

- (1966), *En busca del tiempo perdido: Por el camino de Swann*, tomo I, traductor Pedro Salinas, primera edición en "El libro de bolsillo" 1996, Salamanca: Alianza Editorial.
- (1956), *A la recherche du temps perdu*, tome III, Collection La Pléiade, Paris: Gallimard.
- RAFALLI, B. (1987), "Introduction", en *Proust À la recherche du temps perdu*, Paris: Robert Laffont.
- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA (2001), *Diccionario de la lengua española*, vigésima segunda edición, Madrid: Espasa Calpe.
- RICHARD, J.-P. (1974), *Proust et le monde sensible*, Paris: Editions du Seuil.
- RICHARDS, I. A. (1965), *The Philosophy of Rethoric*, Oxford: Oxford University Press.
- RICOEUR, P. (1984), *Temps et récit. Tome II. La configuration dans le récit de fiction*, Paris: Éditions du Seuil.
- SAMANIEGO FERNÁNDEZ, E. (1996), *La traducción de la metáfora*, Valladolid: Universidad de Valladolid.
- SPERBER, D., WILSON, D. (1986), *Relevance: Communication and Cognition*, Oxford: Blackwell.
- TOURY, G. (1981), "Translated Literature System, Norm, Performance. Toward a TT-Oriented Approach to Literary Translation", en *Poetics Today*, 2(4), pp. 9-27.
- VAN DEN BROECK, R. (1981), "The Limits of Translatability Exemplified by Metaphor Translation", en *Poetics Today*, 2(4), pp. 73-87.

## Aprender jugando en el aula de traducción

Haydée Silva Ochoa  
Facultad de Filosofía y Letras  
Universidad Nacional Autónoma de México  
silva8a@servidor.unam.mx

### Resumen

Pese a la indiscutible utilidad de los ejercicios más clásicos, ciertos profesores de traducción desearían diversificar y dinamizar su práctica docente. Durante este taller exploraremos algunas actividades lúdicas cortas, de fácil preparación y adaptación, para reflexionar después en torno a las variantes posibles en función de contextos específicos de enseñanza.

**Palabras clave:** traducción, enseñanza, estrategias de aprendizaje, técnicas pedagógicas, diseño de materiales, aprendizaje memorístico y lenguaje auténtico

### ¿Por qué proponer un taller de juegos para el aula de traducción?

La noción de juego en contextos de enseñanza/aprendizaje goza de un prestigio sumamente variable. Si se trata de un aula de educación preescolar, casi nadie se atreverá a poner en duda la utilidad de las actividades lúdicas en el desarrollo infantil. En cambio, si se trabaja con un público en edad adulta, priva cierta reticencia hacia una herramienta percibida en el mejor de los casos como poco convencional, cuando no frívola o definitivamente inadecuada. Los docentes de idioma tienen la posibilidad de consultar algunas antologías de juegos adaptados a las necesidades de su praxis (para una selección bibliográfica, véase Silva, 2007). No es tal el caso de los docentes de traducción. Quienes desean ampliar su abanico de técnicas, introduciendo en el aula juegos pedagógicamente eficaces, se ven en la necesidad de adaptar actividades provenientes de otros campos disciplinarios. La fortuna de tales adaptaciones depende en buen grado de la seriedad y el rigor del trabajo de diseño de materiales didácticos, aunque también del tiempo y el

presupuesto disponibles. Es por ello que puede resultar interesante conocer actividades sencillas, que no exigen un material costoso ni difícil de elaborar, y cuentan con objetivos pedagógicos definidos.

En efecto, más allá de idealizaciones o diabolizaciones *a priori*, es preciso admitir que ciertas características del juego permiten cultivar aspectos altamente valorados en la pedagogía actual, tales como la autonomía, el reforzamiento de estrategias de aprendizaje, la motivación intrínseca, un filtro afectivo favorable... entre muchos otros. Este cariz positivo depende esencialmente de una actitud peculiar, propia de la actividad lúdica, gracias a la cual es posible implicarse plenamente en lo que se hace tomando al mismo tiempo una sana distancia respecto de esas mismas acciones. He desarrollado esta cuestión, desde un punto de vista teórico, en diversos artículos (véanse por ejemplo Silva, 1999, en español, y Silva, 2005, en francés) y en un libro de inminente publicación (Silva, 2008).

Resulta obvio que, al elegir la modalidad de taller para nuestra intervención en el marco del 12 Encuentro Nacional de Profesores de Lenguas Extranjeras, nuestro objetivo no es discutir desde un punto de vista teórico la pertinencia del juego como herramienta de enseñanza/aprendizaje de la traducción. Es una cuestión compleja y polémica que no intentaremos dilucidar aquí. Deseamos más bien presentar una serie de actividades lúdicas concretas que pueden resultar de utilidad en el aula de traducción.

Los asistentes al taller pudieron descubrir siete juegos, que tenían respectivamente por objetivo principal explorar los conocimientos previos en traducción por parte de los alumnos; subrayar la importancia de la lectura previa y de la revisión; promover la adquisición de conceptos teóricos; trabajar en torno a un campo semántico determinado; identificar cognados; sensibilizar a los alumnos acerca de la importancia de respetar los niveles o registros de lengua.

En este artículo nos limitaremos a la descripción de tres propuestas, por ser las que mejor se prestan a una presentación escrita: "El hilo rojo", "El juego de las categorías" y "La reverencia". Se trata, en los tres casos, de actividades dinámicas, breves, sencillas, que no requieren de materiales costosos y que son fácilmente adaptables a otros objetivos pedagógicos. Todas ellas han sido probadas con éxito en numerosas ocasiones, tanto en clases de traducción como en clases de francés como lengua extranjera. En cada caso, indicaremos los objetivos que pueden ser asignados a esa versión de la actividad en el marco del aula de traducción; mencionaremos el material requerido; expondremos el desarrollo del juego, para después comentar diversos elementos relevantes y proponer un corpus de trabajo. Finalmente,

sugeriremos algunas pistas de adaptación a otros contextos de enseñanza/aprendizaje, ya sea con objetivos diferentes ligados a la traducción, ya sea con objetivos relativos al aula de idioma.

## Las propuestas de juegos

### El hilo rojo

#### Objetivos

- Explorar los conocimientos previos en traducción.
- Favorecer mejores relaciones interpersonales entre los alumnos.
- Generar un ambiente propicio al aprendizaje.

#### Material

Un hilo rojo lo suficientemente largo como para atravesar el salón (usualmente, cuatro a seis metros bastan), y de al menos un milímetro de grosor.

#### Desarrollo

Se ata el hilo a las patas de dos sillas, y se extiende para que quede a aproximadamente treinta centímetros de altura del suelo. Se divide así el espacio libre del salón en dos áreas de similar tamaño. En un inicio, los alumnos están todos juntos, de pie, de un solo lado del hilo.

El profesor pide a los alumnos que pasen de uno u otro lado del hilo en función de las categorías antitéticas que anuncia (por ejemplo: "los que ya tengan experiencia como traductores, pasen de este lado del hilo; los que no tengan experiencia como traductores, quédense de aquel lado del hilo" o bien "los que hablen más de dos idiomas, de este lado; los que sólo hablen dos, de aquél"). Tanto el animador como los participantes pueden hacer preguntas a los demás, si lo desean ("¿Hablas más de dos idiomas? ¿Cuáles?"; "¿Tú también estudiaste otra carrera? ¿Cuál?").

### Presentación comentada del juego

Conocí este juego en 1999 gracias a Eric Perrotel, formador de profesores de francés en Austria. Desde entonces lo he utilizado con múltiples variantes en numerosas ocasiones. Para Eric, mi agradecimiento. Se trata de una actividad muy sencilla, que suele gustar a los alumnos, y goza de múltiples posibilidades de adaptación. Su principal ventaja consiste en poner el cuerpo en movimiento, en un contexto de enseñanza/aprendizaje donde sólo se apela, por lo general, al intelecto. El hilo materializa la frontera entre grupos aparentemente opuestos, pero también ilustra la relatividad de dichas contradicciones, pues en función de las categorías los participantes presentarán divergencias y convergencias.

Una vez que la dinámica del juego ha sido entendida por todos, se puede pedir a uno de los participantes que tome el papel del animador y proponga nuevas categorías. Cuando el azar conduce a aislar a uno de los participantes, es importante buscar que la siguiente categoría lo vuelva a incluir dentro de un grupo, para no crear en él la sensación de verse estigmatizado por su originalidad.

En cuanto al hilo, el color rojo permite distinguir el hilo con facilidad y simboliza además el calor, la vida, la disposición al movimiento. Empero, puede ser substituido fácilmente por un hilo, listón o cordel de otro color, de preferencia visualmente atractivo, e inclusive por una raya trazada con gis en el suelo o por la línea que dibujan las losetas en ciertas aulas. Lo importante es definir una línea fronteriza simbólica claramente perceptible por todos.

### Corpus sugerido

En el marco del taller "Aprender jugando en el aula de traducción", las categorías utilizadas fueron las siguientes:

- Los que son mexicanos / Los que no son mexicanos.
- Los que son traductores con experiencia / Los que carecen de experiencia en la traducción.
- Los que son traductores desde hace más de dos años / Los que no son traductores o tienen menos de dos años de experiencia.
- Los que son traductores desde hace más de cinco años / Los que no son traductores o tienen menos de cinco años de experiencia.

- Los que tienen estudios formales de traducción / Los que no tienen estudios formales de traducción.
- Los que traducen de un solo idioma hacia el español / Los que traducen de dos o más idiomas hacia el español.
- Los que son profesores de idioma / Los que no son profesores de idioma.

De esa manera, en menos de tres minutos los integrantes del grupo habían tenido la oportunidad de conocerse y de detectar varios puntos en común. En el marco de un curso de iniciación a la traducción, las preguntas podrían ser las siguientes, entre muchas otras:

- Los que ya han tenido alguna experiencia de traducción / Los que carecen por completo de experiencia en traducción.
- Los que estudian traducción como primera opción profesional / Los que ya tienen estudios en otra área de conocimiento.
- Los que saben sólo dos idiomas / Los que saben más de tres idiomas.
- Los que desean especializarse en cierto tipo de traducción / Los que no desean especializarse, al menos por ahora.
- Los que tienen amigos o familiares traductores / Los que no tienen amigos o familiares que ejerzan la traducción.
- Los que ya han viajado a algún país donde se habla la lengua de la cual piensan traducir / Los que aún no han viajado a ningún país donde se habla la lengua de la cual piensan traducir.
- Los que sienten que tienen un buen nivel de español / Los que desearían perfeccionar su nivel de español.
- Los que sienten que tienen un buen nivel de lengua extranjera / Los que desearían perfeccionar su nivel de lengua extranjera.
- Los que leen regularmente en lengua extranjera / Los que no leen muy regularmente en lengua extranjera.
- Los que piensan convertirse en intérpretes y traductores / Los que sólo desean hacer traducción escrita.

### Posibilidades de adaptación

La actividad se presta a incontables adaptaciones, tanto en el aula de traducción como en el aula de idiomas y en el aula en general. Daremos aquí tan sólo dos pistas más: una para la clase de traducción y otra para la clase de idiomas.

Entre futuros traductores, se puede proceder a la evaluación colectiva de conceptos teóricos cambiando el tipo de categorías, por ejemplo "Los que pueden explicar lo que es una isotopía / Los que aún no tienen claro el concepto de isotopía"; quienes se colocan del primer lado explican el concepto a los segundos y, en la medida en que éstos sientan que entendieron mejor, van pasando del otro lado del hilo hasta dejar vacío el campo de los que no saben...

Para alumnos principiantes de una lengua extranjera se puede presentar una breve serie de fotos de personajes más o menos famosos, utilizando la oposición "Los que reconocen a esta persona / Los que no reconocen a esta persona". Los segundos hacen preguntas a los primeros, en lengua extranjera: "¿Cómo se llama?", "¿De qué nacionalidad es?", "¿Qué edad tiene?", "¿En qué trabaja?", "¿Está casado o casada?", "¿Tiene hijos?", "¿Por qué se hizo famoso o famosa?", etcétera.

### El juego de las categorías

#### Objetivos

- Explorar un campo semántico determinado.
- Reactivar vocabulario pasivo.
- Promover la rapidez mental.

#### Material

- Fotocopias de un tablero de 25 casillas, con cinco filas de cinco columnas (mínimo una fotocopia por cada seis alumnos). A cada una de las cinco columnas debe corresponder un subcampo, mientras que a cada una de las filas debe corresponder una serie de letras. Las casillas tienen valores distintos, atribuidos de manera aleatoria: ocho de ellas valen tres puntos, ocho más valen dos puntos, nueve valen sólo un punto (el Cuadro 1 muestra la matriz del tablero, mientras que el Cuadro 2 brinda un ejemplo concreto en torno a las tecnologías de información y comunicación).
- Una docena de fichas distintivas por participante.
- Un cronómetro.

Cuadro 1. Matriz del juego de las categorías

	Subcampo 1	Subcampo 2	Subcampo 3	Subcampo 4	Subcampo 5
A B C D	3 puntos	1 punto	2 puntos	2 puntos	1 punto
E F G H	2 puntos	3 puntos	2 puntos	3 puntos	1 punto
I J K L M	3 puntos	2 puntos	1 punto	3 puntos	2 puntos
N O P Q R	1 punto	2 puntos	3 puntos	1 punto	3 puntos
S T U V	3 puntos	3 puntos	1 punto	2 puntos	1 punto

#### Desarrollo

Se organiza el grupo por subgrupos de cuatro a seis jugadores. A cada uno de los subgrupos se le entrega un ejemplar del tablero y cada jugador recibe una docena de fichas distintivas.

Cada jugador dispondrá de treinta segundos para proponer una palabra que corresponda a uno de los subcampos anunciados y que empiece por una de las letras indicadas. Si su palabra es aceptada, podrá colocar una de sus fichas en la casilla correspondiente, y ésta no podrá ser ocupada por ningún otro jugador. El jugador puede seguir proponiendo palabras mientras dura su turno. En el aula de traducción, se puede pedir al participante que añada la traducción del vocablo.

Al término de la partida, se contabilizan los puntos tomando en cuenta los valores de las casillas. El jugador que haya acumulado el mayor número de puntos es declarado ganador.

#### Presentación comentada del juego

Esta propuesta está directamente inspirada en un juego existente, *Category Game*, comercializado en francés y en alemán por *EG Spiele* y disponible a la venta en Europa. De excelente factura, con canicas de brillantes colores y cientos de tarjetas de categorías, es un atractivo juego, agotado en el mercado.

Para un trabajo en torno a las tecnologías de información y comunicación (TIC), se puede proponer el tablero siguiente:

Cuadro 2. Tablero del juego de las categorías en torno a las TIC

	Internet	Computación	Telefonía	Personajes famosos relacionados con las NTIC	Palabras de seis letras
A B C D	3	1	2	2	1
E F G H	2	3	2	3	1
I J K L M	3	2	1	3	2
N O P Q R	1	2	3	1	3
S T U V	3	3	1	2	1

En clase de traducción francés/español, el primer jugador podría proponer “*écran* / pantalla”. Ello le da derecho a colocar una de sus fichas en la casilla correspondiente (marcada con una cruz en el cuadro 3, y con valor de tres puntos), es decir, en la casilla donde convergen el subcampo al que pertenece el vocablo (“computación”) y la letra con la que empieza el mismo (E):

Cuadro 3. Ejemplo de colocación de una ficha

	Internet	Computación	Telefonía	Personajes famosos relacionados con las NTIC	Palabras de seis letras
A B C D	3	1	2	2	1
E F G H	2	(3) *	2	3	1
I J K L M	3	2	1	3	2
N O P Q R	1	2	3	1	3
S T U V	3	3	1	2	1

Si aún le queda tiempo disponible, el jugador puede seguir colocando fichas (véase el Cuadro 4), por ejemplo, “*composer un número* / marcar un número” y “*Larry Page*” (uno de los dos creadores de Google, junto con Sergey Brin). Al cabo de treinta segundos, el jugador habrá acumulado ocho puntos, resultado de sumar el valor de las tres casillas que logró ocupar:  $3+2+3=8$ .

Cuadro 4. Ejemplo de colocación de tres fichas

	Internet	Computación	Telefonía	Personajes famosos relacionados con las NTIC	Palabras de seis letras
A B C D	3	1	(2) *	2	1
E F G H	2	(3) *	2	3	1
I J K L M	3	2	1	(3) *	2
N O P Q R	1	2	3	1	3
S T U V	3	3	1	2	1

Es importante señalar que esta propuesta tiene un cercano parentesco con el conocido *Basta*, aunque el juego es mucho más divertido y dinámico, y elimina las fases sucesivas de conteo de puntos, pues éstos sólo se contabilizan hasta el final de la partida. Lo interesante de esta adaptación radica —además de en la posibilidad de jugar con un material sencillo, accesible y de bajo costo— en la oportunidad para el profesor de determinar los subcampos semánticos por explorar. Asimismo, se ha añadido a las instrucciones de juego originales la necesidad de proporcionar el vocablo en dos idiomas distintos.

Este juego promueve además la reactivación del vocabulario pasivo e invita a los participantes a indagar en torno a las nociones que no conocen. Puede llevarse a cabo antes de traducir un texto centrado en uno o varios campos semánticos, para detectar los términos problemáticos y generar una discusión colectiva. Así, antes de proceder a la traducción de un documento de tipo jurídico, se puede proponer un juego de las categorías en torno al vocabulario del derecho, definiendo con precisión los campos semánticos que habrán de aparecer en el documento.

La elaboración del tablero amerita también ciertas observaciones. Por un lado, la repartición de los valores de las casillas es aleatoria y puede ser cambiada sin problema. Se aconseja, sin embargo, respetar el equilibrio de porcentajes asignados a cada valor (aproximadamente 30 por ciento para cada uno), y que haya al menos una casilla de cada valor por hilera y por columna. Por otro lado, la última serie de letras excluye deliberadamente las letras w, x, y y z, por su baja frecuencia de uso, pero es perfectamente factible reintegrarlas al juego. De ser posible, se recomienda ilustrar el tablero para hacerlo más atractivo, eligiendo motivos alusivos al campo semántico por trabajar.

Si se prefiere, se puede substituir el uso de fichas por plumones de colores: cada jugador marca con su color la casilla que desea ganar. Esta

opción presenta sin embargo dos desventajas: por una parte, los tableros no podrán ser reutilizados; por la otra, si hay controversia en torno a una casilla es más difícil borrar o tachar la señal ya marcada que retirar una ficha.

Finalmente, cabe señalar que el nivel de dificultad del juego puede variar, por ejemplo ampliando el tiempo asignado a los jugadores, aunque se recomienda que éste sea lo suficientemente breve como para constituir un desafío y para no alargar en exceso la duración total de la partida.

#### Corpus sugerido

Véase más arriba el ejemplo de tablero en torno a las tecnologías de la información y de la comunicación y, más abajo, otros corpus sugeridos en función de las posibilidades de adaptación.

#### Posibilidades de adaptación

Este juego se puede adaptar de diversas maneras: para repasar el vocabulario básico de la casa (usando por ejemplo las categorías siguientes: "habitaciones - muebles - utensilios - elementos de arquitectura - palabras de cinco letras"), para revisar verbos ("verbos del primer grupo - verbos del segundo grupo - verbos del tercer grupo - verbos inusuales - verbos de dos sílabas" o bien "verbos en infinitivo - verbos en presente - verbos en pasado - verbos en futuro - verbos en subjuntivo", entre muchas otras variantes), para trabajar la fonética ("palabras que contienen tal o cual fonema"), para recapitular un saber declarativo (substituyendo por ejemplo las letras del alfabeto por siglos y usando como categorías "acontecimientos históricos - personajes famosos - fechas importantes - descubrimientos científicos - lugares destacados"). El abanico de posibilidades no tiene más límites que los de la imaginación.

#### La reverencia

##### Objetivos

- Insistir en la diferencia existente entre niveles de lengua.
- Incrementar el vocabulario.

- Trabajar en torno a los matices expresivos vehiculados por términos en apariencia equivalentes.

#### Material

Una serie de tarjetas donde se incluyen palabras casi equivalentes pero de un nivel de lengua distinto (culto, estándar, coloquial). Véase más adelante "Corpus sugerido".

#### Desarrollo

Los participantes se forman de cara al animador, en dos, tres o cuatro filas con un mismo número de integrantes. El animador propone una palabra y hace un gesto para pedir un equivalente de nivel de lengua distinto (por ejemplo, índice en alto para nivel culto, mano extendida en posición horizontal para nivel estándar, índice hacia abajo para nivel coloquial).

El primer integrante de cada fila busca el equivalente solicitado. El primero de los dos, tres o cuatro jugadores que propone una respuesta correcta se lleva la tarjeta correspondiente y se forma al final de su fila, mientras que los jugadores restantes deben hacer una reverencia y ceder también su lugar al siguiente participante de su equipo. Cuando se acaban las tarjetas, cada fila cuenta las tarjetas obtenidas colectivamente. La fila que ha logrado acumular el mayor número de tarjetas es declarada ganadora.

#### Presentación comentada del juego

Este juego es una adaptación personal de una actividad en torno a la fonética sugerida por Charliac y Motron (1998).

Una vez más, recurrir a la expresión corporal induce un cambio de actitud en los alumnos, demasiado acostumbrados a usar únicamente la cabeza. Las reverencias, desde la más discreta hasta la más estrafalaria pasando por la más solemne o desparpajada, suelen dar lugar a escenas divertidas que crean un ambiente especial.

Cabe tener cuidado de no reforzar a través de la simbología gestual los estereotipos en torno al valor de cada nivel de lengua (es por eso que preferimos el uso del índice y no el del pulgar, pues un pulgar en alto suele

significar aprobación y un pulgar hacia abajo condena). El nivel culto no es "mejor" que los niveles estándar o coloquial; simplemente, resulta más pertinente en ciertos contextos de comunicación. Y, en muchos casos, elegir los equivalentes cultos puede no ser la opción más apropiada.

### Corpus sugerido

En español, el corpus podría incluir las tarjetas siguientes (se trata de una versión preliminar, que puede y debe ser completada y modificada):

ágape banquete atracción, comilona	ápice pizca un chirris	indefectiblemente forzosamente a huevo	¿? cabeza choya, calabaza
glúteo nalga nacha, pompi	con presteza rápidamente en chinga, en friega	doncella muchacha chava	¿? trabajo chamba
senecto anciano ruco	varón hombre güey	excremento caca pos	¿? golpe madrazo, trancazo
holgazán flojo huevoón	clamar gritar chillar	cónyuge esposo(a) canchanchán	inocuo inofensivo ¿?
¿? amigo cuate	progenitora madre jefa	can perro chucho	vehículo auto nave

### Posibilidades de adaptación

Una vez más, se trata de una actividad con múltiples posibilidades de adaptación. En el aula de traducción, en lugar de pedir una palabra de nivel de lengua distinto, se puede requerir una palabra en idioma extranjero de nivel de lengua equivalente: por ejemplo, en francés "cabeza → tête" o "choya → *caboche*". Si los estudiantes no tienen un excelente dominio del idioma extranjero, se puede empezar por proveer un corpus de lengua estándar por completar gracias a un diccionario, y luego proceder al juego.

En el aula de idioma, se pueden trabajar también antónimos (pequeño → grande); hipónimos (animal → gato, perro, ratón; fruta → plátano, naranja, limón); adverbios derivados de adjetivos (veloz → velozmente); sustitución pronominal (mordí la manzana → la mordí); gentilicios (México → mexicano); preposiciones (vivo ... México → vivo en México); singular y

plural (raíz → raíces); femenino y masculino (actor → actriz); vocablos a partir de su definición (construcción destinada a la vivienda → casa); verbos por conjugar dentro de una oración (trabajar © he trabajado mucho esta tarde), entre muchas otras variantes.

\*\*\*

A través de tres de las siete actividades puestas en práctica durante el taller impartido en Ciudad Universitaria en agosto de 2006 espero haber dejado entrever cuán amplia es la gama de posibilidades del juego como herramienta pedagógica en el aula de traducción. Habré alcanzado mi principal objetivo si estas sencillas sugerencias alientan a los profesores a proseguir su búsqueda de actividades para una práctica docente más diversificada y, sobre todo, en pro de un aprendizaje más eficaz, agradable y dinámico.

### Bibliografía

- CHARLIAC, L. & MOTRON A. C. (1998), *Phonétique progressive du Français avec 600 exercices*, Paris: Clé International.
- SILVA, H. (2008), *Le jeu en classe de langue*, Paris: Clé International.
- (2007), *Selección bibliográfica en español, francés e inglés*, versión electrónica: <http://silva8a.googlepages.com/BiblioJeu.pdf>. Fecha de consulta: 28 de febrero de 2008.
- (2005), *Le jeu, un outil pédagogique à part entière pour la classe de FLE?*, versión electrónica: [http://www.francparler.org/dossiers/silva\\_2005.htm](http://www.francparler.org/dossiers/silva_2005.htm). Fecha de consulta: 28 de febrero de 2008.
- (1999), "Paradigmas y niveles del juego", en J. L. Ramos (Coord.), *Juego, educación y cultura*, México: ENAH, pp. 35-52.