lúdicas bien seleccionadas y adaptadas, son un recurso de gran importancia para el desarrollo y la apropiación de las distintas competencias lingüísticas, así como las reglas gramaticales y el léxico del idioma estudiado. Si bien, nos centramos con un público infantil, debemos saber que este tipo de actividades podemos utilizarlas con los distintos públicos, desde niños hasta adultos.

## 1. Objetivo y contexto de nuestro estudio

La investigación llevada a cabo tuvo como objetivo favorecer la producción oral en francés a través del enfoque lúdico de un grupo de niños mexicanos que estudiaban el idioma francés en una institución privada en la ciudad de Xalapa, perteneciente al Estado de Veracruz, México.

El grupo de estudio era pequeño, se trataba de cinco estudiantes con una particularidad dentro del rango de edades (7 - 12 años de edad). Este factor presentaba ya una dificultad para el profesor, puesto que las actividades llevadas a cabo en las clases normales, debía pensarse y aplicarse de forma que todos los niños pudieran beneficiarse de ellas.

En ocasiones, los niños de edades más pequeñas, externaban que las actividades resultaban un poco difíciles de entender, o el tiempo para realizarlas era insuficiente, mientras que los pre-adolescentes externaban lo contrario, pues para ellos resultaba tedioso esperar a que los más pequeños terminaran o resultaba muy fácil la actividad. Este hecho condujo a un descontrol y falta de motivación de parte de los estudiantes para interactuar entre ellos y para producir en francés.

Al respecto, cabe mencionar que este grupo de niños contaba con un nivel A2 de acuerdo con el *Marco Europeo de Referencia para las Lenguas*, pues ya cumplían un año tomando clases de francés en esa institución privada.

La idea de apoyar a este grupo de estudiantes encaminó nuestra investigación, haciéndonos pensar en el enfoque lúdico como estrategia principal para favorecer el desarrollo de la producción oral en francés. Si bien ciertos juegos eran puestos en práctica con los grupos de niños dentro de esta institución privada, en ocasiones no obtenían el efecto esperado, lo que nos indujo también a cuestionarnos sobre el éxito de los juegos dentro del salón de clases para apoyar los objetivos de cada sesión y las distintas competencias lingüísticas.

En este sentido, en este artículo nos permitimos mostrar el proceso que se llevó a cabo para la selección de una serie de actividades lúdicas para favorecer la producción oral en francés de este grupo de niños y, al mismo tiempo, compartir los

resultados obtenidos enfocándonos en cuál fue el éxito de los juegos dentro del salón de clases de francés.

## 2. Metodología

La investigación realizada fue acción con un enfoque cualitativo. Según Ledo & Michelena (2007), la *investigación - acción* permite vincular el estudio de un problema identificado en un contexto social con el fin de mejorar la calidad de la acción al interior de la misma. Por su parte, Sellamna (2010), recalca que este tipo *IA* consiste en un ciclo de planificación, acción y observación con etapas de reflexión. En ese sentido, el problema de la falta de producción oral en francés en este grupo de niños estaba identificado y, asimismo, la falta de motivación.

Fue así que iniciamos un proceso tomando en cuenta las consideraciones éticas para poder iniciar esta investigación, y nos fijamos una serie de etapas para poder implementar las actividades lúdicas.

De hecho, la primera etapa consistió en identificar cuáles eran las necesidades lingüísticas del grupo de niños. Si bien la experiencia de estar trabajando con el grupo de estudio ya nos había aportado algunos '*vestigios*', fue necesario implementar una técnica de *recolección de datos* para que estos últimos fueran más concisos y reveladores.

En esta ocasión, recurrimos a la observación participante, haciendo uso de una guía de observación como instrumento de colecta de datos. Según Chanlat (2005), la observación participante consiste en la inmersión en un medio de forma prolongada con la finalidad de recolectar a través de la observación datos concernientes a lo que ocurre dentro de ese medio social.

Las observaciones consistieron en tres etapas: durante la primera se realizaron dos observaciones previas a la aplicación de las actividades lúdicas. Estas observaciones nos permitieron obtener datos sobre las dificultades y necesidades lingüísticas más frecuentes que presentaba el grupo de niños, dentro de las cuales destacamos un repertorio lexical limitado, incluso hablando de vocabulario de un nivel *A1*, por ejemplo, que abarca números, ropa, partes de la

casa, entre otros. También se destacó la interferencia de la lengua materna, puesto que se detectó la invención de palabras o el uso directo del idioma español.

Ahora bien, en cuanto a la parte gramatical, los participantes presentaban problemas con el tiempo presente, el *passé composé* y el futuro próximo. Tiempos gramaticales que ya habían trabajado y que, a pesar de eso, no podían implementar de forma correcta. Este hecho causaba conflicto y repercutía en la actitud de los estudiantes, provocando miedo de hablar en francés o miedo de ser objeto de burla.

Más aún, de acuerdo con los resultados obtenidos en la primera etapa de observaciones, se prosiguió con la segunda etapa, que consistió en elegir, crear y adaptar las actividades lúdicas, aplicarlas y observarlas. Para ello se eligieron cinco juegos detallados más adelante.

Efectivamente, se procedió a la selección de cinco actividades - implementando una cada semana-, con el fin de no interferir el programa de actividades que ya tenía previsto el docente y los tiempos prefijados en el calendario de la institución.

Es importante señalar que las actividades se eligieron y adaptaron según las necesidades lingüísticas obtenidas en la primera etapa, así como a tenor de los previstos en el programa de estudios que la institución y el profesor habían previsto, proceso que permitió a los estudiantes no perder el hilo conductor de sus clases y de sus temas. Para Vanthier (2009), el juego solicita la atención y, por este medio, el niño accede al lenguaje, y fue por ello que se debía planear una correcta preparación.

En esta segunda etapa, aplicamos los juegos -uno cada semana- y proseguimos con la observación participante, ya que al mismo tiempo que observábamos, también fungíamos como moderadores de los juegos. Una vez más implementamos una guía de observación, que contenía ciertas categorías que nos interesaba observar, y el *cuaderno de notas* sirvió como apoyo para tomar en cuenta otros datos.

A su vez, la tercera etapa fue el análisis de los resultados obtenidos. En esta ocasión nos centramos en el éxito de los juegos frente al grupo de estudio y el impacto que generó para estos niños y la investigación llevada a cabo.

### **3. El error en la clase de francés como lengua extranjera**

Es bien sabido que en el proceso de enseñanza - aprendizaje en distintas áreas, el miedo a cometer errores existe, tratándose de una condición humana; en el área del aprendizaje de una lengua extranjera ese factor también está presente. De hecho, producir de forma oral en francés puede provocar ese miedo; según Renard (2008), toda producción, oral o escrita, en una lengua extranjera provoca un sentimiento de estrés, a lo que agregamos el miedo al error y a la burla.

Las observaciones permitieron percibir las actitudes de los niños, e incluso ese temor a externar lo que pensaban por el hecho a equivocarse al decirlo en francés. Pudimos escuchar expresiones como: “eso es lo que iba a decir”; “ah, si lo hubiera podido decir en francés”; “era muy fácil de decir”, entre otras. En ese sentido Chiahou, Izquierdo y Lestang (2009), destacan que el error es, en ocasiones, percibido como un elemento perturbador dentro del proceso de enseñanza - aprendizaje.

Por tal motivo, un factor que se involucraría en el éxito de los juegos sería la motivación y la confianza, pues observamos que este grupo de niños tenía miedo de equivocarse, cometer errores, fallar, por lo que decidían expresar las cosas en español, utilizar lenguaje gestual (mímica), o simplemente no hablar.

### **4. Selección y adaptación de las actividades lúdicas**

En este apartado mostraremos cómo fue el proceso de selección y adaptación de los juegos, y se postulará una descripción de los mismos.

La selección de las actividades lúdicas debía responder a cada una de las necesidades observadas en nuestro grupo de estudio, desde las necesidades lingüísticas, pasando por las afectivas como la motivación y el miedo a cometer

errores; todo esto para que, de forma conjunta, se logre favorecer la producción oral en francés de este grupo de niños, y observar el éxito de los juegos.

Como se mencionó anteriormente, se seleccionaron cinco actividades lúdicas, las cuales variaban en cuanto a la dinámica, el material y el objetivo del juego. La variante del rango de edades de nuestros estudiantes fue también un factor importante para llevar a cabo esta selección.

Se trató de cinco juegos, pensados para favorecer la producción oral en francés, aunque también se pretendía motivar a los estudiantes, animarlos a movilizar sus conocimientos del idioma francés, los cuales ya habían estudiado previamente. Para que los juegos elegidos favorecieran la producción oral y condujeran a un *aprendizaje significativo*, se hicieron las adecuaciones necesarias, todo esto para que los juegos tuvieran temáticas relacionadas a las que estaban trabajando los niños en ese momento y, de esa forma, no se percibieran las actividades como un elemento “fuera de lugar”.

Los juegos requirieron una planeación y adaptación minuciosa para que cumplieran su objetivo. Para Boudjemaa (2016), las actividades lúdicas deben presentar un desafío para los estudiantes. Efectivamente, el proceso de planeación es de gran importancia al momento de poner en práctica una actividad lúdica, de ahí que el juego asuma esa seriedad pedagógica dentro del salón de clases.

Los juegos seleccionados fueron los siguientes: ‘El dado de los chismes’ (*‘le dé des ragots’*), ‘protege el planeta’ (*‘protège la planète’*), ‘no me van a creer’ (*‘vous n’allez pas me croire’*), ‘las cartas que hacen hablar’ (*‘les cartes qui font parler’*) y ‘*monopoly*’...

## **5. Aplicación de las actividades lúdicas**

En este apartado describiremos de forma breve la dinámica de cada juego, el material utilizado y la implementación dentro del salón de clases.

El primer juego que se llevó a cabo fue “el dado de los chismes”, el cual pretendía despertar la creatividad de los niños. El material era simple y accesible, pues consistía en un dado, y la otra mitad del material consistió en hacer uso de

una lámina que contenía tres columnas, cada una de las cuales contaba con información sobre tres categorías: personaje, lugar y momento, cada categoría constaba de seis elementos que hacían referencia a cada una de ellas.

Es así que cada niño lanzaba el dado tres veces: una vez para saber cuál sería su personaje; la segunda para elegir el lugar, y la tercera para saber en qué momento pasaría. Entonces, tomando en cuenta estos tres elementos, el niño debía contar una historia, se trataba de una actividad de improvisación; los demás niños debían plantearle una pregunta, con la finalidad de crear interacción entre ellos y motivar el flujo de la historia del niño en turno.

Para este juego, los participantes estuvieron de pie, en el centro del salón de clases, con la libertad de moverse en el espacio o sentarse. En esta ocasión se asignaban puntos por la participación y la pertinencia. Al finalizar el juego, como una estrategia de motivación se concedía a los estudiantes un *sticker* con algún símbolo de Francia, una frase o monumento.

El segundo juego fue “protege el planeta”, y debió adaptarse por razón de la cantidad de estudiantes que se tenían, ya que se trataba de un juego propuesto en una revista francesa llamada *Astrapi* y el juego venía con material para tres o cuatro jugadores, aunque se adaptó para ser jugado por cinco estudiantes.

Se trataba de un juego sobre el tema de *Ecología*, un tema que interesaba a los niños y se adaptaba a una de las lecciones que estaban trabajando en clase. Los estudiantes contaban con material lúdico, el cual consistía en cartas con imágenes que aludían a distintos ecosistemas: de un lado de la carta había un borde verde que representaba “planeta protegido”, y del otro lado un borde rojo representando “planeta en peligro”; también se contaba con dos dados y fichas de protección y daño.

El objetivo del juego era que cada estudiante protegiera su ecosistema de los elementos que pudieran causarle daño (*fichas de daño*). La producción oral debía estar presente en cada momento, ya que cada niño debía explicar en qué consistía el daño y la protección en sus respectivos ecosistemas. Fue así que se obtenía el puntaje y podían añadir una ficha de protección a su ecosistema. Ganaba el niño

que no tuviera ningún daño en su ecosistema y todas las cartas volteadas del lado verde, que era el que contenía la leyenda “planeta protegido”.

El tercer juego fue “no me van a creer”... Durante esta actividad no se utilizó ningún tipo de material tangible, se hizo la selección de este juego para contar con la variable del material. En ese sentido, sólo se requería de la participación de los estudiantes y del profesor.

El objetivo del juego -aparte de favorecer la producción oral en francés-, era que cada niño, en su turno, debía dar excusas al profesor por haber llegado tarde a clases, mientras que el resto de los niños ayudaban al participante en turno, dándole ideas de excusas a través de gestos y mímica. Se trató de un juego en donde se requería de más improvisación.

A través de esta actividad se trabajó el elemento kinestésico - visual, ya que los niños tenían la posibilidad de moverse, brincar, utilizar sus pies y manos para transmitir ideas, mientras que el estudiante en turno desarrollaba una reflexión para adivinar qué quería decir el otro con sus señas y poder utilizarlas para sus excusas en francés. Se trató de un trabajo colaborativo y grupal en que todos podían interactuar con los demás.

“Las cartas que hacen hablar”, fue el cuarto juego y esta actividad permitió crear tres mini-juegos al interior de la misma. El juego consistía en motivar a los estudiantes a hablar en francés, pero también a que hicieran uso de la creatividad, ya que cada niño debía dibujar o hacer mímica para que el resto de la clase adivinara una acción, la cual se encontraba en cartas.

Las *cartas de acciones* estaban en idioma español, y procedimos a la adaptación de las mismas para que las palabras estuvieran en francés y el niño tuviera también un acercamiento a la palabra escrita y pudiera relacionarla con la imagen.

El primer mini-juego se llevó a cabo en equipos. Un miembro de cada equipo debía pasar frente a la clase, elegir diez cartas de acción, las cuales debían estar volteadas, y entonces el niño disponía de dos minutos para hacer que el resto de

su equipo adivinase la mayor cantidad de acciones. Después, el siguiente equipo hacía lo mismo.

El segundo mini-juego guardaba una similitud con el anterior, los niños tenían que adivinar la acción de cada carta, pero en esta ocasión -para obtener el puntaje-, emplearía ese verbo en una oración, en un tiempo gramatical específico (presente, futuro próximo, pasado compuesto o pasado reciente). A partir de esa oración, el resto del grupo formulaba una pregunta al estudiante, con el fin de interactuar y producir de forma oral en francés.

El tercer mini-juego ponía en evidencia la parte creativa de los niños y en esta ocasión se hizo uso del pizarrón y de plumones, ya que cada niño, en su turno, debía elegir una *carta - acción* y plasmar dibujos en el pizarrón relacionados a esa imagen. Así el resto del grupo podría adivinar la acción: cuando un niño la efectuaba, el profesor le pedía que escribiera el participio pasado de ese verbo, y entonces pronunciar una frase en francés, haciendo uso, evidentemente del *pasado compuesto*.

De hecho, se decidió adaptar este último mini-juego al tema del “*passé composé*”, pues se trataba de un tema que los niños ya habían estudiado, pero que, a partir de nuestras observaciones, nos percatamos que existían muchas dudas en cuanto a su formación y de forma particular en el uso de los participios pasados. Así, a través del juego, los estudiantes pudieron movilizar sus conocimientos previos sobre el tema y adquirir nuevos.

Finalmente, un juego que tal vez para muchos es conocido -“Monopoly”-, en donde deben ponerse en práctica competencias lingüísticas, comunicativas y reflexivas, puesto que el objetivo del juego es convertirse en el mejor propietario inmobiliario, y para eso es preciso saber negociar. Fue así que los niños debían interactuar con todos sus compañeros, hacer preguntas, responder, y usar léxico de números, países, entre otros.

El material era muy visual y colorido, había un tablero adaptado al idioma francés, billetes adaptados a euros, fichas, cartas de propiedad, cartas “sorpresa” y fichas en formas de casa.

Los niños debían intentar ser el mejor propietario inmobiliario, comprar la mayor parte de propiedades, pero también debían tener cuidado de no quedarse sin dinero. Fue así que el juego se llevó a cabo y se abordó también el aspecto cultural, ya que se manejaba la divisa francesa -el euro- y se generaba la curiosidad de saber cuál era el equivalente en pesos mexicanos, incluso saber qué otras divisas se utilizan en el mundo.

Fue de esa manera que se desarrolló la etapa de selección y explicación de cada actividad lúdica. En cada una de ellas el material y la disposición dentro del salón de clases fue diferente, así como los objetivos y temas de cada juego. Todos estos elementos y observaciones nos permitieron obtener los resultados que a continuación comentaremos.

## **6. Discusión**

Al interior de este apartado, se da cuenta del resultado de cada uno de los juegos puestos en marcha y cómo fue el éxito de cada uno de ellos frente a nuestro grupo de estudio. Recordemos que los juegos seleccionados variaban en cuanto a dinámica, material y temática, pero asumían el mismo objetivo: favorecer la producción oral en francés.

### **6.1 El éxito de los juegos**

Las actividades lúdicas bien planificadas y llevadas a cabo dentro del salón de clases pueden influir en el aprendizaje de los estudiantes que aprenden francés como lengua extranjera. Efectivamente, en nuestra investigación se implementó el enfoque lúdico con un grupo de cinco niños.

Es importante mencionar que el primer elemento que se vio presente en la aplicación de los juegos y marcó una diferencia con las clases tradicionales fue la disposición dentro del salón de clases.

Se tiene pensado que la concentración se asocia a la inmovilidad, al estar en una sola postura, pero el hecho de cambiar de posturas y de espacio permitió a los

estudiantes sentirse en un ambiente de confianza y confort, actitudes que los motivaban a participar.

Asimismo, se vio favorecida la interacción entre ellos, pues al inicio, a pesar de ser un grupo pequeño, no había tanta interacción entre ellos. Los estudiantes con una edad entre 11 - 12 años convivían entre ellos, mientras que los más pequeños conformaban su propio grupo de convivencia.

Fue en ese sentido que observamos que la interacción se favoreció y los niños podían convivir unos con otros, al mismo tiempo se privilegió el trabajo colectivo y cooperativo, así como el individual y en equipo. Otra disposición activa favoreció el aprendizaje, la participación y la implicación de los estudiantes. Según Bunce (2021), los estudiantes disponen de más atención a su profesor cuando se trata de un aprendizaje activo, puesto que los hace participar directamente en la clase.

Ahora bien, la motivación y un ambiente de confianza se vieron favorecidos al momento de implementar una disposición diferente, al igual que un cambio de posturas. Recordemos que los juegos propuestos debían cumplir también con la función de motivar, pero también de generar conocimiento en los niños y, sobre todo, un *Aprendizaje significativo*.

Es así que, a lo largo de nuestra investigación, pudimos observar que hubo juegos que alcanzaron más éxito que otros; si bien cada uno de ellos fue pensado para favorecer la producción oral en francés, es cierto que algunos elementos intervinieron para lograr el éxito esperado dentro del salón de clases con este grupo específico de niños.

Las siguientes categorías permitieron reagrupar algunos elementos que se vieron presentes en las actividades lúdicas seleccionadas y aplicadas. La primera de ellas fue la frecuencia de comunicación en lengua francesa.

En esta primera categoría, observamos que los juegos que facilitaron que se incrementara la frecuencia de producción oral en francés más elevada, fueron tres, a saber: “protege el planeta”, “las cartas que hacen hablar” y “Monopoly”. Efectivamente, durante estos juegos, los niños hicieron uso de sus conocimientos

previos del idioma francés. Se percibieron la práctica del presente, del futuro próximo, del 'pasado compuesto' e incluso algunas frases implementando el 'condicional presente'.

En cuanto a la parte lexical, los estudiantes se mostraron interesados en conocer nuevo vocabulario o expresiones para poder continuar con los juegos y hacían uso de innovaciones al interior de las actividades. La pronunciación se mantenía dentro del rango de un nivel A2 del Marco Común Europeo de Referencia para la Lenguas, que puntualiza para este nivel: "su pronunciación es generalmente bastante clara y comprensible, aunque resulte evidente su acento extranjero y los interlocutores tengan que solicitar repeticiones de vez en cuando" (De Europa, C., 2002, p. 126).

Si bien existían algunos errores de lengua, los participantes reflexionaban sobre *qué* decir y *cómo* decirlo en lengua extranjera -los juegos antes mencionados-, y se les permitió hacer esta reflexión, pues estaban jugando, pero también estaban concentrados en el uso del francés, puesto que les interesaba llevar a cabo el objetivo lúdico – lingüístico.

Las actividades lúdicas de "los dados de los chismes" y "las cartas que hacen hablar", mantuvieron una escala intermedia en cuanto al uso del francés durante su aplicación. Nos percatamos que al ser juegos en donde había más improvisación, causaba cierto bloqueo en la participación de los niños; sin embargo, no se mantuvieron callados, intentaban hacer uso del francés, si bien con un poco más de dificultad, pero siempre motivados y cuestionándose sobre *cómo* decir ciertas palabras o expresiones.

Asimismo, dentro de esta misma categoría, queremos destacar la participación de los estudiantes. Todos ellos se vieron motivados para participar en cada una de las actividades. Ese fue un punto a favor, pues si recordamos, en las observaciones previas a la aplicación de los juegos percibimos que las actividades realizadas en clase en ocasiones constituían un problema para el profesor, pues algunos niños se aburrían o los otros las sentían muy apresuradas y complicadas.

Pues bien, las actividades lúdicas permitieron una participación activa, la cual se dio entre los niños y el profesor, desde el momento de dar a conocer los juegos, las indicaciones, al plantear una pregunta y al aclarar dudas. Para Charlot & Reuter (2012), la participación se tratará de una circulación de palabras y acciones, entre el profesor y su clase, pero también entre los mismos estudiantes, la cual debe ser eficaz para el proceso de enseñanza - aprendizaje (docente – discente), dependiendo de cada grupo.

Relacionado con el éxito de los juegos, nuestra segunda categoría de discusión trata del material utilizado en cada actividad lúdica y la actitud de los niños frente al mismo. Para Gutiérrez (2010), el material didáctico es un instrumento de suma importancia para la actividad y el juego, por lo que debe ser variado, polivalente y estimulante, con el fin de permitir que los niños tengan acceso a la manipulación, la observación y la construcción del conocimiento.

En nuestro estudio, los dos juegos que obtuvieron mayor éxito en cuanto al material utilizado fueron “protege el planeta” y “monopoly”, dos juegos que contaban con material tal como cartas, billetes, fichas, dados, y todo ellos muy coloridos y visuales. Más aún, los niños expresaban su gusto por tocar el material, intercambiarlo durante el juego; su rostro expresaba felicidad y motivación por hacer uso del mismo.

De igual modo, se generaba curiosidad por saber *cómo* se expresaban en francés los nombres de las distintas piezas, fichas o cartas. Fue de esa forma que el material lúdico promovió una actitud positiva en las actividades propuestas, al mismo tiempo que se generó un ambiente de relajación positiva, en donde los estudiantes pudieron implementar el idioma francés en un contexto habitual para ellos: el juego: ‘aprender jugando y jugar aprendiendo’...

Por su parte, el psiquiatra y psicólogo Carl Gustav Jung (2012) menciona que sin emociones es imposible transformar las tinieblas en luz y empatía, y es a través del juego y del material lúdico que se logró transformar la tensión y el miedo al error, en un proceso de motivación, curiosidad y uso del idioma de estudio, el francés.

## **Conclusiones:**

Esta investigación llevada a cabo, nos permitió constatar en nuestro grupo de estudios que, las actividades lúdicas favorecen la producción oral en francés, pero para que este objetivo se cumpla, debe realizarse una preparación exhaustiva, la cual dependerá de nuestro tipo de público, de su nivel de francés y de sus edades, entre otros elementos.

Dentro de esta preparación, la adaptación y/o la creación de juegos será necesaria, y como docentes debemos tomar en cuenta que para lograr actividades lúdicas exitosas frente a nuestros grupos -y que este éxito conlleve un *Aprendizaje significativo* y movilización de conocimientos previos, debemos poner atención en el material, la dinámica y las indicaciones de nuestros juegos.

En suma, es de esa forma que los juegos permitirán la implicación, la espontaneidad, la libertad de expresión, la creatividad, el gusto de hablar en francés y de aprender de forma individual y grupal, con la finalidad de crear un ambiente de relajación positiva en el cual los niños se sientan a gusto para producir en francés.

Finalmente, nos parece pertinente e importante mencionar que las actividades lúdicas pueden implementarse con todo tipo de público, sin desconocer que a todos les gusta jugar, y para que ese juego se convierta en nuestro aliado dentro del salón de clases, debemos planearlo, prepararlo, aplicarlo y monitorearlo.

Por consiguiente, otorguémosle al juego el valor que se merece y empecemos a implementarlo dentro de nuestras clases de la forma correcta para que estas alcancen el éxito que docentes y estudiantes esperan.

## Referencias

- Boudjemaa, I. (2016). « Le rôle des activités ludiques comme facteur de motivation dans l'enseignement du *FLE*: Cas des apprenants de la 2<sup>e</sup> AM École Othamane Saad ». *Mémoire de master, Université de Larbi Tebessi-Tébessa, Algérie*.
- Bunce, D. (2021). « Les élèves dans la classe ». Récupéré de : <https://cursus.edu/fr/22352/en-quoi-la-disposition-des-eleves-dans-une-classe-influe-t-elle-sur-leur-concentration>.
- Chanlat, J. F. (2005). « La recherche en gestion et les méthodes ethnosociologiques ». *Management des ressources humaines*, 159-175.
- Charlot, C., & Reuter, Y. (2012). « Participer et faire participer: regards croisés d'élèves et d'enseignants sur la participation en classe de seconde ». *Recherches en didactiques*, 14(2), 85-108.
- Chiahou, E., Izquierdo, E. & Lestang, M. (2009). « Le traitement de l'erreur et la notion de progression dans l'enseignement / apprentissage des langues ». *Les cahiers de l'APLIUT. Pédagogie et Recherche*, 28(3), 55-67.
- Consejo de Europa, 2002. Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación. Madrid: Secretaría General Técnica del MEC, Anaya e Instituto Cervantes.
- Embajada de Francia en México (2022). Cursos de francés. Recuperado de : <https://mx.ambafrance.org/Cursos-de-frances,6569>.
- Gutiérrez, A. M. C. (2010). "Los materiales en educación infantil". *Revista digital Innovación y experiencias educativas*, 1-9.
- Jung, C.G. (2012). *Transformation : 'sans émotions il est impossible de transformer les ténèbres en lumière et l'apathie en mouvement'*. RiskInsight.
- Renard, C. (2008). « Les activités ludiques en classe de français langue étrangère ou seconde : l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir ». *Les Premiers pas de l'apprenant en classe de FLE : Enseignement du lexique et des terminologies : corpus, stratégies et méthodes -2008-43.2*, 51.
- Saad-Luna, S. (2023). « L'approche ludique pour favoriser la production orale du français langue étrangère chez les enfants ». Universidad Veracruzana. México.

- Sellamna, N. E. (2010). 1. « La recherche-action des origines à nos jours ». In *Innover avec les acteurs du monde rural* (pp. 21-29). Éditions Quæ.
- Vanthier, H. (2009). « L'enseignement aux enfants en classe de langue ». Paris, CLE international.
- Vidal Ledo, M. & Rivera Michelena, N. (2007). "Investigación – Acción". *Educación Médica Superior*, 21(4), 0-0.