

República Argelina Democrática y Popular
Ministerio de la Enseñanza Superior y de la Investigación Científica
Universidad Abdelhamid Ibn Badis –Mostaganem-
Facultad de Lenguas Extranjeras
Departamento de Lengua Española



Memoria de fin de Máster en “Didáctica del español”

la dinámica de grupo: Las actividades lúdicas en el aula de ELE
Caso de estudio: Estudiantes de segundo curso de la
universidad de Mostaganem.

Presentada por:
Amara Amira

Miembros del jurado:

Presidente: SR HAMMAL Kadour

Director: SR KABEN Abdelkader

Vocal: Sar KOUADRI Nadjat

Curso académico: 2018/2019

REPUBLIQUE ALGERIENNE DEMOCRATIQUE ET POPULAIRE

**MINISTERE DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR ET DE LA
RECHERCHE SCIENTIFIQUE**

UNIVERITE ABDELHAMID IBN BADIS – MOSTAGANEM-

FACULTE DES LANGUES ETRANGERES

FILIERE Langue Espagnol



MASTER

« Didactique de l'espagnole langue étrangère »

**La dinámica de grupo: Las actividades lúdicas en el aula de
ELE**

**Caso de estudio: Estudiantes de segundo curso de la
universidad de Mostaganem.**

Présenté par :

Amara Amira

Membres du jury :

Président : SR HAMMAL Kadour

Promoteur : SR KABEN Abdelkader

Examinatrice : Sar KOUADRI Nadjet

Année universitaire 2018/2019

AGRADECIMIENTOS

♥ *Me gustaría agradecer en estas líneas la ayuda que muchas personas me han prestado la realización de este trabajo.*

♥ *Mi más sincero y profundo agradecimiento a mi director SR KABEN Abdelkader quien accedió a liderar este trabajo de fin de Máster, gracias por todo su ayuda, sus comentarios, su paciencia, sus consejos y estímulos a lo largo de este trabajo desde el principio hasta el última día de investigación.*

♥ *Agradezco sinceramente a los miembros del tribunal por tomarse el tiempo de leer este trabajo (SR KABEN Abdelkader , SR HAMMAL Kadour, Sar KOUADRI Nadjet).*

♥ *Me gustaría agradecer el profesora MALIANI Djlila, y todos los profesores del departamento de Español.*

♥ *Agradezco a mi querida madre que me anima a lo largo de mis estudios.*

A todos

Muchas gracias

DEDICATORIA

♥ *El presente trabajo está dedicado a mi profesor y director quien me dio consejos, quien me guio, y quien me ayuda para realizar este trabajo de fin de Máster SR KABEN Abdelkader.*

Con todos mis sentimientos de ternura, amor y respeto, dedico este trabajo a:

♥ *Ami querida madre, mi fuente de ternura, dulzura, amabilidad mi vida y mi felicidad. Es a ella a quien le digo "GRACIAS" y te amo. Que Dios lo guarde a mí.*

♥ *Ami padre, él fue mi fuente de sabiduría. Deseó que tuviera éxito en mis estudios, que descanses en paz.*

♥ *Ala persona que siempre estuvo a mi lado, mi marido Samy*

♥ *Amis queridas hermanas :Ahlem ,Nadira, Zaho y Souad.*

♥ *Amis preciosos hermanos :Mohemed, Hichem, Mustapha, Maamar ,Karime, ghani*

♥ *Ami abuela YemmaAichouche Dios le conceda una larga vida.*

♥ *Amis primos y sobre todo Sara, Sanaa y Ghanou.*

♥ *Amí querido tío Mahmoud*

♥ *Amis queridas amigas Imene y Khadidja mis fuentes de esperanza y felicidad en esta vida, gracias por tu amistad.*

♥ *Amis amigas, Samia, Fatiha, Afaf y a todas mis compañeras.*

Introducción.....	01
-------------------	----

Capítulo I: La práctica en la dinámica de grupos

1. Didáctica y la pedagogía.....	04
2. Definición de grupo.....	05
2.1. Importancia del grupo.....	06
2.2. Formación de un grupo.....	06
3. Dinámica de grupo en el aula de ELE.....	08
3.1. Definición de la dinámica de grupo.....	09
3.2. Técnicas de la dinámica de grupo.....	09
4. Interacción en el aula de ELE.....	15
5. Actividades practicas	15
5.1. Actividad de aprendizaje.....	16
5.1.1 Actividades lúdicas.....	16
5.2. Tipos de las actividades lúdicas.....	17
5.3. Juego de tabú como una actividad lúdica.....	19
5.4. Objetivo de actividades lúdicas	19
6. Juego y las actividades lúdicas.....	20
7. Motivación en la actividad lúdica.....	22

Capítulo II: Metodología y análisis de los datos

1. Recogida del corpus de datos	25
2. Recursos metodológicos.....	25
2.1. Cuestionario.....	25
3. Análisis de los datos recogidos.....	25
3.1. Cuestionario para estudiantes de ELE	25
3.2. Cuestionario para profesores de ELE.....	29
4. Valoración de los resultados	33
5. Propuesta didáctica	34
Conclusión.....	38
Bibliografía	
Anexos	

Introducción

En los últimos años, en el contexto de la enseñanza superior se está introduciendo nuevas metodologías participativas como es el caso en las clases de español como lengua extranjera (ELE), en que están implicando a los profesores un cambio de actitudes hacia estos nuevos métodos de trabajo en las aulas como es el caso de la dinámica de grupo.

El objeto de nuestro trabajo consiste en integrar las actividades lúdicas en la dinámica de grupo en el aula de ELE, para los estudiantes de segundo curso LMD de la enseñanza universitaria argelina (caso de la universidad de Mostaganem).

La elección de este tema se debe por nuestro interés elegir para estudiar el tema como nuevo recurso en el aula de ELE puede formar una interacción, comunicación y motivación entre el profesor y sus estudiantes, y lo más importante es saber si favorece la participación entre ellos.

Los trabajos más recientes, relacionados con nuestro tema sobre la importancia de las actividades lúdicas en la dinámica de grupo dentro del aula de ELE, que hemos podido consultar pertenecen a autores españoles y a otros. En cuanto a los españoles citamos Cohen (1994), “quien afirma que el trabajo en grupo ayuda a los estudiantes para trabajar juntos y les permite el intercambio de ideas e informaciones, la colaboración y la comunicación en el aula de ELE”. Y también mencionamos el autor francés Cuq (2002), “que declara que la lúdica es un acción que se refiere de aprender y da la oportunidad a los estudiantes utilizar todos sus recursos verbales y comunicativas”.

Lo que nos lleva a plantear la siguiente problemática:

¿Como las actividades lúdicas facilitan y integrándolas en la dinámica de grupo en el proceso de aprendizaje en el aula de ELE?

En relación con esta problemática proponemos la siguiente hipótesis:

La dinámica de grupo podría mejorar las habilidades lingüísticas y permite a los estudiantes adquirir nuevas habilidades a través de la interacción dentro del grupo.

El objetivo de este trabajo de investigación consiste en identificar “las actividades lúdicas en la dinámica de grupo en el aula de ELE” como una metodología en la enseñanza-aprendizaje, ya que cuando los profesores de español aplican este trabajo de grupo con los estudiantes en el aula, les estimula, les motiva y les da la oportunidad para desarrollar su atención, imaginación, creatividad y habilidades lingüísticas en el oral.

Hemos dividido nuestro trabajo en dos capítulos como sigue:

En el primero capítulo, empezamos proponiendo una definición de la didáctica y la pedagogía, continuamos con la presentación de los conceptos del trabajo en grupo y las técnicas de las actividades lúdicas en la dinámica de grupo. En este sentido, las técnicas lúdicas dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje aportan en gran medida la asimilación de contenidos dentro del aula, de una forma didáctica, lo que estimula estudiantes a investigar por sí mismo e involucrarse en su propio aprendizaje.

En el segundo capítulo, presentamos los recursos metodológicos, que hemos usado para la recogida de datos. Presentamos una propuesta didáctica donde hemos propuesto dos actividades que nos parecen adecuadas para motivar los estudiantes en el trabajo en equipo.

De modo general, en el campo de la didáctica, los profesores de ELE buscan métodos, nuevas herramientas y dispositivos para alentar a sus estudiantes a desarrollar sus habilidades lingüísticas. En la dinámica de grupo, los estudiantes, comparten tareas, participan en un diálogo constructivo, acepta la contracción, puede defender su punto de vista, también negocian y buscan consenso, el estudiante sabe que la clase es el lugar de colaboración entre profesor y estudiantes. Este método ayuda a los estudiantes que no saben cómo aprender o comunicar con otras personas.

Los profesores de ELE, siempre buscan métodos y nuevos recursos didácticos que se alejen de las prácticas tradicionales, para situar al estudiante en el centro del sistema de enseñanza-aprendizaje.

1. La didáctica y la pedagogía

La didáctica es una disciplina que se anima para mejorar la forma en que las acciones de enseñanza pueden generar acciones de aprendizaje para proponer formas de pasar de una a otra (Richerich, 1996:57). Esta disciplina permite concretar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se considera que se llena los sistemas y métodos prácticos de enseñanza.

La pedagogía es un conjunto de saberes que se ocupa de la educación y tiene por objeto, el estudio de la educación con el fin de conocerlo. Según Yves (2005):

La pedagogía un método de acercamiento a la enseñanza y el aprendizaje, de hechos que no toma en cuenta específicamente, los contenidos disciplinarios, pero busca comprender las dimensiones generales o transverso de las situaciones que analiza y que están enlazan. Las relaciones entre profesor, estudiante y entre los estudiantes mismos. A las formas de poder y comunicar en el aula o los grupos de estudiantes, la elección de los métodos y dispositivos de trabajo, la elección de los medios, los métodos y técnicas de enseñanza y evaluar¹.

La pedagogía ocupa un puesto similar al de la didáctica, las dos son considerados como arte y como ciencia, pero también Yves (2005) declara que:

¹Nuestratraducción. el texto original en francés: « On désigne généralement par pédagogie un mode d'approche des faits d'enseignement et d'aprentissage qui ne prend pas spécifiquement en compte les contenus disciplinaires mais s'attache à comprendre les dimension générales ou transversales des situations qu'elle analyse est qui sont liées aux relations entre enseignant et apprants et entre les appranteseux-meme... »

La relación entre didáctica y pedagogía es polémica. ¿Podemos pensar en ellos como separados? Si no, ¿cómo articularlas? Puede parecer que se limita a un centro de conocimiento (para ser transmitido o para ser construido) y al otro para un enfoque en la enseñanza o el aprendizaje, mientras que en los hechos de clase las dos dimensiones están estrechamente relacionadas²

A partir de esta cita podemos decir que la pedagogía se relaciona con la educación, tiene una relación directa con la docencia mientras que la didáctica forma parte de ella, que se encarga de buscar métodos, técnicas y estrategias para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

2. EL grupo en el aula de ELE

El trabajo en grupo comenzó a surgir en la década de 1970 como un método de enseñanza utilizado en las escuelas con fines de expresión, comunicación y aprendizaje. Según los autores el concepto de "grupo" fue definido de diferentes formas. Según la enciclopedia Larousse (1997: 497), el grupo pedagógico es "este conjunto de personas homogéneas y heterogéneas que tienen relaciones, acciones comunes para satisfacer las necesidades que son en última instancia individuales"³. En otras palabras, el trabajo de grupo es un agente de socialización de las personas que tiende a ubicarlos en la compleja red de relaciones sociales.

Cohen(1994: 11) concibe el trabajo de grupo: "una situación en la que los estudiantes de ELE trabajan juntos en un grupo lo suficientemente pequeño para que todos puedan participar en la tarea asignada a ellos"⁴, a nuestro parecer el autor plantea la idea de que cuando asigna una tarea a los estudiantes el profesor delega al hacerles responsables de partes específicos de sus trabajo y también es un punto positivo que ayuda para enriquecer los conocimientos. El trabajo de grupo en el aula consiste en cuando los estudiantes trabajan en grupos de personas en el aula de ELE, de manera responsable y colaborativa, comunican entre ellos, expresen sus ideas y desarrollan sus habilidades lingüísticas.

² Nuestratraducción. El texto original en francés : « a relation entre la didactique et la pédagogie sont controversées. Peut-on les penser séparées ? Sinon comment les articuler ? Il peut paraître de cantonner les unes à une centration sur les savoirs (à transmettre ou à faire construire) et l'autre à une centration sur l'enseignement ou l'apprentissage, alors que dans les faits de classe les deux dimensions sont étroitement imbriquées. »

³ Nuestratraducción. El texto original en francés : « cet ensemble de personnes homogènes et hétérogènes ayant des relations, des actions communes dans le but de satisfaire les besoins qui sont finalement individuelles »

⁴ Nuestratraducción. El texto original en francés: « une situation où les élèves travaillent ensemble dans un groupe suffisamment petit pour que chacun puisse participer à la tâche qui lui a été assignée ».

2.1. La importancia de un grupo

El trabajo en grupo se fundamenta en la colaboración dado que los estudiantes de ELE conviven, motivan entre ellos y el profesor, circunstancia que lo conduce a desarrollar habilidades que le permiten realizar trabajos con otros individuos. En relación con la investigación sobre el valor de esta metodología de trabajo en el ámbito universitario, Zambrana (2010: 88) puntualiza que:

El trabajo en grupo permite adquirir muchas de las competencias transversales, en particular las de carácter interpersonal y ayuda al desarrollo de las actitudes y habilidades sociales, fomentando el compañerismo. Los alumnos... aprenden a organizar y planificar su trabajo. Se promueve un espíritu crítico ya que se presentan diversas alternativas y posturas...y se detectan, plantean y resuelven problemas. Además, se favorece la capacidad de liderazgo e iniciativa.

En esta cita, el autor aclara que la metodología de grupos refleja la adquisición de conocimientos y desarrollo de habilidades lingüísticas de las lenguas extranjeras, se analiza su utilización en el aula de ELE que los estudiantes pueden dirigir y organizar su trabajo y ampliar la relación y la comunicación entre ellos.

En el trabajo de grupo en el aula de ELE, el profesor ve ser el orientador, el dinamizador del aula y de las actividades ya que debe fomentar el interés colectivo. El profesor de ELE en esta tarea es fundamental para asegurar esta función debe que consiga el aprendizaje, constituye la clase, fomente el trabajo en grupo de los estudiantes, requiere el profesor figuras como: planificación cuidadosa, liderazgo, metodologías especiales, intervención diferenciada y análisis posterior a la experiencia. Porque el profesor es el que ayuda los estudiantes a constituir su propio conocimiento a través del intercambio, estudiante-estudiante, grupo-estudiante, profesor.

2.2. la formación de grupo

La composición de los grupos puede ser variada para lograr una cooperación efectiva, que permita a las ideas tomen una nueva forma y contribuyan a mejorar el resultado final, habitualmente a principios de año académico, los profesores no conocen todavía los estudiantes, se les permite reunirse entre ellos, por lo general son grupos en los que hay poco

tensión pero que no están siempre en una situación de trabajo real cuando el profesor se acerca al grupo.

Por otro lado, el profesor a veces obliga los estudiantes de los grupos llave a la resistencia de algunos que no quieren trabajar con estos o con esos estudiantes. En la decisión del profesor para formar los grupos en el aula por sí mismo, generalmente se construirán para trabajar en el mismo grupo varias veces en diferentes trabajos. Para evitar la rutina en cada sección, es posible considerar cambiar los grupos, por ejemplo, cada clase, una vez al trimestre.

Según de Laan y Smith (2007), la formación de grupos se hace con el objetivo de establecer grupos razonables, incluyendo miembros con competencias diferenciadas, y también con antecedentes culturales diferentes.

Así pues a la hora de formar grupos en el aula de ELE hay que tener en cuenta la diversidad y la diferencia de las habilidades de los estudiantes, tener que evitar la elección de los participantes según el nivel. Cuando el profesor de ELE organiza los grupos de estudiantes puede agruparles por métodos diferentes por ejemplo, con la posición de los estudiantes en el aula, selecciona los estudiantes al azar, o por orden alfabético.

Barlow (2002) resume los diferentes modos de formación de grupo en la siguiente tabla:

Como hacer la distribución	De manera aleatoria (al azar)	<ul style="list-style-type: none"> - Por su distribución geográfica. - Utilizado la lista de estudiantes. - Por orden de llegada. - En los criterios. extravagantes (raras).
	Con la elección libre de los estudiante	<ul style="list-style-type: none"> - Inscripción en lista. - Distribución geográfica. - Convocatorio de ofertas.
	Por decisión del profesor	<ul style="list-style-type: none"> - Conforme de: <ul style="list-style-type: none"> • Pruebas o ejercicios. - Preliminar: <ul style="list-style-type: none"> • Observación empírica. - Cubriendo en:

		<ul style="list-style-type: none"> • El nivel de conocimientos, la experiencia socioemocional.
--	--	---

Tabla n°1: Las modalidades de constitución de los grupos.⁵

Como podemos ver en la tabla n°1, la formación de grupos es un elemento importante. Cuando el profesor decide hacer los grupos, hay maneras deferentes para crear unos grupos equilibras, por ejemplo cuando el profesor selecciona los grupo al azar, de orden alfabético, o tomar en consideración el punto de vista del estudiante en la elección de su grupo, como puede el profesor elige los grupos de forma de pruebas para ver el nivel de cada estudiante y organiza los grupos de forma correcta. Para que todos los estudiantes trabajan y hacen esfuerzos para participar y aprenden en el aula, y que el profesor observa como los estudiantes adaptan entre ellos y son motivos.

3. La dinámica de grupo en el aula de ELE

La dinámica de grupo es un concepto derivado del trabajo en grupo es la motivación, el aprendizaje cooperativo en el aula de ELE. El profesor hay que demostrar una competencia para dinamizar su clase para que todas los estudiantes pueden manejar el aprendizaje, les motivan para participar.

Para Lewin cualquier grupo pequeño (de 4 a 5 personas a aproximadamente 25) tiene su propia dinámica que va más allá de las dinámicas individuales e interindividuales. Esta dinámica influye enormemente en la producción y los efectos de un grupo. Este concepto es importante para la capacitación, ya que todavía se organiza en gran medida en forma de pasantía.

En la era de la formación digital y las redes sociales, este concepto es relevante para aprovechar al máximo las comunidades de aprendizaje⁶. Cuando hablan de la dinámica de grupo en el aula de ELE piensan en un grupo de estudiantes motivado, lacomunicación entre los miembros del grupo, también hablan y proponen su punto de vista en público sin miedo de participar y que lleva un trabajo conjunto.

⁵Elaboración de Barlow Michel (2002), nuestra traducción de los datos de la tabla.

⁶Disponible en : <https://www.blog-formation-entreprise.fr/la-dynamique-de-groupe/>

3.1. La definición de la dinámica de grupo

La comprensión de la importancia de los factores emocionales y psicológicos dentro de grupos, la comprensión de los "significados" que los seres humanos atribuyen a los diferentes elementos que componen su espacio vital están en el centro de la problemática de lo que se convertiría, a partir de los años 1946 y 1947 bajo el ímpetu de Lewin, el «Dinámica de grupos».⁷

Las dinámicas grupales hacen referencia a la expresión del grupo, a las fuerzas y energías que condicionan las conductas y las relaciones entre los miembros del grupo. A través de las competencias, la manera de habla y las actitudes en el equipo puede observar la personalidad de cada individuo que está en interacción con las personalidades de otros miembros del aula. Esta metodología permite a los profesores evitar la rutina de cada clase, cuando no hay motivación o creatividad durante la sesión de enseñanza-aprendizaje. De otro lado, en dichas clases los estudiantes sienten de aburrida en el aula en el momento de que solamente el profesor explica y la falta del intercambio de ideas con ellos. En esta ocasión donde la dinámica obtiene un rol importante en los menos el profesor puede ayudar a crear un ambiente divertido que hace que los estudiantes rompan las barreras y motivar de nuevo y quitar el desganado de los estudiantes.

3.2. lastécnicas de la dinámica de grupo

La metodología de la dinámica de grupos en el aula de ELE constituye tratar de organizar actividades dentro de la clase, para convertirlas en una experiencia académica de aprendizaje, en el momento de los estudiantes trabajan en grupo para realizar las tareas de manera colectiva. El aprendizaje con esta metodología hace un intercambio de informaciones entre los estudiantes.

Las técnicas de dinámica de grupo en el aula de ELE, son pues procedimientos o medios sistematizados de organizar y desarrollar las actividades en general de grupos y realiza una importante contribución al proceso de enseñanza-aprendizaje del estudiante. Autores como Quintan se consideran en la dinámica de grupo como una disciplina que forma parte de la sociología y que estudia la conducta de los grupos, las valoraciones del comportamiento

⁷ Kurt Lewin 1890/1947 psychologue américain fondateur du Centre de recherches sur la dynamique des groupes

individual de sus miembros, las relaciones entre grupos y principios que los rigen y las técnicas⁸ que aumentan la eficacia de los grupos⁹.

i. *Técnicas de grupo en las que intervienen profesores*: estas técnicas tienen como finalidad recabar información de profesores.

- *Panel*

Cuando los estudiantes que han estudiado o trabajado un tema, exponen sucesivamente desde determinados puntos de vista sobre un tema común. La finalidad es recabar información desde posiciones variadas.

- *Mesa redonda*

Cuando un grupo de estudiantes discute un tema, ante el grupo. Es importante que las visiones sean distintas y que se genere debate, con el fin de que los estudiantes saquen su propia información y conclusiones. Si la mesa redonda la realizan los mismos estudiantes, es conveniente que el resto de la clase plantee interrogantes con el fin de profundizar en la situación.

ii. *Técnicas de grupo para aprender a entrevistar u ser entrevistado*: tienen como finalidad obtener información, guiar en los recursos y modalidades de la entrevista y prepararse para la situación de ser entrevistado.

- *Entrevista individual o consulta pública*

La razón de la utilización de esta técnica los profesores deben buscarla en la necesidad de enfrentar preguntas, contestarlas, aprender a hacerlas, y encontrar y solucionar las principales dificultades y problemas que pueden surgir en una entrevista de trabajo de grupo. Se da cuando el grupo de estudiantes pregunta a otro de ellos, o el profesor ante toda la clase, sobre temas de interés sobre un trabajo, una investigación o un tema determinado.

En principio lo más importante es que el entrevistado sea uno de los estudiantes, con el fin de que todos aprendan de sus aciertos y errores. No hay que descartar sea una persona de afuera, o el mismo profesor, ya que en las primeras fases del aprendizaje de la entrevista lo importante es tomar contacto con diversas realidades de pregunta y respuesta. Las preguntas pueden estar previamente preparadas por el grupo, aunque es posible al final dar la posibilidad de que se genere un debate público.

⁸ Disponible en : <http://educomunicacion.es/didactica/0042tecnicasgrupos.htm>

⁹Disponible en :

https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_27/MARIA_CONCEPCION_LEIVA_BURGOS_01.pdf

- *Entrevista colectiva ante auditorio*

Se realiza cuando un grupo de estudiantes hace preguntas a un profesor ante un grupo más numeroso. Tiene como finalidad el que el aprendizaje se desarrolle con público, para que finalice en un debate entre todos los participantes, dando mayor riqueza a la información recibida.

iii. *Técnicas de discusión y debate*: sirven para que los estudiantes realicen prácticas de debate, ejerciten su vocalización y expresión, valoren el respeto a las opiniones de los demás y en definitiva sean capaces de comportarse en situaciones complicadas en el aula.

- *Discusión guiada*

Cuando a partir de una guía de trabajo, el profesor o algunos estudiantes que actúan como responsables de la reunión modera el debate orientando al grupo hacia la consecución de determinados objetivos. Esta técnica, aún en su aparente rigidez, es conveniente tenerla en cuenta cuando se pretende la discusión sobre temas técnicos, científicos o artísticos sobre los que se pretende llamar la atención de los estudiantes.

- *Debate en pequeño grupo*

Cuando un grupo de trabajo, cinco o seis estudiantes, tratan un tema libre o sugerido, y los resultados no están previstos de antemano sino que responden a decisiones del grupo. El grupo debe ser siempre coordinado por un moderador, el propio profesor o cualquiera de los estudiantes

- *Foro*

Cuando un grupo de estudiantes, debaten un tema, bajo la dirección de un coordinador. El coordinador lleva las pautas de trabajo, que pueden ser fijadas previamente por todos. Las resoluciones finales, deben partir del grupo. El foro es asimilable a cualquier otra técnica, ya que no tiene limitaciones de tiempo ni espacio. En circunstancias en las que el estudiante es no acostumbrado a hablar en público, se compagina con trabajos previos en pequeño grupo, donde la participación oral del estudiante se hace posible. Poco a poco, se irán acostumbrando a la participación generalizada que exige el foro. Al ser en grupo grande, esta técnica requiere que el coordinador sea un verdadero experto sobre el tema que se trate, para poder dar información o reorientar la situación.

- *Cuchicheo*

El cuchicheo es un debate o diálogo de a dos, que se realiza simultáneamente con toda la clase. Es eficaz para recabar información rápida sobre las opiniones de un grupo, para distender un ambiente en clase y para hacer participar en un momento, en tres o cuatro minutos, a toda la clase.

- *Phillips 6-6*

Se trabaja en grupos de seis personas durante seis minutos, para lograr objetivos propuestos. Se intenta la participación de todos y un resultado definido en tan breve plazo. Se realiza normalmente, dividiendo el grupo grande en varios grupos con las características arriba expresadas. Su principal ventaja es ser técnica de iniciación en la dinámica de grupos, para aprender a lograr conclusiones rápidas, y por la rapidez en su puesta en práctica en todo tipo de situaciones de clase.

iv. *Técnicas de investigación*: Tienen como finalidad llegar a conclusiones de cierta importancia. Son técnicas más profesionales y necesitan de ciertos conocimientos de investigación análisis de documentos y textos, consultas a expertos y la elaboración de dossier que sintetice el trabajo del grupo.

- *Seminario*

El seminario es una técnica típica de la universidad, pero que debe empezarse a aplicar gradualmente en todo el sistema educativo. Se trabaja en grupos reducidos, durante períodos largos de tiempo, sobre temas previstos y planificados con anterioridad, recurriendo a fuentes diversas de información y bajo el control de un profesor, que es el que orienta y dirige el trabajo.

- *Estudio de casos*

Se plantea un caso, que normalmente dispone de gran cantidad de información y detalle, con el fin de que se estudie en grupo de trabajo. La solución, en la mayoría de las situaciones estar obligado la misma, aunque puede tener varias alternativas. En situación de estudiantes desempleados o en reciclaje profesional, es conveniente la búsqueda de casos reales, experiencias personales, muy cercanas o que sean muy comunes. Para su elaboración se puede recurrir a casuística de los participantes o a hechos sucedidos. Es una técnica que dispone al estudiante al aprendizaje de la investigación, ya que le inicia en la búsqueda de

etapas y de datos significativos con el fin de encontrar el resultado. En ciencias sociales debe dar lugar a debates que pueden favorecer la experiencia de tipo humano o

social. La técnica de estudio de casos, es una técnica sumamente eficaz en los procesos de aprendizaje. No debe olvidarse, y el profesor realizar los esfuerzos necesarios para prepararse para ella. Aporta actividad e interés a las clases y es eficaz como técnica de solución y de toma de decisiones.

v. *Técnicas de cambio de conducta*: a partir del debate y el análisis, hay que provocar por los estudiantes situaciones de reflexión que faciliten cambio de comportamiento, quiten el miedo, reduzcan la ansiedad y logren una mejor comunicación con sus semejantes.

Técnica del riesgo

Cuando un grupo analiza a partir de su propia experiencia los riesgos que se pueden generar en determinadas actuaciones, es más fácil que el estudiante acepte la posibilidad de cambio, interesándose por la superación de lastrampas, que cuando el profesor se lo plantea verbalmente.

- *Los riesgos pueden ser de dos tipos*

Riesgos físicos: seguridad del propio individuo, en el hogar, en la calle, en el taller, etc. Riesgos psicológicos: temores, miedo o vergüenza a intervenir en público, etc. Cuando el grupo analiza hechos reales sucedidos en el mismo entorno del estudiante o que repercutan de alguna forma sobre ellos. También se pueden plantear hechos supuestos, pero que tengan que ver con la realidad del estudiante. El objetivo principal debe ser el análisis de lo ocurrido realmente o la presentación hipotética de una situación que pudo ocurrir, con el fin de llegar a conclusiones sobre el hecho en general o sobre formas de actuación en particular

- *Role-playing*

El concepto de Role-playing¹⁰ puede en algunos casos coincidir con la dramatización¹¹, lo importante de esta técnica es que el asumir papeles, ya sean propios o ajenos, obliga el estudiante a reflexionar sobre su actuación y por lo tanto hacia comportamientos sociales. Esto en la mayoría de los casos supone una conciencia de lo que debe hacerse, y en muchos de ellos el cambio de conducta.

¹⁰ Role-playings una técnica de dinámica de grupo, consiste en que dos o más personas representen una situación o caso concreto de la vida real, actuando según el papel que se les ha asignado y de tal forma que se haga más vivido y auténtico.

¹¹ Dramatización: es una breve representación teatral basada en una situación de la vida real

vi. *Técnicas para desarrollar la creatividad*: habitar el estudiante a desarrollar sus propios esquemas creativos, con el fin de procurar en el futuro transferencias de los mismos a otras situaciones vitales, familiares o laborales.

- *Brainstorming de ideas*

Brainstorming¹² es una técnica que se basa en la asociación de ideas y que se realiza a partir de las opiniones o ideas de todos los integrantes del grupo, sin que se admita la discusión sobre los mismos. Las ideas de muchos, suelen lograr en la mayoría de los casos la solución definitiva o el consenso. En caso contrario, siempre se puede entrar en otras técnicas de debate para llegar a la toma en grupo de decisiones.

- *Técnicas de visión futura*

Es una derivación de la técnica de estudio de casos. En ella se propone un caso hipotético, futuro o no, en el que se plantea al estudiante situaciones irreales en el momento, pero a la que deben dar solución con los conocimientos e información de que disponen. La eficacia de esta técnica depende del caso propuesto y de la investigación que realicen los estudiantes para dar respuesta al caso.

vii. *Experiencias en grupo*: poner en comunicación el estudiante con la realidad de algunas circunstancias que le pueden ocurrir en su vida real, social o profesional, y la posibilidad de reflexionarlas con la finalidad de prepararse para la toma de decisiones.

- *Análisis del rumor*

Cuando se presenta un caso, texto, dibujo o mensaje gestual, y se analiza su transformación o distorsión, consciente o inconsciente, por parte de un grupo. Se realiza transmitiendo el mensaje de unos a otros, analizando el resultado final y cada paso de transmisión, con el fin de apreciar donde cómo y porqué se ha distorsionado, aumentado o disminuido la información.

- *La pecera*

Se utiliza para analizar el comportamiento de un grupo. Actúan dos grupos de los que uno es observado por el otro, a partir de una guía preestablecida de trabajo que el grupo inicial no conoce. Tras la actividad en grupo del primer equipo, el segundo realiza la crítica. Este último análisis se realiza a veces pasando el segundo grupo a ser observado

¹²Brainstorming conocido como lluvia de ideas, es una herramienta de trabajo en grupo que favorece la aparición de nuevas ideas sobre un problema concreto o un tema. Lo que se pretende con esta técnica es generar nuevas ideas originales en un ambiente relajado.

por el primero, y repitiendo la experiencia de observación, generándose al final un debate entre los dos grupos de estudiantes.

4. La interacción en el aula de ELE

Es uno de los factores que determinan el aprendizaje, el aprendiz es una parte integral de la interacción, sin la interacción no hay un aprendiz. Con la interacción pueden hacer una clase de idiomas muy diferente de la conversación diaria, ya que la conducta y la progresión de la interacción dependen de opinión del profesor sobre el intercambio que acaba de tener lugar durante la conversación, los discursos se producen, de forma natural.

Hay dos tipos de interacción, la primera la interacción centrada en el profesor, éste ejerce el control sobre las acciones propias de la situación de enseñanza-aprendizaje; la segunda es la interacción centrada en el estudiante, éste se responsabiliza de su propio proceso de enseñanza-aprendizaje y ejerce una participación activa. El rol de la interacción es el desarrollo de los estudiantes y el aprendizaje por un lado, y por otro lado a partir de los postulados interaccionistas. Los didácticos cuestionan el papel de las interacciones de tutela y las interacciones entre compañeros en el aprendizaje y la construcción de conocimiento en todas las áreas de estudio que se enseñan en el aula.

5. las actividades practicas

Dillon(2011) declara una definición inclusiva para aclararla con función: "las actividades prácticas incluyen cualquier experiencia de aprendizaje en la que los estudiantes interactúan con materiales o con fuentes secundarias para observar comprender el mundo natural"¹³.

En el proceso de enseñanza-aprendizaje de lengua extranjera (como el español) es necesario reconocer la importancia de las actividades que los profesores diseñan para desarrollar los créditos prácticos de las asignaturas, es decir, una parte de la función de los profesores tienen que ver con difícil etapa de planificar y desarrollar las actividades prácticas, que permitan que los estudiantes además de aprenden la lengua meta, aprender sobre esta última. Es importante que los profesores incorporen la actividad práctica a sus actividades de clase, no para confirmar lo que dice la teoría, ni para entretener a los estudiantes, sino para permitir la oportunidad de ser los propios artífices y creadores de su

¹³Nuestra traducción. El texto original está en inglés: "practical activities include any learning experiences in which students interact with materials or with secondary sources of data to observe and understand the natural world"

conocimiento bajo la orientación acertada del profesor. Los ejercicios prácticos son actividades diseñadas para desarrollar específicamente habilidades prácticas, estrategias de investigación, habilidades de comunicación y procesos cognitivos de un contexto científico. (Caamaño,2004:39)

Así se está buscando conseguir que los estudiantes y los mismos profesores encargados de la enseñanza de lenguas extranjeras logren una comprensión desde una perspectiva total, dicha concepción considera que los estudiantes puedan realizar investigaciones en donde aprenderán y potenciarán habilidades de investigación científica, mediante sus compañeros y la orientación del docente, se ve la enseñanza como un conjunto de conceptos, habilidades y actitudes para la resolución de problemas.

5.1. Las actividades de aprendizaje

El aprendizaje es un proceso por el cual una persona adquiere conocimientos, que domina las habilidades, es organizada por el profesor y ofrecida al estudiante para ayudarlo a lograr un objetivo de aprendizaje, tienen unas tareas que realizar se estructura en cuatro etapas: simulación, experimentación, objetivación reinversión.

5.1.1 las actividades lúdicas

Las actividades lúdicas son formar parte de las prácticas de enseñanza-aprendizaje, que anima al aprendiz para practicar y mejorar la motivación en el aula de ELE, es decir, la integración en el proceso de aprendizaje, empuja el estudiante a tener metas que alcanza en su currículo, como la resolución de problemas y toma decisiones...Las actividades lúdicas llevadas al aula se convierten en una herramienta estratégica introduciendo al estudiante al alcance de aprendizajes con sentido en ambientes agradables de manera atractiva y natural desarrollando habilidades. Según Cuq(2002,160):

Una actividad de aprendizaje llamada lúdica se guía por reglas de juego y se practica por el placer que proporciona; permite la comunicación entre alumnos (recopilación de información, problema a resolver, competencia, creatividad, toma de decisiones, etc.) orientada hacia un objetivo de aprendizaje, permite a los alumnos utilizar todos sus recursos verbales y comunicativos de forma colaborativa y creativa¹⁴.

¹⁴Nuestratraducción, el texto original en francés « Une activité d'apprentissage dite ludique est guidée par des règles de jeu et pratiquée pour le plaisir qu'elle procure ; elle permet une communication entre apprenants (collecte d'informations, problème à résoudre, compétition, créativité, prise de décisions, etc.) orientée vers un objectif d'apprentissage, elle permet aux apprenants d'utiliser de façons collaboratives et créatives l'ensemble de leurs ressources verbales et communicatives ».

En esta cita Cuq, piensa que la actividad lúdica significa la acción que se refiere a una situación de aprendizaje con reglas y leyes pedagógicas y que permite a los estudiantes desarrollar sus habilidades lingüísticas. Carlos (2002) considera que:

La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. El sentido del humor, el arte y otra serie de actividades que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos.

A partir de esta cita, la lúdica es uno de los mejores medios que debe utilizar el profesor como parte de su práctica pedagógica, ya que es una importante vía de comunicación social, por ello los profesores reflexionan cuestionarse frente a su labor educativa donde puedan elegir y escoger las mejores estrategias, para colaborar con la educación de los individuos, apoyándolos al desarrollo de habilidades y destrezas, importantes para enfrentar su realidad social creando compromiso en la institución educativa en la formación de estudiantes creativos, motivados y constructivos, mediante la instalación de ambientes de aprendizaje lúdicos, que brinden una serie de posibilidades para que el individuo pueda actuar en contexto, al estudiante hay que brindarle espacios para la creación y el desarrollo de habilidades de pensamiento, y así puede mejorar significativamente en su proceso educativo.

5.2. Tipología de actividades lúdicas

Se conoce que el término lúdico es todo aquellos relativo al juego, ocio entretenimiento, pues la actividad lúdica, propicia el desarrollo de las relaciones entre las personas y predispone la atención de los estudiantes en motivación para su aprendizaje. Según la distinción de Cuq y Gruca (2007) hay cuatro(4) tipos de actividades lúdicas que son:

Juegos de idiomas

Los juegos de lenguaje no sólo son una forma de dar placer a los estudiantes en el aula, sino también una excelente herramienta para ayudarles a superar las dificultades del lenguaje: gramatical, morfológico, fonético y ortográfico. También permite a los estudiantes memorizar muchas palabras nuevas en poco tiempo, es suficiente que el profesor haga la elección correcta

de los juegos de acuerdo con las necesidades y nivel de aprendices.

Juegos de creatividad

Los juegos y creatividad a menudo están juntos; De hecho, la creatividad se revela a través del juego. También, el juego de la creatividad es un juego que tiene como objetivo despertar el interés del estudiante para crear situaciones imaginativas mediante la explotación de sus habilidades del lenguaje y la producción de nuevas palabras, oraciones y declaraciones.

Juegos culturales

El juego cultural es una fuente de enriquecimiento de la cultura del estudiante, permite una mente abierta del estudiante y la de los demás. Se abre al mundo para enriquecer su conocimiento. Además el juego cultural en el aula ayuda al profesor a desarrollar la competencia oral en el aula sus estudiantes.

Juegos derivados del teatro

Este tipo de juegos, permiten que el estudiante supere el gran desafío de la mayoría de los estudiantes, que sea la timidez y hablar frente a una audiencia, ayudan a descubrir las habilidades y conocimientos de sus estudiantes.

También hay otros juegos que motivan los estudiantes para participan y hacen esfuerzos para respondan por ejemplo:

El juego de rol

Según el diccionario de términos clave de ELE (Centro Virtual de Cervantes: 2002) se concibe el juego de rol como una representación teatral que simula una situación, ya sea real o ficticia. Este concepto motiva la interacción y desarrolla competencias comunicativa para los estudiantes, también fomentar la creatividad y la motivación por el aprendizaje.

Estos tipos de juegos en el aula sirven para crear un ambiente de equilibrio, de Participación entre los estudiantes. De otro lado, mejorar la concentración, la motivación y la comunicación en el aula, ayuda a los estudiantes aprender y memorizar palabras nuevas facialmente también desarrolla sus habilidades lingüísticas.

5.3. el juego de tabú como una actividad lúdica

El profesor puede aplicar este modelo de juego “el tabú” con grupos de estudiantes en el aula de ELE. En este juego, los jugadores o estudiantes se dividen en dos o tres equipos. A su vez, el profesor divide unos tarjetas de tabú hay que adivinarla palabra a su equipo sin pronunciar palabras tabú. Para esto, tienen un tiempo medido por un reloj.

Para que el juego mantenga su interés (el trabajo de la expresión), está prohibido pronunciar una parte de la palabra para adivinar Ej.: hay que adivinar "el correo" sin decir los términos: sellos, cartero, carta, correo postal y buzón. Los estudiantes pueden eludir las restricciones con explicaciones tales como "Es la empresa pública que distribuye piezas diarias de papel como periódicos o postales", etc.

Los otros miembros del equipo pueden hacer tantas propuestas como deseen, ¡sin que todos hablen al mismo tiempo! Cada palabra adivinada permite al equipo ganar un punto y confrontar una nueva palabra de misterio. Cuando se termina el tiempo asignado, depende del otro equipo jugar. El equipo ganador es el que llega primero a un cierto número de puntos o tiene más puntos al final del tiempo de juego. En lugar del sistema de puntos, puede dibujar en el tablero o en una hoja grande. Campo de caja donde se ubican los equipos por peones. El primero que llega a la última casilla gana el juego¹⁵.

5.4. Objetivo de las actividades lúdicas

Las actividades lúdicas en el aula de ELE tienen una inteligencia analítica, sirve para reforzar los valores, honradez, fidelidad entre los estudiantes. También sintetiza la solución a un problema e imagina diferentes ideas y posibilidades, por otra parte integran y valoran la diversidad dentro de un grupo, a través de la lúdica, se preocupa de atender y consideran los diferentes estilos de aprendizaje. Sin embargo que permiten a todos los estudiantes integrarse e involucrarse al poder participar en grupos que evitan el verse expuesto frente a todo el curso. Entonces, el lúdico poner en práctica, mediante actividades motivadores, contenidos y habilidades que se asocian directamente con el fortalecimiento de los aprendizajes. Unos profesores prefieren motivan sus estudiantes a participar y comunicar en la clase a través de estos actividades lúdicas¹⁶.

¹⁵ Disponible en : http://www.francparler.oif.org/images/stories/fiches/jeux_oral.htm#telephnearabe

¹⁶<https://eligeeducar.cl/15-razones-para-implementar-juegos-y-dinamicas-ludicas-en-tu-clase-2>

6. los juegos y las actividades lúdicas

Un juego puede servir para ayudar a comprender mejor los conceptos o procesos y consolidar un contenido, facilita a los estudiantes a adquirir altos niveles de destreza, tiene un valor educativo y resultado puede ser un elemento metodológico valioso. Halliwelle (2008:91) manifiesta:

Los juegos son más que diversión. Proporcionan la oportunidad de construir y usar oraciones, mientras que la atención se toma con el esfuerzo del juego, de este modo son un medio muy eficaz de aprendizaje indirecto y no deben rechazarse bajo el pretexto. De tiempo perdido. Tampoco deben considerarse como boca al final del curso o como recompensa después de un "trabajo real". El juego es en realidad un verdadero trabajo. Él ocupa un lugar clave en el proceso de adquirir un idioma¹⁷.

Esta cita aclara que el juego es efectivo para la adquisición de habilidades, comunicaciones para hablar y ayuda al estudiante a aprender y que podemos lo mejor de su información, actuar e interactuare practicas el idioma a través de intercambio entre ellos. Aun, es un factor que simplifica la memorización de palabras, mediante el juego en el aula se puede entender y comprender mejor el significado.

Silva (23) afirma que es esencial formar a los profesores para que utilicen el juego de forma lúdica e integrarlo sin problemas en una secuencia de aprendizaje. De hecho, el juego permite más libertad, en este sentido, coloca un lugar para el error que se debe minimizar y explotar para favorecer el mejor aprendizaje y en una perspectiva positiva¹⁸.

El juego permite

- Ofrecer una amplia variedad de situaciones motivadoras.
- Cambiar el ritmo de una clase y aumenta el interés de los estudiantes.
- Mejorar las habilidades lingüísticas a través de una situación.
- Involucrar a estudiantes tímidos.
- Dar a los estudiantes un momento en que se apropien de la acción.¹⁹

¹⁷Citado por HALLIWELLSusan, cité par TAGHEZOUT (2008).

¹⁸ Silva, Le jeu en classe de langue (2008), Ed, Clé, collection techniques et pratiques de classe.

¹⁹<http://dspace.univ-tlemcen.dz/bitstream/112/8004/1/boughalem-sanna.pdf>

➤ El profesor prefiere aplicara los juegos en el aula de ELE como una metodología para cambiar la rutina de cada clase u para poner un dialogue entre estudiante /estudiante y estudiante/profesor es necesario saber cómo dividir su tiempo y necesita una organización por parte del profesor. Como por ejemplo²⁰

- El tiempo de juego debe estar bien calculado y delimitado.
- El material necesario para el juego debe ser proporcionado y preparado.
- Las reglas de buena conducta deben ser establecidas desde el principio.
- Los límites y objetivos del juego deben estar claramente definidos.

El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego (significa que no todas las actividades lúdicas se consideran como un juego), el concepto lúdico se refiere a la necesidad del estudiante, de sentir, expresar y producir con sus compañeros de clase. Mientras que el juego se considera como una actividad natural por los estudiantes, resulta fácil de conocer, es una actividad compleja porque incluye conductas a distintos niveles. Yagüello (1983:12) destaca la importancia de los juegos de lenguaje al afirmar:

Todo hablante posee una actividad metalingüística inconsciente... donde esta actividad se revela del todo es particularmente, en el juego. Juego de palabras, juego con las palabras, juego verbal bajo todas sus formas: retruécanos, jeroglíficos, charadas, lapsus burlescos de contraposición de letras, canciones infantiles para señalar a quién le toca hacer algo, adivinanzas, palabras compuestas, etc.; en resumen, todas esas manifestaciones de la palabra que testimonian entre los hablantes una lingüística innata, intuitiva, pues el jugar supone que se conocen las reglas y el medio de interpretarlas aprovechando la ambigüedad que caracteriza las lenguas naturales, así como la creatividad que permiten.

Todo esto, nos lleva a considerar el juego como estrategia didáctica para la enseñanza de ELE porque se supone que sirve de base para fomentar la creatividad y poner de

²⁰Ibid

manifiesto la necesidad de lo lúdico seguida del placer que produce el juego.

El juego establece un clima relacional, afectivo y emocional basado en la confianza, la seguridad y la aceptación en el que tienen cabida la curiosidad, la capacidad de sorpresa, el interés por el conocimiento y la interacción con los demás, la actividad lúdica es un componente muy atractivo y dinámico, son estrategias que aprehenden la atención de los estudiantes, bien sea ésta de lengua para fines profesionales, lengua extranjera o cualquier otra. Al pensarse en una perspectiva comunicativa, juzgamos por actividades lúdicas aquellas que plantean contextos reales y trabajan con situaciones cotidianas, además, motivan la interacción entre los estudiantes. El en una palabra origen Latina (ludus) es un adjetivo que tiende a calificar a un nombre y se tratar de comportamiento lúdico.

Las actividades libres es lúdicas, pero aplicadas al comportamiento del juego, tiene un significado psicológico, “el juego permite proyectar, mover los deseos y los conflictos a través de una función lúdica, que transforma la ansiedad infantil en placer.”²¹

Se decir que la actividad no define su juego, para hacer una actividad de manera lúdica. Debe sido seducido por la perspectiva de un problema, poder participar libremente y obtener cualquier beneficio. Gilles BROUGERE, explica que, la actividad lúdica y juego tocar el mismo elemento, “No defino más este expresión, que para mí es sinónimo de juego (...)”²². De primer lado hay que hacer la diferencia entre actividades lúdicas y situación lúdica, los dos son necesarios haya juego, su uso únicamente permitiría, es evitar la confusión entre el juego con objeto o un sistema de reglas, esto nos muestra que la actividad lúdica representa una parte del juego, pose solo unas características.

7. La motivación en las actividades lúdicas

La motivación, es un concepto que es difícil de aprender, es necesario según Vallerand y Thill (1993), “el concepto motivación representa la construcción hipoteca

²¹Nuestratraducción. El texto original en francés : « Le jeu permet de projeter, de déplacer les désirs et les conflits au travers d'une fonction ludique qui transforme l'angoisse infantile en plaisir ».

²²Nuestratraducción. El texto original en francés: «Je ne définis pas plus cette expression qui est pour moi synonyme de jeu [...] »

utilizada para describir las fuerzas internas y externas que producir el disparador, la dirección la intensidad y la presencia del comportamiento.”

El inicio de un comportamiento es cuando un estudiante dormido en un clase, y que repente presto atención a los comentarios del profesor, podemos decir en este caso que este comporte de atención es un signo de motivación.

En resumen, podemos decir que en el aula de ELE los estudiantes tienen a menudo unos problemas de participación y motivación. En este capítulo hemos intentado presentar una metodología que da a los estudiantes la oportunidad de hablar en clase. Estamos de acuerdo que las actividades lúdicas en grupo de estudiantes es una etapa necesaria que les permite desarrollar sus habilidades lingüísticas, se debe hacer los estudiantes sentir motivados a través del juego.

En este capítulo, presentamos los recursos metodológicos para la recogida de datos. Y así, a partir del cuestionario exponemos los resultados obtenidos y al final concluimos con la propuesta didáctica, donde presentamos dos actividades de comprensión y expresión oral que ayuden a los profesores para dinamizar y motivar los estudiantes del segundo curso de licenciatura a partir de actividades lúdicas.

1. Recogida del corpus de datos

Nuestro corpus está centrado en los estudiantes de ELE de segundo curso de Licenciatura del sistema LMD del Departamento de español de Mostaganem, para poder determinar la función que desempeñan las actividades lúdicas en la dinámica de grupo. Gracias a los profesores y estudiantes de ELE, hemos podido realizar esta parte. A continuación, se presentan los recursos metodológicos de nuestro trabajo.

2. Recursos metodológicos:

Hemos elegido como herramienta de investigación ‘el cuestionario’, hemos formulado unas preguntas dirigidas a seis (6) profesores y quince (15) estudiantes de ELE, para destacar, por un lado, si el uso de las actividades lúdicas estimula la participación entre los miembros del grupo clase. Y por otro lado, si dichas actividades lúdicas facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje del español como lengua extranjera.

2.1. Cuestionario

Hemos utilizado dos cuestionarios, el primero está dirigido a los estudiantes de L2, contiene de seis (6) preguntas, para conocer cómo influyen las actividades lúdicas en la interacción oral dentro del aula de ELE, arrojando luz sobre los intereses de los estudiantes a la hora de trabajar en clase. Mientras que el segundo cuestionario contiene siete (7) preguntas dirigidas a profesores de ELE, para destacar si el docente usa técnicas adecuadas para motivar a sus estudiantes para trabajar en grupo, y saber sus opiniones sobre las actividades lúdicas para el desarrollo de la dinámica grupal.

3. Análisis de los datos recogidos

Para analizar los datos cualitativos y cuantitativos obtenidos de los dos cuestionarios, hemos ordenado las respuestas y sus porcentajes en las tablas siguientes:

3.1. Cuestionario para estudiantes de ELE¹

- *Pregunta n°1: El uso de la dinámica de grupo*

¹ Ver anexo1

- El objetivo de esta pregunta es conocer si la dinámica de grupo facilita la adquisición de informaciones.

Respuestas	Sí	No
Porcentajes	100%	0%

Tabla n°1: Resultados de la pregunta n°1.

Como podemos ver en la tabla n°1, que todos los estudiantes están de acuerdo que el uso de la dinámica de grupo facilita el proceso de aprendizaje del español porque permite el intercambio de las informaciones y las ideas y favorecer la participación y la interacción en el aula, autorizando el intercambio de diferentes puntos de vista en grupo-clase.

- *Pregunta n°2: la influencia de la dinámica de grupo en la interacción en el aula de ELE.*
 - El objetivo de esta pregunta es saber si la dinámica grupal contribuye en la interacción en el aula.

Respuestas	Sí	No sé	No
Porcentajes	47%	33%	20%

Tabla n°2: Resultados de la pregunta n°2.

Se puede ver que 47% de los estudiantes declaran que la dinámica grupal, influye en la interacción en aula de ELE, porque se trata de intercambio de ideas desarrollando su expresión oral. En otra parte permite mejorar la relación entre profesor y estudiante. Otros estudiantes (33%) no tienen una idea definitiva sobre la interacción a partir de la dinámica de grupo, ya que se considera como elemento esencial dentro del aula de ELE, sin embargo puede favorecer el miedo de hablar en público, al mismo tiempo puede cuásar ruido. Queda 20% de ellos no están de acuerdo que la dinámica de grupo permite la interacción oral porque a trabajar en grupo puede producir mal entendimiento por unos motivos, como por ejemplo:

todos los participantes del grupo deja la responsabilidad solamente a una persona, también en la formación del grupo puede contener miembros que no pueden trabajar juntos a causa de problemas personales.

- *Pregunta n°3: El desarrolla de la oralidad en el aula de ELE en el contexto grupal.*
 - El motivo de esta pregunta es saber si la expresión oral se desarrolla a partir de la dinámica de grupo en el aula de ELE.

Respuestas	A veces	Siempre	Nunca
Porcentajes	67%	33%	0%

Tabla n°3: Resultados de la pregunta n°3.

Como la muestran los porcentajes la mayoría de las estudiantes (67%) piensan que la dinámica grupal permite el desarrollo de la oralidad en el aula de vez en cuando, porque para ellos no es eficaz en el aula de ELE y favorece que los estudiantes hablan de manera espontánea pues no siempre ayuda a desarrollar la oralidad. Mientras que la minoría (33%) dicen que la dinámica de grupo siempre permite desarrollar la oralidad en el aula de ELE, porque aumenta la creatividad y la motivación en la clase.

- *Pregunta n°4: diferentes maneras de trabajar en clase.*
 - El motivo de esta pregunta es saber lo que les interesaa los estudiantes en el aula universitaria de ELE.

Respuestas	Grupos	Individual	Parejas
Porcentajes	40%	33%	27%

Tabla n°4: Resultados de la pregunta n°4.

Un porcentaje de 40% de los estudiantes prefieren trabajar en grupo en la clase para poder intercambian ideas porque se complementan las habilidades y se disminuye las

debilidades, motivan el trabajo en grupo y aumenta el sentido de pertinencia. Como se ve 33% les interesa trabajar individual, suelen tomar toda la responsabilidad para el afán por el compromiso, tienen auto motivación es decir aprenden dependiente de ellos mismos. Queda 27% de los estudiantes les gustan trabajar en pareja porque cuando trabajan con otro compañero no existe miedo de hablar usando la lengua meta, permite lograr los mismos objetivos académicos, trabajando con profundidad.

- *Pregunta n°5: La presencia de la motivación a partir del uso de la dinámica de grupo en el aula.*
 - Esta pregunta sirve para saber que los estudiantes participan en el aula a través de la dinámica de grupo

Respuestas	Siempre	A veces	Nunca
Porcentajes	53%	47%	0%

Tabla n°5: Resultados de la pregunta n°5.

Las respuestas obtenidas no indican que 53% de los estudiantes declaran que la motivación está presente en el aula a partir del uso de la dinámica de grupo, porque a la hora de plantear actividades dinámicas se vuelve una clase divertida, facilita el desarrollo de actitudes positivas hacia el aprendizaje y fomenta la autoestima. Mientras que 47% de ellos dicen que la dinámica de grupo a veces aumenta la motivación y esto según el tema es por eso hay que preparar un tema que les interesa a los estudiantes para ser motivados.

- *Pregunta n°6: el uso de las actividades lúdicas que estimulan la participación entre los miembros del grupo clase.*
 - El objetivo de esta pregunta es averiguar si las actividades lúdicas impulsan la participación de los participantes de un grupo-clase.

Respuestas	Sí	No
Porcentajes	53%	47%

Tabla n°6: Resultados de la pregunta n°6.

Podemos ver que 53% de los estudiantes encuentran que el uso de las actividades lúdicas estimulan la participación entre los miembros de grupo clase porque estos últimos promueven un aprendizaje activo permitan que los estudiantes se integran e involucran el poder de participar en el aula. Sin embargo, queda un porcentaje de 47% de ellos piensan que las actividades lúdicas no estimulan la participación a causa de la falta de la seguridad personal y de la oportunidad de participar.

3.2.Cuestionario para profesores de ELE²

➤ *Pregunta n°1: definición de la dinámica de grupo*

- ❖ El objetivo de esta pregunta es saber el punto de vista de los profesores en la dinámica de grupo.

Para unos profesores, la dinámica de grupo se refiere a la ideología y preocupación por las formas en que se debería organizar un grupo para aprender, siguiendo un objetivo determinado. Por otros, se entiende por la dinámica de grupo cuando se nota un intercambio y colaboración entre sus miembros, al mismo tiempo se la puede entender como un tipo de actividades de rompehielos que se suelen hacer al inicio de una clase para dinamizar. En las respuestas de los profesores en este pregunta nos observamos que la mayoría hablar de la interacción entre los estudiantes a causa de la dinámica de grupo, porque los estudiantes participan, comunicar entre ellos, colaboran justamente, también en la dinámica de grupo todos intervenían para crear una interacción. Unos ejemplos de las respuestas:

P1: “organización en grupo para aprender significado un objetivo determinado.”

P4: “se refiere a la ideología y preocupación por las formas en que se debieran organizar y maneja los grupos.”

² Ven anexo 2

P5: “un grupo de estudiantes que participan eficazmente en la conversación.”

P6: “Se entiendo por la dinámica de un grupo cuando se nota un intercambio, interacción y colaboración entre sus miembros.”

➤ *Pregunta n°2: El desarrolla de habilidades lingüísticas del aprendiz.*

❖ Con esta pregunta queremos ver si esta técnica motiva los estudiantes en el aula.

Respuestas	Sí	No
Porcentajes	67%	33%

Tabla n°7: Resultados de la pregunta n°1.

Se puede ver que 67% de los profesores indican que la dinámica de grupo desarrolla todas las habilidades lingüísticas, porque en grupo se incluye todas las habilidades, los estudiantes hablan, escuchan, leen y escriben, esto permite practicar la lengua para activar la motivación de los estudiantes y de estimular la dinámica interna como la externa. Otros (33%) piensan que el profesor puede programar una actividad que reúne las 4 destrezas pero no en todos los casos porque puede programar un actividad que desarrolla solamente una destreza, en efecto a veces hay estudiantes que son tímidos no hablan en grupo por eso es mejor hacer trabajos individuales.

➤ *Pregunta n°3: L participación en la dinámica de grupo en el aula de ELE.*

❖ Hemos planteado esta pregunta para saber si todos los estudiantes participan en el aula en el contexto grupal.

Respuestas	Sí	No
Porcentaje	50%	50%

Tabla n°8: Resultados de la pregunta n°2.

Podemos ver que el porcentaje está dividido en partes iguales en lo que concierne la respuesta (50%) a cada una de los dos propuestas del cuestionario. Podemos ver que en la dinámica de grupo participan todos los estudiantes en clase, porque los profesores universitarios de ELE usan deferentes técnicas que otorgan al grupo y para que haya una dinámica todos tienen que intervenir. Para otros (50%) no todos participan en la clase de la dinámica de grupo porque no se han acostumbrado a hablar y discutir entre sí por uno motivos como por ejemplo no saben o bien son tímidos.

➤ *Pregunta n°4: La importancia de las actividades lúdicas para el desarrollo de la dinámica de grupo*

❖ El objetivo de esta pregunta es conocer el rol de actividades lúdicas en el aula de ELE.

Respuestas	Sí	No
Porcentaje	100%	0%

Tabla n°9: Resultados de la pregunta n°3.

La totalidad de los profesores de L2 consideran esencial el uso de las actividades lúdicas para el desarrollo de la dinámica grupal, porque dichas actividades están pasadas en el juego que favorecen la imaginación y la creatividad, animan a los estudiantes y ofrecen más libertad. Cuando se aprende divirtiéndose aprende mejor y les motiva a practicar la lengua.. Las réplicas de la cuarta pregunta, basan sobre la superior motivación de los estudiantes a causa de las actividades lúdicas en la dinámica de grupo, y se plantea los componentes del proceso emotivo y enlazar los conocimientos nuevos. Los profesores declaran en las siguientes sus respuestas:

P1: “permite practicar la lengua.”

P2: “Ofrece más libertad.”

P4: “las actividades lúdicas animan a los estudiantes.”

P5: “según la técnica del grupo adecuada que tiene el poder de activar los impulsos y la motivación de los alumnos y de estimular tanto la dinámica interna como la externa.”

➤ *Pregunta n°5: Las actividades lúdicas para fomentar la oralidad entre sus estudiantes*

- ❖ El motivo de esta pregunta es saber si dichas actividades crean un entorno comunicativo entre los estudiantes de ELE.

Respuestas	Sí	No
Porcentaje	83%	17%

Tabla n°10: Resultados de la pregunta n°4.

Mayoría de los encuestados (83%) están de acuerdo que las actividades lúdicas sirven para fomentar la oralidad entre sus estudiantes y esto depende del tipo de la destreza y sus actividades y también su objetivos generales y específicos, favorecen una situación real y con la conversación se aprende mucho, además se empuja al estudiante a buscar vocabulario y así participa y produce oralmente. La minoría (17%) opina que las actividades lúdicas pueden frenar y desminan los estudiantes si están mal usados, mal diseñadas y si no están apropiadas ni en el tiempo ni el espacio.

➤ *Pregunta n°6: Las actividades lúdicas como recurso para estimular la creatividad y la imaginación de sus estudiantes*

- ❖ El objetivo de esta pregunta es averiguar si los profesores consideran que las actividades lúdicas como medio para estimular la creatividad y la imaginación de sus estudiantes.

Respuestas	Sí	No
Porcentaje	67%	33%

Tabla n°11: Resultados de la pregunta n°5.

Como lo muestran los porcentajes 67% de los profesores de ELE consideran que dichas actividades estimulan la creatividad y la imaginación de sus estudiantes porque el contexto ofrecido al estudiante para su aprendizaje es muy importante ya que hacen referencia

a lo simbólico y lo imaginativo, en la cual, con lo lúdico se puede quitar el estrés y la vergüenza y estimula las capacidades de aprendiz. Los demás (33%) se han observado mucho fracaso a su uso excesivo e inadecuado. Los profesores, dicen que las actividades lúdicas impulsan la creatividad e imaginación por los estudiantes, en sus siguientes respuestas

- P2: *“fomentar la imaginación y la diversión.”*

P4: *“os una buena estrategia para empujar el estudiante a la creatividad y la imaginación.”*

P5: *“dicha actividades hacen referencia a lo simbólico y lo imaginativo en los cuales está el juego el ocio entre otros.”*

➤ *Pregunta n°7: El uso de las actividades lúdicas para mejorar el trabajo cooperativo en el aula.*

❖ Con esta pregunta queremos saber si las actividades lúdicas mejoran el trabajo cooperativo.

Respuesta	Sí	No
Porcentaje	83%	17%

Tabla n°12: Resultados de la pregunta n°6.

Según estas respuestas, 83% de los profesores piensan que es necesario el uso de las actividades lúdicas para mejorar el trabajo cooperativo porque favorecen un mejor intercambio entre los estudiantes permitiéndoles producen expresiones y trabajos orales o escritos, aprovechando las unas de las otras, mediante este proceso se acuerdo un determinada habilidad. Otros profesores (17%) lo consideran recomendable y aconsejable pero para nada necesario. En este ultima los profesores declaran que

4. Valoración de los resultados

Obviamente, nuestro cuestionario fue diseñado para medir la efectividad del trabajo en grupo en el desarrollo de las habilidades lingüísticas de los estudiantes y para conocer el lugar que ocupa el trabajo en grupo en la clase de ELE de acuerdo con las opiniones de los profesores. Por este motivo, hemos llegado a comprender que el trabajo en grupo de los

estudiantes es un dispositivo al alcance de los profesores y obedece las reglas de operación que no están presentes en el trabajo individual.

El trabajo en grupo es, por lo tanto, un dispositivo que los profesores pueden usar de la misma manera que el trabajo individual. El trabajo en grupo ayuda al profesor a conocer antes de poder ponerlo en práctica. De hecho, se trata de situaciones interpersonales que no están presentes en el trabajo individual y son muy solicitadas para trabajar con toda la clase. Por lo tanto, el profesor debe tener en cuenta todos los parámetros que pueden ayudarlo a variar los objetivos del grupo-clase. No es una situación de trabajo que se pone en marcha en cualquier momento, debe tener un fundamento, sobre todo, que no se puede hacer individualmente. El trabajo en grupo es beneficioso para los estudiantes, siempre y cuando la tarea propuesta no es alcanzable con un solo estudiante. En cuanto a sus objetivos, observamos que en el contexto de un trabajo grupal, el estudiante es más activo.

El análisis de los resultados del cuestionario nos ayudó a obtener los siguientes comentarios.

- El propósito fundamental de enseñar español como lengua extranjera es capacitar a los estudiantes que pueden comunicarse y expresarse sin dificultad en todas las situaciones de comunicación.
- El uso de actividades lúdicas puede resolver el problema de la falta de motivación de los estudiantes en las clases de ELE para que se observa otra clase llena de motivación.
- Las actividades lúdicas atraen la atención de los estudiantes y los empujan a concentrarse cada vez más.

Todo esto nos guió a confirmar nuestra problemática sobre la efectividad y la importancia de las actividades lúdicas dentro de grupo-clase gracias a los resultados obtenidos durante la realización de los cuestionarios.

Realmente, la integración de lo lúdico puede materializar a la realidad una clase, resultados y una práctica española mejor.

5. Propuesta didáctica

Primera actividad³

☞ Título de la actividad: Que tengas un buen día⁴

³ Ver anexo 3

- ☞ Tiempo: una hora y media.
- ☞ Participantes: toda la clase.
- ☞ Material: Canción (<https://www.youtube.com/watch?v=ARG0zo7ap3s>), fotocopias.
- ☞ Objetivo: practicar el uso del presente de subjuntivo para expresar deseos. Que los estudiantes sean capaces de aumentar su fluidez en español y a hablar en público con un objetivo concreto.
- ☞ Destrezas: comprensión y expresión oral.

A. Al principio, se hace una lectura individual de la lista de deseos, una vez hecha se hace una reflexión acerca de las estructuras sintácticas para expresar deseos a partir de ejemplos. Después, en la pizarra se anotan algunos verbos. El profesor reparte los dados a sus estudiantes y pídeles que tiren y que conjuguen los verbos según el número obtenido. Cada número equivaldrá a una persona (1= primera persona singular, YO; 2= segunda singular, TÚ; 3= tercera singular, ÉL, ELLA o USTED,... Así hasta el número 6, que coincide con la tercera del plural, ELLOS). Este juego resulta más divertido si se hace en pequeños grupos, además, de este modo podrán corregirse entre ellos. Y así se sistematiza los verbos en la tabla la conjugación del presente de subjuntivo regular, los irregulares con cambio vocálico y algunos irregulares.

B. Después, el profesor pide a sus estudiantes escuchar la canción dos veces luego les pide que completen los huecos que aparecen en la fotocopia, conjugando el verbo en el subjuntivo presente. Esta actividad se hace en grupo, su objetivo es que los estudiantes concentren con la canción y sobre todo con el nuevo tiempo verbal que aparece en ella.

C. Como tarea final, el profesor pide a sus estudiantes de escribir una letra a un buen amigo o ser querido debido a su cumpleaños. En esta tarea el estudiante tiene que expresar sus mejores deseos utilizando las estructuras ya vistos y aprendidos, siguiendo la muestra siguiente:

En este día tan especial, te deseo muchas felicidades y que empieces un año más de vida con el corazón lleno de buenos sentimientos. ¡Feliz cumpleaños, amigo! Que cada paso que des en tu vida te acerque más a la realización de tus sueños. Que tengas un día increíble. Que todo lo que te llegue sea mejor de lo que buscas.

⁴Disponible en :http://www.todoole.net/actividades/Actividad_maint.asp?ActividadesPage=14&Actividad_id=708

Segunda actividad ⁵

- Título: viaje⁶
 - Tiempo: una hora y media
 - Material: tarjetas, fotocopias
 - Objetivo: que los estudiantes sean capaces de expresar de forma oral, significado de algunas palabras, sirve de repaso para la adquisición u aprendizaje de unidades lexicalizadas.
 - Destrezas: comprensiones y expresión oral.
- A. Como paso previo, el profesor propone realizar un cuestionario a sus estudiantes a partir de una serie de preguntas, de esa manera ir introduciendo el vocabulario relacionado con el viaje, como por ejemplo:
- i. ¿Qué tipos de viajes te gustan más?
 - ii. ¿Qué necesitas para viajar?
 - iii. ¿En qué medio de transporte te gusta más viajar?
 - iv. ¿Cómo prefieres viajar, con tu familia o sólo?
 - v. ¿Prefieres playa o montaña?
- B. Una vez los estudiantes contestan a las preguntas, el profesor les proporciona un ejercicio que se trata de rellenar los huecos en pareja con las palabras dadas tras explicarlas por parte del profesor. Después se corrigen los huecos, y de esta manera verán el uso de las mismas en un contexto de la vida cotidiana.
- C. Como una actividad lúdica grupal, el profesor realiza un juego llamado el tabú. El objetivo de esta actividad divertida es que un estudiante adivina una palabra a los miembros de su equipo sin usar las palabras tabú (trabajo de las perífrasis y reformulación). Por ejemplo: hay que adivinar “el pasaporte” sin decir los términos: documento, extranjero, viajar, aduana y visa. Los estudiantes pueden evitar las restricciones con explicaciones tales como “ es un conjunto de papel confeccionado por un gobierno que permite a sus ciudadanos salir de un país e ingresar en otro». los otros miembros del equipo pueden hacer tantas propuestas como deseen sin que todos hablen al mismo tiempo. Cada palabra adivinada permite al equipo ganar un punto y confrontar una nueva palabra de misterio. Cuando se termina el tiempo asignado, el

⁵ Ver anexo 4

⁶http://www.todoele.net/actividades/Actividad_maint.asp?Actividad_id=372

otro equipo juega. El ganador es el que llega primero a un cierto número de puntos al final del tiempo de juego.

Conclusión

Las actividades lúdicas llevadas al aula se convierten en una herramienta estratégica introduciendo al estudiante al alcance de aprendizajes con sentido en ambientes agradables de manera atractiva y natural desarrollando habilidades, ya que les permiten comunicar y participar en el intercambio de ideas.

En el primer capítulo, se explica el concepto de didáctica y pedagogía, además, hemos propuesto unas definiciones del grupo y su importancia como una nueva metodología utilizada en la enseñanza-aprendizaje de ELE, ya que con el trabajo grupal los estudiantes pueden convivir y comunicar entre ellos y con sus profesores. Hemos hablado también de la importancia de las actividades lúdicas en el aula de ELE que favorece la motivación de los estudiantes a integrarse en su propio aprendizaje del español.

En el segundo capítulo, según los resultados obtenidos de los profesores y estudiantes del departamento de español, hemos visto sus opiniones respecto al uso de esta metodología. Se nota que en las clases de Comprensión y Expresión Oral existe un intercambio de ideas y se incluyen todas las habilidades lingüísticas. También hemos identificado el papel de los diferentes tipos de juegos que podemos explotar en la clase de ELE en general y en la clase de CEO en particular, como el juego de rol, juego de cultura y juego de idioma,, ya que fomenta la motivación y el desarrollo de habilidades de los estudiantes.

En conclusión, podemos decir que el verdadero propósito de trabajar en grupos en una clase de ELE va más allá de "Entrar en un grupo y responder a las siguientes preguntas", que, en la mayoría de los casos, resulta ser un trabajo individual. El trabajo en grupo puede representar una estrategia valiosa que aumentaría el rendimiento de los estudiantes y los mejoraría para alcanzar un alto nivel académico (Kagan et al: 1985). A través del trabajo en grupo, los estudiantes pueden experimentar cómo compartir ideas, intercambiar información, animarse unos a otros, aprender unos de otros; cada estudiante proporciona al menos una contribución positiva.

De tal forma, desde tiempos remotos se considera que el juego ha sido una de las técnicas favorables para enseñar y aprender una lengua, beneficiando de esta forma el trabajo colectivo y contribuyendo a la formación lingüística y social de los discentes. Pues, las actividades lúdicas en la enseñanza en general y en la de ELE en particular proporcionan

considerables ventajas para el desarrollo de la motivación, entre ellos, promover el aprendizaje activo y fomentar la enseñanza entre pares y el aprendizaje colaborativo.

En resumen, las actividades lúdicas son de gran eficacia por tener un impacto muy favorable sobre el interés de los estudiantes por los contenidos de las clases y a los efectos de esto, sobre el desarrollo de la motivación por el aprendizaje del oral en el aula de ELE.

Para concluir, el componente lúdico a través de los juegos el docente incluye algunas veces las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje, éstas condicionan la conducta de los estudiantes, en cuanto a su interés de aprender. Se demuestra entonces que las actividades lúdicas son importantes y muy valioso recurso para convertir el proceso enseñanza-aprendizaje en un momento más agradable y participativo.

Entonces, en palabras resumidas, se insiste en la implementación de lo lúdico en las clases de CEO del español, por ser muy eficaces para elevar la motivación hacia el aprendizaje de un idioma que resulta ser una herramienta profesional imprescindible en el mundo actual. Esta nueva metodología busca el desarrollo de las capacidades, valores y actitudes en los estudiantes. Por lo mismo las actividades lúdicas, crean una nueva atmósfera de trabajo, en la cual el estudiante adquiere más confianza y se siente libre para participar en su proceso de aprendizaje de forma responsable y autónoma.

Bibliografía

- BARLOW, M., 2000. *Le travail en groupe des élèves. Ed., réimprimée.*
- CABALLERO de rodas, B., ESCOBAR, C. & MASATS, D., 2010. *Didáctica de las lenguas extranjeras en la Educación Secundaria Obligatoria. Madrid: Sintesis Educacion.*
- CALVA, J. M. L., 2002. *Dinámica de grupos en el aula: una perspectiva humanística. Ed., réimprimée.*
- Cervantes, E. d. C. V., 2006. *DidactiRed; gestion de clase. Madrid: HUERTAS.*
- CORDOBA, A. I., DESCALS, A. T. & DOLORES, M. G. L., 2006. *Psicología del desarrollo en la edad escolar. Primera edicion ed. s.l.:s.n.*
- Jiménez, B. (2002) *Lúdica y recreación. Colombia: Magisterio.*
- COURTILLON, Janine., 2016. *Elaborer un cours de FLE. Collection n°21, Ed., Hachette.*
- CUQ, J. P. & GRUCA, I., 2007. *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde: Buch. Ed., Hueber Verlag GmbH.*
- FENOUILLET, F., 2003. *Motivation, memoire et pedagogie. Paris: Harmattan.*
- HIGUERAS, M. G., 2006. *Las colocaciones y su enseñanza en la clase de ELE. Madrid: Arco.*
- TAGHEZOUT Ahlem, 2008 *L'activité ludique dans l'apprentissage des mots en français langue étrangère, Memoria de master. Universidad de oran, P. 91.*
- TORNERO, Y. & TORNERO, Y. S., 2009. *Las actividades ludicas en la clase de ELE. Espana: Edinumen.*
- VIOLAINE, d. N. & COLLETA, J.-M., 2002. *Guide terminologique pour l'analyse des discours: lexique des approches pragmatiques du langage. Berlin: Peter Lang.*
- YVES, R., 2005. *Pédagogie du projet et didactique du français : penser et débattre avec Francis Ruellan. Francia: Presses universitaires du Septentrion.*

Referencias electrónicas:

- <http://educomunicacion.es/didactica/0042tecnicasgrupos.htmfile:///C:/Users/amara/Desktop/hamaizi.pdf>
- <http://cedec.intef.es/recurso-qnos-conocemosq/>
- <http://discas.ca/Documents/TermesGlossaire.html#mise>
- <http://dspace.univ-tlemcen.dz/bitstream/112/8004/1/boughalem-sanna.pdf>
- <http://ww2.educarchile.cl/UserFiles/P0001/File/GruposT%C3%A9cnicasDin%C3%A1micasClima.pdf>
- <http://www.educa.madrid.org/web/cp.victorjara.fuenlabrada/objetivos-y-actividades-1.html>
- http://www.franparler-oif.org/images/stories/fiches/jeux_oral.htm#telephonearabe
- <http://www.gestionparticipativa.coop/portal/images/doc/LIDERAZGOMERCADEO.pdf>
- <http://www.intranet.cij.gob.mx/Archivos/Pdf/MaterialDidacticoPreventivo/MANUALDETECNICASDINAMICASGRUPALES.pdf>
- <http://www.monografias.com/trabajos28/didactica-ludica/didactica-ludica.shtml>,
- <http://www.unne.edu.ar/unnevieja/Web/cyt/com2004/1-Sociales/S-039.pdf>
- <http://www.webscolar.com/los-origenes-de-la-dinamica-de-grupo-y-el-enfoque-de-varios-pedagogos-importantes>
- https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_27/MARIA_CONCEPCION_LEIVA_BURGOS_01.pdf
- <https://definicion.org/dinamica-de-grupo>
- <https://eleinternacional.com/blog/10-dinamicas-de-grupo-para-la-clase-de-ele/>
- <https://fr.slideshare.net/Espanolparainmigrantes/las-dinamicas-para-la-clase-de-ele?fbclid=IwAR0Lla1HR6I6abyY0wmoDejpQHS2uJ67vQzps1483SM1m-8kXQSy6bwWwFk>
- <https://fr.slideshare.net/jennymarisolvelaojeda/los-grupos-y-su-importancia>
- https://www.andaluciaesdigital.es/c/document_library/get_file?uuid=798eb388-3108-4f36-9c65-9cbfab82f587&groupId=20195
- <https://www.casadellibro.com/libro-juegos-y-actividades-clase-ele/9788415299042/2298004>
- https://www.doyoubuzz.com/var/f/uS/i5/uSi5V0bso3tFMDJpjH_B8RfTQgIqPE9NOAvU6hGKyWl4kn1mXe.pdf
- <https://www.emlv.fr/travaux-de-groupe-5-avantages-pour-les-etudiants/>
- https://www.encuentro-practico.com/pdf10/tecnicas_participacion.pdf
- <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd5433.pdf>
- <https://www.monografias.com/trabajos94/aplicacion-dinamicas-grupales/aplicacion-dinamicas-grupales.shtml>
- <https://www.psicopedagogia.com/definicion/dinamica%20de%20grupo>
- <https://www.utel.edu.mx/blog/dia-a-dia/retos-profesionales/la-importancia-de-las-actividades-grupales/>

- <https://www.uv.mx/dgdaie/files/2013/02/zHernando-DINAMICA-DEL-GRUPO-CLASE.pdf>
- <http://dspace.univ-biskra.dz:8080/jspui/bitstream/123456789/10190/1/zidi-imane.pdf>
- <http://dspace.univbiskra.dz:8080/jspui/bitstream/123456789/8187/1/YOUCEF%20AMIRA.pdf>
- <http://dspace.univ-tlemcen.dz/bitstream/112/11790/1/frid-haddou.pdf>
- <https://theses.univ-oran1.dz/document/TH3524.pdf>
- <http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/312/TO-18850.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- <http://dspace.univguelma.dz:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/1224/M841.243.pdf?sequence=1&isAllowed=y&fbclid=IwAR0-qoSObt-UVvTP49Kp8nLoFkyKl-D8Z1XJMVG3LEdBFUDkulXCQZGBdY0>
- https://eligeeducar.cl/15-razones-para-implementar-juegos-y-dinamicas-ludicas-en-tu-clase-2?fbclid=IwAR2ip-PDOnwR2TYJbcqeYpf-S1nCQTMwo_NHxkoC5DAJhv-mkRM-yTtaW1A
- <http://dspace.univ-tlemcen.dz/bitstream/112/8004/1/boughalem-sanna.pdf>
- <https://naitreetgrandir.com/fr/etape/5-8-ans/jouer-bouger/fiche.aspx?doc=creativite-enfants-comment-developper>
- <https://lanneau.org/gaston/pdf/8-pedagogie-de-groupe.pdf>
- <https://lewebpedagogique.com/jeulangue/tag/objectif-pedagogique/>
- <http://www.usc.es/revistas/index.php/ie/article/download/761/742>

Anexos

Anexo1

Cuestionario para estudiantes de ELE

1. ¿Crees que el uso de la dinámica de grupo en el aula facilita el proceso de aprendizaje?

Sí

no

Justifica.....
.....
.....

2. La dinámica de grupo influye positivamente en la interacción en el aula de ELE

Sí

no

no sé

¿Por qué?

.....
.....
.....

3. La dinámica grupal permite desarrollar una oralidad a nivel de aula

Siempre

a veces

nunca

Por qué

.....
.....
.....
.....

4. Como prefieres trabajar en clase

- Individual
- Parejas

▪ Grupos

¿Por qué?

.....
.....

5. A partir del uso de la dinámica de grupo la motivación está presente en el aula

Siempre nunca a veces

¿Por qué?

.....
.....
.....

6. La dinámica de grupo estimula la participación de todos los estudiantes

Sí no

¿Por qué?

.....
.....
.....
.....

7. Mediante las actividades lúdicas los estudiantes participan en clase

Siempre nunca a veces

¿Por qué?

.....
.....
.....

Anexo2

Cuestionario para profesores de ELE

1. ¿Qué entiende usted por dinámica de grupo?

.....
.....
.....

2. A su parecer la dinámica de grupo desarrolla todas las habilidades lingüísticas:

- Sí
- No

Justifica.....
.....

3. En la dinámica de grupo participan todos sus estudiantes en clase:

- Sí
- No

¿Por qué?

.....
.....

4. Considera usted esencial las actividades lúdicas para el desarrollo de la dinámica grupal:

- Sí
- No

Justifica.....
.....

5. Cree usted que las actividades lúdicas sirven para fomentar la oralidad entre sus estudiantes:

- Sí
- No

Justifica.....
.....

6. Considera usted las actividades lúdicas como recurso para estimular la creatividad y la imaginación de sus estudiantes:

- Sí
- No

Justifica.....
.....

7. Piensa usted que es necesario el uso de las actividades lúdicas para mejorar el trabajo cooperativo en el aula:

- Sí
- No

Justifica.....
.....

Anexo nº3

Que tengas un buen día

A. Individualmente, leed la siguiente lista de deseos.

Mi lista de
DESEOS
Para HOY

- ✍ Hoy quiero un día lleno de sonrisas y buenas noticias
- ✍ Quiero un beso apasionado
- ✍ Quiero tener tiempo para mí
- ✍ Quiero ir al cine con mis amigas
- ✍ Espero que mi jefe valore mi trabajo y me suba el sueldo
- ✍ Deseo que mis hijos aprueben sus exámenes

B. Escuchad la canción después completa los huecos conjugando los verbos en el tiempo adecuado:

Que (arruinarse)..... los canales de noticias
Con lo mucho que odio la televisión
Que (volverse)..... anticuadas las sonrisas
Y (extinguirse)..... todas las puestas de sol
Que (suprimirse)..... las doctrinas y deberes
Que (terminarse)..... las películas de acción
Que (destruirse)..... en el mundo los placeres
Y que (escribirse)..... hoy una última canción

Pero que me (quedar)..... tu

Y me (quedar)..... tu abrazo

Y el beso que inventas cada día

Y que (quedarse)..... aquí

Después del ocaso

Para siempre tu melancolía

Porque yo, yo sí, sí

dependo de ti

Y si me quedas tu

Me queda la vida

(Que desaparecer)..... todos los vecinos

Y (comerse)..... las sobras de mi inocencia

Que (irse)..... uno a uno los amigos

Y (acribillar)..... mi pedazo de conciencia

Que (consumirse)..... las palabras en los labios

Que (contaminar)..... todo el agua del planeta

O que (renunciar)..... los filántropos y sabios

Y que (morirse)..... hoy hasta el último poeta.

Anexo nº4

A. Un cuestionario a los estudiantes relacionado con el viaje:

¿Qué tipos de viajes te gustan más?	¿Qué necesitas para esos viajes?	¿Llevas muchas maletas?
¿En qué medio de transporte te gusta más viajar?	¿Te gusta hacer los viajes organizados por la agencia de viajes?	¿Cómo viajas? ¿En familia? ¿Sólo? ¿En grupos?
¿Te gusta ir de camping?	¿Usas el servicio de habitaciones?	¿Te han perdido el equipaje alguna vez?
¿Has hecho alguna vez un viaje de estudios?	¿Te gustan los viajes de negocios?	¿Usas los mapas o los planos turísticos de la ciudad?
¿Qué tipo de documentación llevas para tus viajes?	¿Llevas seguro médico?	¿Prefieres playa o montaña?

B. Completa las oraciones con las siguientes palabras:

Destino, folleto, ventanilla, desayuno, puerta de embarque, media pensión, reserva, vuelo, guía, azafata

1. **Vámonos al aeropuerto, que nuestro sale a las once.**
2. **El de este avión es Madrid; de allí tendré que tomar un tren hasta Toledo.**
3. **Para abordar el avión es necesario dirigirse a la .**
4. **Tenemos por delante ocho horas de vuelo. Si tenés frío, pedile a la que te traiga una manta.**
5. **En el que me dieron en la agencia dice que el paquete incluye alojamiento en un hotel de cuatro estrellas.**
6. **Las tarifas del hotel siempre incluyen el .**
7. **Esta excursión no es muy barata, pero hay que tener en cuenta que es con : incluye el alojamiento, el desayuno y el almuerzo.**
8. **Es mejor llamar al hotel para hacer una antes de viajar.**
9. **Es la primera vez que vas a viajar en avión y no quiero que te pierdas el paisaje: para vos, y para mí, pasillo.**
10. **Mi hermana está estudiando para ser de turismo: quiere usar la camioneta de papá para organizar paseos y mostrarle la ciudad a los turistas.**

C. Haz que tus compañeros adivinen la palabra en la tarjeta sin usar la palabra en sí o cinco palabras adicionales que figuran en la tarjeta.

<p>PASAPORTE</p> <hr/> <p>Documento Extranjero Viajar Aduana Visa</p>	<p>PAIS</p> <hr/> <p>Estado Nación Gobierno Frontera Bandera</p>	<p>MUSEO</p> <hr/> <p>Arte Edificio Pinturas Exhibición Colecciones</p>	<p>CIUDAD</p> <hr/> <p>Municipio Capital Población Edificios Intendente</p>
<p>SHOPPING</p> <hr/> <p>Alto Palermo Comprar Unicenter Negocios Galería</p>	<p>PLAYA</p> <hr/> <p>Arena Costa Verano Mar Olas</p>	<p>VALIJA</p> <hr/> <p>Viajar Guardar Equipaje Ropa Llevar</p>	<p>MAPA</p> <hr/> <p>Cartografía Atlas Geografía Rutas Globo terráqueo</p>
<p>VACACIONES</p> <hr/> <p>Trabajo Descanso Verano Viaje Playa</p>	<p>PAISAJE</p> <hr/> <p>Viaje Campo Panorama Horizonte Vista</p>	<p>VISA</p> <hr/> <p>Tarjeta Plata Marca Crédito Pagar</p>	<p>HOTEL ALOJAMIENTO</p> <hr/> <p>Albergue Telo Habitación Pagar Gemir</p>

Intitule: Les activités ludiques dans la dynamique de groupe dans la classe d'ELE.

Résumé : pour faciliter le processus d'enseignement-apprentissage, des méthodes pédagogiques doivent être développées. Nous avons apporté quelques modifications à la présentation de la classe et au rôle des enseignants et des étudiants. Les activités ludique dans la dynamique de groupe dans la classe d'ELE, est une méthodologie d'enseignement qui donne aux étudiants l'occasion de développer des compétences linguistiques et particulièrement l'oral.

Notre objet d'étude se compose du travail d'un groupe d'étudiants et de la combinaison des activités ludique dans une dynamique de groupe dans la classe d'ELE dans le processus d'enseignement-apprentissage.

Les mots clé : groupe ; activité ludique ; jeu; motivation ; processus d'enseignement-apprentissage ; dynamique.

Title: The playful activities in the group dynamics in the classroom of Spanish foreign language.

Abstract: To facilitate the teaching-learning process, educational methods must be developed. We have made some changes in the presentation of the class and the role of teachers and students. The playful activities in the group dynamics, is a teaching methodology that gives students the opportunity to develop language skills and specially the oral.

Our object of study is the work in group of students and the combination of the playful activities in the dynamics group in the classroom of Spanish as foreign language in the teaching-learning process.

Key-words: group; playful activities, game, motivation; teaching-learning process; dynamic.

العنوان : الأنشطة الترفيهية في ديناميات المجموعة في الفصل الدراسي للغة الإسبانية.

ملخص: لتسهيل عملية التعليم و التعلم من الضروري تطوير الأساليب التعليمية لقد أجرينا بعض التغييرات في تقديم الفصل و دور الأساتذة و الطلاب الأنشطة الترفيهية في الفصل الدراسي هي منهجية التعليم و التعلم التي تمنح الطلاب الفرصة لتطوير المهارات اللغوية و خاصة الشفوية هدفنا من الدراسة هو العمل في مجموعة من الطلاب و مزج من الأنشطة الترفيهية في ديناميات المجموعة في الفصل الدراسي في عملية التعليم و التعلم.

الكلمات المفتاحية: المجموعة الأنشطة الترفيهية لعبة التحفيز عملية التعليم و التعلم الدينامية.

Capítulo I

La práctica en la dinámica de grupos

Capítulo II

metodología y análisis de los datos