



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD 092, AJUSCO**

**PROGRAMA EDUCATIVO
LICENCIATURA EN ENSEÑANZA DEL FRANCÉS**

TÍTULO

**EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE FRANCÉS
LENGUA EXTRANJERA EN NIÑOS DE PREESCOLAR**

OPCIÓN DE TITULACIÓN

**TESINA
INTERVENCIÓN E INNOVACIÓN:
RECUPERACIÓN DE EXPERIENCIA PROFESIONAL**

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADA EN ENSEÑANZA DEL FRANCÉS**

P R E S E N T A:

ELDA IRENE GARZA ÁLVAREZ

ASESORA: LUCÍA DE JESÚS HERNÁNDEZ SANTAMARINA

CIUDAD DE MÉXICO, JULIO 2024

FB

Ciudad de México a 02 de agosto de 2024.

DESIGNACIÓN DEL JURADO

PRESENTE

La comisión de titulación de la Licenciatura en Enseñanza del Francés tiene el agrado de comunicarles que, considerando su experiencia académica en la Institución, se les ha designado integrantes del jurado para el examen profesional de **Garza Álvarez Eida Irene** con matrícula **200925005**, quien presenta el trabajo: **"El juego como herramienta de enseñanza-aprendizaje de francés lengua extranjera (FLE) en niños de preescolar."**, bajo la opción de **Intervención e innovación** en modalidad **Recuperación de experiencia profesional**, para obtener el título de licenciatura.

El jurado quedará integrado de la siguiente manera:

Jurado	Nombres
Presidente	Ruth Angélica Briones Fragoso
Secretaria	Mariana Rodríguez Velázquez
Vocal	Lucía de Jesús Hernández Santamarina
Suplente	Mónica Angélica Calvo López

Atentamente
"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"



PRESIDENTE DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN
DE LA LICENCIATURA EN ENSEÑANZA DEL FRANCÉS

Dedicatoria

Para Dios por amarme y fortalecerme cada día.

Para Daniel, por apoyarme en todo lo que hago.

Para David, René y Daniel, recuerden que nunca es demasiado tarde para estudiar.

Agradecimientos

Gracias a Dios por darme salud y fortaleza para realizar estos estudios.

Gracias Daniel por estar en mi vida, por ser mi apoyo incondicional, por creer en mí a pesar de mi falta de confianza y por motivarme a seguir superándome.

Gracias David, René y Daniel por secarme las lágrimas que derramé cuando sentía que ya no podía, por preocuparse y ocuparse de mí y despertarme cuando me quedaba dormida haciendo tareas.

Gracias Tere que sin conocerme creíste en mí y en mi amistad, te agradezco que hayas tenido el tiempo, la disposición de corregirme, de apoyarme y soportarme estos años de estudios que no fueron nada fáciles.

Gracias a todos los niños del Instituto Bilingüe la Silla que sin ellos este trabajo no hubiera sido posible, gracias por su amor, sus risas, sus abrazos y sus ganas de participar en cada juego que les propuse.

Gracias Mtra. Lucía de Jesús Hernández Santamarina por leer esta recopilación de experiencia, gracias por su dedicación y apoyo.

Tabla de contenido

Introducción	5
Capítulo 1. Origen y contexto de mi experiencia profesional	8
1.1.1 Inicios de mi experiencia como docente de francés lengua extranjera (FLE)	9
1.1.2 Mis expectativas y creencias de la profesión	12
1.1.3 Dificultades al inicio de mi experiencia profesional	15
1.1.4 Mi formación con el fin de responder a las necesidades de mis alumnos	17
1.2 Experiencia recuperada para el trabajo de titulación	18
1.2.1 La institución educativa en la que he laborado, su misión y modelo educativo	19
1.2.2 Características de la asignatura de francés en el Instituto	21
1.2.3 Descripción del alumnado	22
1.2.4 Mi trayectoria docente y mi función dentro de la institución laboral	23
1.2.5 Mis funciones de coordinadora	24
Capítulo 2. Fragmento recuperado: integración del juego en las clases con niños de preescolar	25
2.1 Problemática identificada dentro del aula	25
2.2 ¿Cómo aprenden los niños de nivel preescolar?	27
2.3 El ambiente de aprendizaje, un espacio lúdico e inclusivo	31
2.4 Currículum educativo	34
2.5 Definición del juego	38
2.5.1 El juego como herramienta de enseñanza-aprendizaje	40
2.5.2 Juegos empleados en clase de lenguas y sus alcances educativos	42
2.6 Habilidades del docente para enseñar usando el juego como herramienta pedagógica	44
Capítulo 3. Reflexión sobre la experiencia	45
3.1 El juego como estrategia didáctica	45
3.2 Estrategia “Juego, aprendo y me divierto”	49
3.2.1 Selección de juegos empleados en la estrategia didáctica	51
3.3 El juego puesto en la práctica	53
3.3.1 Juegos para aprender las partes del cuerpo	53
3.3.2 Juegos para aprender los números	56
3.3.3 Aprendiendo los colores	60
3.3.4 Aprendiendo el léxico de la ropa	63
3.3.5 ¿Cómo aprender canciones?	67
3.3.6 Rondas en el juego de roles	70
3.3.7 El uso de juegos digitales	71
3.3.8 El uso de marionetas como juego simbólico	72
Conclusión	74
Referencias	76
Anexos	85

Introducción

El juego ha estado presente en diferentes civilizaciones desde épocas remotas en las cuales ha tenido diferentes funciones. Por ejemplo, los griegos participaban en juegos Olímpicos para honrar a su dios Zeus. Así mismo la civilización maya realizaban juegos como el de pelota para llevar a cabo rituales y sacrificios con fines religiosos, mientras que los romanos jugaban por placer.

En lo que respecta al terreno de la educación, el juego tomó importancia como un medio para transmitir conocimientos. Grandes filósofos como Platón y Aristóteles decían que por medio del juego los niños adquirirían aprendizajes que podrían aplicar en su vida adulta, por lo que incitaban a los padres de familia a dotar a sus hijos de juguetes con los que estos pudieran aprender (Animación y Servicios Educativos A.C., 2009).

Lo que los grandes filósofos afirmaban se confirma con lo que Torres (2002) menciona sobre el juego. Para ella este es una herramienta de aprendizaje con la que los alumnos se divierten, aprenden, adquieren conocimientos y desarrollan habilidades, obteniendo competencias cognitivas. Además, favorece las relaciones sociales y afectivas, por lo que realizar actividades lúdicas dentro del aula permite reforzar valores como el respeto, la tolerancia y la empatía.

Para usar el juego como estrategia didáctica la cual Acosta (citado en Orellana, citado en Vargas 2020) define “como todas aquellas ayudas planteadas por el docente que se le proporcionan al estudiante para facilitar un procesamiento más profundo de la información; es decir procedimientos o recursos utilizados por quien enseña para promover aprendizajes significativos”, es indispensable que el docente realice un diagnóstico inicial para conocer las características físicas y cognitivas de los alumnos y diseñar la actividad lúdica con objetivos pedagógicos claramente definidos.

Además, es necesario que el docente cuente con habilidades socioemocionales con el fin de regular tanto sus emociones como las de los alumnos al momento de

llevar a cabo un juego, para así evitar conflictos y lograr que el juego se desarrolle dentro de un ambiente propicio en el que se logre el aprendizaje.

Específicamente en la enseñanza de un idioma extranjero, en este caso el francés, emplear juegos favorece la adquisición de competencias lingüísticas, extralingüísticas, culturales e interculturales. Huizinga (1938) menciona que el juego “forma parte del acervo cultural de cada comunidad y es un elemento transmisor de tradiciones, roles y costumbres; la cultura se desarrolla en el juego y como juego”.

Por consiguiente, también jugando el niño aprende, se apropia de su cultura y amplía la visión que tiene del mundo que lo rodea. Por lo tanto, jugar le permite reconocer y respetar diferentes maneras de pensar y vivir fortaleciendo con ello uno de los pilares de la educación citados por Delors (1994) aprender a vivir juntos, aprender a vivir con los demás.

Las generaciones actuales se encuentran inmersas dentro de un mundo tecnológico por lo que el uso de las Tecnologías de Comunicación e Información (TIC) se puede convertir en una herramienta del gusto de los niños debido a su uso cotidiano en diferentes esferas de su vida. Así, las TIC posibilitan la realización de juegos adaptados a los intereses de los alumnos favoreciendo la motivación y participación.

En fin, el uso del juego como herramienta de aprendizaje tiene un abanico amplio de beneficios, sin embargo, también podemos encontrar desventajas de usarlo en clase, como la falta de implicación por parte de los alumnos en la realización de otras actividades menos interesantes o motivadoras.

Después de conocer y analizar los beneficios del juego en el aula, decidí que este formara parte fundamental de mi quehacer diario con mis alumnos de nivel preescolar. De forma específica, presentaré en los siguientes apartados un fragmento de recuperación de mi experiencia profesional en la cual el juego funge como una herramienta pedagógica que facilita el aprendizaje del francés a los niños de 5 años.

Plasmaré cómo el juego ha beneficiado a los alumnos en la adquisición de competencias lingüísticas, extralingüísticas, culturales e interculturales, asimismo

cómo este ha fortalecido el desempeño de mi profesión y facilitado mis tareas diarias frente a los alumnos.

En el primer capítulo me centraré en mis inicios como docente de francés, mis problemas y aciertos. También hablaré de cómo identifiqué las necesidades que tenía en lo profesional respecto a la adquisición de conocimientos en el área de la pedagogía, ya que en mis inicios solo contaba con acreditaciones que avalaban mi nivel del idioma francés y descubrí que esto no era suficiente para llevar a cabo la enseñanza. De igual forma, abordaré características de los alumnos con los que utilicé el juego como herramienta de aprendizaje, así como de la institución educativa en la que se vivió la experiencia.

En el capítulo dos explicaré algunos aspectos de cómo aprende el niño de preescolar y porqué es importante conocer sus características físicas y cognitivas para la correcta elección de juegos. Hablaré sobre las necesidades y habilidades con las que el docente debe de contar para usar el juego como herramienta de aprendizaje, así como las ventajas y desventajas de usarlo en el aula. Además, mencionaré la importancia de crear un ambiente de aprendizaje (concepto definido en el apartado 2.3) ideal para llevar a cabo el juego con un fin pedagógico.

En el capítulo tres me enfocaré en la estrategia didáctica que utilicé, la cual nombré “juego, *aprendo y me divierto*”, en la que los niños de preescolar adquieren conocimientos y desarrollan habilidades mientras juegan. También explicaré cómo esta me facilitó la exposición de las clases muestras de francés frente a los padres de familia a los que se les invita una vez durante el ciclo escolar a observar las competencias adquiridas de sus hijos en la clase de francés.

Además de la descripción de las clases muestra, también describiré diversos juegos que he puesto en práctica de los que incluiré sus fichas descriptivas correspondientes. En ellas expongo las características de cada actividad lúdica como por ejemplo los objetivos de comunicación, lingüísticos, vocabulario que se revisa, tiempo estimado del juego, materiales, entre otros aspectos importantes para llevarlos a cabo.

Capítulo 1. Origen y contexto de mi experiencia profesional

En este capítulo expondré mis inicios como maestra de francés, así como las expectativas y las creencias que tenía sobre la profesión. Igualmente, describiré los retos pedagógicos a los que me enfrenté al principio de mi incursión como docente, cómo los fui solucionando, y así mismo hablaré de la institución educativa en la cual he llevado a cabo la experiencia que recuperé en este trabajo de titulación.

1.1.1 Inicios de mi experiencia como docente de francés lengua extranjera (FLE)

En el año 2003 viajé a Francia para radicar en ese país durante tres años por cuestiones familiares. Esta experiencia cambió mi vida y adquirí el gusto por el idioma francés, por lo que me propuse que a mi regreso a México trabajaría enseñando esta lengua. En aras de ejercer la docencia me preparé y obtuve la certificación llamada *Diplôme d'Études de Langue Française* (DELF) nivel B2, ya que con este documento podría dar clases en México.

Además del diploma que mencioné, obtuve el Certificado de Francés General emitido por el Ministère de l'Éducation National, de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche, Académie de Versailles que logré también en Francia. Una de sus características es que está dirigido a extranjeros para facilitar su inserción en el país. En él se evalúa el conocimiento de la lengua escrita y oral, así como conocimientos de matemáticas, cultura, ciencia y tecnología y la adquisición de competencias sociales y cívicas.

Sin duda, lo que marcó mi vida, y ahora lo comparto con mis estudiantes, fue el haberme sumergido en la cultura francesa. Vivir en Francia me permitió conocer aspectos culturales, sociales, históricos y geográficos. Gracias a la convivencia diaria con franceses aprendí cómo viven su día a día en sus diferentes esferas sociales. Por ejemplo, sus creencias religiosas, su vida laboral, familiar, educación, esparcimiento

y gastronomía entre muchas otras cosas más que me permitieron comprender y respetar no solo sus costumbres sino también las mías como mexicana.

Respetar y tolerar la diversidad cultural, así como mantener el diálogo y la escucha fueron y siguen siendo valores importantes que me permitieron vivir en armonía y crear lazos de amistad con personas de diferentes nacionalidades, como franceses, indios, africanos, italianos, etc., es decir, francófonos de diferentes países del mundo.

Las vivencias que tuve en ese contexto son importantes como una manera de formar en valores. Además, es necesario enseñar valores a los alumnos desde pequeños, como lo afirma Otero (2009), con el propósito de que aprendan a convivir con los demás y crear ambientes de verdadera integración.

Gracias a esta experiencia de vida enriquecí mi bagaje sociocultural mismo que me ha permitido, como lo menciona el Cadre européen commun de référence pour les langues¹, CECRL (2021) no sólo enseñar una lengua extranjera nueva sino también una cultura nueva permitiendo a los alumnos expandir la visión que tienen del mundo y a eliminar estereotipos.

Por tanto, gracias a las competencias lingüísticas y culturales que había adquirido en Francia fue que, a mi regreso a México en enero de 2007, comencé a dar clases particulares de FLE a jóvenes adultos. Este primer acercamiento a la docencia de una segunda lengua fue clave para identificar una necesidad educativa propia de formación pedagógica en áreas como:

- a) Adquirir conocimientos que me ayudaran a diseñar planeaciones didácticas adecuadas para el grupo de alumnos que tenía.
- b) Emplear o diseñar estrategias didácticas enfocadas en el desarrollo de cada competencia de la lengua y que favoreciera el proceso de aprendizaje de los alumnos.

¹ Publié en 2001, il constitue une approche totalement nouvelle qui a pour but de repenser les objectifs et les méthodes d'enseignement des langues et, surtout, il fournit une base commune pour la conception de programmes, de diplômes et de certificats. En ce sens, il est susceptible de favoriser la mobilité éducative et professionnelle. Ministère de l' Education National et de la Jeunesse, (mayo 2023). Cadre européen commun de référence pour les langues (CECRL). Eduscol. Recurado en [https://eduscol.education.fr/1971/cadre-europeen-commun-de-reference-pour-les-langues-cecrl#:~:text=Afficher%20la%20transcription-,Le%20cadre%20europ%C3%A9en%20commun%20de%20r%C3%A9f%C3%A9rence%20pour%20les%20langues%20\(CECRL,%20\(utilisateur%20exp%C3%A9riment%C3%A9\).](https://eduscol.education.fr/1971/cadre-europeen-commun-de-reference-pour-les-langues-cecrl#:~:text=Afficher%20la%20transcription-,Le%20cadre%20europ%C3%A9en%20commun%20de%20r%C3%A9f%C3%A9rence%20pour%20les%20langues%20(CECRL,%20(utilisateur%20exp%C3%A9riment%C3%A9).)

- c) Crear un ambiente adecuado para el aprendizaje en el cual los alumnos sintieran la emoción e interés por seguir aprendiendo.

Con esta experiencia laboral constaté que no bastaba con dominar el idioma y tener el deseo de enseñar, como lo llegué a pensar, sino que era necesario contar con saberes y conocimientos que me permitieran atender las necesidades de los alumnos y las propias. Además, confirmé lo mencionado por Van (2004 citado en Hernández 2017), quien expone que el docente “debe de tener un conocimiento que surja tanto de la cabeza como del corazón” (p.83), ya que también necesitaba ser empática, atenta y comprensiva con los alumnos además de regular mis emociones.

Poco tiempo después de mi primera experiencia, tuve la oportunidad de dar clases a niños de tercero de jardín hasta sexto de primaria, en una institución de educación privada ubicada en la ciudad de Monterrey, Nuevo León. En esta escuela me postulé para el puesto creyendo que sería fácil ser aceptada ya que contaba con un nivel avanzado de francés y los diplomas mencionados, y sobre todo la experiencia de haber vivido en Francia. A pesar de esto, no me fue fácil ser admitida debido a mi poca experiencia laboral y la falta de estudios pedagógicos.

Después de varias reuniones con los directivos de la institución fui aceptada. De este modo, comenzó un camino lleno de retos a afrontar ya que además de las necesidades docentes que había identificado en mi primera experiencia laboral desconocía también que un maestro necesita ser creativo, autoevaluarse, trabajar en equipo, saber comunicar, reconocer sus áreas de oportunidad.

Entonces me percaté de que necesitaba realizar estudios que me permitieran comprender el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por dicha razón decidí estudiar la Licenciatura en la Enseñanza del Francés (LEF) en la Universidad Pedagógica Nacional (UPN).

Gracias a estos estudios desarrollé una nueva visión hacia la intervención como docente. A través de las actividades realizadas en diversas materias me fui sensibilizando y empecé a ver la docencia con otros ojos. Ahora reconozco que soy una docente que interviene en el desarrollo de los alumnos; por medio de la enseñanza del francés contribuyo socialmente en la formación de individuos con un pensamiento crítico y creativo.

Los aprendizajes en la LEF también favorecieron que usara la tecnología de forma responsable y con ética, siempre teniendo objetivos fijos pues sabía que los recursos tecnológicos que se usan con los alumnos promueven su desarrollo integral. Así he adquirido conocimientos que me han ayudado a fortalecer mi labor como maestra.

Además, comprendí que dominar el idioma no es suficiente para llevar a cabo la docencia, sino que es necesario contar con conocimientos, saberes, destrezas y habilidades para responder a las necesidades propias y a las de los alumnos.

1.1.2 Mis expectativas y creencias de la profesión

Cuando incursioné como maestra de FLE en el Instituto Bilingüe la Silla (IBS), pensé que las funciones que realizaría iban a ser sencillas y tendría tiempo suficiente para atender a mi familia. Creí también que los alumnos, solo por respeto, guardarían silencio y seguirían todas mis indicaciones. Además, que podría revisar todas las tareas, ejercicios y exámenes dentro del horario escolar sin necesidad de llevarme trabajo a casa.

Sin embargo, no fue así, ya que es indispensable poner al servicio de los alumnos, las habilidades, los saberes, las emociones y las destrezas con el fin de llevar a cabo las funciones propias de la profesión, y no solo eso, también es necesario tener agilidad mental para resolver problemas que se presentan en el momento de estar frente al grupo, por ejemplo, cuando existen faltas de respeto o accidentes que ponen en riesgo el bienestar de los alumnos por lo que el docente debe de saber actuar para tener un ambiente adecuado de aprendizaje.

Sobre las necesidades del maestro, Rossi (2009, citado en Romero, Rodríguez y Romero, 2013) menciona que el docente debe adquirir conocimientos y desarrollar habilidades que le permitan conocer, planificar, desarrollar y evaluar su práctica docente para lograr cumplir sus objetivos de enseñanza-aprendizaje. Además, es necesario crear ambientes propicios de aprendizaje, formar hábitos de estudio, transmitir valores. Así como facilitar estrategias que permitan al alumno aprender, ser autónomo, tener confianza e iniciativa, entre otras muchas tareas.

En fin, ser docente es un desafío, y en mis más de quince años de experiencia, constaté que las tareas que se realizan para llevar a cabo la enseñanza no se limitan al trabajo dentro del plantel educativo, sino que continúan en el hogar; en casa hay que seguir revisando libretas, planeando clases, crear material, buscar recursos digitales adecuados, entre otras más, todo con el fin de atender a las necesidades educativas de los alumnos. Por lo cual una de las habilidades que he desarrollado a lo largo de los años ha sido la gestión del tiempo y la regulación de mi propia docencia, siendo esto último una de las competencias del docente (Tejada, 2009).

Los primeros años en los que empecé a laborar en IBS fueron muy desgastantes física y emocionalmente, ya que al llevarme trabajo a casa descuidaba a mi familia y con frecuencia me desvelaba para poder terminar el trabajo, esto repercutió negativamente en varias esferas mi vida, sobre todo la familiar. Por este motivo decidí organizar mis tareas laborales de manera que pudiera llevar a cabo la mayoría de ellas dentro del horario de trabajo. Realizando algunos cambios logré ofrecer una mejor atención a mi familia lo cual influyó favorablemente en mi vida personal y laboral.

Para lograr este objetivo de organización, comencé a utilizar las horas de descarga para revisar tareas, libros y exámenes. También comencé a preparar el material que usaría en las clases con una semana de anticipación con el fin de tener todo en orden y en tiempo.

Otra expectativa que tenía sobre la docencia era que pensaba sería sencillo transmitir el amor de aprender francés, ya que a mí me gusta mucho este idioma. Sin embargo, para transmitir el amor por la materia que se imparte, como bien menciona Zapata (2011, citado en Espinoza, E., Tinoco, W. y Sánchez, X., 2017) el docente debe escuchar, comprender y apoyar a sus alumnos, también debe ser responsable, dedicado, empático y agradable. Así como ser creativo y entusiasta con el fin de proponer diferentes actividades en las que el alumno se involucre y aprenda, como lo mencionan Suárez, Gómez y Morales (2018).

Por lo tanto, me di a la tarea de identificar estilos de aprendizaje con el objetivo de proponer actividades atractivas para todos los alumnos. Me percaté de que había estudiantes que con solo observar y escuchar lograban comprender el tema, otros que

necesitaban realizar actividades manuales como recortar, colorear o manipular objetos para lograr los aprendizajes y algunos que al activar todo su cuerpo lograban los conocimientos. Por lo cual, para responder a las necesidades de los alumnos debía de implementar diversas estrategias didácticas para una misma sesión de clase. Así me fui sensibilizando para percibir el proceso de aprendizaje de los niños con los que trabajaba.

Ilustrando lo anterior, para el aprendizaje de vocabulario realizo distintos tipos de ejercicios orales, escritos, actividades en las que se manipulan objetos y, para complementarlos y facilitar la comprensión de las palabras, uso imágenes llamativas. También propongo algún video en el cual los alumnos puedan observar, escuchar y repetir el vocabulario en cuestión, y, si es posible, bailamos alguna canción en la que se pronuncie el vocabulario, por ejemplo con el tema de la familia, propongo diversas canciones como *la famille tortue*, *J'aime papa, j'aime maman*, *Ma famille* o *Toute ma famille*, la elección de la canción la hago basada en la edad de los niños. Conocer los intereses y habilidades de los alumnos se convirtió en una prioridad con el objetivo de buscar estrategias didácticas acordes a sus necesidades y motivarlos en el aprendizaje del idioma francés.

Sin embargo, aun sigo encontrando dentro del aula alumnos renuentes al idioma, ya que el francés en el IBS, aunque se ofrece como una materia extracurricular, es obligatoria para todos los alumnos desde 3ero de jardín a 6to de primaria, convirtiendo la clase de FLE en un reto. Al no ser un idioma de su elección no todos los niños muestran interés. Kaufmann, políglota suizo (Oller, 2019), afirma que para aprender una lengua extranjera es necesario contar con motivación, por lo cual es imprescindible implementar estrategias con las que los alumnos construyan y disfruten los aprendizajes.

Gracias a la asignatura impartida en la LEF, *El náhuatl como lengua extranjera*, la cual fue una lengua impuesta, que desconocía totalmente y en la cual el método de aprendizaje no fue el más adecuado para mantenerme motivada, me permitió reflexionar aún más en mi rol como maestra. Comprendí que es necesario conocer a los alumnos, sus intereses y necesidades para proponerles actividades que los motiven en su camino por el aprendizaje.

Además, es necesario que el alumno se convierta en un actor activo en la construcción de sus conocimientos, Esteve (2006) refiere que es necesario que el alumno se implique en las actividades pedagógicas propuestas para que logre el aprendizaje.

Buscando motivar a los alumnos les explico la importancia de aprender francés haciéndoles ver en qué les beneficia en su vida diaria, pues muchos alumnos tienen la idea de que nunca irán a un país francófono y jamás tendrán la necesidad de hablar en francés. Les recuerdo que hoy en día ya no se necesita salir de nuestro lugar de residencia para entablar una conversación con personas de otras partes del mundo, gracias al Internet podemos conocer otras culturas e idiomas. De esta manera trato de despertar en ellos emociones positivas. Pekrun (1992), Contry y Chambres (1978) (citados en Anaya y Anaya 2010) mencionan que las emociones positivas pueden beneficiar en la motivación intrínseca de los alumnos.

En fin, cuando comencé mi labor como docente desconocía todo el trabajo que debía realizar para lograr los objetivos de aprendizaje. Ahora que conozco y vivo el día a día la docencia, valoro y respeto más esta admirable profesión.

1.1.3 Dificultades al inicio de mi experiencia profesional

Me considero una persona activa, creativa, responsable, amable y alegre, sin embargo, a pesar de contar con estos valores y habilidades, era necesario que adquiriera otros más con el fin de llevar a cabo mi labor docente de una manera más comprometida, teniendo conciencia del impacto que tenemos en la vida de nuestros alumnos, además de poder solucionar los problemas que se me presentaban. Me faltaba la habilidad de regular mis emociones, por ejemplo, el estrés que sentía por no ser capaz de mantener la disciplina dentro del salón de clases.

Reyes (2009) afirma que mantener la disciplina en el aula favorece la creación de ambientes propicios para el aprendizaje y fortalece valores como el respeto y la tolerancia. Esta área de oportunidad me resultó difícil fortalecerla, ya que me agrada

jugar mucho con los niños, me gusta que participen, interactúen, que se diviertan mientras aprenden. Pero desgraciadamente por mi poca experiencia, no lograba mantener la disciplina cuando realizaba actividades lúdicas, así que busqué apoyo en maestras con mayor experiencia porque sabía que la práctica docente genera saberes sobre el proceso de aprendizaje y el comportamiento de los alumnos que enriquecerían mis habilidades. Así ponía en práctica una competencia profesional de mi desempeño al actuar como una docente “que se reconoce como profesional que mejora continuamente para apoyar a los alumnos en su aprendizaje” (Santillana y Barajas, 2019, p.53).

Entonces me recomendaron técnicas preventivas, de apoyo y correctivas con el fin de reducir la indisciplina, mantener el orden, favorecer la seguridad, el respeto, crear un ambiente de trabajo estable y disminuir el estrés que yo sentía al estar en un salón con niños indisciplinados.

Algunos de los consejos que recibí fueron los siguientes: no alzar la voz, dar indicaciones claras y cortas, aplaudir sus logros, dar a conocer las reglas y las consecuencias de cumplirlas o no y, sobre todo, que aplicara a los alumnos todas las consecuencias positivas o negativas a las que se harían merecedores.

Con la finalidad de seguir las recomendaciones comencé a escribir en mi libreta de apuntes los eventos negativos y las consecuencias que los alumnos involucrados tendrían que cumplir, esto me ayudó a recordar y hacerlos responsables de sus actos.

Por citar un ejemplo, si veía que los niños estaban jugando con sus colores durante la clase les pedía dejaran sus lapiceras dentro de sus mochilas y solo debían tener su lápiz a la mano, si no me veía en la necesidad de retirarles su lapicera hasta el fin de la clase. Si algún alumno no seguía la indicación, sin necesidad de alzar la voz, le retiraba sus colores como lo había mencionado anteriormente. Esta sencilla acción mejoró el orden dentro del aula ya que los compañeros veían que si cumplía lo que les había mencionado.

Otro consejo que recibí fue el de planear las clases tomando en cuenta el tiempo disponible para las mismas y que estas deberían de ser atractivas, variadas y

dinámicas con el fin de motivar la participación de los niños. Para poder cumplir con esta importante tarea y despertar el interés de los alumnos, busqué constantemente materiales que atrajeran su atención como cartas, fotos, videos, música, juegos; buscando con ello facilitar su aprendizaje.

Estas sugerencias que recibí son mencionadas por algunos autores, por ejemplo, Kouin (citado en Charles, 1989), afirma que el maestro debe de saber comunicar al alumno las indicaciones, cuidando que estas sean claras y precisas. Cubero, Abarca y Nieto (1996, citados en Cubero 2004) refieren que, para prevenir la indisciplina, las lecciones impartidas deben de ser atractivas para lograr la atención de los alumnos.

En fin, si quería mejorar mi quehacer docente tenía que comenzar por identificar el problema, autoevaluarme, reconocer mis áreas de oportunidad y realizar cambios.

1.1.4 Mi formación con el fin de responder a las necesidades de mis alumnos

Reflexionando en los problemas que se me presentaron, ahora comprendo que eran el resultado de la falta de conocimientos pedagógicos, como la importancia de conocer las características de los alumnos, sus estilos de aprendizaje y estrategias didácticas, por lo que me dispuse a acudir a todo taller de formación ofrecido por las casas editoriales como Clé International, Didier y Hachette. Fue en estos talleres donde aprendí sobre diferentes herramientas pedagógicas que podía poner en práctica con mis alumnos, por ejemplo, comencé a incluir juegos didácticos para despertar su interés y facilitar el aprendizaje.

Aun así, decidí seguir capacitándome, por lo que en el 2010 me inscribí a una formación a distancia llamada PROFLE, llevada a cabo por el Centre International d'Études Pédagogiques de Sèvres (CIEP) propuesta en México por le Service de Cooperación Éducative de l'Ambassade de France, siendo uno de sus objetivos dotar al maestro de herramientas que le permitan elegir estrategias didácticas adecuadas para sus alumnos.

Sin embargo, a pesar de los aprendizajes obtenidos y con la finalidad de prepararme más para dar respuesta a mis dudas sobre la docencia, decidí estudiar una licenciatura en la enseñanza del francés que me diera las bases de la pedagogía. Necesitaba una formación en la que pudiera recibir una enseñanza completa de lo que realmente significa ser docente y su papel dentro del proceso de aprendizaje, sobre todo que me permitiera fundamentar mis acciones y poder responder con seguridad a las necesidades de mis alumnos y a las propias.

Después de varios años indagando encontré información sobre la Licenciatura en la Enseñanza del Francés (FLE) que ofrecen la Universidad Pedagógica Nacional y la Universidad de Borgoña (UB). Recibí buenos comentarios de la universidad por parte de mis compañeras de trabajo, me comentaron que la UPN es una universidad enfocada en la formación de docentes. Además, con las materias impartidas por la UB podría mejorar mi nivel del idioma y recibiría también un diploma por parte de esta universidad. Estas características fueron las razones determinantes por las que decidí estudiar esta licenciatura además de que el sistema a distancia fue también crucial para hacer mi elección.

1.2 Experiencia recuperada para el trabajo de titulación

Mi fragmento de experiencia de recuperación docente se sitúa en el Instituto Bilingüe la Silla en el tercer año de preescolar, en el cual me percaté que estos alumnos necesitaban de mi apoyo en gran manera debido a su edad, ya que se encuentran en proceso de fortalecimiento motor, por lo que tenía que ayudarles a realizar actividades que a mí me resultaban muy fáciles y rápidas como: recortar, colorear, manipular objetos pequeños, etc.

También observé que los niños se frustraban o enojaban cuando no lograban terminar las actividades que yo había planeado para realizarlas dentro de los veinticinco minutos de clase, por lo que muchas ocasiones se quedaban inconclusas, no logrando los objetivos planeados. Así constatare que las estrategias que ponía en marcha para favorecer la enseñanza-aprendizaje no eran ni las más adecuadas ni estaban adaptadas a las características de los alumnos de preescolar.

Debido a estas experiencias y a lo que iba estudiando en la LEF fui descubriendo cómo era el desarrollo infantil y ciertos elementos del aprendizaje en esta etapa de la vida. Por citar algunos: Jean Piaget, psicólogo, epistemólogo y biólogo suizo (2014) menciona que los niños en esta etapa de crecimiento y desarrollo de competencias cognitivas y sociales necesitan realizar actividades dinámicas porque es mediante el uso de sus sentidos como crean y adquieren conocimientos.

También la Academia Americana de Pediatría, (s.f.) refiere que los alumnos de preescolar se caracterizan por ser dinámicos, autoritarios, agresivos, no respetan límites y usan el movimiento para expresar sus emociones y pensamiento, lo cual me causaba problemas, sobre todo de disciplina dentro del aula.

Para mí, era primordial que se guardara el orden en clase y que los niños disfrutaran los aprendizajes, por tanto, incluí estrategias didácticas que contemplaban el juego, usando cuentos, videos, ayudas visuales atractivas, marionetas, canciones, etc.

En sí, la experiencia recuperada para el trabajo de titulación se centra justamente en la herramienta pedagógica que me facilitó responder a las necesidades de mis alumnos de preescolar: el juego. Bruner (1986) define este como una dinámica formal sin trascendencia negativa para el niño y un medio por el cual se le permite explorar el mundo. Además, Sánchez (2016) menciona que el juego facilita el aprendizaje de una segunda lengua despertando el interés y la motivación.

Así mismo, la UNICEF (2018) expone que a través del juego los niños adquieren conocimientos y competencias. Además, con el uso de este, el rol del alumno cambia, deja de ser solo un espectador. Jugando el niño interactúa, socializa, aprende a respetar, pone en práctica sus competencias cognitivas y sociales, experiencias que le permiten crear aprendizajes significativos.

1.2.1 La institución educativa en la que he laborado, su misión y modelo educativo

La escuela donde se desarrolló la etapa de experiencia que recuperé en este trabajo lleva como nombre Instituto Bilingüe la Silla. *Educación, Liderazgo, Calidad Humana* es el lema que lo distingue. Es una escuela incorporada a la SEP, fundada en 1983 por un grupo de padres de familia preocupados por la educación de sus hijos. El plantel está situado en Monterrey, Nuevo León y actualmente cuenta con tres campus en los que se imparten clases de nivel maternal, preescolar, primaria y secundaria.

La educación que se imparte es laica y la misión del instituto Bilingüe la Silla es la de brindar a los alumnos una educación bicultural e integral de calidad con el fin de formar personas productivas con alta autoestima y capacidad de liderazgo, comprometidos con su medio ambiente, sus familias y su país.

Con el objetivo de formar individuos responsables y adquirir competencias para la vida, algunos de los aprendizajes que se reciben en la institución no solo se centran en contenidos académicos, sino que también se ofertan clases deportivas y artísticas. Ejemplo de lo anterior son las clases de basquetbol, fútbol, ajedrez, arte, robótica, etc.

Estos aprendizajes les aportan conocimientos para el desarrollo de su vida integral, es decir, una vez que salen de la escuela continuarán con ellos e incluso podrán desarrollarlos en su contexto cercano con la familia y amigos o posteriormente en su futuro laboral, ya que, por ejemplo, el ajedrez es una actividad que propicia en el alumno una agilidad mental, además de que lo ayuda a estructurar su pensamiento y solucionar problemas. Los niños de preescolar extracurricularmente también pueden acceder a clases de pintura, danza y taekwondo.

La educación que se recibe en esta escuela es reconocida por instituciones como el Instituto Tecnológico de Monterrey, ITESM, la Universidad de Monterrey, UDEM y la Universidad Autónoma de Nuevo León, UANL entre otras universidades de prestigio del estado de Nuevo León. Además de que se han obtenido excelentes resultados en la Olimpiada de Conocimiento Infantil.

De forma específica, el horario de preescolar es de 8:00 a 13:00. La jornada de los niños se divide en dos bloques, debido a que reciben una enseñanza bilingüe, español-inglés. La escuela da como un plus el aprendizaje de un tercer idioma: el francés, el cual se ofrece en dos sesiones por semana de 25 minutos. Véase figura 1 en la sección de Anexos en la que expongo mis horarios de clases en nivel preescolar.

El idioma francés se imparte a partir de tercero de preescolar hasta 6to año de primaria con la visión de acercar a los niños a otro de los idiomas más hablados en el mundo además del inglés. En preescolar, normalmente hay un salón para impartir la clase, el cual está decorado con pancartas, imágenes, juegos, y materiales que faciliten el aprendizaje (Ver figura 2 en Anexos).

Su modelo educativo se basa en un enfoque constructivista, tecnológico y en el desarrollo de competencias. Con este enfoque se busca mejorar la competitividad de los alumnos facilitando la adquisición de habilidades con las que puedan enfrentar los retos que se les presenten en su vida. Igualmente, se pretende desarrollar en ellos un pensamiento crítico, trabajo colaborativo, dominio de competencias para la vida y el buen manejo de las tecnologías de la comunicación como también expandir la visión que se tiene de otras culturas.

1.2.2 Características de la asignatura de francés en el Instituto

En el Instituto Bilingüe La Silla, la enseñanza del francés tiene como propósito introducir a los alumnos al idioma y a la cultura francesa para que adquieran conocimientos básicos de la lengua como tercer idioma y conozcan otra cultura diferente a la propia que les permita abrir su visión del mundo.

El francés se imparte a todos los alumnos desde tercero de preescolar hasta sexto de primaria, en dos sesiones a la semana de veinticinco minutos. En el nivel de secundaria no es obligatorio el aprendizaje de este idioma, por lo que se imparte como clase extracurricular al alumno que lo desee.

Para llevar a cabo las clases, los alumnos tienen un método FLE² compuesto de un libro de texto, un libro de actividades y una libreta para sus apuntes. En lo que se refiere al docente, contamos con el mismo material que los alumnos, además del método FLE digital, computadora, bocinas y proyector.

Cada grado escolar de primaria participa en asambleas mensuales presentando alguna actividad artística como cantos mostrando un poco de lo que aprenden en clases. Mientras que los alumnos de preescolar exponen diversas actividades frente a sus padres una vez al año a mitad del ciclo escolar, esta es llamada *mañanas de trabajo*.

A pesar de que la escuela plantea el aprendizaje de la lengua como una introducción, las docentes buscamos enseñar un poco más que eso, por tal motivo no solo revisamos los temas expuestos en los libros de FLE, sino que agregamos lecciones convenientes según el CECRL para que los alumnos obtengan un mejor nivel de aprendizaje, por ejemplo, en la clase de preescolar agregamos el tema de la comida y juguetes, temas que no vienen en el método utilizado. De esta manera se movilizan los saberes de los alumnos.

1.2.3 Descripción del alumnado

Los alumnos que acuden al Instituto Bilingüe La Silla tienen entre 2 a 14 años de edad, son alumnos de maternal a tercero de secundaria. La mayoría provienen de familias con un nivel socioeconómico medio y medio-alto, lo que les posibilita la adquisición de los materiales y útiles requeridos para llevar a cabo las clases dentro de la escuela y también tienen los recursos para realizar actividades en tabletas digitales en sus hogares.

² En el contexto de la didáctica del francés un “método de FLE” es el libro de texto que se va a emplear en un curso. Los especialistas en la enseñanza de esta lengua los diseñan para atender las necesidades de aprendizaje de distintos destinatarios: niños, adolescentes y adultos. Y las editoriales como CLÉ International, Hachette Livre, Éditions Maisons de Langues los publican y promueven en las escuelas o en eventos que organizan con el fin de darlos a conocer entre los profesores de francés. J. J. Richer, *Méthodologies et Didactique du FLE/S*, Dijon, Université de Bourgogne, 2011, p. 9.

Un gran porcentaje de padres de familia son profesionistas que dominan los idiomas español e inglés y pocos el francés. Por lo que si los alumnos de preescolar y primaria presentan dificultades de aprendizaje del francés y llegan a requerir ayuda en sus casas para estudiar o hacer tareas la mayoría no tienen la posibilidad de recibir asesorías en sus hogares.

Uno de mis mayores intereses en la enseñanza del francés dentro del IBS es el de transmitir a los alumnos de tercero de preescolar y de primaria el gusto por el idioma francés con el propósito de que estos sientan el deseo de seguir aprendiendo en su etapa de secundaria y aún en sus estudios posteriores.

1.2.4 Mi trayectoria docente y mi función dentro de la institución laboral

Mi mayor experiencia en el campo docente la he llevado a cabo en el Instituto Bilingüe la Silla, Unidad Sierra Alta a la que ingresé en agosto de 2007 y en la que he seguido trabajando hasta el día de hoy. Durante los primeros años me desempeñé como maestra de alumnos de tercero de preescolar y hasta 6o de primaria. Más adelante, desde 2010, al identificar mis fortalezas y áreas de oportunidad solo he dado clases a los alumnos de 3o de jardín niños hasta 3o de primaria. También a partir de 2010, me asignaron tareas de coordinadora que he realizado paralelamente a mis funciones como docente.

Doy clases a 16 grupos, de aproximadamente 20 alumnos por salón, en el nivel de primaria y preescolar, en total 320 alumnos. Para llevar a cabo mi labor como docente debo realizar planeaciones didácticas que consideren los elementos que impactarán en el proceso de enseñanza-aprendizaje con el fin de facilitar la adquisición de conocimientos y habilidades dentro del tiempo determinado para la impartición de cada clase. (Tejeda y Eréndira 2009 citados en Aburto 2021).

De esta manera he desarrollado la habilidad para “construir y planificar dispositivos y secuencias didácticas” (Estrada, s.f.p.7) en las que diseño estrategias didácticas con actividades lúdicas para que los alumnos aprendan a través del juego. En estos he aplicado progresivamente los saberes que he adquirido en la LEF y en los talleres y

programas formativos en los que he participado. Algunos de los elementos que tomo en cuenta en esas planeaciones son: los conocimientos previos de los alumnos, la necesidad de diversificar las actividades de aprendizaje y los materiales didácticos para que sean interesantes, motivadores y significativos (Sánchez 2012).

Por ejemplo, en los últimos dos años la planeación didáctica anual de tercero de jardín de niños lo planifico basándome en el que realizan mis compañeras de la asignatura de inglés. Esto lo hago así porque me he percatado de que hay temas que se revisan en ambas materias, además, durante la formación en la LEF se nos explicó que trabajar en conjunto con docentes de otras áreas facilita y mejora nuestro quehacer educativo.

Otras actividades que realizo en la institución son: evaluaciones, material didáctico, así como la elaboración de gráficos para la enseñanza de valores como el respeto y la amistad, participo en juntas escolares, etc. Además de lo anterior preparo a los alumnos para presentar un número musical en alguna asamblea, ilustrando lo anterior, en el mes de febrero los alumnos de los cuatro salones de segundo año aprenden alguna canción sobre la amistad para interpretarla frente a todo el plantel educativo y padres de familia.

1.2.5 Mis funciones de coordinadora

En cuanto a mi función como coordinadora, debo elegir métodos de FLE para los diferentes grados escolares. Estos métodos son diseñados por especialistas en la enseñanza de francés lengua extranjera y están dirigidos a diferente público: niños, adolescentes y adultos. Un método puede componerse de un libro, un cuaderno de ejercicios, una plataforma digital, algunos audios, una guía pedagógica, etc. Editoriales como CLÉ International, Hachette, Didier, etc., los publican y promueven en las escuelas con el propósito de darlos a conocer a los maestros. (Richer, 2011).

Por lo anterior, recibo a los asesores pedagógicos que los promueven para que me orienten sobre los distintos métodos y así después junto con mis compañeras seleccionamos el que más se adapte a nuestras necesidades. Para la elección del

método revisamos la estructura y los objetivos comunicativos de los libros, su coherencia pedagógica, el tiempo en horas de clases que se proponen en los libros para estudiar los temas que presenta, las imágenes y el diseño gráfico utilizado, el costo de los libros, si cuentan con material de apoyo como páginas interactivas digitales, pancartas, tarjetas, guía pedagógica, etc.

Además, al inicio del ciclo escolar realizo una serie de documentos en los que se explica a los padres de familia la importancia de la clase, los materiales que se usan y la manera de calificar con el fin de que conozcan la materia y estén al pendiente de sus hijos. También incluyen la calendarización de los exámenes que se aplicarán en el ciclo escolar. Igualmente elaboro la dosificación anual de proyectos didácticos³ de cada grado escolar, de tercero de preescolar a sexto de primaria, para después entregarlos a mis colegas quienes tienen la tarea de realizar la planificación del mes según las necesidades de sus grupos.

Por mi carga de trabajo como docente, no soy responsable de revisar el trabajo de mis colegas frente a sus grupos, solo debo estar al pendiente de que lleven a cabo sus planeaciones en el orden establecido. Como coordinadora mi prioridad es llegar a acuerdos con mis colegas con la finalidad de mejorar la enseñanza del idioma.

³ “La dosificación anual de proyectos didácticos en el ámbito educativo se refiere a la planificación y distribución a lo largo del año escolar de proyectos de enseñanza y aprendizaje diseñados para lograr objetivos específicos. Este enfoque implica dividir y organizar estratégicamente los proyectos didácticos a lo largo del calendario académico, asegurando que cubran de manera integral los contenidos y competencias que se pretenden alcanzar.” *Mi mundo educativo*. (25 de enero 2024). Dosificación anual de proyectos didácticos para todos los grados. Consultado en: https://www.mundoeducativogratis.com/2024/01/dosificacion-anual-de-proyectos_78.html#:~:text=La%20dosificaci%C3%B3n%20anual%20implica%20una,progresi%C3%B3n%20I%C3%B3gica%20de%20los%20contenidos.

Capítulo 2. Fragmento recuperado: integración del juego en las clases con niños de preescolar

2.1 Problemática identificada dentro del aula

El fragmento de mi experiencia docente que he recuperado se llevó a cabo en las instalaciones del IBS unidad Sierra Alta, en el nivel de preescolar, ahí comencé a laborar desde el año 2007, como lo mencioné en el capítulo anterior. Trabajar con niños de esa etapa educativa fue todo un reto, ya que desconocía métodos de enseñanza y estrategias didácticas que debía utilizar con pequeños de 5 años.

Entonces si mi objetivo era participar en el desarrollo del niño, tanto en la construcción de conocimientos como el desarrollo de sus habilidades, era indispensable, como lo menciona Escobar (2006), contar con fundamentos teóricos que respaldaran mi quehacer docente adquiriendo saberes sobre desarrollo y aprendizaje en la infancia, así como también sobre la enseñanza de la lengua en esta etapa educativa.

Uno de los problemas que tenía en el aula era el tiempo del que disponía para impartir la clase de francés, puesto que los niños reciben dos clases por semana de 25 minutos cada una, sentía que no era suficiente para proponer actividades en las que pudieran usar pinturas, escarcha, cereales, en fin, materiales que les permitieran desarrollar su creatividad, objetivo de la educación al que le da relevancia Guerrero (2009).

A causa de la falta de tiempo solo proponía actividades como colorear y recortar creando clases monótonas y aburridas, provocando con ello problemas de conducta. Comenzaban los gritos, enojos, faltas de respeto y por consiguiente no se cumplían los objetivos esperados. Por mi parte, yo sentía frustración al no poder llevar a cabo

clases atractivas en las que los alumnos aprendieran de acuerdo con el programa de clase propuesto.

Además, algunos niños se estresaban por querer terminar a tiempo las actividades. Schunk (2012) afirma que “los estudiantes sometidos a situaciones estresantes prolongadas también se preocupan en exceso y los pensamientos asociados con la preocupación impiden el aprendizaje” (p.61).

Por lo tanto, necesitaba realizar cambios, utilizar estrategias que motivaran la participación e interés de los niños por la clase y convertirlos en actores de sus aprendizajes y no solo receptores de información. Ausubel (1976, 2002 citado en Rodríguez, M. 2004), Piaget y Vygotsky (citados en Rodríguez y Wanda, 1999) mencionan que es participando activamente como se construyen los aprendizajes.

Entonces para lograr que el niño se implicara en la clase debía de seleccionar actividades atractivas, que despertaran su curiosidad y su interés, claro está, sin perder de vista el objetivo de aprendizaje. Por lo tanto, yo tendría que ser capaz de diversificar los materiales didácticos y las actividades que proponía a mis alumnos para que aprendieran los temas complejos en los que era necesario repetir o volver a estudiar los contenidos sin que dejaran de ser atractivos o interesantes para ellos.

Por otra parte, la escuela trata de no excluir a ningún niño por su condición física o cognitiva. Entonces, dentro de un mismo salón de clases, en un grupo compuesto por entre 18 a 20 alumnos, se puede encontrar a niños con déficit de atención, con hiperactividad, con autismo y niños que todavía no logran controlar al cien por ciento sus esfínteres.

En este ambiente inclusivo, las actividades que debía proponer tendrían que ser adecuadas para que todos pudieran realizarlas y sobre todo debía seleccionar actividades, por ejemplo, actividades lúdicas que motivaran su participación para que se logaran los aprendizajes.

Así que comencé a usar el juego en las clases pensando que este sería un éxito en ellas, sin embargo, me di cuenta de que el uso de esta herramienta debe

contemplar objetivos claros, contar con materiales necesarios para llevarlo a cabo, manteniendo orden y disciplina. Así como también conocer las características propias del desarrollo cognitivo y físico de los niños de 5 años.

2.2 ¿Cómo aprenden los niños de nivel preescolar?

Llegué a pensar que los niños aprenderían fácilmente al realizar actividades manuales como colorear alguna imagen o contestar las páginas del libro de francés, sin embargo, no fue así. Al proponer solo este tipo de ejercicios el niño perdía el interés, y no solo eso, también se frustraba al no terminar los ejercicios propuestos en el tiempo de la clase, por lo que conocer el desarrollo del niño, específicamente el cognitivo y socioemocional, fue de gran importancia para cumplir con los objetivos de aprendizaje.

Piaget (citado en Castilla 2013) menciona que el desarrollo del conocimiento del niño se lleva a cabo en 4 etapas: sensoriomotor, etapa que va desde el nacimiento a los 2 años, preoperatorio de 2 a 7 años, operaciones concretas de 8 a 12 años y la de operaciones formales de 12 a 16 años. Los alumnos de tercero de jardín son niños de 5 años de edad que se encuentran en la etapa preoperacional, en esta el niño es capaz de buscar objetos que no están a la vista y de pensar en personas o cosas que están ausentes. También comienza a usar símbolos, gestos, números, usa el lenguaje para comunicarse, puede representar cosas o personas por medio de dibujos y aprende por medio del juego simbólico.

En cuanto al desarrollo físico, Piaget (citado en Sánchez 2006) refiere que están en proceso de fortalecer la motricidad gruesa y fina, por lo que algunos niños todavía presentan problemas para realizar actividades como recortar o colorear, son torpes en sus movimientos, además que se muestran todavía egocéntricos.

Estas características, delimitadas por Piaget, se reflejan en el salón de clases, por citar un ejemplo, al inicio del ciclo escolar encontramos que algunos niños lloran por la ausencia de sus padres, Orchinik (2013) menciona que estos eventos negativos causan ansiedad por la separación. También usan gestos y movimientos como los que hacen cuando les urge ir al baño o cuando expresan su enojo por medio de gritos

o golpes. Igualmente, se les dificulta entender por qué no pueden salir sin permiso del salón.

El egocentrismo y la falta de lógica son muy notorios en esta etapa, esto se puede observar cuando el niño arrebató colores a sus compañeros porque él o ella no los tiene; no le gusta prestar sus cosas, quiere ser el primero de la fila, se enoja si no gana en un juego. También cree que las marionetas tienen vida propia y, algo que rescato, es que aprende mientras juega.

En mis años de experiencia he observado lo referido por Ausubel (1976, 2002 citado en Rodríguez, M. 2011), Piaget y Vygotski (citados en Rodríguez y Wanda, 1999), quienes afirman que los niños logran aprendizajes cuando se convierten en actores de sus aprendizajes y no solo receptores de información.

Entonces para lograr que el niño participara de manera activa en la clase, seleccioné actividades atractivas, que despertaran su curiosidad, que lo incitaran a realizarlas y que cumplieran un objetivo de aprendizaje.

Además, necesitaba disminuir la frustración que los niños sentían cuando no terminaban dentro del tiempo de la clase los ejercicios que les proponía. Sobre esto Leach, psicóloga infantil y autora de varios libros sobre crianza (citado en Rovati, 2019) afirma que los niños entre 0 y 6 años tienen poca tolerancia a la frustración, lo que puede desencadenar la expresión de emociones como el enojo. Además, Rovati (2019) refiere que exponer al niño de forma recurrente a la frustración podría repercutir negativamente en su autoestima.

Piaget y Vygotski (citados en Rodríguez y Wanda, 1999) coinciden en que el desarrollo cognitivo del niño se forma por un proceso de construcción activa y por su interacción con el medio ambiente. Vygotski (citado en Peredo, 2019) enfatiza que “las funciones psicológicas superiores, como la atención, la memoria, la comprensión o el pensamiento no se atribuyen al individuo solo, sino también a las relaciones del niño o niña con otras personas y grupos” y es gracias a los aprendizajes que obtiene que podría en un futuro y en autonomía responder a sus necesidades.

Vygotski menciona dos niveles de conocimiento, uno es el estado actual, lo que el niño sabe hacer en el presente y el segundo es la zona de desarrollo próximo (ZDP), refiriéndose a los aprendizajes que obtendrá de su relación con los otros para después llevar a cabo acciones por sí solo.

Moll (1993:20 en Chaves 2001) menciona que para crear una ZDP es necesario proponer a los alumnos actividades que presenten algún grado de dificultad para que estas sean atractivas para ellos, actividades que les permitan reflexionar, cooperar entre sí y retarse. También menciona la importancia de que el maestro guíe al alumno en la realización de estas y de que se evalúen sus aprendizajes de forma individual ya que el objetivo de una ZDP es que el niño actúe de forma autónoma.

Entonces, comprendí que para lograr que el niño obtuviera conocimientos era necesario modificar mi forma de proceder dentro del aula, “es decir, el docente debe contemplar su rol desde la postura o idea del compartir y relacionarse de manera franca y horizontal junto al estudiante, reconocer que el estudiante tiene conocimientos previos y por ende como él aprende puede enseñar, convirtiendo el rol del docente en guía” (Castillo, Sailema, Chalacán, Calva, 2023, p.5).

Vygotski también refiere que para que se dé el aprendizaje es necesario involucrar al niño en la realización de las actividades, que se involucre física y mentalmente en las actividades propuestas por lo que la motivación juega un papel importante en el proceso de aprendizaje.

La motivación, refiere Ausubel, psicólogo creador de la teoría del aprendizaje significativo, es importante en la construcción de conocimiento, así como también la disposición del niño en la realización de las actividades propuestas. La motivación y disposición favorecen que los nuevos aprendizajes sean adquiridos, asimilados y retenidos logrando aprendizajes significativos que queden anclados en la memoria de los niños a largo plazo.

Para lograr este tipo de aprendizaje es necesario que el docente seleccione actividades congruentes al nivel cognitivo del niño y conozca sus aprendizajes previos,

para proponer actividades que presenten una continuidad lógica y compleja que permitan al niño utilizar lo que ya sabe para adquirir nuevos conocimientos (Rodríguez, M. 2011).

Por tanto, el juego como herramienta de aprendizaje si lo aplicamos correctamente dentro del salón de clases es una actividad que cumple con las características tanto para crear una ZDP, así como para favorecer un aprendizaje significativo. Sin olvidar que no se trata de entretener a los niños con juegos, sino que estos tengan un objetivo de enseñanza y que sean adecuados para el desarrollo físico, cognitivo, y emocional del niño, ya que como lo menciona Piaget, el niño aprende del juego si se involucra física y emocionalmente.

De igual manera las actividades lúdicas también ayudan a que los alumnos estén menos estresados favoreciendo que los niños sean más receptivos al nuevo conocimiento. Schunk (2012) afirma que “los estudiantes sometidos a situaciones estresantes prolongadas también se preocupan en exceso y los pensamientos asociados con la preocupación impiden el aprendizaje” (p.61).

En fin, conocer las características del niño en esta etapa de su desarrollo, así como su proceso de construcción de conocimiento me permitió reflexionar, evaluar y modificar mi proceder dentro del aula. Fue así como decidí usar el juego como herramienta pedagógica desde otra perspectiva, con fundamentos teóricos.

Entonces para utilizar el juego con fines didácticos era necesario que yo como docente contara con conocimientos y habilidades socioemocionales para hacer una selección apropiada de actividades lúdicas, así como también realizar mejoras del espacio educativo para crear un ambiente que facilitara el aprendizaje.

2.3 El ambiente de aprendizaje, un espacio lúdico e inclusivo

En este trabajo el término de ambiente de aprendizaje o ambiente educativo se considera análogo porque se usa “indistintamente para aludir a un mismo objeto de

estudio” (Duarte, 2003, p.97). Este ambiente es algo integral pues se refiere a varios elementos: el espacio físico, las relaciones entre las personas que participan en él, el sentimiento de pertenencia y el diálogo que estas generan, los juegos y materiales educativos que se emplean para propiciar el trabajo de los alumnos, estimular su curiosidad y promover la construcción del aprendizaje. También incluye la actuación y creatividad del maestro para crear actividades de aprendizaje y facilitar el acceso al contenido (Duarte, 2003).

Ya he mencionado algunas de mis inquietudes sobre el ambiente educativo al hablar de la dificultad que tenía para regular el dinamismo y la emotividad de los niños, sus reacciones ante la falta de tiempo para concluir las actividades que les proponía o de mi necesidad de aprender a mantener el buen comportamiento del grupo. Asimismo, he nombrado algunos de los recursos para que la clase de francés fuera motivadora: juegos, canciones, cuentos, videos y ayudas visuales.

A continuación, voy a describir con más detalle algunos de estos aspectos y cómo pueden emplearse para facilitar la enseñanza en la clase de francés. Esto influye en la recepción del tema por parte de los alumnos porque el profesor es el primero que muestra la lengua que enseña y se esfuerza en crear un ambiente que propicie la adquisición de aspectos lingüísticos y socioculturales que son necesarios al enseñar una lengua extranjera.

El proceso de aprendizaje de una lengua extranjera puede ser placentero, pero también puede causar inseguridad en los alumnos. Por tanto, las actitudes del profesor de lenguas, sus habilidades sociales como la simpatía, amabilidad, paciencia y comprensión, son indispensables para generar confianza y aceptar que los aprendizajes se llevan a cabo de manera muy progresiva (Ministère de l'éducation national et de la jeunesse, 2023).

Entonces si yo quería crear un espacio de aprendizaje adecuado para favorecer los procesos de enseñanza-aprendizaje, era necesario mantener una relación armoniosa con mis alumnos. Además, si yo quería utilizar dentro del aula el juego como herramienta pedagógica era necesario seguir la recomendación de Silva (2008), crear un ambiente relajado para motivar la participación de los alumnos.

En lo que se refiere al espacio físico, una de las estrategias que puse en marcha fue la de decorar el aula con ayudas visuales coloridas. En este sentido, Ortiz (s.f.) asegura que el color es un recurso que estimula y atrae la atención del niño favoreciendo los procesos de enseñanza-aprendizaje. Además, las imágenes también debían cumplir con un objetivo educativo, por ejemplo, coloqué a la vista de los niños imágenes de vocabulario de temas que se refuerzan diariamente como los colores, los días de la semana, los números, etc. Así como de temas específicos que se iban revisando mes tras mes, por ejemplo: la familia, la ropa, el clima, los sentidos (Ver figura 2 en Anexos).

Igualmente dejé espacios para pegar ayudas visuales que facilitaran la comprensión de fechas conmemorativas históricas y culturales tanto de México como de Francia. Por citar algunos: la independencia de México, el día de muertos, navidad, año nuevo, el día de la amistad, la fiesta de la música, etc., esto con el fin de permitir al niño comprender el mundo que lo rodea y darle a conocer ambas culturas, no sólo la propia si no también la de la lengua extranjera. Además, estas enseñanzas complementan los aprendizajes de otra lengua. Porcher (1996 :4, citado en Girard 2003) menciona que:

“[...] la communication en langue étrangère ne se réduit nullement à une quelconque maîtrise linguistico-linguistique étroite, et que celle-ci ne sert presque à rien si elle ne s’accompagne pas de compétences culturelles et interculturelles” (p.295).

Desarrollar competencias culturales en los alumnos es importante con el fin de que estos se comuniquen acertadamente en la lengua meta, en este caso en francés. Por lo que además de los materiales antes mencionados también utilizo dos marionetas que me facilitan la explicación de situaciones socioculturales que se pueden presentar en ambos países, México y Francia. Estas marionetas atraen la atención de los niños y despiertan su interés por los temas que se revisan en clases, además también tengo material auténtico que he logrado obtener a lo largo de los años como revistas, fotos, videos, cuentos, monedas (euros), etc.

Otro aspecto que influye en el ambiente de aprendizaje es el comportamiento de los niños y la forma en que el docente lo regula. En este sentido, la implementación de reglas me ayudó a mejorar la conducta dentro del aula y, por consiguiente, posibilitó el cumplimiento de los objetivos educativos trazados, además “quien educa a un niño tiene el deber de ponerle límites, conteniendo su índole egocéntrica, con el fin de ayudarlo a crecer y a formarse un sentido propio de la realidad” (Pacheco, 2011, p.6).

Considero que he realizado lo que estos autores mencionan porque soy una persona respetuosa, tolerante, empática y dinámica. Busco que el niño aprenda mientras se divierte y la prueba de que lo he logrado es la estrategia didáctica “Juego, aprendo y me divierto” que describiré más adelante. Fröebel (Citado en García 2014) afirma que el ambiente educativo debe propiciar el desarrollo afectivo y cognitivo del niño por medio de la utilización del juego. Esto es lo que me ha funcionado más en la enseñanza del francés con los alumnos de preescolar, porque gracias a él se crea un ambiente de estudio estimulante, se trabaja mediante retos y se diversifican las forma de aprender.

Antes de comenzar un juego, me doy a la tarea de crear un ambiente que lo propicie. Primero trato de llamar la atención de los niños y de provocar su asombro, para lo cual utilizo distintos recursos: a veces empleo marionetas, y en otras ocasiones, una bolsa “mágica” en la que pongo el material que se utilizará en clase, después lo voy sacando poco a poco para despertar su curiosidad. Los niños tratan de adivinar qué tema aprenderán y el juego que se llevará a cabo; eso los motiva y atrae su atención. Después les explico el objetivo del juego y las reglas para después comenzar a jugar. Si algún niño no quiere participar, no lo presiono para evitar estresarlo, conforme avanza el juego lo observo y lo vuelvo a invitar, normalmente acceden. Elementos de este tipo propician la interacción entre los niños y hacen que el salón de clases resulte atractivo.

Además, les hago saber que las burlas o faltas de respeto no son permitidas. Si algún alumno no sigue esta indicación, primero hablo con él expresándole mi malestar, pero si aun así sigue con ese comportamiento no le permito continuar en el juego. Esto con el fin de lograr que el resto de los alumnos se sientan seguros en la clase.

Al finalizar un juego entre todos reconocemos al ganador y lo felicitamos, así como a los que siguieron las reglas. Como recompensa por haber participado pueden obtener un sticker, una estrellita o un sellito en su libreta para seguir motivándolos, como bien mencionan Carrillo, Padilla, Rosero y Villagómez (2009) la motivación mueve a la persona a aprender.

En fin, la creación de ambientes de aprendizaje depende de infraestructura y de factores económicos, ambientales y culturales. La tarea del docente es utilizar estos recursos, pero aún más importante, sus competencias cognitivas y socioemocionales y su creatividad para formar un clima en el que el alumno se sienta seguro y motivado lo cual influirá positivamente en la construcción de sus conocimientos.

2.4 Currículum educativo

En este apartado plasmaré mi proceder dentro del aula, mi interacción con los alumnos, la organización del espacio y los objetivos de aprendizaje esperados a lo largo del año escolar en el nivel de tercero de preescolar.

En clase usé como interlengua el francés, basándome en la metodología directa (MD), la cual Despierre (2022) explica que está basada en diferentes métodos tales como el directo el cual evita el uso de la lengua materna, el oral que tiene como objetivo practicar el lenguaje por medio de un intercambio de preguntas y respuestas entre profesor y alumnos y el método activo en el que se utilizan ayudas visuales y expresiones corporales con el fin de comprender y practicar la expresión oral.

Por consiguiente, presenté ayudas visuales: cartas, videos, libros, juguetes, pancartas, etc. También usé la mímica y gestos, en sí, competencias extralingüísticas que me permitían comunicarme con los alumnos, ya que “acompañar el discurso docente con estos recursos facilita la comprensión y favorece un mayor éxito en el aprendizaje de los contenidos académicos” (Bolarín, Porto y Lova, 2019), además, favorecen el acceso al sentido de la lengua.

Ilustrando un poco mejor lo anterior, propongo el siguiente ejemplo. Para enseñar a los niños los útiles escolares, llevo mi lapicera en la que me aseguro de contar con todo lo necesario: lápiz, colores, tijeras, borrador, pegamento, etc., después voy sacando uno a uno, menciono el nombre del objeto y cómo se usa: “c’est une gomme, j’efface”, “c’est un crayon de couleur, je colorie”, “ce sont des ciseaux, je découpe”, etc. Siempre acompaño las ayudas visuales con el lenguaje oral y con mímica. Los alumnos deben ir repitiendo el vocabulario y la mímica, así van comprendiendo y apropiándose con mayor facilidad del idioma. Estos elementos se complementan entre sí y facilitan el acceso al sentido y la comprensión.

Durante la pandemia del COVID 19, al implementarse las clases a distancia tuve la necesidad de realizar algunos cambios. En ciertas ocasiones usé la lengua materna, el español, para lograr que los niños me comprendieran. Esta es una estrategia que sugiere la metodología comunicativa para facilitar la comprensión de la lengua que se está aprendiendo (Despierre, 2022). Con este cambio nace *Le Gouagoua*, una marioneta franco-mexicana de la que les hablaré más adelante.

En cuanto a la planeación didáctica esta se basa en el método FLE que se esté empleando. Por más de 13 años se utilizó *Tatou le matou 1*. *Tatou* es el personaje principal del libro quien acompaña a los niños a lo largo de sus aprendizajes enseñando diversos temas relacionados a los 5 sentidos con los que se tienen objetivos de comunicación tales como: presentarse, mencionar los olores que percibe, describir objetos de su entorno como el material escolar, la ropa, la comida, expresar qué le gusta y qué no, mencionar situaciones del clima, entre otros más.

Actualmente se utiliza el método FLE *Clémentine 1* de Clé International, este se compone de 6 unidades cada una de ellas con objetivos específicos de comunicación, léxico y un proyecto que se debe realizar al final de cada unidad (Ver figura 3 en Anexos).

En el siguiente cuadro expongo las unidades de estudio y los objetivos de comunicación que se encuentran en *Clémentine 1*.

Unidad	Objetivos de comunicación
1.- Bonjour Clémentine !	Saluer /Prendre congé Se présenter Compter de 0 à 6
2.- À l'école	Identifier un objet Dire ce qu'on a Caractériser avec des couleurs
3.-Joyeux Noël !	Présenter sa famille Parler de Noël
4.- De la tête aux pieds	Parler du corps Parler des vêtements
5.- À la maison	Parler de la maison Découvrir quelques formes géométriques Parler des animaux domestiques
6.- En vacances	Parler des moyens de transport Parler du temps Parler des vacances

Recuperado en https://issuu.com/marketingcle/docs/extrait_clementine?e=1396808/57767753

Buscando que el niño logre expresar aún más sobre distintos aspectos de su entorno, otros objetivos de comunicación que he incluido son: expresar lo que le gusta comer y mencionar los juguetes que recibe en navidad.

En este nivel de preescolar el objetivo de aprendizaje es principalmente que el niño desarrolle competencias de comunicación sobre todo de forma oral, sin embargo, puesto que a mitad del ciclo escolar los alumnos comienzan a aprender a leer en español, he aprovechado estos aprendizajes para realizar pequeñas actividades de comprensión escrita, específicamente la comprensión de vocabulario, como el que se refiere a los miembros de la familia y los medios de transporte que son temas que se encuentran en las últimas unidades de *Clémentine 1*.

Entonces, buscando que los alumnos logren los objetivos de comunicación expuestos anteriormente realizo actividades en las que se usan sus conocimientos previos, siendo esto una característica del constructivismo (Serrano & Pons, 2011). Por citar un ejemplo, con ayudas visuales y canciones introduzco el vocabulario de los días de la semana y los meses, después, conforme los van aprendiendo, son ellos quienes me dictan la fecha indicando el número, día y mes. Después los alumnos

pasan al frente a identificar y seleccionar en un calendario la fecha del día en que nos encontramos.

Al realizar este tipo de actividades el alumno pone en práctica lo aprendido y participa activamente, gracias a lo cual es posible crear aprendizajes significativos. Ausubel (1976, 2002, citado en Rodríguez, M. 2011) afirma que estos se construyen en el momento en que el sujeto relaciona los conocimientos nuevos con los adquiridos anteriormente.

Como docente en el nivel de preescolar es indispensable la elaboración de material. Piaget (1951 en Meneses y Monge 2001) menciona que el niño construye su aprendizaje por medio del juego y de la interacción que tiene con el medio ambiente, por esta razón es necesaria la adquisición o elaboración de material didáctico que el niño pueda manipular. Para impartir las clases cuento con diferentes materiales referentes al tema que se está estudiando: loterías, cuentos, juegos de cartas, juguetes, marionetas, objetos reales como cámaras fotográficas, lentes, ropa, etc.

También uso material auténtico como folletos de museos, monedas, canciones, videos y libros que permiten al niño conocer la manera de vivir, de pensar y actuar de otras personas. Algunos temas propios de la cultura y civilización francesa que reviso con ellos son: la vida de Napoleón y la reina María Antonieta, la construcción de la Torre Eiffel, también temas gastronómicos como la elaboración de crepas y sándwiches. Como lo he manifestado en capítulos anteriores, integrar estos contenidos culturales posibilitan al niño ampliar la visión que tiene del mundo.

Debido a los avances tecnológicos y al contacto que tienen los niños con las nuevas tecnologías como los iPads, las computadoras y los celulares, tuve la necesidad de integrar estos en el aula para continuar motivando al alumno y que este adquiriera las competencias digitales necesarias para facilitar su inmersión en la vida en sociedad.

Claro está que no todo lo que se realiza en el salón para el aprendizaje del francés es por medio de juegos, también propongo actividades propias del método FLE que complementan los aprendizajes y permiten diversificar las actividades de la clase y no caer en la monotonía.

El juego es una herramienta pedagógica que debe ser usada con consciencia y con objetivos claros. Para entenderlo mejor, lo detallaré en el siguiente punto.

2.5 Definición del juego

Como ya he mencionado, el juego permite a los niños en la etapa preoperatoria construir sus conocimientos. Pero ¿qué es el juego? El diccionario de la Real Academia Española (2023) nos dice que el juego “es un ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde.” Para Hill (1976 citado en Guevara, L. 2010) se trata de una actividad en la que el o los jugadores participan voluntariamente dentro de un tiempo y espacio limitados y en los cuales los participantes pueden mostrar tensión y alegría. Según Pugmire-Stoy (2001 citado en Guevara, L. 2010) el juego permite representar el mundo adulto y relacionar el mundo real con lo imaginario.

El juego permite a los niños aprender dentro de un ambiente en el que usan su imaginación, competitividad, habilidades físicas y cognitivas, también les permite aprender a socializar, a respetar las reglas y a sus compañeros de juego. Así mismo aprenden a regular sus emociones como la alegría y el enojo.

Entonces, como se ha visto hasta ahora, el juego es indispensable en el desarrollo cognitivo del niño. En la etapa de preescolar los niños aprenden por medio de este a conocer el mundo que los rodea. Además, jugando se adquieren también competencias emocionales y sociales. Por ejemplo, al jugar el niño aprende a compartir, a negociar, en fin, a respetar reglas que favorecen la creación de un ambiente sano de convivencia.

También, Silva (2008) menciona que algunos juegos propician el fortalecimiento físico, y la motricidad fina y gruesa. Como muestra de esto, hay un juego en el que distribuyo a cada alumno una agujeta de zapato y figuras de los números del 0 al 10, cada figura tiene un hoyo, los niños deben hilvanar los números en orden numérico

creciente en las agujetas de zapatos. En este juego además de aprender el vocabulario de los números también están trabajando su motricidad fina.

Asimismo, el juego favorece el desarrollo de la competencia cultural, los preescolares aprenden la manera de jugar de niños de otros países y descubren juegos que no existen en México, como el juego de la petanca, así como también se dan cuenta de que los juegos que ellos conocen se juegan en otras partes del mundo, por ejemplo, el avioncito o piedra, papel o tijera.

En sí, el juego es una actividad que el niño ejecuta de forma individual o en compañía y por diferentes motivos, por diversión o por competir. El niño representa el mundo por medio del juego logrando crear aprendizajes significativos y desarrollar competencias para la vida.

2.5.1 El juego como herramienta de enseñanza-aprendizaje

El juego propicia un ambiente divertido y relajado dentro del aula, además como herramienta de aprendizaje facilita la construcción de conocimientos. También evita la monotonía que pudiera existir en clases. Para ilustrar esto, hay clases en las que los maestros solo se dedican a realizar las actividades propuestas en los libros de FLE y esto puede llevar al desinterés por la materia impartida.

El juego como estrategia didáctica también es un apoyo en la tarea de enseñar, ya que en ocasiones los niños están renuentes a realizar actividades manuales como colorear o recortar, sin embargo, con el juego se genera una mayor disposición de los alumnos, claro que a veces me ha tocado trabajar con algún niño que no quiera jugar ya sea por timidez o cansancio.

En fin, en la clase de FLE, el juego facilita la adquisición de competencias lingüísticas, además es una fuente auténtica de estrategias que mantienen el interés por el aprendizaje y son una forma de adquirir vocabulario auténtico que el niño aprende de forma natural mientras juega, por ejemplo: *c'est à toi, j'ai gagné, j'ai perdu*, etc. (Sánchez, 2016).

Sin embargo, para jugar en clase es necesario tomar en cuenta varios aspectos, Haydée Silva, (2008) en su libro *Le jeu en classe de langue*, refiere ciertas pautas que debemos tener en cuenta para lograr el propósito del juego en la clase de FLE, entre varios aspectos, menciona los siguientes:

1. Conocer las características de los niños, su manera de aprender, sus intereses, sus habilidades y destrezas.
2. Tener en cuenta el tiempo y espacio con el que se cuenta. Es muy importante revisar este aspecto, por lo que antes de proponer el juego evalúo si el área física donde se llevará a cabo es propicia para realizarlo, si los alumnos deben correr o saltar es necesario quitar obstáculos que lo impidan, como, por ejemplo, sillas o mochilas que pudieran ocasionar algún accidente.
3. Conocer la cantidad de alumnos que hay en el salón para tomar en cuenta a todos los niños al momento de jugar y así prever si el juego se llevará a cabo de forma individual, por equipos o grupal.
4. Contar con el material necesario, que sea suficiente para que todos los alumnos se involucren en el juego.
5. Constatar que los niños estén en condiciones para llevar a cabo el juego, si los niños están cansados no estarán dispuestos a realizar ciertas actividades que impliquen actividad física.
6. Asegurar qué tipo de juego favorece el objetivo trazado. Hay una gran variedad de juegos: para memorizar, para introducir un tema o vocabulario, juegos que facilitan la expresión oral, otros para la comprensión escrita, etc.
7. Elegir juegos que sean atractivos visualmente, que estén hechos con materiales diversos que activen los sentidos de los jugadores.

De la misma manera se debe de reflexionar en las desventajas de usar el juego en clases, por ejemplo, los alumnos se pueden acostumbrar a jugar en clase y cuando se quiere realizar otro tipo de actividades se ponen renuentes a llevarlas a cabo. Silva (2008) menciona que el juego puede hacer pensar a los niños y a otros integrantes de la comunidad escolar que la clase no se toma con seriedad. Esto último me llegó a ocurrir, pero gracias a los estudios en la LEF pude fundamentar el juego como herramienta de aprendizaje.

Otra desventaja es que en ocasiones jugar podría resultar costoso, ya que es necesario invertir recursos económicos para comprar juegos o material específico: dados, loterías, globos, pelotas, aros, cartas, etc. O bien, si el plantel educativo o el docente no cuentan con recursos económicos para la compra de estos, el docente necesitará invertir su tiempo y esfuerzo para la preparación del material necesario.

2.5.2 Juegos empleados en clase de lenguas y sus alcances educativos

En mi experiencia, trabajando con niños de tercer año de preescolar, he podido llevar a cabo diferentes actividades lúdicas con las que los niños han desarrollado competencias de comunicación. Gracias a ciertos juegos se logran objetivos de comprensión oral mientras que con otros se moviliza la expresión oral. También están aquellos con los que se logran objetivos de comprensión escrita y juegos con los que se busca mostrar aspectos culturales del país de la lengua meta.

En estos juegos los alumnos han participado de forma individual, en pares, por equipos o de forma grupal. En sí, los juegos se clasifican según sus características y objetivos. Piaget, Chateau y Caillois, (citados en Giangioffe y Lefort, 2003) proponen una clasificación diferente de juegos, entre estas clasificaciones se encuentran los juegos simbólicos, juegos de reglas, juegos sociales, juegos de competición, juegos de simulación, entre otros.

Haciendo referencia específicamente a los juegos que se pueden usar en clase de FLE para favorecer el aprendizaje, Cuq y Gruca (citados en Ciobanu 2022) plantean la siguiente clasificación:

- a) *Juegos lingüísticos*, en estos juegos se revisa la gramática, morfología, sintaxis, léxico y fonética. Ejemplo: *el teléfono descompuesto, juego de Kim, Simón dice*, etc.
- b) *Juegos de creatividad*, entre los que encontramos adivinanzas y anagramas. A modo de ilustración: cuando los niños están aprendiendo el vocabulario de la fruta, se preparan adivinanzas con las que los alumnos ponen en práctica sus aprendizajes previos. Ejemplo: *Elle est petite et rouge? La pomme.*
- c) *Juegos culturales*, como su nombre lo dice, son juegos en los que se incluyen temas culturales, por citar un ejemplo, jugar a *la petanca*, actividad lúdica de origen francés.
- d) *Juegos teatrales*, en los que los alumnos interpretan el rol de un personaje real o imaginario. A manera de ilustración, con los alumnos de preescolar realizo juegos teatrales cuando aprenden alguna historia como la Vida de Napoleón o historias infantiles como Caperucita Roja.

También CECRL (2021) expone una clasificación de juegos que favorecen el aprendizaje y perfeccionamiento de la lengua, entre los que se encuentran:

- a) *Juegos sociales* como el ahorcado, el Scrabble, lotería de imágenes, dominó, juego de cartas, etc. Mismos que L'Hôte (1976: 6 citado en Agaësse 2009) los define como una actividad cultural lúdica en la que participan al menos dos individuos.
- b) *Juegos individuales*, en los que los alumnos responden adivinanzas, resuelven enigmas o participan en juegos mediáticos los cuales son juegos que se realizan en la televisión que se pueden llevar a cabo en clases.
- c) *Juegos de palabras* con los que se pueden utilizar publicidad, titulares del periódico, dibujos, sopa de letras, etc.

Para Silva (2008, citada en Ciobanu, 2022) los juegos sociales son los más usados en clase de lenguas con niños de preescolar. Estos juegos, afirma Naître et Grandir, página web especializada en el desarrollo infantil, (recuperado abril 2024) favorecen el desarrollo cognitivo, lingüístico y motor del niño, al jugar los alumnos desarrollan su capacidad de observación, de atención, de memorización y de lenguaje.

En el siguiente cuadro presento algunos juegos en los cuales los alumnos de preescolar han participado en clase y con los que han desarrollado competencias lingüísticas o comunicativas como la comprensión y expresión oral, la comprensión escrita, también habilidades cognitivas como la observación, la concentración, la memorización, la destreza y la agilidad física y mental, así como habilidades socioemocionales.

Competencias lingüísticas	Juegos
1.- Comprensión y expresión oral	Loterías, el gato, kahoot, la ensalada de frutas, juegos de cartas, juegos de adivinanzas, juegos de discriminación, ¿quién es quién?, Simón dice, juego de kim, dominó, memorama, juegos de asociación, caras y gestos, juegos de competencias, el avioncito, rompecabezas.
2.- Comprensión escrita	El ahorcado, juegos de asociación: imagen-palabra, completar palabras, Scrabble.

Para cada juego realicé una ficha descriptiva en la que se expone el nivel de francés y edad de los alumnos requeridos para participar en la actividad, el tiempo estimado del juego, el número de jugadores, materiales necesarios, las reglas del juego, el desarrollo y el objetivo de comunicación. Estas fichas se pueden consultar en el capítulo 3.

En la figura 4 mostrada en Anexos podrán visualizar algunos juegos que preparé para la exposición de la clase de francés en una mañana de trabajo con la estrategia “juego, aprendo y me divierto” la cual explicaré en el capítulo tres.

2.6 Habilidades del docente para enseñar usando el juego como herramienta pedagógica

El docente necesita habilidades cognitivas que le permitan seleccionar, planificar y organizar los juegos para usarlos como herramientas de enseñanza. Es necesario buscar información sobre los diferentes juegos que podemos usar en clase. También es conveniente aprender a seleccionar aquellos que consideramos que los niños van a disfrutar, por lo tanto, es necesario conocer los gustos de los alumnos y las modas del momento para que sean atractivos y despierten su interés.

De la misma manera, el docente necesita habilidades socioemocionales, que lo ayuden a resolver conflictos y controlar sus emociones y las de sus alumnos como la frustración y enojo que pudieran sentir durante el juego. Gutiérrez y Buitrago (2019) mencionan que esto ayuda a crear un espacio seguro y libre de violencia.

También es necesario saber qué hacer con los niños que hacen trampa durante la actividad lúdica, ¿dejar pasar la situación? ¿dejar de jugar? ¿no permitirle participar? Estas son algunas preguntas que pudieran surgir en estos casos. Lo que yo hago es que voy directamente con el alumno y le recuerdo que debemos ser honestos y respetar las reglas. Explicarles que si jugamos es para divertirnos y aprender, que en la vida a veces se gana y a veces se pierde. Si aun así continúa haciendo trampa, le pido que deje el juego para evitar el enojo de sus compañeros y comience a tomar conciencia de sus actos.

Una de las bondades del juego que menciona Sarle (citado en Arias, Olivo y Valdez, 2016) es que este posibilita el aprendizaje de reglas sociales que permitirán a los niños mejorar su conducta dentro y fuera del aula. Así que durante el juego refuerzo conductas positivas de alumnos que esperaron su turno, los que ayudaron a algún compañero, los que fueron amables, los que no se burlaron de los demás, etc. Y con el fin de que estos sean un ejemplo para sus compañeros los expongo para motivar a los demás a actuar de la misma manera.

Recordemos que por medio del juego el niño construye su mundo, no solo aprende competencias lingüísticas sino también a regular sus emociones y normas que le permitirán convivir en sociedad.

Capítulo 3. Reflexión sobre la experiencia

3.1 El juego como estrategia didáctica

Reflexionando sobre los juegos que expuse en capítulos anteriores, pude darme cuenta de que sin duda el uso de estos en la enseñanza del francés facilita el aprendizaje de dicha lengua. Particularmente, emplear el juego con los niños de preescolar es de suma importancia debido a que aprenden usando todo su cuerpo y sus cinco sentidos

Por medio de estas experiencias lúdicas desarrollan habilidades cognitivas como la memorización, el lenguaje, la resolución de problemas, también acrecientan sus habilidades emocionales como la empatía, la autorregulación y la motivación. Además, el juego es una herramienta que permite que haya una interacción entre los compañeros, lo que propicia la socialización y les ayuda a asumir roles distintos en el juego, a trabajar de manera colaborativa, a apoyarse entre ellos y respetar reglas de convivencia tanto dentro como fuera del aula (Martínez, 2014).

Al observar que el juego es una herramienta útil en la enseñanza con niños de preescolar, decidí elaborar una estrategia didáctica la cual Gutiérrez, Gómez y Gutiérrez (2018) definen como “un procedimiento pedagógico que contribuye a lograr el aprendizaje en los alumnos, en sí, se enfoca a la orientación del aprendizaje” (p.2,3). La estrategia que empleé no sólo respondía a las necesidades de los alumnos sino también a mis propias necesidades como docente.

Utilizar el juego como recurso de enseñanza me permitió estar más relajada al momento de dar las clases, gracias a esta estrategia se presentaban menos

situaciones de indisciplina dentro del aula lo que me facilitaba avanzar con el cumplimiento de la dosificación anual de los temas que se revisan a lo largo del ciclo escolar, además corroboré que los aprendizajes se daban con mayor facilidad, lo cual comprobé por medio de evaluaciones.

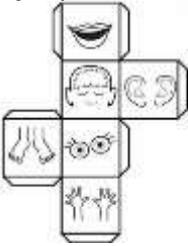
La evaluación es de suma importancia, Jiménez y Mejía (2013) mencionan que por medio de este instrumento es posible identificar barreras que impiden la construcción del conocimiento.

Mediante una evaluación cualitativa valoré los conocimientos adquiridos de los alumnos de preescolar. Martínez (2021), en relación con el uso de estrategias para evaluar, recomienda reflexionar sobre los siguientes cuestionamientos ¿qué quiero que aprenda? ¿qué sabe? ¿cómo haré para que se dé el aprendizaje? ¿cómo sabré que lo lograron? Para el llenado de las rúbricas indica que es muy importante cuidar que cada instrumento a evaluar pueda medirse meramente por observación, (Ver figura 5 en Anexos).

Además, para llevar a cabo el juego dentro del aula realizo secuencias didácticas en las que hay fases de inicio, desarrollo y cierre. Para realizarlas tomo en cuenta los aprendizajes previos, los objetivos de aprendizaje esperados, las características de los alumnos, el tiempo disponible de clase, el número de alumnos, los materiales didácticos con los que se cuentan. En ocasiones el juego es parte del inicio para motivar al alumno y/o despertar su interés por los aprendizajes, en otras ocasiones es parte del desarrollo fase en la que los alumnos practican los aprendizajes y en otras el juego es utilizado para evaluar (Albaretí, 2021).

Realizar secuencias didácticas facilita la enseñanza, llevar un orden secuencial de las actividades que propondré es una tarea importante que el docente debe de realizar antes de impartir una clase. Uno de los consejos que recibí al inicio de mi experiencia laboral fue el de preparar la clase y no improvisar. Además, realizar esta tarea también me ayuda a identificar las actividades con las que si se cumplen los objetivos de aprendizaje.

Enseguida presento un ejemplo de una secuencia didáctica en la que se tenía como objetivo lingüístico comprender y expresar de manera oral las partes del cuerpo.

Competencia lingüística	Materiales didácticos	Actividades	Tiempo (25 minutos) Reales 20 minutos.
<p>Comprensión y expresión oral.</p> <p>El alumno identifica al oral y menciona las partes del cuerpo.</p>	<p>.-Dado con dibujos de las partes del cuerpo.</p> <p>.-Hoja de máquina con impresión del tronco del cuerpo humano (tórax y abdomen) para cada alumno y sus colores.</p> <p>.-Marioneta</p> <p>.-Vídeo "tête, épaule, genoux, pieds"</p> <p>.-Computadora</p> <p>.-Proyector</p> <p>.-Bocina</p>		
<p>Inicio</p>	<p>.-Entra la marioneta quejándose de dolor de cabeza, pies, etc.</p> <p>.- Vídeo "tête, épaule, genoux, pieds"</p>	<p>El docente pregunta a los niños si saben cómo se llaman las partes del cuerpo que le duelen a la marioneta.</p> <p>Invitar a los niños a aprender el léxico para ayudar a la marioneta.</p> <p>Proyectar el video de la canción en la que primero observarán y escucharán las partes del cuerpo. En una segunda escucha se pondrán de pie para bailar la canción como en el video.</p>	<p>5 minutos</p>
<p>Desarrollo</p>	<p>.-Dado con dibujos de diferentes partes del cuerpo</p> <p>Ejemplo:</p>  <p>.-Hojas de máquina y colores de los alumnos</p>	<p>Distribuir a cada alumno una hoja de máquina en la que deberá estar impreso el dibujo del tronco del cuerpo humano: tórax y abdomen.</p> <p>Pedir a los alumnos tener a la mano sus colores.</p> <p>Formar dos equipos, el equipo de las niñas y el de los niños con el fin de que los alumnos identifiquen con facilidad a qué equipo pertenecen.</p> <p>Por turnos, un participante de cada equipo lanza el dado y él y su equipo deberán dibujar la parte del cuerpo que cayó con el fin de completar el dibujo del cuerpo.</p> <p>Todo el grupo debe de mencionar en voz alta la parte del cuerpo que cayó.</p>	<p>10 minutos</p>

		El juego lo gana el equipo que termina primero de dibujar las partes del cuerpo.	
Cierre	- video " tête, épaule, genoux, pieds "	El docente lanza el dado y los alumnos deberán mencionar solos sin ayuda del maestro las partes del cuerpo que muestra el dado. A manera de despedida, pedir a los alumnos cantar y bailar la canción del inicio.	5 minutos

3.2 Estrategia “Juego, aprendo y me divierto”

Los resultados obtenidos al usar el juego en las clases diarias con los niños de preescolar me motivaron a contemplar estos en la planificación de la clase muestra que se presenta a los padres de familia, esta clase lleva por nombre *Mañanas de trabajo*.

Estas se llevan a cabo cada ciclo escolar entre los meses de febrero y marzo en los que se invitan a los padres de familia a observar una clase de las diferentes asignaturas que se imparten en el plantel educativo con la finalidad de que conozcan los métodos de trabajo docente y las competencias lingüísticas y extralingüísticas que han adquirido sus hijos.

Para esta actividad elaboré una estrategia didáctica que se llama *Juego, aprendo y me divierto* gracias a la cual he podido guiar a los alumnos en las mañanas de trabajo. En estas sesiones exponen sus aprendizajes sin que se sientan estresados al momento de pasar enfrente de sus compañeros y de los padres de familia. Utilizar juegos como vía de exposición nos permitió al alumno y a mí como docente sentirnos relajados y confiados, los niños solo tenían que jugar y divertirse y yo debía guiarlos en cada una de las actividades propuestas.

Referente a la planeación de *las mañanas de trabajo* por lo regular es una clase de aproximadamente 35 minutos. Utilizar la estrategia *Juego, aprendo y me divierto* me ha permitido exponer la mayor cantidad de temas que se enseñan desde el inicio del ciclo escolar, así como observar la participación individual y grupal de los alumnos y

realizar al menos un juego en el que participan los padres de familia (Ver figura 6 en Anexos).

La participación de los padres de familia en los procesos de aprendizaje es importante para que se interesen por lo que hacen y aprenden sus hijos. Romagnoli y Cortese (2016) refieren que la implicación de los padres es un componente clave en la educación de los alumnos. Además, Pizarro et al (2013), Razeto (2016) y Salinas (2017) (citados en Mendoza y Cárdenas, 2022) mencionan que cuando los padres se involucran en la educación de sus hijos impactan de manera positiva en su desarrollo.

Además, la interacción que se da entre todos los actores involucrados, docente, alumnos y padres de familia, permite la realización de actividades dinámicas, en las que los niños sin temor de ser juzgados corren, gritan y se divierten mientras exponen sus conocimientos y continúan construyéndolos. Así, al utilizar el juego como herramienta pedagógica he buscado también disminuir el estrés, Velásquez, Remolina y Calle (2009) afirman que este interfiere en la construcción de aprendizaje mientras que la motivación la favorece.

Para organizar la estrategia “Juego, aprendo y me divierto”, analizo los resultados que he obtenido de cada juego que se ha llevado a cabo durante las clases diarias y selecciono aquellos en los que los niños han mostrado más interés. Después de conseguir los materiales necesarios para cada juego, ordeno el salón, acomodo el mobiliario, sillas, mesas de trabajo, estantes, etc., con el propósito de evitar accidentes y tener lo necesario para cada juego. Los juegos propuestos, así como el acomodo del salón cambia cada año dependiendo de las actividades seleccionadas (Ver figura 7 y 8 en Anexos).

La participación de los alumnos siempre la he hecho al azar, escribo el nombre de cada alumno en un palito de madera que voy sacando uno por uno, de esta manera los niños están atentos para escuchar su nombre por el efecto sorpresivo y de expectativa que produce el no saber en qué momento los voy a mencionar.

Igualmente, los papás, al llamar a los niños de forma aleatoria no saben cuándo le tocará participar a sus hijos y me han comentado que así sienten menos la espera de ver a sus hijos participar que si lo hicieran por número de lista.

En sí, la estrategia me permite guiar a los niños en su exposición de saberes adquiridos, desde competencias lingüísticas hasta habilidades de destreza y socioemocionales. Meneses y Monge (2001), enfatizan que el docente es “guía y su orientación se da en forma indirecta al crear oportunidades, brindar el tiempo y espacio necesario, proporcionar material y, principalmente, formas de juego de acuerdo con la edad de los educandos” (p.115).

De igual manera mediante el juego el niño tiene la oportunidad de reflexionar, resolver conflictos, interactuar con los otros y con el medio ambiente, utilizar sus conocimientos previos y construir nuevos.

Por ejemplo, mediante un juego al que llamamos *ensalada de frutas*, los niños toman en sus manos una tarjeta con la imagen de una fruta, después, al escuchar el nombre de la fruta que les tocó deben cambiar de lugar con otros compañeros que tengan la misma que ellos y al escuchar “*ensalada de frutas*” todos los niños deben de intercambiar lugares. El alumno que se queda sin lugar toma el rol del guía, ahora es él quien debe de mencionar una fruta. Este tipo de juegos permite a los niños desarrollar competencias de comprensión y expresión oral, fortalecer aspectos socioemocionales como el cumplimiento de reglas, el respeto hacia sus compañeros, así como la resolución de problemas y la agilidad de pensamiento.

También sabiendo que estamos en una época donde los alumnos se desenvuelven en un mundo globalizado y la tecnología forma parte de su vida diaria, consideré no solo el uso de juegos tradicionales sino también el de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) para realizar los juegos. Heller, (2005 en Moreno 2006) menciona que estas motivan la participación, facilitan la construcción de aprendizajes y el desarrollo de habilidades.

Jugar y enseñar al mismo tiempo ha sido una de mis experiencias más enriquecedoras, un beneficio más que he rescatado del juego como herramienta de aprendizaje es que se crean lazos de confianza y respeto. En fin, jugando el niño crea aprendizajes significativos mismos que lo acompañarán aun fuera del aula.

Al finalizar cada mañana de trabajo siempre he recibido comentarios positivos de parte de directivos escolares y de los padres de familia, estos últimos se dan cuenta

de los resultados favorables del juego en el desarrollo de los niños no solo en el área cognitiva sino también en lo emocional y social.

3.2.1 Selección de juegos empleados en la estrategia didáctica

Tomando como referencia los resultados de las evaluaciones de las clases diarias realicé una selección de juegos que me permitieron exponer de forma dinámica, y divertida las lecciones aprendidas desde el inicio del ciclo escolar.

Los juegos seleccionados incluyeron juegos simbólicos, por ejemplo, un juego en el que los niños representaban al Lobo y las niñas a Caperucita Roja, también juegos en los que se usaron dibujos de gran formato, juguetes, canciones, globos, aros, cartas, etc.

Así mismo llevé a cabo juegos individuales en los que los participantes debían de completar una tarea específica, pero también juegos de competencias por equipos los cuales propiciaron el desarrollo de habilidades sociales ya que el jugador necesitaba respetar, escuchar y ayudar a su compañero de equipo si quería ganar la partida. Piaget (citado en Delval 1994) expone que estos juegos cooperativos permiten al niño pensar en los otros lo que favorece que este supere el egocentrismo, una característica propia de su etapa infantil.

Además, estos juegos en los que se necesita ser rápido favorecen el desarrollo del pensamiento, al ser juegos de competencias el alumno debe reflexionar, analizar y responder antes del otro jugador si quiere ganar la partida. Por medio de estos juegos los alumnos han desarrollado competencias lingüísticas como la comprensión y la expresión oral.

Para ejemplificar lo anterior expongo una lista de temas que he trabajado, a lo largo de mis años laborales en el IBS, con la estrategia *Juego, aprendo y me divierto* durante las mañanas de trabajo.

Competencia lingüística	Tema
Comprensión y expresión oral	Los colores Los números del 1 al 10 Los meses del año Los cinco sentidos Los útiles escolares La ropa Las partes del cuerpo Me gusta/ no me gusta Los alimentos Medios de transporte El clima Las formas geométricas Los animales domésticos Diversas canciones infantiles: Alouette Jean Petit qui danse Un éléphant qui se balançait Pomme, poire, pêche La semaine des canards Promenons-nous dans le bois, etc. Un kilomètre à pied Cuentos infantiles Historia de Caperucita roja y el lobo feroz Boucle d'Or Petit Bleu, Petit Jaune
Comprensión y expresión oral y escrita	Los saludos Los días de la semana Los miembros de la familia Poesía "le livre est mon ami" du livre Tatou le matou 1

3.3 El juego puesto en la práctica

En este apartado explicaré algunos juegos que se han presentado en diversas mañanas de trabajo y que facilitaron a los niños la comprensión y expresión oral de temas como las partes del cuerpo, los números, los colores, la ropa, etc. Temas requeridos para lograr los objetivos de los métodos FLE que se han utilizado en la institución educativa en cada ciclo escolar, así como para lograr los objetivos de aprendizaje referidos por el CECRL como el de hablar de uno mismo.

3.3.1 Juegos para aprender las partes del cuerpo

Para que los niños adquirieran el vocabulario de las partes del cuerpo y para lograr el objetivo comunicativo de describirse, propuse juegos en los que tenían que manipular objetos, como jugar con *El señor cara de papa*, hacer gestos y movimientos como tocarse la parte del cuerpo que yo les iba dictando o escuchando en canciones como por ejemplo *Jean Petit qui danse* o *Tête, épaule, genou et pied*.

Esas dos canciones resultaron muy divertidas, sobre todo *Jean Petit qui danse*. Para que los niños se aprendieran por primera vez las partes del cuerpo todos se pusieron de pie mientras escuchaban la canción y observaban la proyección del video, todos iban imitando los movimientos de *Jean*. La melodía comienza de manera lenta pero poco a poco va aumentando de velocidad lo que la hace muy atractiva y dinámica para ellos (Ver figura 9 en Anexos).

Gamba (2021) menciona que “l'utilisation du geste et du mouvement lors de l'apprentissage...faciliterait la mémorisation de nouvelles connaissances” (p.56), lo cual comprobé ya que al final la mayoría de los alumnos comprendió y expresó de forma oral las partes del cuerpo mencionadas en la canción.

También propuse un juego de competencia, basado en un enfoque constructivista en el cual los niños utilizaron conocimientos previos de los números, colores y tamaños para identificar las partes del cuerpo y además se introdujo el concepto de negación *ne...pas*. En este juego pasaron dos alumnos que tuvieron que identificar *al extraterrestre* de una historia. Para esto coloqué sobre la pared imágenes de cinco extraterrestres con características y colores diferentes, había el que tenía dos cabezas, el que tenía cuatro brazos, tres piernas, una nariz o no tenía orejas. Mientras yo iba describiendo al extraterrestre de la historia el participante tenía que identificarlo lo más pronto posible para ganar, con este juego se facilitó la comprensión oral de las partes del cuerpo, los colores y números (Ver figura 10 en Anexos).

Después serían ellos los que describirían un extraterrestre, no todos los niños lograron expresarlo de forma oral con facilidad por lo cual fue necesario realizar otras actividades en diferentes clases.

A continuación, se presentan dos fichas descriptivas (Ver fichas descriptivas 1 y 2) de los juegos que he empleado durante las mañanas de trabajo para aprender las partes del cuerpo y así se pueda apreciar con más claridad con qué finalidad se han incorporado a esas sesiones.

Ficha descriptiva 1. Juego Jean Petit qui danse.

Nombre de la actividad	<u>Jean Petit qui danse</u>
Nivel	A1
Edad de participantes	5 años
Tiempo estimado	5 minutos
Objetivo de comunicación	El alumno se describe.
Competencia lingüística	Comprensión y expresión oral Identificar y mencionar las partes del cuerpo
Léxico	la tête, le bras, la main, le pied, la jambe, l'épaule et le ventre.
Gramática	Artículos definidos: le /la
Número de participantes	Todo el grupo de alumnos
Material	Proyector computadora Video: Jean Petit qui danse
Desarrollo	<p>Pedir a los niños ponerse de pie, observar y escuchar la canción e imitar el baile de Jean, personaje de la canción.</p> <p>Es una canción repetitiva en la que la velocidad aumenta a medida que avanza.</p> <p>Al finalizar la canción se les pide a los niños tocar la parte del cuerpo que escuchen, en este caso el docente menciona la parte del cuerpo. Se va sentado el niño que se equivoque.</p> <p>El alumno que gane la partida pasa al frente y será él quien menciona las partes del cuerpo con el fin de trabajar la expresión oral.</p>
Variante	Distribuir copias con dibujos de las partes del cuerpo mencionadas en la canción y a medida que las van escuchando las buscan en su hoja y las colorean de un color específico. Ejemplo: La jambe jaune.

Ficha descriptiva 2. El extraterrestre.

Nombre de la actividad	El extraterrestre
Nivel	A1
Edad	5 años
Tiempo estimado	1 minuto por cada dos participantes
Objetivo de comunicación	El alumno se describe.
Competencia lingüística	Comprensión oral El alumno memoriza las partes del cuerpo
Léxico	Las partes del cuerpo: une tête, un bras, une main, un pied, une jambe, des yeux, une bouche, un nez, une oreille, des cheveux. Los colores: vert, orange, rouge, jaune, vert, bleu Números: del 1 al 6
Gramática	Artículo indefinido: un / une, la negación Il a une tête. Il n'a pas de bras.
Número de participantes	2 alumnos por ronda
Material	Dibujos en gran formato de extraterrestres con diferentes características (Ver figura 10 en Anexos).
Desarrollo	Pegar al alcance de los niños de 4 a 5 dibujos en gran formato de extraterrestres a colores y con diferentes características. Después el docente contará una historia en la que menciona un extraterrestre el cual los niños deberán identificar. El niño que identifica primero la imagen correcta gana la partida. Después pasar al azar un alumno a que sea él quien menciona las características del extraterrestre que él elija.
Variante	Recortar diferentes partes del cuerpo: brazos, piernas, pies, manos, ojos, etc. de diferentes tamaños y colores. El docente describe un extraterrestre y en grupos de dos alumnos lo van formando.

3.3.2 Juegos para aprender los números

Otras de las características que debían de tener los juegos seleccionados para lograr aprendizajes significativos es que estos motivaran la participación de los alumnos, que lograran implicarse en la construcción de sus aprendizajes. Para Ausubel (2002) la motivación juega un papel importante en este proceso formativo.

Por tal motivo escogí juegos en los que los niños podían correr, saltar, buscar, manipular, además de interactuar con sus compañeros de clase, podían jugar de forma individual pero también grupal. Además, elegí algunos de competencia, como el boliche, el avioncito, buscar números escondidos dentro del salón de clases, jugar con cartas, dados, etc. De esta manera lograron competencias comunicativas y socioemocionales.

Uno de los juegos que propuse se realizó de forma grupal (Ver ficha descriptiva 3). Para este juego los niños no debían hacer ruido, ni siquiera repetir el vocabulario. Coloqué a la vista de los alumnos las cartas de 1 al 10 en diferentes partes del salón mientras que yo las iba pronunciando. Después yo mencionaba los números en orden y ellos, primero con mi ayuda, debían de señalar con su dedo la ubicación del número. Después de repetir este juego varias veces pedí a dos alumnos pasar al frente de la clase, ahora ellos dos tenían que correr a tomar el número que yo mencionaba (Ver figura 11 en Anexos).

Este juego lo realicé varias veces para dar oportunidad de que la mayoría de los alumnos participara, pero no tantas para no volverlo aburrido y no propiciar la desmotivación y la falta de atención. Salas (2018) plantea que para mantener la atención de los niños debemos de proponer actividades cortas, divertidas, con un grado de dificultad para mantener su interés y cambiar de estrategia si vemos que los niños se están aburriendo, posibilitando con esto el logro del objetivo educativo que se había determinado.

Cuando los niños ya habían identificado y expresado los números de manera oral les propuse jugar a la lotería con el fin de que se apropiaran del vocabulario aprendido además que con este juego también todo el grupo podría participar al mismo tiempo (Ver ficha descriptiva 4). Cuando jugamos a la lotería primero soy yo la que menciona las cartas, después el alumno que va ganando la partida es quien tira las cartas con el fin de practicar la expresión oral (Ver figura 12 en Anexos).

Ficha descriptiva 3. Buscando números.

Nombre de la actividad	Buscando números
Nivel	A1
Edad	5 años
Tiempo estimado	3 minutos
Objetivo de comunicación	El alumno dice cuántos años tiene.
Competencia lingüística	Comprensión y expresión oral Identificar y mencionar los números del cero al 10.
Léxico	Los números: del 0 al 10
Gramática	Où est le 1?
Número de participantes	Todo el grupo
Material	Cartas de números de tamaño apropiado para que los niños las puedan encontrar con facilidad.
Desarrollo	<ol style="list-style-type: none"> 1.- Mostrar las cartas mencionando los números, pedir a los niños que repitan las cifras. 2.- Distribuir cada carta en el salón de clases, al colocar cada carta en un lugar ir mencionando cada número para que los niños la vayan memorizando. 3.- El maestro preguntará dónde está cada carta, los niños solo deben señalar con el dedo el lugar donde esta se encuentra. No se permite hablar.
Variante	<ol style="list-style-type: none"> 1.-El juego es similar a lo citado, solo que ahora podrán concursar de 2 a 4 alumnos por ronda siendo el objetivo que participen todos. Por cada ronda el maestro pregunta, por ejemplo, ¿Où est le cinq? pero ahora los niños deberán traer la carta lo más pronto posible al maestro. 2.- Cada niño ganador será quien menciona la carta siguiente de su elección.
Al momento de pedir a los niños traer la carta, el docente debe revisar que no existan obstáculos que puedan ocasionar accidentes dentro del aula.	

Ficha descriptiva 4. La lotería.

Nombre de la actividad	Lotería
Nivel	A1
Edad	5 años
Tiempo	10 minutos
Objetivo de comunicación	El alumno dice cuántos años tiene.
Competencia lingüística	Comprensión y expresión oral
Léxico	Números: del 1 al 10
Gramática	J'ai... (j'ai le 5, etc) Je l'ai ! J'ai gagné !
Número de participantes	Todo el grupo
Material	Tablas de juego, una para cada niño. Cartas de números del 1 al 10. Mínimo 6 fichas para poner en la carta.
Desarrollo	Distribuir las fichas y una carta a cada niño. En las primeras jugadas el docente muestra la carta a los alumnos con el fin de que los niños relacionen el sonido con la imagen. Después solo menciona el número sin mostrar la imagen. Después será un alumno quien menciona las cartas.

Los niños aprenden los números de forma divertida y dinámica a la vez que aprenden expresiones propias del juego como: J'ai gagné ! Je l'ai !, así como léxico relacionado como las palabras: jeton, planche, carte. Además, aprender los números facilitó a los niños cumplir con el objetivo de comunicación: decir su edad.

3.3.3 Aprendiendo los colores

Existen diversos juegos en los que se usan canciones como la de los colores con el ritmo de Frère Jacques de Jean-Philippe Rameau, también historias como la llamada Petit-Bleu et Petit Jaune de Leo Lionni, así como actividades de colorear y juegos en los que los niños pueden correr, tocar, descubrir, en fin actividades lúdicas y diversas que favorecen la adquisición de vocabulario para lograr objetivos de comunicación, como poder describirse o describir objetos del medio que los rodea, a modo de ilustrar (Ver ficha descriptiva 5).

Por citar otro ejemplo, un juego que realizaron en una de las mañanas de trabajo fue el juego con aros (Ver ficha descriptiva 6), este permitió al niño activarse, correr, gritar de emoción, reflexionar, observar, escuchar. Además de que mientras jugaba practicaba las reglas de la clase como no empujar, no faltar al respeto y ser amable con los demás. A la vez que desarrollaba competencias lingüísticas.

Para el desarrollo de este juego necesité cinco aros de colores diferentes, después, pasé a dos niños seleccionados al azar quienes se colocaron en medio del área de juego, estos debían de correr rápidamente cerca del aro del color que yo mencionaba (Ver figura 13 en Anexos).

Al inicio de cada juego primero soy yo quien juega el papel de guía con el fin de que los niños aprendan el juego y el vocabulario, después van pasando diferentes alumnos a tomar el rol de guía. Entonces son ellos quienes deberán mencionar las palabras o expresiones del juego buscando con ello que los niños desarrollen la expresión oral (Ver figura 14 en Anexos).

Ficha descriptiva 5. Ensalada de frutas.

Nombre de la actividad	Ensalada de frutas
Nivel	A1
Edad	5 años
Tiempo	5 minutos
Objetivo de comunicación	El alumno menciona los colores de las frutas.
Competencia lingüística	Comprensión y expresión oral
Léxico	Colores: rojo, amarillo, azul, rojo, rosa, verde, naranja. Léxico de frutas: la pomme, la banane, la fraise, l'orange, la poire, la pêche, le melon, le kiwi.
Gramática	Artículos definidos: le, la
Número de participantes	Todo el grupo
Material	Cartas plastificadas y a color, dobles o triples de cada fruta dependiendo del número de alumnos. Para este juego se necesita un área suficientemente grande en la que los niños puedan formar un círculo.
Desarrollo	Pedir a los niños formar un círculo y distribuir a cada uno una carta de tal manera que al menos haya dos cartas iguales entre los alumnos. El objetivo del juego es que los niños cambien de lugar con otro que tenga la misma carta que él, pero como el docente también entra en el juego este “robará” el lugar de uno de los niños que cambia de lugar. Por lo que es necesario observar para rápidamente moverse, el niño que no logre encontrar un lugar se queda en medio del círculo y es él quien menciona el nombre de una fruta o dice “ensalada de frutas” y si es así todos los participantes cambian de lugar. Ejemplo: La banane jaune. Salade de fruits.
Variante	Si no se tuviera espacio dentro del aula, los alumnos se quedarían en su pupitre y tendrían que cambiar de lugar con alguien que tenga la misma carta que ellos al momento de escuchar la fruta o la frase “ensalada de frutas”. Recordar quitar una silla ya que el docente también juega.

Este tipo de juego permitió a los alumnos describir objetos que tenían en su entorno escolar: su mochila, su lapicera, sus útiles escolares, las frutas que llevan de lonche.

Ficha descriptiva 6. Aros de colores.

Nombre de la actividad	Aros de colores
Nivel	A1
Edad	5 años
Tiempo	5 minutos con el fin de que todos los niños del grupo participen
Objetivo de comunicación	El alumno se describe y describe un objeto.
Competencia lingüística	Comprensión y expresión oral
Léxico	Colores: rouge, jaune, bleu, rose, vert, orange.
Gramática	vas-y ! cours !
Número de participantes	Hasta 4 por ronda, con el fin de evitar accidentes.
Material	Aros de colores
Desarrollo	<p>Colocar los aros en el suelo en un espacio amplio dentro del salón de clase o en el patio, después pasar al frente a los alumnos que participarán.</p> <p>El docente menciona un color y los niños deberán colocarse cerca del aro lo más pronto posible.</p> <p>Después será un alumno de los que están sentados quien menciona un color. Elegir por cada ronda un alumno con el fin de que practiquen la expresión oral.</p>
Variante	Se dispersan en el piso varios globos de colores, al escuchar un color específico los niños deberán recoger el globo lo más rápido posible.

3.3.4 Aprendiendo el léxico de la ropa

Continuando con el aprendizaje de vocabulario, hubo un juego muy divertido que facilitó a los niños la adquisición de vocabulario de ropa básica como *le pantalon, la chemise, le chapeau, la casquette, les chaussures, la jupe, le tee-shirt y la robe* de igual manera el niño fortaleció su autonomía ya que para realizar este juego debía comprender el vocabulario y vestirse lo más pronto posible. Para este juego si fue necesaria mi ayuda y la de una maestra auxiliar para ayudarlos a ponerse la ropa lo más pronto posible.

El juego se llamó *Je pars en vacance et je mets...*(Ver ficha descriptiva 7). Para esto llevé ropa de tallas grandes que facilitarían que los niños se la pusieran encima de su uniforme, dos prendas de cada palabra de colores diferentes. Pedí a dos alumnos pasar al frente, ellos debían de estar muy atentos a la frase que mencionaba, ejemplo: *Je pars en vacance et je mets mon pantalon bleu.*

Así mencioné al menos dos frases por ronda y si algún niño no ganaba ningún punto siempre encontraba la forma de que lo lograra, por ejemplo, despistaba al niño que siempre ganaba para darle oportunidad de ganar al otro participante. Siempre explico a los niños que no importa si no ganan puntos, que lo importante es divertirse y aprender. En la ficha descriptiva menciono una variante en la que los alumnos fortalecen la expresión oral y la memorización.

Otro juego que utilizo para lograr que los niños aprendan este u otro vocabulario es un juego tradicional conocido tanto en México como en Francia es *le téléphone árabe* (Ver figura descriptiva 8), con este juego los niños desarrollan su lenguaje y capacidad auditiva y no se requiere ningún material, solo seguir reglas como la de no decir la palabra en voz alta o saltarse un compañero de la fila sin razón aparente.

Con el fin de variar un poco este juego y que los niños pudieran asociar el sonido con la imagen, pegué diversas tarjetas de imágenes de ropa en el pizarrón. Cuando el último niño de la fila escuchaba la palabra, este debía de correr rápido al pizarrón a seleccionar la carta que había logrado comprender y mencionar en voz alta la palabra, así todos los demás podrían corregirlo.

En fin, los juegos de competencia, individuales, grupales son muy llamativos para los niños, la mayoría los disfrutan al máximo y aprenden por la forma en que se implican en ellos.

Ficha descriptiva 7. Je mets dans la valise.

Nombre de la actividad	Je mets dans ma valise
Nivel	A1
Edad	5 años
Tiempo	5 minutos
Objetivo de comunicación	El alumno menciona cómo está vestido.
Competencia lingüística	Comprensión y expresión oral
Competencia sociocultural	Saber ser y hacer
Léxico	La ropa: le patalon, la jupe, le tee-shirt, le pull, la robe, des chaussettes, des chaussures, la casquette, les lunettes Colores: bleu, noir, orange, rouge, blanc, vert, rose
Gramática	Je mets....
Número de participantes	Dos por ronda
Material	Diversa ropa de talla más grande que los niños de 5 años de edad.
Desarrollo	Antes de comenzar el juego mostrar las prendas a todos los alumnos, después colocarlas sobre el piso o dentro de una maleta, pasar dos niños al frente y después el maestro menciona una prenda, por ejemplo, dice: <i>Je mets un pantalon bleu.</i> Los niños deben buscar la prenda, cuando ya la tienen en sus manos, una maestra auxiliar y yo les ayudamos a ponérselas lo más pronto posible. Después el niño debe de mencionar la ropa que lleva puesta. Así sucesivamente se van pasando de dos en dos niños a participar.
Variante	Colocar la ropa en una mesa pequeña y la maleta a un lado, los niños pasarán cada uno a seleccionar una ropa y meterla a la maleta, pero deberán mencionar la ropa que van guardando en ella. Por ejemplo: Pasa el primer participante, toma una prenda, la mete a la maleta mencionando en voz alta la frase: Dans la valise je mets...(menciona la ropa que metió) Después el siguiente participante debe de repetir lo que dijo su compañero anterior además de mencionar la ropa que él va a seleccionar y así sucesivamente hasta terminar con toda la ropa que se tiene sobre la mesa.

Ficha descriptiva 8. Le téléphone arabe.

Nombre de la actividad	Le téléphone arabe
Nivel	A1
Edad	5 años
Tiempo	5 minutos
Objetivo de comunicación	El alumno menciona cómo está vestido.
Competencia lingüística	Comprensión y expresión oral
Léxico	La ropa: le patalon, la jupe, le tee-shirt, le pull, la robe, des chaussettes, des chaussures, la casquette, les lunettes Colores: bleu, noir, orange, rouge, blanc, vert, rose
Gramática	Je mets...
Número de participantes	Todo el grupo dividido en dos equipos
Material	Cartas con la imagen de la ropa mencionada de diferentes colores.
Desarrollo	<p>Pegar al alcance de los alumnos las cartas. Separar en dos equipos al grupo y formar dos filas, cada fila representa un equipo. Explicar las reglas del juego: no gritar, y no excluir a ningún compañero. El docente dice una misma frase simple al último niño de cada fila. Ejemplo de frase: Je mets un pantalon bleu.</p> <p>Después cada niño dirá al oído de su compañero que tiene enfrente la frase que logró comprender, así sucesivamente hasta que la frase llegue al primer niño de la fila, éste la dirá en voz alta. El equipo que menciona la frase correcta es el ganador.</p> <p>Todos son responsables de poner atención para lograr escuchar, comprender y expresar lo entendido, así como de corregir al final de cada ronda.</p>
Variante	El último niño en escuchar la frase corre al pizarrón y toma la carta que corresponde a la oración y dice la frase que escuchó. Todos al final corrigen.

Este tipo de juegos han facilitado la memorización, comprensión y expresión de léxico de la ropa, así como también reforzar vocabulario antes visto como los números, colores, también facilitaron la construcción de frases como: Je mets un pantalon bleu, je mets une robe rose, etc.

3.3.5 ¿Cómo aprender canciones?

A los niños de preescolar les gusta cantar y bailar, disfrutan de la música entonces aprender canciones les resulta divertido y más cuando el medio de aprendizaje es el juego. Arredondo (2012) afirma que enseñar canciones infantiles es de gran beneficio para los niños, ya que contribuyen a su desarrollo cognitivo, social, emocional y auditivo, además posibilitan el aprendizaje de vocabulario y mejoran la expresión oral. Varela (2003 en Alonso y Delgado 2020) también expresa que las canciones motivan el aprendizaje de una lengua extranjera.

Además, las canciones permiten a través de la letra conocer diferentes culturas y reconocer similitudes que pudieran existir entre países, por ejemplo, cuando los niños escuchan canciones como *Frère Jacques* o *Un éléphant qui se balançait*, se sorprenden al saber que esas canciones las conocen también en español y en inglés y que, así como ellos, hay niños de otros partes del mundo que también las aprenden en sus escuelas.

Con lo anterior se ilustra lo que menciona Boiron, (1997:1 en Alonso y Delgado 2020) “la chanson est un lien avec la culture de l’autre dans sa diversité. Elle est un lieu de découverte de la réalité multiculturelle française et francophone. Elle a aussi une mission de plaisir, de divertissement.”

Considerando los beneficios que estas aportan, enseño a los niños algunas canciones infantiles, sobre todo aquellas que están relacionadas con los temas del programa educativo. Para facilitar la comprensión de las canciones además de usar la mímica y coreografías también utilizo el juego para poder llevar a cabo el aprendizaje.

Enseguida describo un juego en el que los niños manipulan cartas u objetos, interactúan con sus compañeros y participan activamente, fomentando su desarrollo cognitivo.

Uno de estos juegos fue el llamado *tendedero de palabras*, variante del *jeu de kim* (Ver ficha descriptiva 9), éste tiene como objetivo trabajar la observación, concentración y memorización. Durante el juego los participantes deben poner mucha atención para que puedan recordar las cartas u objetos que visualizan ya que después estos se irán quitando. Por lo tanto, es fundamental que los niños estén atentos a los cambios que se realizan durante el juego.

Para llevarlo a cabo pegué los extremos de un listón en el pizarrón y utilicé una cantidad suficiente de pinzas para tender las tarjetas de las imágenes que representaban partes de la canción. Ya colgadas las tarjetas puse la canción *Pomme, poire, pêche, abricot* de Monde de Titounis e iba señalando las imágenes en orden de aparición. Después pedí a los niños ir observando y repitiendo el vocabulario. Enseguida debían cerrar los ojos mientras que yo quitaba una carta del tendedero, los niños tenían que decir qué carta era la que faltaba. Así fui quitando carta por carta hasta que quedó vacío el cordón. De esta manera los niños relacionaron la imagen con su significado lo que favoreció la comprensión y apropiación de este.

Con el fin de dar un papel más activo a los alumnos, distribuí las tarjetas a algunos niños del salón. En ese momento serían ellos quienes al escuchar la canción las colgarían en el orden establecido en ella. Pensando en dar un poco de tiempo a los niños de tomar la pinza y colgar la tarjeta fui pausando la música para que no se sintieran presionados (Ver figura 15 en anexos). Al modificar la dinámica del juego usé el mismo material y logré mantener la atención de los niños.

Como docente en el área de preescolar he podido desarrollar habilidades que me han permitido reconocer los momentos en los cuales es necesario hacer ajustes en mis planeaciones, realizar cambios mínimos o de toda la actividad en el mismo momento de la clase. Es decir, he desarrollado la agilidad mental para solucionar los problemas que se me presentan en el momento.

Este tipo de actividad no solo me ha facilitado la enseñanza de canciones, sino que también la comprensión y expresión de vocabulario diverso como los números, los colores, los días de la semana, los meses, la ropa, etc.

Ficha descriptiva 9. Tendedero de palabras.

Nombre de la actividad	Tendedero de palabras con la canción <u>Pomme, poire, pêche, abricot</u>
Nivel	A1
Edad	5 años
Tiempo	8 minutos
Objetivo de comunicación	El niño expresa lo que le gusta comer
Competencia lingüística	Comprensión y expresión oral
Léxico	Frutas: pomme, poire, pêche, abricot
Número de participantes	Todo el grupo en la primera ronda.
Material	Un metro de listón, pinzas, cartas plastificadas con las imágenes de la canción, grabadora y la canción
Desarrollo	<p>Primero escuchar la canción sin imágenes con el fin de que los niños identifiquen palabras ya aprendidas.</p> <p>En una segunda escucha ir colgando las tarjetas en el orden en el que se mencionan en la canción. Después el maestro pide a los niños observar bien el orden de las tarjetas y cerrar los ojos, después el maestro quita una carta y pide a los niños abrir los ojos y mencionar la carta que falta.</p> <p>Se van quitando las tarjetas hasta que el cordón quede vacío. Los alumnos deberán ir mencionando todas las cartas faltantes.</p>

Este juego lo aprendí en uno de los talleres de formación impartidos por una editorial, que impartió el autor de Tatou le Matou, Hugues Denisot en las instalaciones de la Secretaría de Educación Pública en Monterrey. Él nos enseñó la canción Trois petits chats, canción que continúo enseñando a mis alumnos.

Con este tipo de juegos me he percatado de que los alumnos desarrollan sus competencias como la observación, concentración, memorización y apropiación de léxico además de que ellos mismos se retan para lograr poner en orden la canción propuesta. Al final la mayoría de los alumnos logra cantar las canciones. Busco

canciones que sean cortas y repetitivas además que tengan un ritmo que sea del gusto de los niños.

3.3.6 Rondas en el juego de roles

Hay canciones en las que los niños bailan al compás de la música, unas sirven para tranquilizarlos, otras más para contar una historia, un ejemplo de estas son las canciones escenificadas, las cuales Cerrillo (2004) define que este tipo de canciones “son composiciones que van, necesariamente, acompañadas de una acción que, en unos casos, se representan (incluso con papeles asumidos por los participantes en ellas) y que, en otros, se mima solamente” (p.178).

Promenons-nous dans le bois, en español, Lobo, Lobito ¿dónde estás?, es una canción del tipo escenificada la cual me facilitó realizar un juego de roles en la que dos niños representaron cada uno un lobo mientras el resto de la clase hacía la ronda.

Para realizar la simulación llevé la ropa necesaria para que los niños que representaban a los lobos se vistieran conforme a la canción: sombrero, pantalón, camisa, etc. Como es una canción conocida en ambos países, Francia y México, los niños la comprendieron y aprendieron con facilidad puesto que conocían la canción en su lengua materna, el español, esto favoreció la memorización, comprensión y la pronunciación de las palabras y frases de la canción.

Además, los niños se implicaron afectiva y activamente en la realización de la actividad; mientras unos hacían la roda y cantaban su parte otros se iban disfrazando del lobo y mencionando su diálogo, los niños esperaban con gusto la última parte de la canción para huir de los lobos corriendo y gritando.

Esta actividad me permitió percatarme de que el juego de roles permite desarrollar la comunicación, Guanoquiza (2013) plantea que es una estrategia de enseñanza-aprendizaje que posibilita el desarrollo de la habilidad de hablar en una lengua extranjera además desarrolla la creatividad y aumenta la motivación frente a situaciones comunicativas a las que se enfrentan los estudiantes.

3.3.7 El uso de juegos digitales

Los alumnos que nacieron del 2010 a los 2025 conocidos como la generación Alfa según Solé (2019), cuentan con habilidades digitales, ya que desde muy pequeños están impregnados de tecnología. Hoy en día es común observar niños pequeños con teléfonos celulares o tabletas digitales. Aprovechar estas habilidades de los niños para la enseñanza del francés es una tarea más del docente y una oportunidad para seguir motivándolos en sus aprendizajes.

Sin embargo, es importante saber cómo usar las TIC, ya que por sí solas no garantizan una educación de calidad ni una mejoría en el aprendizaje, para lo cual es importante que el docente sepa utilizarlas para que la enseñanza sea más eficaz, además es necesario utilizar estrategias actualizadas dentro del aula para responder a las demandas sociales de hoy en día (Hung, Cobos y Sartori, 2016).

Referente a los juegos digitales existen herramientas online que permiten dinamizar y personalizar las clases, en Google existen una gran diversidad de estas plataformas interactivas, algunas de ellas son *Kahoot*, *Celebriti*, *Lumni*, *Jigsaw Planet*, etc. Como docentes nos toca adecuarlas o seleccionar los aprendizajes que necesitan nuestros alumnos para lograr los objetivos de enseñanza.

La tecnología permite al niño el desarrollo de competencias digitales, lo que facilitará su vida en diferentes esferas sociales más adelante cuando sea adolescente o adulto. Pongo por caso *Kahoot*, esta plataforma, por medio de concursos, favorece el aprendizaje, además de que se refuerza una lección específica, los niños de preescolar también trabajan la memorización de colores que identifican en dicha plataforma: rojo, azul, amarillo y verde. Asimismo, el niño desarrolla habilidades para la toma de decisiones, para la resolución de problemas y también permite el trabajo colaborativo.

De igual manera encontramos páginas que no podemos modificar, pero ofrecen por medio de actividades lúdicas e interactivas el aprendizaje de temas interesante para

los niños de preescolar, tal es el caso de www.lululataupe.com, en esta página los alumnos tienen la posibilidad de reforzar en su casa conocimientos adquiridos previamente en las clases como los colores, los números, los animales salvajes, los animales de la granja, los medios de transporte, etc.

En cuanto al uso de las TIC en las mañanas de trabajo, usé presentaciones digitales en *Slides* con las que realicé actividades en las que los niños tenían que responder a ciertas preguntas, en el caso de la figura 16 en Anexos, colocaron el número de zanahorias correctas dentro del conejo. Con este juego los niños trabajaron los números, los nombres de animales, frutas y verduras.

En fin, es importante que el docente utilice las TIC dentro del aula de manera responsable, consciente y con un objetivo de aprendizaje.

3.3.8 El uso de marionetas como juego simbólico

Como se mencionó en el capítulo anterior, el niño en esta edad comienza a jugar usando símbolos, gestos, representan cosas o personas por medio de objetos, dibujos, juguetes, etc. Piaget (citado en Delval 1994) refiere que mediante el juego simbólico “el niño reproduce escenas de la vida real, modificándolas de acuerdo con sus necesidades.” Además, menciona que “el niño ejercita los papeles sociales de las actividades que le rodean.” Esta etapa permite a los niños ver a las marionetas como otros compañeros de clase, con los que interactúan, juegan, se divierten y aprenden.

En las clases con los niños de preescolar me acompañan dos marionetas, un gato francés llamado Tatou, personaje principal del método de FLE con el que se trabajó durante años en el IBS, *Tatou le matou*. Su rol principal es contar historias, enseñar canciones y guiar al niño en la realización de actividades.

También nos acompaña un perrito de nombre *Le Gouagoua*, tiene 5 años como los niños de preescolar, es franco mexicano, bilingüe, habla español y francés. Esta marioneta nació de la necesidad de explicar a los niños ciertas cosas en español durante la pandemia de COVID 19, ya que durante las clases en línea no fue fácil la interacción con los alumnos.

Transmitir sus vivencias, su cultura, su manera de reaccionar frente a situaciones que pasan en el aula y en su vida cotidiana es una de las tareas de las dos marionetas, Mercado y Rivas (2016), mencionan que a través de ellas también se pueden expresar ideas y sentimientos. Tatou y Le Gouagoua ayudan a los niños a desarrollar la imaginación, la creatividad, el lenguaje y el desarrollo de habilidades sociales, (Ver figuras 17 y 18 en Anexos).

De acuerdo con Herrera y González (2012 citados en Mercado y Rivas 2016) “estos muñecos le transmiten a los niños y niñas maravillosas experiencias de contenidos, los consejos más útiles que deben llevar a la práctica durante su vida cotidiana como pueden ser: los valores, el cuidado y protección del ambiente, el cuidado higiénico ... su comportamiento en la escuela, entre todos” (p.24).

También son embajadores culturales, *Tatou y Le Gouagoua* cuentan a los niños sobre sus viajes a Francia. Menciono a los niños que cada periodo de vacaciones las marionetas viajan a París a visitar a sus familias y de regreso les cuentan lo que hicieron, qué lugares visitaron, qué comieron, cómo estuvo el clima, entre otras experiencias que viven allá.

Estos dos compañeros de clase me han permitido desarrollar competencias interculturales mismas que Guilherme (2000, p.29. citado en Álvarez 2011) define como “la capacidad de interactuar eficazmente con individuos de culturas que reconocemos como diferentes de la propia”, ayudando a los niños a comprender otras formas de pensar y de vivir diferentes a la suya posibilitando el respeto hacia los otros y la eliminación de estereotipos.

De igual manera, con estos dos personajes dentro del aula, los alumnos se divierten y aprenden, Zeinali (2017) refiere que a través de las marionetas el niño puede conocer y comprender el mundo en el que vive además de que le permite el desarrollo socioemocional y cognitivo.

En fin, las marionetas han sido para mí una herramienta eficaz que han facilitado el desarrollo de la imaginación, de las emociones y del lenguaje del niño. En la figura 19 de la sección de Anexos se puede observar a un grupo de alumnos jugando con su marioneta plana de Tatou que ellos mismos fabricaron.

Conclusión

El juego como herramienta para la enseñanza del francés con los niños de preescolar es una estrategia didáctica que facilita la adquisición de conocimientos y habilidades socioemocionales, también ayuda a la enseñanza y refuerzo de valores necesarios para vivir en armonía como lo son el respeto y la empatía, además permite que el niño aprenda y se divierta.

De este trabajo rescato varios aprendizajes que me gustaría resaltar a continuación: por medio del juego los alumnos lograron la adquisición de competencias cognitivas, socioemocionales y culturales con mayor facilidad. Gracias a esta estrategia didáctica "*juego, aprendo y me divierto*" la cual implementé pensando en las características de los alumnos y en sus necesidades se posibilitó la adquisición de competencias lingüísticas como la expresión y comprensión oral.

También jugando el niño descubre el mundo en el que vive, imita lo que ve y adquiere conocimientos. Además, al juego se le atribuye el desarrollo del lenguaje. En la clase de FLE por medio de diferentes juegos en los que tenían que interactuar, reflexionar, asociar imágenes, participar activamente, los niños aprendieron el vocabulario necesario para hablar de ellos mismos; siendo este un objetivo del primer nivel de la enseñanza de una lengua extranjera. Igualmente adquirieron vocabulario auténtico del juego como "*J'ai gagné*", "*c'est à moi*", etc.

En cuanto al desarrollo de las habilidades socioemocionales, el juego permite a los alumnos trabajar la tolerancia, los hace ver más allá de su persona y propicia que sean empáticos con sus compañeros y que trabajen en equipo. Refuerzan el valor del respeto hacia los otros y el seguimiento de reglas sociales logrando un ambiente adecuado para que este se lleve a cabo dentro de una atmósfera lúdica y segura en la que se logren los objetivos pedagógicos.

EL juego también favorece el trabajo cultural, por medio de juegos tradicionales como *la petanca*, jugado en Francia, o aquellos que son conocidos en ambas culturas

como el de piedra, *papel o tijera*, el alumno tiene la posibilidad de conocer el mundo en el que otros niños viven y a su vez eliminar estereotipos que puedan tener de otras personas, también da lugar al aprendizaje y respeto de su propia cultura y la de los otros.

Los beneficios de usar el juego en clase de FLE con niños de preescolar son numerosos, otra de sus ventajas es que existen un gran número de juegos que se pueden llevar a cabo usando las TIC. En la actualidad emplear estas herramientas tecnológicas en los procesos de enseñanza es de suma importancia. Además de motivar al niño, es indispensable que éste aprenda a utilizarlas responsablemente en su vida cotidiana, siendo esto también una labor más del maestro.

Como maestra de FLE utilizar el juego en clases me facilitó mi labor dentro del aula, mejoré la comunicación con los alumnos, también la relación alumno-alumno se fortaleció, ya que para jugar se necesita seguir reglas lo que ayuda a trabajar el respeto y la tolerancia, así como la empatía. Fortalecer estos valores ayudó a mejorar notablemente la disciplina siendo esto último uno de los problemas que afectaban mis clases al inicio de mi experiencia profesional.

Además, al poner en práctica diversos juegos desarrollé habilidades físicas y cognitivas para la creación y selección de materiales ya que no siempre tenía la posibilidad económica para comprar lo necesario para cada juego por lo cual aprendí a realizarlos con lo que tenía al alcance. También logré adaptar los juegos propuestos a las características de los niños y a las necesidades de la clase siempre buscando favorecer la participación de los alumnos.

Cabe mencionar que los objetivos de enseñanza se pudieron cumplir lo cual se observó y midió por medio de evaluaciones y en las mañanas de trabajo. En fin, jugar para aprender es una herramienta que posibilita la realización de clases divertidas e interesantes posibilitando la implicación del alumno en la construcción de sus aprendizajes.

Sin embargo, no todo en el juego es positivo, podemos encontrar desventajas como la falta de seriedad dentro de la clase, de igual manera, alumnos y/o padres de familia,

así como otros actores educativos podrían llegar a pensar que solo jugamos y que no se está trabajando. Es decir, podrían no darse cuenta de que se está llevando un proceso de aprendizaje con fundamentos teóricos.

Gracias a los aprendizajes recibidos en la LEF es que he podido respaldar mi trabajo dentro del aula; adquirir conocimientos para la enseñanza del francés ha fortalecido mis decisiones como docente al momento de elegir herramientas de aprendizaje como el juego.

En fin, espero que este trabajo ayude a colegas que como yo les agrada trabajar con niños, que este sirva como una pequeña guía en la que puedan tomar ideas y fundamentos del porqué la importancia de utilizar el juego como herramienta de aprendizaje con alumnos de preescolar.

Referencias

- Aburto, P. (2021). La Planificación didáctica. Universidad Autónoma de Nicaragua, UNAN Managua. <https://www.unan.edu.ni/wp-content/uploads/planeamiento-didactico-060421-1421.pdf>
- Agaësse, J. (2009). Les jeux de société et la didactique des langues : À vous de jouer ! Le jeu de société dans la classe de français langue étrangère. [Mémoire de master de didactiques des langues (mention FLE)]. Université catholique de l'Ouest et Université d'Angers. https://www.jstage.jst.go.jp/article/rjdf/12/1-2/12_194/_pdf
- Anaya, A. y Anaya, C. (2010). ¿Motivar para aprobar o para aprender? Estrategias de motivación del aprendizaje para los estudiantes. Tecnología, Ciencia, Educación. 25(1). pp. 5-14. <https://www.redalyc.org/pdf/482/48215094002.pdf>
- Animación y Servicios Educativos A.C. (2009). Historia y evolución del juego. Revista Vinculando. https://vinculando.org/articulos/historia_y_evolucion_del_juego.html#vcite
- Albareti, P. (2021). ¿Cómo hacer una secuencia didáctica? Psicología Educativa. [Aprendamos de todo]. YouTube. Mx <https://www.youtube.com/watch?v=LrHIPwSRR20>
- Alonso, M. y Delgado, M. (2020). Las canciones como recurso didáctico en la lengua extranjera para segundo ciclo de educación infantil. [Trabajo de fin de cursos] Facultad de Educación, Universidad de La Laguna.
- Álvarez, S. (2011). La relevancia del enfoque intercultural en el aula de lengua extranjera. Revista Nebrija de Lingüística Aplicada a la Enseñanza de las Lenguas. 9. Universidad de Oviedo. <https://www.nebrija.com/revista-linguistica/la-relevancia-del-enfoque-intercultural-en-el-aula-de-lengua-extranjera.html>
- American Academy of Pediatrics (s.f.). Healthy Children.org
- Aprendizaje a Través Del Juego UNICEF (2018). revisado en marzo 26, 2023 en <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Arias, E., Olivo, N. y Valdez, M. (2016). El juego y la socialización del niño: una experiencia desde las prácticas pedagógicas en el Instituto Mixto el Nazareno. [Tesis para obtener el título de licenciada en pedagogía infantil.] Universidad de Cartagena en convenio con la Universidad de Tolima. Facultad de Ciencias Sociales y Educación. Lic. en Pedagogía Infantil. Cartagena de Indias.
- Arredondo, A. (2012). Los cantos infantiles como estrategia didáctica para favorecer el desarrollo personal y social en el niño de preescolar II. [Tesis para obtener el título de licenciada en educación preescolar] Universidad Pedagógica Nacional, UPN. <http://200.23.113.51/pdf/29304.pdf>

- Ausubel, D. (2002). Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva. Cognición y desarrollo humano. Barcelona, España: Paidós Ibérica.
- Bolarín, M., Porto, M. y Lova, M. (2021). ¿Cómo enseñar una segunda lengua en el aula? Beneficios asociados al enfoque AICLE. Revista Electrónica Educare, (25) 2, pp 480-495. Universidad Nacional. CIDE. España. <https://www.redalyc.org/journal/1941/194168388026/html/>
- Bruner, J. (1986). Juego, pensamiento y lenguaje. Perspectivas: revista trimestral de educación comparada. Unesco. Biblioteca digital. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000069206_spa
- Carrillo, M., Padilla, J., Rosero, T., y Villagómez, M. (2009). La motivación y el aprendizaje. ALTERIDAD, Revista de Educación, 4(2), 20-32. Universidad Politécnica Salesiana, Ecuador. <https://www.redalyc.org/pdf/4677/467746249004.pdf>
- Castilla, M. (2013). La teoría del desarrollo cognitivo de Piaget aplicada en la clase de primaria. [Trabajo fin de grado, Universidad de Valladolid]. Recuperado en: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/5844/TFG-B.531.pdf;jsessionid=84BDEA1C7E1287032D9F0481E6DF9CB7?sequence=1>
- Castillo, G., Sailema, J., Chalacán, J. y Calva, A. (2023). El rol del docente como guía y mediador del proceso de enseñanza-aprendizaje. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 6 (6) https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.4409
- Cerrillo, P. (2004). Literatura y juego: Las canciones escenificadas infantiles. Revista de Dialectología y Tradiciones Populares. 59(2) pp. 175-194. https://www.researchgate.net/publication/250312317_Literatura_y_juego_Las_canciones_escenificadas_infantiles
- Charles, C.M. (1989). *Building classroom discipline*. (3ª ed.). New Cork: Longman Inc.
- Chaves, A. (2001). Implicaciones Educativas de la Teoría Sociocultural de Vygotsky. Educación. Universidad de Costa Rica. 25(2) pp. 59-65 https://www.uv.mx/personal/yvelasco/files/2012/08/Implicaciones_educativas_de_la_teor%C3%ADa_sociocultural_de_Vigotsky.pdf
- Ciobanu, R. (2022). Classifications du jeu en classe de FLE. EDICT, Revista Educatiei. <https://edict.ro/classifications-du-jeu-en-classe-de-fle/>
- Conseil de l'Europe, Cadre européen commun de référence pour les langues : apprendre, enseigner, évaluer (2021). Volume complémentaire, Éditions du Conseil de l'Europe, Strasbourg. <https://rm.coe.int/16802fc3a8>
- Cubero, C. (2004). *La disciplina en el aula: Reflexiones en torno a los procesos de comunicación*. ACTUALIDADES INVESTIGATIVAS EN EDUCACIÓN. 4(2) <https://www.redalyc.org/pdf/447/44740202.pdf>
- Delors, Jacques (1994). "Los cuatro pilares de la educación", en La Educación encierra un tesoro. México: El Correo de la UNESCO, pp. 91-103.
- Delval, J. (1994). El juego, en El desarrollo humano. Madrid. Siglo XXI, en Antología Básica, Licenciatura en Educación Plan 1994, UPN. <http://upnqueretaro.edu.mx/wp-content/uploads/2020/07/EL-JUEGO-AB.pdf>

- Despierrez, C. (2022-2023). *Didactiques du FLE: Méthodologies*. Université de Bourgogne. UFR lettres et philosophie. Dijon.France.
- Diccionario de la lengua española. Real academia española. Consultado el 25 de marzo 2023 en <https://dle.rae.es/juego?m=form>
- Duarte, J. (2003). Ambientes de aprendizaje: una aproximación conceptual. *Estudios Pedagógicos*, (29) (pp.97-113) <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=173514130007>
- Escobar, F. (2006). Importancia de la educación inicial a partir de la medicación de los procesos cognitivos para el desarrollo humano integral. *Revista Larus. Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Venezuela*. 12 (21). pp.169-194 <https://www.redalyc.org/pdf/761/76102112.pdf>
- Espinoza, E., Tinoco, W. y Sánchez, X. (2017). *Características del docente del siglo XXI*, OLIMPIA, Revista de la Facultad de Cultura Física de la Universidad Granma.14 (43). [CaracteristicasDelDocenteDelSigloXXIOriginal-6210816%20\(2\).pdf](https://www.redalyc.org/pdf/761/76102112.pdf)
- Esteve, J. (2006). Identidad y desafíos de la condición docente. En Tenti, E. (Comp.) *El oficio docente: vocación, trabajo y profesión en el siglo XXI*. (pp 19-69). Buenos Aires: Siglo XXI.
- Estrada, X. (s.f.). Competencias didácticas en la educación preescolar. XI Congreso Nacional de Investigación Educativa. Instituto Estatal de Desarrollo Docente. Coahuila. https://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v11/docs/area_15/1963.pdf
- Gamba, T. (2021). *Le geste comme vecteur d'apprentissage en classe de langue étrangère: vers un apprentissage incarné*. [These pour obtenir le grade de Docteur] Université Paul Valéry-Montpellier III. <https://theses.hal.science/tel-03676722/document>
- García, G. (2014). Ambiente de aprendizaje: su significado en educación preescolar. *Revista de Educación y Desarrollo*. Instituto Superior de Ciencias de la Educación del Estado de México. https://www.cucs.udg.mx/revistas/edu_desarrollo/anteriores/29/029_Garcia.pdf
- Giangiobbe, E. y Lefort, H. (2003). *Le jeu dans la classe de langue. D'après le dossier Them@doc*. CNDP http://www.cndp.fr/crdp-limoges/ressources/cddp23/cddp_eile/thema/DossierImp.html
- Girard, H. (2022-2023). *Introduction à l'anthropologie culturelle : Langue, littérature et civilisation en classe de FLE. Fascicule 1*. UFR lettres et philosophie. Université de Bourgogne.
- Guanoquiza, C. (2013, May 24). *APLICACIÓN DEL ROLE PLAY, COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE, PARA DESARROLLAR LA HABILIDAD DE HABLAR EN INGLÉS, EN ESTUDIANTES DE ENSEÑANZA MEDIA*. Retrieved May 9, 2023, from <http://carlosguanoquiza.blogspot.com/2013/05/aplicacion-del-role-play-como.html>
- Guerrero, A. (2009). La importancia de la creatividad en el aula. *Temas para la enseñanza*. Revista digital para profesionales de la enseñanza. (5). <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6414.pdf>

- Guevara, L. (2010). El uso educativo del juego. Revista digital para profesionales de la enseñanza. N°7. Consultado en:
<https://www.feandalucia.ccoo.es/indicei.aspx?p=62&d=204>
- Gutiérrez, J., Gómez, F. y Gutiérrez, C. (2018). Estrategias Didácticas de Enseñanza y Aprendizaje desde una Perspectiva Interactiva. <https://docplayer.es/140119361-Estrategias-didacticas-de-ensenanza-y-aprendizaje-desde-una-perspectiva-interactiva.html>
- Gutiérrez, A. y Buitrago, S. (2019). Las habilidades Socioemocionales de los Docentes, herramientas de paz en la escuela. Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia. Praxis & Saber,10(24), 167-192.
- Hernández, V. (2017). Las competencias emocionales del docente y su desempeño profesional. Universidad Oparin. Alternativas en psicología, 37, 79-92.
<https://www.alternativas.me/26-numero-37-febrero-julio-2017/147-las-competencias-emocionales-del-docente-y-su-desempeno-profesional>
- Hung, E., Cobos, J. y Sartori, A. (2016). Factores determinantes del aprovechamiento de las TIC en docentes de educación básica en Brasil. Un estudio de caso. Perfiles educativos. 38(151). SCIELO.
https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982016000100071#:~:text=Por%20tanto%2C%20la%20incorporaci%C3%B3n%20de,se%20utilicen%20a%20nivel%20did%C3%A1ctico.
- Huizinga, J. (1938). Homo ludens. (E. Imaz, trad.) Alianza Editorial Emecé.
- Instituto Bilingüe la Silla. Consultado en <https://lasilla.edu.mx/> recuperado el 20 de febrero del 2023.
- Jimenez, L. y Mejía S. (2013). Evaluación del juego como herramienta didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la administración de operaciones en el programa de ingeniería industrial. [Proyecto de grado para optar el título de Ingeniero industrial] Universidad Autónoma de Occidente, Fac de Ingenierías. Santiago de Cali.
<https://red.uao.edu.co/bitstream/handle/10614/5185/TID01568.pdf;jsessionid=183554C7B9BC23F6449B823EBA9D2FBF?sequence=1>
- Martínez, C. (2014). La implementación de talleres con padres de familia, para despertar su interés en la educación preescolar. Secretaría de Educación en el estado Universidad Pedagógica Nacional.
- Martínez, M. (2021). W59. Cómo evaluar a los alumnos de preescolar: algunas estrategias. Red Magisterial.
<https://www.youtube.com/watch?v=u02RIRON610>
- Meneses, M. y Monge, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. Educación, Universidad de Costa Rica, 25(2), pp. 113-124
- Mendoza, I. y Cárdenas, J. (2022). Importancia de la Participación familiar en la educación de los estudiantes del nivel inicial. Revista Estudios del Desarrollo Social: Cuba y América Latina. 10(2).
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2308-01322022000200024#B20
- Mercado, L. y Rivas, A (2016). Los títeres como herramienta pedagógica para favorecer la atención en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de primer grado

matinal de la Institución Educativa 20 de enero sede Rita de Arrázola de Sincelejo. [Trabajo de Grado para título de Magister en Educación con énfasis en Didáctica y Currículo.] Universidad Nicaragüense Martín Luther King Jr.

Ministère de l'Education nationale et de la jeunesse. (mayo 2023) éDUSCOL. Enseigner les langues vivantes. Créer un environnement et un climat propices à l'apprentissage. Revisado en: <https://eduscol.education.fr/2522/enseigner-les-langues-vivantes>

Moreno, M. (2006). Las Tic y el desarrollo del aprendizaje en educación inicial. Universidad Rafael Bellosó Chacín. Venezuela.

Naître et Grandir (recuperado 17 abril 2024). Les bienfaits des jeux de société. Recuperado en https://naitreetgrandir.com/fr/etape/1_3_ans/jeux/jeux-societe/#:~:text=Les%20jeux%20de%20soci%C3%A9t%C3%A9%20offrent,de%20%C3%A9velopper%20sa%20motricit%C3%A9%20fine.

Oller, S. (2019). Entrevista a Steve Kaufmann. La Vanguardia. Recuperado en: <https://www.lavanguardia.com/vivo/lifestyle/20191117/471450809482/steve-kaufmann-aprender-idioma-motivacion-tiempo-escuchar-leer.html>

Orchinik, L. (marzo 2023). Ansiedad de separación. Nemours. KidsHealth. Revisado en: <https://kidshealth.org/es/parents/separation-anxiety.html>

Ortiz, G. (s.f.). El color un facilitador didáctico. Procesos Psicológicos y Sociales. Revista de Psicología. Universidad Veracruzana. <https://www.uv.mx/psicologia/files/2014/09/El-color-un-facilitador-didactico.pdf>

Otero, N. (2009). Aprendiendo a Vivir entre Culturas. Cuadernos de Educación y Desarrollo, Servicios Académicos Intercontinentales SL, 1(3) <https://www.eumed.net/rev/ced/03/nom.htm>

Pacheco, M. (2011). El egocentrismo infantil. Temas para la educación. Revista digital para profesionales de la enseñanza. 14. <https://www.feandalucia.ccoo.es/docuipdf.aspx?d=8454&s=>

Piaget, J. (2014). El nacimiento de la inteligencia en el niño. (Bardonaba, P. Trad.) Editorial Crítica.

Peredo, R. (2019). Orientaciones epistemológicas vigotskianas para el abordaje psicoeducativo del desarrollo cognitivo infantil. Revista de Investigación Psicológica. 21 http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2223-30322019000100007#:~:text=Lo%20importante%20que%20destac%C3%B3%20Vigotsky,con%20otras%20personas%20y%20grupos.

Reyes, M. (2009). La disciplina y su influencia en el aprendizaje de los niños de nivel preescolar. [Tesina para obtener el título de licenciada en educación] SEDUC.UPN. Campeche.

Richer, J. (2011) Méthodologies et Didactique du FLE/S, Dijon, Université de Bourgogne.

Rodríguez, A. y Wanda, C. (1999). El legado de Vygotski y de Piaget a la educación. Revista Latinoamericana de Psicología, 31(3), 477-489. Colombia <https://www.redalyc.org/pdf/805/80531304.pdf>

- Rodríguez, M. (2004). La teoría del aprendizaje significativo. Centro de Educación a Distancia. Pamplona, España. Recuperado de <https://cmc.ihmc.us/papers/cmc2004-290.PDF>
- Rodríguez, M. (2011). La teoría del aprendizaje significativo: una revista aplicable a la escuela actual. (3), 1. Revista Electrónica de investigación Innovación Educativa y Socioeducativa. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/97912/rodriguez.pdf?sequence=1>
- Romagnoli, C. y Cortese, I. (2016). ¿Cómo la familia influye en el aprendizaje y rendimiento escolar? Ed.2.Ficha VALORAS actualizada de la 1era edición "Factores de la familia que afectan los rendimientos académicos" (2007).
- Romero, J., Rodríguez, E. y Romero, Y. (2013). El trabajo docente: una mirada para la reflexión. Perspectivas docentes. TEXTOS Y CONTEXTOS. 51, 35-38.
- Rovati, L. (22 septiembre 2019). Frustraciones infantiles: las causas de la frustración en los niños y cómo ayudarles a tolerarlas. Bebés y más. <https://www.bebesymas.com/desarrollo/frustraciones-infantiles-causas-frustracion-ninos-como-ayudarles-a-tolerarlas>
- Sánchez, C. (2006). El desarrollo psicomotor en el niño preescolar. [Tesis para obtener el título de Licenciada en educación.] Universidad Pedagógica Nacional. Unidad UPN 098 D.F. Oriente. <http://200.23.113.51/pdf/23520.pdf>
- Sánchez, G. (2016). El juego como recurso educativo para la enseñanza de una lengua extranjera. [Trabajo fin de grado en educación primaria. Mención lengua extranjera: inglés] Facultad de Educación de Palencia. Universidad de Valladolid. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/21429/TFG-L1447.pdf?sequence=1>
- Sánchez, M. (2012). Las competencias docentes que debe tener la educadora que labora en los centros de desarrollo infantil (CENDI), del gobierno del D.F. [Tesina: Opción Ensayo para obtener el Título de Licenciada en Educación Preescolar] Universidad Pedagógica Nacional, Unidad UPN,099 D.F. poniente. <http://200.23.113.51/pdf/29410.pdf>
- Santillana, H. y Barajas, G. (2019). Jerarquización de las competencias profesionales y genéricas en la educación preescolar. Análisis desde la metodología Tuning. Revista de Educación y Desarrollo. 50. Julio-septiembre. https://www.cucs.udg.mx/revistas/edu_desarrollo/anteriores/50/50_Santillana.pdf
- Salas, G. (2018). La atención en el aula desde la neurociencia: su aplicación para la educación infantil. Facultad de ciencias humanas y sociales. Universidad Pontificia COMILLAS, Madrid. <https://repositorio.comillas.edu/jspui/bitstream/11531/22349/1/TFG-%20Salas%20Gorines%2C%20Daniel.pdf>
- Schunk, D. (2012). Teorías del aprendizaje. Una perspectiva educativa. Sexta edición. Capítulo 2. Person.
- Serrano, J. y Pons, M. (2011). El Constructivismo hoy: enfoques constructivistas en educación. Revista electrónica de investigación educativa. (13) 1. Universidad de Murcia Campus Universitario de Espinardo. España.

https://docs.google.com/document/d/15r-9f6yKI6C7_qZL5MZWhYJdsN0UgPtN1Vr1bpU0Z7o/edit#

- Silva, H. (2008). Le jeu en classe de langue (D. Abry, Ed.). TECHNIQUES ET PRATIQUES DE CLASSE. CLE International. Paris, Francia.
- Solé, A. (2019). Qué es la generación Alfa, la primera que será 100% digital. BBC NEWS MUNDO. Revisado en: <https://www.bbc.com/mundo/noticias-48284329>
- Suárez, N., Gómez, V. y Morales, M. (2018). La creatividad del docente para la formación de vivencias afectivas positivas hacia el aprendizaje. Conrado. 14 (62) Universidad Tecnológica Indoamericana. Recuperado de: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442018000200013
- Tejeda, J. (2009). Competencias docentes. Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado, 13(2) Universidad de Granada, España. <https://www.redalyc.org/pdf/567/56711798015.pdf>
- Torres, M. (2002). EL juego: una estrategia importante. Educere. 6 (19) pp. 289-296. Universidad de los Andes, Mérida, Venezuela. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>
- UNICEF (2018). Aprendizaje a través del juego. The LEGO Foundation. New York. Recuperado en: <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Vanthier (2009). L'enseignement aux enfants en classe de langue. Clé International. Paris.
- Vargas, G. (2020). Estrategias educativas y tecnología digital en el proceso enseñanza aprendizaje. Cuadernos Hospital de Clínicas. 61 (1)http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1652-67762020000100010#:~:text=En%20consideraci%C3%B3n%20a%20diferentes%20concepciones,estudiantes%20en%20el%20contexto%20acad%C3%A9mico.
- Victoria, R., Utrilla, S. y Santamaría, A. (2017). Diseño de juegos de mesa. Una introducción al tema con enfoque para diseñadores industriales. Revista Legado de Arquitectura y Diseño. Universidad Autónoma del Estado de México. 21. <https://www.redalyc.org/journal/4779/477948279062/477948279062.pdf>
- Velásquez, B., Remolina, N. y Calle, M. (2009). El cerebro que aprende. Tabula Rasa. 1, revisado en: http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1794-24892009000200014
- Zeinali, H. (2017). Los títeres como herramienta educativa para niños de infantil y primaria. [Tesis Doctoral] Universidad de Alcalá. <https://www.educacion.gob.es/teseo/imprimirFicheroTesis.do?idFichero=Qo1gwBKv8ck%3D>

Anexos

HORARIO	MARTES	VIERNES
	FRANCES	FRANCES
8:10-8:35		3A
8:40-9:05		3B
9:05-9:30		3C
9:30-10:00		3D
10:05-10:30		
10:35-11:00		
11:05-11:30	3A	
11:35-12:00	3B	
12:05-12:30	3C	
12:35-13:00	3D	

Figura 1. Mi horario de clases en jardín de niños.



Figura 2. Ayudas visuales.

Tableau des contenus

UNITÉS	COMMUNICATION	GRAMMAIRE	LEXIQUE	PROJET
4 5 UNITÉ 1 Bonjour Clémentine ! Page 6	Saluer/Prendre congé. Se présenter. Compter de 0 à 6.	Je m'appelle ... J'ai 6 ans.	Bonjour Comment ça va ? Et toi ? Au revoir	Ma carte d'identité
UNITÉ 2 À l'école Page 14	Identifier un objet. Dire ce qu'on a. Caractériser avec des couleurs.	Qu'est-ce que c'est ? C'est ... J'ai un cartable rouge.	Les couleurs : rouge, jaune, bleu, vert, rose. Le matériel scolaire : un cartable, un livre, une gomme, un crayon, une règle.	Mon cartable
UNITÉ 3 Joyeux Noël ! Page 20	Présenter sa famille. Parler de Noël.	C'est mon papa. J'ai une sœur. Je n'ai pas de frère.	La famille : papa, maman, frère, sœur, papa, mamie Noël le sapin, les boules, les cadeaux, le Père Noël	Le sapin de Noël
UNITÉ 4 De la tête aux pieds Page 28	Parler du corps. Parler des vêtements.	Il a une tête et deux bras. Il/Elle porte...	Les parties du corps : la tête, les bras, les mains, les jambes, les pieds. Les vêtements : un pull, une robe, une jupe, un pantalon, un tee-shirt	Moi-même
UNITÉ 5 À la maison Page 36	Parler de la maison. Découvrir quelques formes géométriques. Parler des animaux domestiques.	J'habite dans une maison, un appartement. Il y a un jardin, deux chambres.	La maison et l'appartement : une cuisine, un salon, une chambre, une salle de bains, un jardin. Les formes géométriques : le carré, le rectangle. Les animaux domestiques : le chien, le chat, le tortue, le poisson rouge.	La mobile des animaux
UNITÉ 6 En vacances Page 34	Parler des moyens de transport. Parler du temps. Parler des vacances.	Il pleut. Il fait beau. Il fait froid.	Les moyens de transport : la voiture, le vélo, le train, l'avion	La roue de la météo

ISBN : 978-294-00071-4

Figura 3. Contenido del método FLE Clémentine 1. Clé International.



Figura 4.
Diversos juegos
realizados en clase
para la enseñanza
del francés.

Los niños observarán tarjetas con números del 1 al 10, escucharán y repetirán en voz alta los números de forma secuencial, después se hará un juego de competencia en el que cada niño de los dos equipos formados tomará lo más rápido posible la tarjeta del número mencionado. El niño tomará el número y lo mencionará.

Indicadores	en proceso	bien	muy bien
Comprende y sigue instrucciones			
Comprende al oral los números			
Expresa al oral la secuencia de los números del 1 al 10			
Expresa los números del 1 al 10 al azar			
Respeta reglas del juego			
Es empático con sus compañeros.			
Participa con entusiasmo en las actividades propuestas			

Figura 5. Ejemplo de rúbrica de mi autoría.



Figura 6. Padres de familia juegan junto con sus hijos.



Figura 7. Distribución del aula para una mañana de trabajo.



Figura 8. Distribución del aula para una mañana de trabajo.



jean petit danse

Figura 9. Imagen tomada de YouTube, de Arnaud Mathonet.

<https://www.youtube.com/watch?v=M4FAz16x8Us>

Écoute et clique.



(1)

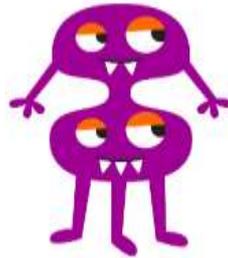
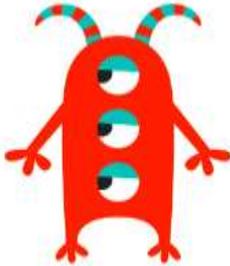


Figura 10. Los extraterrestres, para enseñar las partes del cuerpo.

Imagen recuperada en: https://clementine.cle-international.com/9782090383706/asset/Unit_4_Activity_1/index.html

Clémentine 1, unidad 4



Figura 11. Alumnos jugando a buscando números.



Figura 12. Alumnos jugando a la lotería de números y colores.



Figura 13. Alumnos jugando con aros de colores que ellos mismos



Figura 14. Alumno en su rol de guía, trabajando le expresión oral.



Figura 15. Juego tendadero de cartas, juego de Kim.



Figura 16. Incorporando las TIC en los juegos.



Figura 17. Marioneta Le Gouagoua.



Figura 18. Marioneta Tatou le matou.



Figura 19. Alumnos durante una mañana de trabajo, jugando con marionetas planas de Tatou le matou.