



Actividades lúdicas como herramienta didáctica para favorecer el aprendizaje del vocabulario y desarrollo de las habilidades de comunicación oral en LE

Hyppolite Mathias Bikitik

Université de Maroua, Cameroun

bikitik38_hyppolite@yahoo.fr

&

Vickie Blaise Assako-

Inspectora Pedagógica Nacional de español e investigadora en educación

vickieblaiseassako@yahoo.fr

Resumen: Aprender a expresarse oralmente es una habilidad que no es en absoluto fácil de adquirir por los profesores de LE en la escuela, especialmente si el alumno no tiene los requisitos previos necesarios que le permitan expresarse y comunicarse. Dada la necesidad de conocer las palabras para poder comunicarse, la adquisición del vocabulario es uno de los temas más importantes en el área del proceso de enseñanza y aprendizaje de idiomas, dado su función en la comunicación. A raíz de las observaciones realizadas en el marco de una encuesta previa entre los estudiantes del 4º grado de español e italiano en las escuelas secundarias de Camerún, notamos una relativa ausencia de mediación entre el estudiante y el idioma debido a la falta de consolidación y de desarrollo del conocimiento pasivo y activo de nuevas palabras (es decir, comprender su significado y su uso en diferentes contextos). Dado que es a través de la integración de nuevos conocimientos en determinadas situaciones que el aprendiz demuestra que tiene un buen sentido de la nueva información, se pueden plantear las siguientes preguntas: ¿De qué manera el uso de actividades lúdicas puede facilitar la adquisición de los significados de palabras en LE? ¿Qué recursos didácticos en actividades lúdicas pueden facilitar la adquisición del vocabulario, así como el desarrollo de habilidades comunicativas en LE? ¿Cómo usarlos para estimular la expresión oral en LE?

El presente artículo, que pretende ser un esbozo de respuesta a las preguntas anteriores, se enmarca en el ámbito de la organización del encuentro que se establece entre el niño que aprende y la lengua extranjera gracias a la utilización de actividades lúdicas que tendrán como estrategias hacer que el alumno sea activo y reflexivo animándolo a participar directa y plenamente en su propio aprendizaje.

Palabras clave: Actividades lúdicas, metacognición (autorregulación en LE), aprendizaje lúdico del vocabulario, estrategias didácticas, comunicación oral.

Playful activities as a didactic tool to promote vocabulary learning and development of oral communication skills in foreign languages

Abstract : Learning to express oneself orally is a skill that is not at all easy for foreign languages teachers to acquire at school; especially if the student does not have the necessary prerequisites that allow them to express themselves and

communicate. Given the need to know the words in order to communicate, the acquisition of vocabulary is one of the most important issues in the area of the language teaching and learning process, given its role in communication. Following the observations made in the framework of previous survey among students of Form III (the 4th grade) of Spanish and Italian in secondary schools in Cameroon, we noticed a relative absence of mediation between the student and the language due to the lack of consolidation and development of passive and active knowledge of new words (that is, understanding their meaning and their use in different contexts). Given that it is through the integration of new knowledge in certain situations that the learner demonstrates that he has a good sense of the use of recreational activities facilitate the acquisition of the meanings of words in foreign languages? What didactic resources in playful activities can facilitate the acquisition of vocabulary, as well as the development of communication skills in foreign languages? How to use them to stimulate oral expression in foreign languages?

This article, which is intended to be an outline of an answer to the previous questions, is framed within the scope of the organization of the meeting that is established between the child who learns and the foreign language thanks to the use of playful activities that will have as strategies to make that the student is active and reflective encouraging him to participate directly and fully in his own learning.

Keywords: Playful activities, metacognition (self-regulation in foreign languages), playful learning of vocabulary, didactic strategies, oral communication.

Les activités ludiques comme outil didactique pour favoriser l'apprentissage du vocabulaire et le développement des compétences de communication orale en langues étrangères

Résumé: Apprendre à s'exprimer à l'oral est une compétence qu'il n'est pas du tout facile d'acquérir à l'école pour les enseignants de langues étrangères, surtout si l'élève n'a pas les pré-requis nécessaires lui permettant de s'exprimer et de communiquer. Compte tenu de la nécessité de connaître les mots pour communiquer, l'acquisition du vocabulaire est l'un des enjeux les plus importants dans le domaine du processus d'enseignement/apprentissage des langues, compte tenu de son rôle dans la communication. Suite aux observations faites dans le cadre d'une pré-enquête auprès des élèves des classes *Quatrième* espagnol et italien des lycées et collèges du Cameroun, nous avons constaté une relative absence de médiation entre l'élève et la langue en raison du manque de consolidation et de développement des compétences passives et actives des nouveaux mots (c'est-à-dire la compréhension de leur sens et de leur utilisation dans différents contextes) Sachant que c'est par l'intégration de nouvelles connaissances dans certaines situations que l'apprenant démontre qu'il a un bon sens des nouvelles informations, les questions suivantes peuvent être posées : En quoi l'utilisation des activités ludiques peut-elle faciliter l'acquisition des mots en langues étrangères ? Quelles ressources didactiques dans les activités ludiques peuvent faciliter l'acquisition du vocabulaire, ainsi que le développement de la compétence communicative en langue étrangère ? Comment les utiliser pour stimuler l'expression orale en langue étrangère ?

Cet article, qui se veut une tentative de réponse aux questions précédentes, s'inscrit dans le cadre de l'organisation de la rencontre qui s'établit entre le sujet apprenant

et son objet d'apprentissage, la langue étrangère, grâce à l'utilisation d'activités ludiques qui ont comme stratégies de faire en sorte que l'élève soit actif et réflexif en l'encourageant à participer directement et pleinement à son propre apprentissage.

Mots clés : Activités ludiques, métacognition (autorégulation en langue étrangère), apprentissage ludique du vocabulaire, stratégies didactiques, communication orale.

Introducción

En una clase de lengua, la enseñanza/aprendizaje de vocabulario forma parte de una dinámica de descubrimiento de nuevas combinaciones semánticas, sintácticas y discursivas (lectura/producción de textos). Por lo tanto, se trata de enriquecer y consolidar el acervo léxico del aprendiz. Como tal; el docente debe optar por estrategias de aprendizaje de vocabulario. El uso de "actividades lúdicas" se vuelve importante para aprender nuevas palabras. La pregunta que nos hacemos es ¿cómo el uso de actividades lúdicas en las clases de lenguas extranjeras en Camerún es una estrategia que hace posible que el alumno sea activo animándolo a participar directa y plenamente en su aprendizaje? Nuestra mayor preocupación sería demostrar a través de este trabajo, la forma en que el medio lúdico podría intervenir con los estudiantes cameruneses en su aprendizaje de vocabulario.

Intentar responder a esta pregunta se convierte en un requisito epistemológico de investigación. Es por eso que, en el primer lugar, presentaremos la utilidad y la importancia de la actividad lúdica en la enseñanza/aprendizaje de lenguas extranjeras. En un segundo lugar, intentaremos resaltar estas diferentes representaciones mediante la realización de una encuesta que tuvo como objetivo comprobar la influencia del juego en el aprendizaje de lenguas extranjeras así como su contribución metodológica y pedagógica en la clase de lengua.

Para ello, hemos dado una visión general del trabajo realizado en esta parte. Esta inquietud metodológica nos llevó a suministrar un cuestionario a una muestra de 100 alumnos y 40 profesores de lenguas extranjeras cuya experiencia profesional oscila entre los 5 y los 15 años. Los docentes implicados en la investigación imparten clases en 1° y 2° grados para el primer ciclo y en los 4° y 5° grados para el segundo ciclo. Esta encuesta se realizó durante la semana del 10 al 24 de septiembre de 2022.

La información recopilada del cuestionario enviado a profesores y estudiantes de lenguas extranjeras en los institutos de enseñanza secundaria de Camerún nos permitirá evaluar nuestras ideas y hipótesis sobre el uso de juegos y, por lo tanto, actividades lúdicas en las clases de lenguas extranjeras.

2. Marco teórico e metodología

2.1. Marco teórico

- El vocabulario en un aula de LE

El aula es un lugar dinámico de intercambios. Enriquecer diariamente el vocabulario de los alumnos es un objetivo prioritario desde el inicio del aprendizaje de una lengua extranjera y a lo largo de su proceso formativo. Los alumnos deberían conocer un vocabulario justo y preciso para designar un objeto real, sensaciones, emociones, el sentido propio o figurado de una expresión. Lo que significa que aprender el vocabulario es la parte primordial para aprender una lengua puesto que su aprendizaje favorece que el aprendiz pueda organizar, almacenar y recuperar información para luego aplicarla en contextos reales.

El vocabulario que es el conjunto de palabras o expresiones de un idioma. Conocer el vocabulario de una lengua significa dominar palabras específicas para expresarse con fluidez oralmente o por escrito. La enseñanza del vocabulario temático en contexto y su adquisición permite al aprendiz entender un texto o un enunciado. De ahí, se destaca la estrecha relación que existe entre la riqueza del vocabulario y la comprensión lectora. Es por esta razón que los docentes de lengua extranjera deben usar las estrategias didácticas que facilitan la adquisición del vocabulario porque, para entender un texto o un enunciado, hay que entender las palabras que representan las ideas. Es en este sentido que, el aprendizaje del vocabulario en contexto para los principiantes es de vital importancia en la comprensión lectora en el aula de LE. Por eso, los aprendientes deben aprender el vocabulario en contexto mientras que los docentes deben reflexionar sobre las estrategias que pueden aplicar para desarrollarlo. Es sólo en esta situación que los alumnos pueden conocer el significado de diversas palabras y expresiones para expresarse oralmente y por escrito de manera espontánea en cualquier situación de comunicación. Lo que mejora su expresión oral y escrita y hace más fluido su lenguaje, ya que el aumento del vocabulario mejora la ortografía.

La ventaja que supone poseer un vocabulario rico que resuelva las necesidades de comunicación es vital, asimismo, la competencia léxica permite expresarse y comprender lo que se manifiesta en las palabras y expresiones nuevas. Lo cual, en cierta medida, puede perfeccionar su competencia comunicativa.

- La competencia comunicativa

Si el objeto de la enseñanza de una lengua es el desarrollo de la competencia comunicativa, el de la competencia léxica se considera como uno de los pilares fundamentales para el progreso de la competencia comunicativa.

Así pues, la competencia comunicativa que se relaciona con las habilidades lingüísticas básicas, puede definirse como la habilidad de usar el lenguaje apropiadamente en diversas situaciones de comunicación diaria. Es por esta razón que Hymes (1971, p.1) la relaciona con saber “cuándo hablar, cuándo no, y de qué hablar, con quién, cuándo, dónde, en qué forma. Esto remite a la capacidad de formar enunciados gramaticalmente correctos y socialmente apropiados. La competencia comunicativa se compone de subcompetencias: la competencia lingüística, competencia sociolingüística, competencia estratégica y competencia discursiva que cada docente debe integrar en su planeación para desarrollarlas en los alumnos. Para ello, en el aula de LE, se reconoce que un alumno demuestra su competencia comunicativa cuando éste lee y comprende lo que lee y sobre todo si es capaz de expresarlo claramente con sus conocimientos previos, además si posee la capacidad de exponer los pensamientos propios al asumir una postura crítica y argumentada. Para ello, al fortalecer esta competencia en la escuela, esta habilidad permite al alumno usar correctamente el lenguaje para interpretarlo y entenderlo en cualquier situación de comunicación. Gaetano Berruto (2012, p.23) manifiesta que la competencia comunicativa es una capacidad que comprende no sólo “la habilidad lingüística, gramatical, de producir frases bien construidas y de saber interpretar y emitir juicios sobre frases producidas por el hablante oyente o por otros”, sino que, “constará de una serie de habilidades extralingüísticas interrelacionadas, sociales y semióticas de una habilidad lingüística polifacética y multiforme”.

De acuerdo con lo mencionado anteriormente, la competencia comunicativa es necesaria ya que abarca una actitud positiva y constructiva por parte del interlocutor que están relacionadas con el uso de la lengua: intereses, motivaciones que permiten la decodificación del mensaje. Para adquirir esta destreza es necesario que el docente aplique estrategias didácticas que potencian en los alumnos la capacidad de observación, de atención, de concentración y de análisis. Lo que significa que

Existen dos formas de desarrollar competencia en una segunda lengua: a través de la adquisición y el aprendizaje. Aprendizaje definido como saber acerca de la lengua, o ‘conocimiento formal’ de un idioma. Mientras que la adquisición es subconsciente, el aprendizaje se refiere al conocimiento ‘explicito’ de las reglas, estar consciente de ellas y ser capaz de hablar acerca de ellas.

(Krashen y Terrell, 2003, p.90)

A partir de lo planteado por estos autores, el vocabulario es muy importante en el aprendizaje de una lengua, ya que es una base fundamental para el intercambio de significados. Además, para adquirir el vocabulario de una lengua se requiere el desarrollo de diferentes habilidades como el habla, la

escucha, la lectura y la escritura que son la base fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje de léxico en lengua extranjera.

- La lúdica y su importancia en el aprendizaje del léxico

La lúdica es el uso de juegos en la clase que permite establecer un ambiente agradable y cooperativo en el aula para el aprendizaje del vocabulario, la gramática y las expresiones idiomáticas. Este juego es una estrategia didáctica que facilita el aprendizaje de una lengua extranjera en un contexto idóneo, ya que motiva al aprendiz, potencia las habilidades comunicativas y ayuda a mejorar la atención. Esta relación constante entre el docente y el alumno facilita en el educando la creatividad puesto que fomenta la autonomía y fortalece tanto la curiosidad como el espíritu investigador. Para ello, la lúdica es una herramienta pedagógica que facilita la adquisición de conocimientos de manera natural y espontánea. Lo que permite, en el proceso de enseñanza -aprendizaje, fomentar y enriquecer su desarrollo intelectual (Nuñez de Almeida ,2002). Se trata de una actividad mediante la cual los estudiantes mientras desarrollan actividades lúdicas, se comunican constantemente, ya que el lenguaje y la lúdica son dos realidades que se compenetran.

Así pues, para lograr un aprendizaje significativo en los alumnos, los docentes deben utilizar las estrategias pedagógicas lúdicas para motivarlos. Además, estas estrategias pedagógicas facilitan la estructuración de los contenidos para facilitar la comprensión en los alumnos.

La aplicación de las actividades lúdicas en el aprendizaje de una lengua extranjera resulta de mucha importancia y beneficios ya que los alumnos disfrutan de las actividades y aprenden a aprender o sea de manera individual o en grupo. Y para lograrlo, existen algunas estrategias que pueden usar el docente para elevar el nivel de aprovechamiento del alumno mejorar su sociabilidad y creatividad. Estas estrategias pueden resumirse en estrategias de aprendizaje que potencian en el alumno la comunicación y la comprensión oral y escrita. Por lo tanto, no cabe duda en afirmar que el uso de este último en perspectiva lúdico-pedagógica despierta en el alumno el interés y le permite aprender de manera significativa mientras se divierte. Lo que promueve su creatividad y aumenta su participación e implicación efectiva en su propio aprendizaje.

Teniendo en cuenta lo expuesto por Benítez Sanchez (2010), las estrategias de aprendizaje permiten que los alumnos con mayor o menor capacidad intelectual puedan lograr por igual un mismo objetivo. La tarea del docente es reducir las diferencias entre los alumnos, en la medida de lo posible,

para hacer que todos ellos desarrollen sus propias estrategias de aprendizaje y mejoren su competencia comunicativa así como su rendimiento escolar.

2.2. Metodología

Las actividades lúdicas juegan un papel importante en el aprendizaje de vocabulario en lenguas extranjeras. A continuación, probaremos los niveles metodológico y práctico para comprobar cómo las actividades lúdicas puedan influir en la enseñanza/aprendizaje de LE en general y en el vocabulario en particular con algunos grados de la enseñanza secundaria para responder a nuestro problema y confirmar o refutar nuestras.

El cuestionario suministrado a los alumnos y a los docentes constaba de 5 preguntas cuyas variables giran en torno a 2 preguntas cerradas que incluyen el criterio cuantitativo y 3 preguntas abiertas de abordaje cualitativo. Esto nos informa sobre la percepción que tienen los docentes a cerca del uso de las actividades lúdicas en sus prácticas áulica, así como su impacto tanto en el enriquecimiento del vocabulario como en la adquisición de la competencia comunicativa a través de nuevas palabras en contexto.

Así pues, es a través de estos parámetros que pudimos describir, basándonos en la Escala de Linkert, la situación de la enseñanza de las lenguas extranjeras en la enseñanza secundaria en Camerún y determinar el impacto de las actividades lúdicas en las prácticas docentes y en la mejora del proceso de enseñanza/aprendizaje. Lo que facilitará la adquisición de las habilidades de la competencia comunicativa en los alumnos. Los datos recopilados nos permitirán respaldar esta contribución.

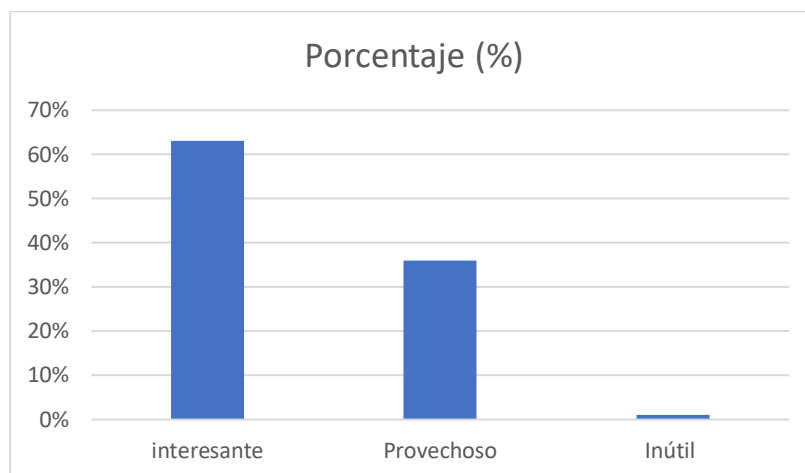
3. Resultados

Tabla 1: Uso de la enseñanza lúdica en el aula de lenguas extranjeras

Alternativas	Frecuencias	Porcentaje (%)
interesante	25	63%
Provechoso	14	36%
Inútil	01	01%
Total	40	100

Fuente: Elaboración propia (2022)

Gráfico 1:



A la luz de estos resultados, podemos decir que el 63% de los profesores encuentra "interesante" el uso de la actividad divertida en el aula de LE, el 36% cree que es muy rentable y el 1% no ve ningún interés en este tipo de actividades.

Estos resultados muestran el gran interés mostrado por los profesores en el papel que la actividad lúdica puede desempeñar en el proceso de enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras. Lo ven como una herramienta importante y rentable, o incluso un apoyo, en sus prácticas. Por lo tanto, el uso de la enseñanza lúdica parece estar dotado de una atracción particular donde el maestro encuentra mucha ventaja. Este resultado también demuestra que los profesores en cuestión ya han tenido la oportunidad de utilizar esta herramienta con sus alumnos y que han notado su efecto positivo en los alumnos y su contribución al aprendizaje.

Tabla 2: Uso de métodos lúdicos en las prácticas pedagógicas.

Alternativas	Frecuencias	Porcentaje (%)
Nunca	03	06%
A veces	27	71%
A menudo	08	18%
Muy a menudo	02	05%
Total	40	100

Fuente: Elaboración propia

No dejaremos de notar que el 6% de los maestros nunca han utilizado la actividad divertida. Pero por otro lado, el 94% de los profesores ya ha utilizado

métodos lúdicos con sus alumnos y que, de diferentes maneras, el 71% lo hace ocasionalmente, el 18% lo usa a menudo y el 5% los practica muy a menudo.

De todos los profesores encuestados, observamos que la mayoría de ellos ya se han ocupado de las actividades divertidas con sus alumnos; Esto confirma nuestra observación hecha después de la respuesta dada a la pregunta anterior.

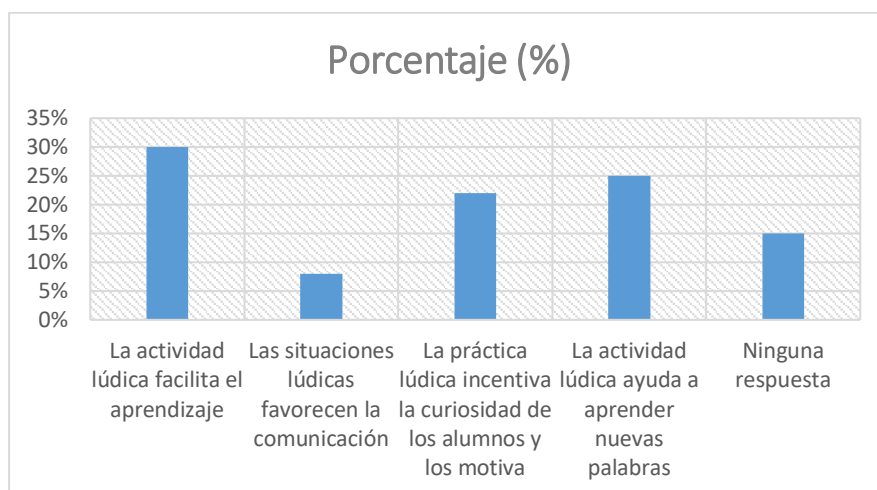
Observamos que el uso del soporte lúdico, ya sea frecuente u ocasional, demuestra que el juego ya forma parte de los materiales educativos presentes en el campo. Sería interesante ver aquí la diferencia que puede surgir como resultado de su uso intensivo u ocasional en actividades divertidas en el aula de LE en Camerún. Esto es lo que trataremos de ver por la experiencia que emprenderemos con algunos estudiantes de LE entrevistados.

Tabla 3: Razones para usar la enseñanza lúdica en el aula de LE

Alternativas	Frecuencias	Porcentaje (%)
La actividad lúdica facilita el aprendizaje	30	30%
Las situaciones lúdicas favorecen la comunicación	08	08%
La práctica lúdica incentiva la curiosidad de los alumnos y los motiva	22	22%
La actividad lúdica ayuda a aprender nuevas palabras	25	25%
Ninguna respuesta	15	15%
Total	100	100

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 2:



A partir de estos parámetros, podemos deducir que la actividad lúdica juega un papel muy significativo en los aspectos fundamentales del alumno, ya sea emocional o cognitivamente. Por lo tanto, esta divertida actividad es parte de la naturaleza misma del alumno. Tiene un gran poder que interviene a nivel de estrategias que involucran memorización, comunicación y comprensión que ayudan al alumno a construir su conocimiento.

Añadimos aquí que la presencia de la actividad divertida en la clase de lengua extranjera permite involucrar plenamente al alumno en el aprendizaje motivándolo y estimulando en él el placer de aprender y asimilar las nuevas palabras.

Tabla 4: La importancia de la lúdica en el aprendizaje y comprensión de nuevas palabras

Alternativas	Frecuencias	Porcentaje (%)
Sí	39	99%
No	01	01%
Total	40	100

Fuente: Elaboración propia (2022)

En vista de los datos recogidos de las preguntas anteriores, podemos decir que el papel de la actividad lúdica se afirma acertadamente en la enseñanza/aprendizaje de la LE y particularmente aquí, en la adquisición de palabras que representan la base, o incluso la clave, del aprendizaje de idiomas. Así lo indica la información confirmada por unanimidad los profesores encuestados, o sea 99%.

Esto nos permite decir que por medio del juego, el alumno asocia la expresión con la acción usando su mente. Esta asociación del gesto con la palabra ayuda a memorizar la información. Podemos referirnos en este caso a las diversas investigaciones que han demostrado que a menudo recordamos el 10% de lo que leemos, el 20% de lo que escuchamos, el 30% de lo que vemos, el 50% de lo que decimos y el 90% de lo que decimos mientras hacemos.

4. Discusión

El aprendizaje del vocabulario es el núcleo primordial para aprendizaje de un idioma porque se usan palabras para comunicar ideas y expresarse con otros individuos, razón por la cual se necesita que en el proceso de enseñanza – aprendizaje el profesor implemente estrategias que promuevan el vocabulario de una forma divertida y espontánea.

Después de haber analizado e interpretado los resultados de las técnicas de recopilación de datos, se establece los siguientes resultados:

En relación con la importancia del juego se puede afirmar que el uso del juego es de gran importancia en el proceso de enseñanza - aprendizaje de una lengua extranjera porque la lúdica es como una estrategia didáctica que permite al docente lograr en los alumnos un aprendizaje significativo. Puesto que, en lo que a la enseñanza de las lenguas extranjeras se refiere, los juegos mejoran la retención del vocabulario y desarrollan las habilidades de interacción oral y escrita, y de competencia comunicativa de los alumnos.

En cuanto a la relación actividades lúdicas y pedagogía, ellas no sólo tienen beneficios en el aprendizaje, sino que motivan al estudiante a interesarse por el aprendizaje del idioma, porque al estudiante le gusta aprender de forma divertida y no de una forma monótona que hace que pierda el interés por aprender. Así, él nos aleja del aprendizaje tradicional.

Por lo que se refiere a las actividades que utilizan los docentes para aprender el vocabulario, se puede señalar que los crucigramas, la sopa de letras, la red de palabras y los diálogos. Los resultados recogidos indican que entre las estrategias que usa el profesor predominan la sopa de letras y los crucigramas que son de gran ayuda para que el estudiante aprenda el vocabulario de forma interactiva de tipo productivo o receptivo.

En referencia a las estrategias para el aprendizaje del vocabulario los docentes entrevistados señalan que aplican las estrategias visuales y auditivas debido a que las dos se complementan, ya que las estrategias visuales ayudan a que interioricen el significado de las palabras y las auditivas facilitan la mejora de la pronunciación. Por último, en relación con los aspectos de la semántica los profesores señalan que para el aprendizaje del vocabulario se debe dar importancia al significado y al sentido lógico eso quiere decir que el profesor debe señalar el significado de las palabras que enseña y señalar si esas palabras son sustantivos, verbos, adjetivos etc.

Conclusiones

De acuerdo a la investigación realizada, las actividades lúdicas contribuyen al aprendizaje del vocabulario en lengua extranjera, por lo cual al ser desarrolladas en la enseñanza de una lengua generarán un efecto positivo, considerando a las mismas como uno de los métodos más importantes y con mejores resultados en los niveles educativos ayudando al alumno a aprender nuevos conocimientos de una forma significativa y divertida.

- Se concluye que los profesores usan las actividades lúdicas para motivar a sus alumnos con miras a aprender el vocabulario. Además, la utilización de la lúdica en el aula permite al profesor impulsar una mayor

motivación a los aprendientes lo que facilita el descubrimiento y el uso del vocabulario en un contexto real de comunicación aprender en lengua extranjera.

- Se concluye que las estrategias que aplica el profesor para el aprendizaje del vocabulario son las estrategias visuales debido a que los docentes manifestaron que los estudiantes aprenden de una mejor manera el vocabulario a través de gráficos y también por medios auditivos. Además en los resultados obtenidos, los encuestados señalan que las estrategias que les ayuda al aprendizaje de nuevas palabras son las estrategias de repetición, las visuales y las auditivas.

Referencias bibliográficas

- BENÍTEZ SANCHEZ María Luisa. 2014. "Los lenguajes artísticos en la educación infantil. La resolución de problemas por medio del lenguaje plástico", in *Innovación educativa* (México, DF) Vol. 14. n°.66.
- BERRUTO Gaetano. 2012. *Sociolinguistica dell'italiano contemporaneo*, Carrocci, Roma.
- DOUANGDARA Laura. 2015. *Motiver l'apprentissage du FLE par le jeu. Expériences avec des élèves adolescents scolarisés au Laos*, mémoire de master, Université Stendhal -Grenoble 3-, France, 101 pages.
- GÓMEZ MOLINA José Ramón. 1997. *La importancia del léxico y su didáctica: introducción al aprendizaje de refranes y expresiones*. 162-176.
- HAYDEE Sylvia. 2008. *Le jeu en classe de langue*. Paris, CLE International.
- HELME Ludovic, JOURDAIN Romain, TORTISSIER Kevin. 2014. « Le jeu en classe de FLE : intérêts et pratiques », in *Rencontres Pédagogiques du Kansai*. 5 pages, 64-68, on line, www.institutfrancais.jp/kansai/files/2014/09/RPK-2014-Article.pdf [consulté le 02 août 2022].
- HYMES Dell Hathaway. 1971. *On communicative competence*. Philadelphia, University Pennsylvania Press.
- JIMÉNEZ VÉLEZ Carlos Alberto. 2005. *La inteligencia lúdica*. Colombia: Aula Abierta.
- KRASHEN Stephen & TERREL DALE Tracy (1st edition). 1983. *The natural approach language acquisition in the classroom*, Pergamon Press, Oxford.
- LOPEZ Javier Suso. 1998. « Jeux communicatifs et enseignement/apprentissage des langues étrangères ». [En ligne] : www.ugr.es/~jsuso/publications/Jeux%20communicatifs.pdf [consulté le 3 & juillet 2022].
- NÚÑEZ de Almeida Paulo. 2002. *Educación lúdica: técnicas y juegos pedagógicos*. Bogotá: San Pablo.
- WEISS François. 2002. *Jouer, communiquer et apprendre*. Paris : Hachette.