

El juego como vector cultural en la enseñanza de la gramática

Haydée Silva

Con más de tres décadas de existencia, el enfoque comunicativo aplicado a la enseñanza-aprendizaje de idiomas extranjeros goza aún —variantes más, variantes menos— de pleno vigor. El secreto de su longevidad radica, tal vez, en lo que sus detractores caracterizarán como vaguedad, mientras que sus partidarios hablarán de inédita apertura. Esta polémica condición le permite engalanar con ropajes nuevos valores didácticos añejos —pensemos en la postura relativamente flexible ante la gramática, que ha permitido a muchos profesores amparados bajo una etiqueta comunicativa, seguir los pasos de sus colegas decimonónicos—; poner sobre la mesa interrogantes hasta entonces poco explorados —tal es el caso, por ejemplo, de la cuestión cultural, ampliamente desarrollada en la última década—; o incursionar en campos otrora poco valorados —gracias a lo cual, las prácticas de creativi-

dad y juego han cobrado cierta legitimidad, al menos en teoría. Personalmente, desde hace más de una década, me he interesado por el papel que puede desempeñar el juego durante el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma francés.¹ En el marco del II Simposio sobre la enseñanza de la lengua y la cultura para extranjeros organizado por el CEPE-UNAM, quisiera explorar la imbricación de tres conceptos (gramática, juego y cultura), a partir de dos interrogantes que me parecen

¹ No se extrañe pues el lector de que las opciones conceptuales y terminológicas elegidas estén colocadas bajo el sello francófono. Aunque dichas opciones pueden no coincidir con las de la enseñanza del español como lengua extranjera, los eventuales desfases constituyen, a mi parecer, más una riqueza que una desventaja: recorrer senderos teóricos distintos permite, tanto afianzar posiciones propias gracias a las coincidencias, como tomar de ellas una sana distancia ante las divergencias.