



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS CAMPINA GRANDE
CENTRO DE EDUCAÇÃO
DEPARTAMENTO DE LETRAS E ARTES
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM LETRAS ESPANHOL**

DANIELLE FALCÃO FERNANDES GUIMARÃES

EL USO DE LOS JUEGOS EN LA ENSEÑANZA DE ELE

**CAMPINA GRANDE
2021**

DANIELLE FALCÃO FERNANDES GUIMARÃES

EL USO DE LOS JUEGOS EN LA ENSEÑANZA DE ELE

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação do Curso Letras Espanhol da Universidade Estadual da Paraíba (UEPB), como requisito parcial à obtenção do título de graduação em Letras Espanhol.

Orientadora: Profa. Me. Isabela Cristina Tavares da Silva

**CAMPINA GRANDE
2021**

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

G963u Guimaraes, Danielle Falcao Fernandes.
El uso de los juegos en la enseñanza de ELE
[manuscrito] /Danielle Falcao Fernandes Guimaraes. -
2021.

30 p.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em
Letras Espanhol) - Universidade Estadual da Paraíba,
Centro de Educação , 2021.

"Orientação : Profa. Ma. Isabela Cristina Tavares da
Silva , Coordenação do Curso de Letras Espanhol -
CEDUC."

1. Ensino de língua espanhola. 2. Jogos. 3.
Lúdico. 4. Recurso didático. I. Título

21. ed. CDD 372.6521

DANIELLE FALCÃO FERNANDES GUIMARÃES

EL USO DE LOS JUEGOS EN LA ENSEÑANZA DE
ELE

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado à Coordenação do Curso
Letras Espanhol da Universidade
Estadual da Paraíba (UEPB), como
requisito parcial à obtenção do título de
graduação em Letras Espanhol

Area de concentração:Linguística

Aprovada em: 03/06/2021

BANCA EXAMINADORA

Isabela Cristina T. da Silva

Profa. Me. Isabela Cristina Tavares da Silva
(Orientador) Universidade Estadual da
Paraíba (UEPB)

Heloísa Rigon

Profa. Me. Heloísa Costa Rigon
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Luanda Calado de Santana

Profa. Luanda Calado de Santana
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Le dedico este trabajo a Dios por su infinita sabiduría, por ser mi guía, a mi familia y a todos los que contribuyeron de alguna manera con mi crecimiento personal y profesional.

AGRADECIMENTOS

Primero agradezco a Dios por ser esencial en mi vida, por la fuerza y el coraje para superar los desafíos. A mis padres por su apoyo en los momentos más difíciles y por amarme incondicionalmente, a mis hermanos Jobson y Francisco Junior, a mi hijo Daniel por su cariño conmigo. A mi amada abuela, Neide, por su amor y sabiduría.

A los maestros que contribuyeron a mi educación académica, transmitiendo sus enriquecedores conocimientos.

A las profesoras Luanda y Heloísa por aceptar participar en la junta de examen de este trabajo.

A mis amigos del curso que me acompañaron en esta ruta: Silvana, Vera, Cleylton, Felipe, Fátima, Gilvanete, Flávia, Jussara y también por aprender durante el curso.

A mi querida orientadora Isabela por su guía, apoyo y confianza.

Finalmente, estoy agradeciendo a todos con apoyo, comprensión y amor, contribuyendo directa e indirectamente a mi formación. Gracias a todos por ser parte de mi vida haciéndola más feliz.

RESUMEN

En cuanto al uso de juegos en la enseñanza de la lengua española, se puede decir que este procedimiento se configura como una forma de aportar diferentes características en el aprendizaje, ya que además de ser parte del aprendizaje, sigue siendo una herramienta muy importante. Desde esta perspectiva, esta investigación busca exponer aspectos de la relevancia del uso de juegos en el contexto de la enseñanza y el aprendizaje de la lengua española. Según las teorías de Chomsky (1999), Tonelli (2008) y Kishimoto (1993;1998;2003), comienzan a absorber conocimientos previamente imperceptibles, pues cuando hay participación e interacción, esta actividad, además de mejorar la comunicación, debe también ser visto como una herramienta de gran importancia en la enseñanza de la lengua española. En esta perspectiva, el docente puede adoptarla como una forma de mejorar y simplificar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Palabras clave: Enseñanza de Español. Juegos en la Clase. Lúdico y Enseñanza de Lenguas.

RESUMO

Em relação à utilização de jogos no ensino da língua espanhola, pode-se dizer que este procedimento se configura como forma de proporcionar características diferenciadas na aprendizagem, pois além de fazer parte do aprendizado ainda é uma ferramenta muito importante. Nessa perspectiva, esta pesquisa busca expor aspectos da relevância do uso de jogos no contexto do ensino e aprendizagem da língua espanhola. Segundo as teorias de Chomsky (1999), Tonelli (2008) e Kishimoto(1993;1998;2003),passam a absorver conhecimentos antes imperceptíveis, pois quando há participação e interação essa atividade, além de melhorar a comunicação também deve ser visto como ferramenta de grande importância no ensino da língua espanhola. Nessa perspectiva, é visto com outro olhar,pois o professor pode adotá-lo como forma de melhorar e simplificar o processo de ensino e aprendizagem.

Palavras chave: Ensino de Espanhol. Jogos na aula. Ludicidade e Ensino de Línguas.

SUMÁRIO

1 INTRODUCCIÓN	9
2 RELEVANCIA DEL USO DE JUEGOS EN LA ENSEÑANZA DE E/LE	11
2.1 La motivación a través de lo lúdico	15
3 BENEFICIOS DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS	19
3.1 Ventajas del uso los juegos en la enseñanza de ELE.....	21
4 CONSIDERACIONES FINALES.....	26
REFERENCIAS.....	28

1 INTRODUCCIÓN

En cuanto a los medios utilizados en las actividades lúdicas, el alumno se permite aprender a través del contacto de un lenguaje más dinámico, cuyos hechos llegan a percibirse de manera más significativa, dentro de la realidad del ámbito escolar. En esta perspectiva, el contacto con elementos más cercanos a la realidad del alumno y del profesor, puede contribuir sustancialmente a una mejor comprensión de la lectura, ya que el vocabulario utilizado se asemeja al lenguaje cotidiano del alumno.

Por lo tanto, cabe mencionar que debido a las nuevas formas y modelos para el desarrollo de nuevos contextos relacionados con el progreso y la denominación de la enseñanza con el uso de ejemplos didácticos que faciliten la comprensión de la lengua española, así como la forma de leer en el contexto escolar, indudablemente lleva a los estudiantes a comprender los mecanismos lingüísticos pertenecientes a esa lengua, bien como sus elementos y características específicas de la lengua. Por tanto, todo este contexto apoyará y permitirá al alumno observar de forma clara y objetiva los recursos didácticos y pedagógicos, cómo despertar el interés, debido a múltiples factores observados en la forma que implica aprender un nuevo idioma.

En cuanto al objetivo propuesto, el presente trabajo describe el uso de los juegos en la enseñanza de la lengua española y la importancia del uso de los juegos en el aprendizaje de una segunda lengua. El tema trae un acercamiento desde el contexto idealizado por teóricos relevantes, como Piaget, Vygotsky, Figueroa, Fortuna, Nunes, entre otros. En este sentido, el juego se vuelve un elemento relevante en la adquisición de habilidades que favorecen el escenario de enseñanza-aprendizaje de la Lengua Española. Hay varios estudios que señalan el uso de los juegos como un desafío en el aula, devaluación del uso de los juegos en el aula.

El aprendizaje de una segunda lengua, a lo largo del siglo XX, despertó interés en la búsqueda por conocer costumbres y nuevas culturas, comprendiendo las realidades diversas. En ese contexto, la Lengua Española pasa a hacer parte del currículo de la educación brasileña como componente, posición ahora amenazada por nuevas políticas educativas en Brasil.

Otro punto muy relevante es la discusión que aborda la motivación a través de las actividades lúdicas basadas en los conceptos y contextos descritos por Chomsky (1999), Tonelli (2008) y Kishimoto (1993;1998;2003) que exponen la

interacción contenida en las actividades lúdicas y construyen un reconocimiento integral en las acciones prácticas, siendo uno de los dos principales factores de éxito en el aprendizaje del español como segunda lengua o lengua extranjera. También, según Nevado Fuentes (2008), los juegos son eficientes para el aprendizaje de Lengua Española, desde un punto de vista teórico, la inserción de ejercicios lúdicos despierta en el alumno las habilidades interpretativas y expresivas.

Así, la intención de esta investigación teórica es analizar los beneficios de las actividades recreativas en el proceso de enseñanza-aprendizaje del español, como alternativa a las perspectivas más tradicionales. Algunos teóricos como Kishimoto (1998) y Szundy (2005) señalan que la actividad lúdica en el proceso de enseñanza y aprendizaje es uno de los factores que de forma gradual e inconsciente se asemeja a la comunicación natural.

El uso de juegos en la enseñanza de la Lengua Española ofrece varias ventajas como elementos que facilitan la interacción entre el profesor y el estudiante. Así, el trabajo lúdico contribuye al mayor interés de la actividad, permitiendo que el estudiante, en una posición de autonomía, tenga más comprometimiento con su realización. Por ello, la discusión sobre el uso de los juegos como una herramienta en la clase de E/LE es necesaria para comprender el potencial del elemento de lúdico.

Desde el punto de vista de la experiencia docente, la utilización de ese recurso, apoyándonos en la reflexión de Fuentes (2005), permite una diversidad de estrategias para el profesor, desde la construcción del juego práctico hacia su aplicación en la sala de clases. Lo lúdico en clase se destaca como una gran oportunidad didáctica para promover el desarrollo de las habilidades sensoriales e intelectuales que se incluyen en la experiencia de aprender una lengua extranjera, en ese caso, el Español.

De ese modo, las teorías movilizadas en esa pesquisa están divididas en dos capítulos. En el Capítulo 1, vamos a levantar: la relevancia de la inclusión de lo lúdico en la enseñanza de E/LE, así como la motivación que se despierta en el ambiente de la clase a través de los juegos; ya en el Capítulo 2, iremos discutir las ventajas y beneficios que se abren a la clase por la aplicación de los juegos en el aprendizaje de una segunda lengua.

2 RELEVANCIA DEL USO DE JUEGOS EN LA ENSEÑANZA DE E/LE

Varios autores, cuyos contextos y conceptos se centran en cuestiones de aprendizaje, aluden que las diferentes disciplinas que forman parte del campo educativo, a lo largo del tiempo, han logrado importantes avances en lo que respecta a la temática relacionada con los juegos. En este sentido, estos avances añadieron grandes aportes teóricos; cuando aplicados por los docentes, el resultado fue la utilización de las prácticas educativas. Sobre esto, en el siglo XVII, el filósofo y pedagogo humanista Juan Amos Comenio (1592-1670) trabajó científicamente en su proyecto de integración del juego en la vida educativa (GARCÍA GARCÍA, 2005).

El teórico de la educación Dewey (1967) *apud* García (2003) y sus apuntes, propusieron el juego como recurso de aprendizaje en las clases, porque de acuerdo con las experiencias observadas por medio de sus estudios, se dio cuenta de que traían grandes resultados. Anterior a eso, Rousseau (siglo XVIII) ya entendía el aprendizaje de los niños a través de la libertad y el juego.

De suma importancia con relación a los juegos en el contexto del aula, se puede decir con énfasis, que esta actividad tiene su valor y funciona como coadyuvante de la docencia, pues por su relevancia, cuyo desarrollo se dio en el Siglo XX, muestra que las teorías de Vygotsky y Piaget, fueron las primeras precursoras del constructivismo en enfatizar la actividad como juego en el desarrollo cognitivo, emocional y social (DUMAZEDIER, 1979).

En esta perspectiva, el proceso de conocimiento utiliza como material la información del entorno en el que se inserta el alumno, la tendencia es que se registre en la memoria, es decir, el conocimiento se construye a partir de interacción con otras materias y con el contenido estudiado. A partir de esta base teórica, comenzaron a incorporar diversas actividades recreativas en el currículo escolar. Según Piaget, estudioso de la psicología cognitiva, concedió el desarrollo de estados cognitivos con el desarrollo de actividades recreativas.

En el libro *La formación del símbolo en los niños*, Piaget analiza el concepto de juego como una actividad que aporta resultados positivos para la interactividad y el aprendizaje de una determinada disciplina. En este contexto, autores que dan la debida importancia a la introducción de juegos para la enseñanza de una lengua

extranjera, sus reflexiones se basan en el proceso de conocimiento en la educación escolar. Sobre este aspecto, es necesario observar la opinión de Prieto Figueroa (1984) quien afirma lo siguiente:

El juego, como elemento esencial en la vida humana, afecta cada período de la vida de diferentes formas: juego libre para el niño y juego sistemático para el adolescente, todo esto lleva a considerar el gran valor que tiene la educación, por que se inventaron juegos educativos, tan elaborados de tal manera que provocan el ejercicio de las funciones mentales en general de manera particular.

Fortuna et. al (2000, p. 2) afirma que " la actividad recreativa indica así evolución mental", reforzando la indicación de que la inclusión de medios para enriquecer el proceso de aprendizaje en el contexto escolar, debe funcionar como un recurso de atracción para el alumno, por lo que lo mantiene muy involucrado la mayor parte del tiempo. En este caso, el autor también afirma que muchos educadores se resisten a la idea de que el juego es una herramienta importante para el aprendizaje, solo mire lo que dice el autor:

Sin embargo, convencerlos de la importancia del aprendizaje no es sencillo. Muchos educadores buscan su identidad en la oposición entre jugar y estudiar: educadores de niños pequeños, negándose a admitir su responsabilidad pedagógica, promoviendo el juego; los educadores de otros grados de educación promueven el estudio. En caso de un cambio en la calidad de la docencia, se debe tener en cuenta que, en la mayoría de los casos (FORTUNA et. A, 2000, p. 2).

En el contexto del aula, la enseñanza de la lengua española implica un enfoque moderno de la enseñanza de lenguas extranjeras. Esta herramienta es, por su propia naturaleza, absolutamente compatible con los principios que rigen la enseñanza del español moderno: comunicativa y centrada en acciones y procesos (FERNÁNDEZ LÓPEZ, 1998).

Representando un gran valor educativo, el juego se utiliza como recurso pedagógico en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lengua española. De acuerdo con Nunes (2004)

Los juegos deben utilizarse como una propuesta pedagógica solo cuando la programación lo permita y cuando pueda ser suficiente para lograr un objetivo dentro de esa programación. En cierto modo, la elaboración del programa debe estar precedida por el conocimiento de los juegos específicos y, como aparecen en la propuesta pedagógica, deben siempre aplicarse con el espíritu crítico para mantenerlos, cambiarlos, reemplazarlos por otros, si se dan cuenta de que están lejos de las metas (NUNES, 2004, p. 12).

En cuanto a la dinámica en sí, los juegos abarcan nuevos contenidos. Es comprensible que cuando el individuo toca un instrumento o participa en otras actividades, aprende los contenidos con mayor facilidad. En este aspecto, no cabe duda de que la motivación sea la clave para un buen desarrollo humano, pues mientras exista motivación, existe la posibilidad de un buen desempeño de las clases. Los juegos como método de enseñanza del idioma español, son importantes y contribuyen al uso de cuatro habilidades principales, que son: escuchar, hablar, leer y escribir (LABRADOR, 2003).

En lo que se refiere a la búsqueda de nuevos conocimientos, es evidente que se hace necesario construir nuevas relaciones en cuanto a los parámetros para la enseñanza de una segunda lengua en el ámbito escolar, que gradualmente pasó a formar parte del currículo escolar a mediados del siglo XX. En este sentido, el método estructuralista que se desarrolló con la intención de enseñar una segunda lengua, por lo que se le atribuyó como un conjunto de reglas gramaticales que debían ser aprendidas (SOUZA, 2010).

Según Chomsky (1999), el hombre nace con estructuras universales que permiten conocer otras costumbres y otras culturas en las que se encuentran otras lenguas. Con respecto al enfoque comunicativo, puede que haya habido una ruptura en la necesidad de aprender un nuevo idioma; es decir, el individuo llegó a creer que no era necesario conocer y aprender un nuevo idioma. Por esta razón, ya no es debida importancia al lenguaje utilizado en un contexto dado, así como su influencia en la búsqueda de mayores conocimientos.

Actualmente, el idioma español es uno de los idiomas más importantes, ya que es el segundo idioma nativo más hablado del planeta. Aproximadamente 332 millones de personas utilizan el español como lengua materna, solo superada por el chino. Por ello, debe ser considerado una necesidad en el contexto educativo brasileño, lo que lleva a los educadores a reflexionar sobre la relevancia del aprendizaje de este idioma, ya que Brasil ha fortalecido sus vínculos con los pueblos hispanoamericanos, no solo por razones comerciales, pero para reforzar el fortalecimiento inicial del lenguaje y también por razones sociales y políticas (FERNÁNDEZ, 2005).

La inclusión de la lengua española en el sistema educativo brasileño se configura como un proceso para que el educando, además de conocer la lengua materna, también conozca la importancia de conocer otra lengua, aunque al principio

este proceso se vuelve algo complicado, ya que hay una falta de implementación efectiva de la ley en las escuelas, incluso si ya está en vigencia (BRASIL, 2005. p. 25).

Considerando que el siglo XXI es visto como la era de las innovaciones tecnológicas, es necesario reconocer la necesidad de conocer otras formas de comunicación para interactuar en los más diversos ámbitos: económico, científico y cultural, para ello se requiere que las personas estén actualizadas para seguir los cambios sociales y de comportamiento resultantes de la globalización (CHAGAS, 1979).

A partir de este argumento, es necesario dar a conocer otros idiomas y otras culturas, porque según los estándares actuales, entender lo que está sucediendo en los países de habla hispana permite el diálogo y la comunicación entre estas naciones, además de contribuir al desarrollo personal e intelectual. y profesional. Actualmente, conocer otras formas de comunicarse ya no es un asunto opcional para convertirse en una necesidad. Como resultado, los Parámetros del Currículo Nacional (PCN, 2005) determinan que las instituciones educativas ofrezcan a sus estudiantes una lengua extranjera a los estudiantes matriculados (BRASIL, 2005. p. 25).

Desde esta perspectiva, el conocimiento de otro idioma se convierte en un paso importante que tanto contribuye al desarrollo intelectual del ciudadano así como para la inserción social. Para ello, ver lo que alude Silva (2013):

Por su carácter de sistema simbólico, como cualquier lengua, funcionan como medio para acceder al conocimiento y, por tanto, a diferentes formas de pensar, de crear, de sentir, de actuar y concebir la realidad, lo que proporciona una formación más completa y al mismo tiempo más sólida.

La oferta de enseñar el idioma español en el currículo educativo brasileño pasó a ser obligatoria con la promulgación de la Ley 11.161 / 2005 que exigía la inclusión de una lengua extranjera en el currículo. Varias personas de países hispánicos comenzaron a representar un flujo turístico y político constante, la gran relevancia de dominar una segunda lengua, representa una perspectiva de relaciones políticas, comerciales y culturales con diferentes pueblos (BRASIL, 2005. p. 25).

En la exigencia actual del PCN de 2005, cuando se trata del contexto de la enseñanza de una lengua extranjera, la proximidad del idioma portugués, hablado en Brasil y del español ampliamente difundido en los países vecinos, se convierte en

un pretexto más para que el alumno despierte su interés en aprender español. Por tanto, esto ocurre en el primer contacto con la enseñanza de esta lengua, desde un enfoque porque la enseñanza de una lengua extranjera, especialmente el español, contribuye al enriquecimiento del proceso educativo de los estudiantes (BRASIL, 2005).

Es necesario reforzar e indicar que la enseñanza de una lengua extranjera, además del portugués, es un requisito previsto en las nuevas directrices educativas nacionales, pues es necesario enriquecer el vocabulario del alumno, recordando que la lengua española ocupa actualmente eso. Se inserta en el currículo escolar, por su importancia, es imposible que alguien lo ignore, por lo tanto, se puede correr el riesgo de perder muchas oportunidades comerciales, económicas y culturales, académicas o personales (JUNGER, 2005).

Se espera que, como resultado de la introducción de la enseñanza del idioma español, se puedan establecer oportunidades en el sistema educativo brasileño para que en un futuro cercano, las escuelas primarias y secundarias estén preparadas para incorporar esta nueva realidad, creyendo que desde la inclusión del español en el currículo escolar, ser parte de la vida diaria de los estudiantes (SOUZA, 2010).

Actualmente, los gobiernos federal y estatal han invertido paulatinamente en la formación de docentes, con la apertura de vacantes en concursos de pregrado, posgrado y públicos para cubrir vacantes de docentes, pero por otro lado, están reforzando la formación de estos. Por tanto, esto no es solo una función de los gobiernos, sino una obligación de los docentes, ya que necesitan estar preparados para enseñar esta nueva disciplina; con este fin, deben estar siempre comprometidos la búsqueda de la mejora, por tanto, este proceso se torna fundamental para la enseñanza de la lengua en el sistema educativo, cuyo papel desempeñado es sumamente efectivo y relevante para la inclusión del idioma español en las escuelas del país (SOUZA, 2010).

2.1 La motivación a través de lo lúdico

En la percepción de Chomsky (1988) Tonelli (2008) y Kishimoto (2005) la motivación del alumno a través del juego, además de ser una idea relevante, se configura como una forma de estar preparado para absorber nuevos contenidos y señalar que aprender lo nuevo, en este aspecto, el aprendizaje de una lengua

extranjera, ayuda en la formación de los seres humanos para que se desarrollen y comprendan quiénes son como ciudadanos y tomen conciencia de sus deberes y derechos.

Con respecto a la motivación, Chomsky (1988) afirma que cuando el alumno comienza a aprender ciertos contenidos a partir de una motivación, existe, por una razón u otra, una sensación de logro, despertando su interés, que es un factor fundamental no solo en la enseñanza de la lengua española, sino en cualquier área del conocimiento. En este caso, el profesor debe provocar la motivación a través del juego.

Desde la motivación, además de aprender más, también está el sentido motivacional para realizar tareas de aprendizaje que pueden ser una lengua extranjera, conocer otras culturas, otros valores, por tanto, es una actitud muy fundamental, porque las muchas razones por las que el aprendizaje lúdico del español se caracteriza por ser un elemento muy motivador (KISHIMOTO, 2005).

Esta actitud cobra relevancia no solo para la enseñanza de la lengua española, sino también para otras lenguas extranjeras, pues los juegos tienden a motivar al alumno que está aprendiendo respecto al interés y provocaciones del alumno cuando está llamado a expresarse, actuar e interactuar. Para ello, cuando el profesor de español utiliza actividades lúdicas se convierte en un mediador del conocimiento, porque para Chomsky (1998):

De la descripción anterior, destacaría dos elementos: interés y diligencia. Cuando hacemos algo con motivación, lo hacemos con interés, hacemos algo que nos satisface, nos atrae, algo que despierta nuestro interés por otro motivo. Este es un factor clave en la enseñanza de idiomas. Debemos despertar en nuestros alumnos que estén interesados en la materia, para que aprendan algo que no solo será útil, sino agradable y gratificante. Una parte importante de este proceso es el papel del docente en su jornada, en la que debe transmitir los conocimientos necesarios de forma dinámica, divertida y amena, despejando cualquier vestigio de abnegación por parte de nuestros alumnos. La motivación es algo que nos acompaña en varios aspectos de nuestra vida, porque quien no ha dejado de hacer algo porque siente desmotivado o no quiere. Lo cierto es que aproximadamente el 99% de la docencia tiene como objetivo interesar al alumno. (CHOMSKY, 1988, p. 181).

En línea con los dispositivos teóricos de Tonelli (2008) y Kishimoto (1998), es claro que la interacción contenida en las actividades recreativas produce reconocimiento en las acciones prácticas. Por tanto, resulta bastante comprensible las aportaciones teóricas de los estudiosos sobre el tema, pues la motivación se convierte en uno de los principales factores no solo para el éxito del aprendizaje,

sino también en la adquisición y absorción de conocimientos, sino específicamente en la enseñanza de la lengua española, más conocida como ELE.

La motivación se convierte en parte fundamental no solo para la enseñanza de la lengua española, sino también para la enseñanza de otras lenguas extranjeras en relación con los contenidos a trabajar, considerando también los intereses y motivaciones en la forma de actuar e interactuar en las actividades lúdicas que se realizan en el aula. de clase. El profesor de lengua extranjera que utiliza actividades recreativas para motivar y elevar conocimientos, comienza a ofrecer un nuevo espacio para los procesos de creación y experimentación de habilidades a partir de una realidad existencial (TONELLI, 2008).

Los juegos se configuran como una herramienta muy valiosa, cuando se insertan en el contexto de una determinada disciplina, por tanto, permiten verificar los conocimientos obtenidos y la asimilación del contenido de forma completa. El juego, como actividad educativa, refuerza la motivación para un final satisfactorio. En este sentido, despierta el interés del alumno por las disciplinas técnicas y la pericia, en el sentido de que también avanza el nivel de preparación, independientemente de los alumnos (CHOMSKY, 1988, p. 181).

Para que la enseñanza del español sea mucho más agradable, el profesor debe optar por utilizar recursos didácticos que atraigan la atención de los estudiantes en el aula. En este caso, una de las alternativas más importantes en la implicación para absorber el contenido, son los juegos, porque aprender a través del juego incluye lidiar con los límites probados, establecidos y durante el juego, ya que dinamiza la labor educativa que se realiza en las escuelas. y agradable (RAU 2007, p. 32).

Mediante el uso del juego es posible sensibilizar y estructurar el razonamiento del alumno en la búsqueda del conocimiento. Es posible deducir que cuando el alumno asume que el juego incluye todos los elementos necesarios para su aprendizaje, es necesario descubrir que la actividad trae una serie de desafíos, además de descentralizar, desequilibrar, pensar y comportarse, lateralmente. Estimula la reflexión, la creatividad y la cooperación. A través del juego, el niño organiza el espacio que lo rodea, experimenta nuevas experiencias, emociones y sentimientos, descubre posibilidades, construye e inventa alternativas (ALMEIDA, 2003).

Según Brougère (1998) *apud* Wittzorecki (2009, p. 39) los juegos siempre han formado parte de diferentes culturas humanas, en este caso, niños, adolescentes, adultos y ancianos, siempre han utilizado juegos, con el propósito del lúdico. Por ello, el uso de juegos en la enseñanza de la lengua española ayuda a motivar el aprendizaje, facilita el desarrollo del alumno y contribuye significativamente a otras percepciones.

El uso de juegos como elemento motivador para desarrollar y promover la interacción en el aula, hace que el contenido discutido se convierta en una especie de diversión durante la clase, además de enriquecer el trabajo del docente y en el aprendizaje de los estudiantes, todavía trae resultados muy significativos para la enseñanza de una disciplina en particular. Por tanto, en la teoría de Brougère (1998) *apud* Wittzorecki (2009, p. 40):

Jugar representaba la celebración y la revitalización de la vida y del mundo, en el que cooperar, luchar, vencer, superar, perder o morir (actos comunes en los juegos) eran actitudes entendidas como elementos pertinentes y necesarios para la regeneración cósmica necesaria para la supervivencia de la sociedad.

Utilizar juegos en el aula se configura como un proceso motivacional. La inclusión de juegos facilita la capacidad de adquirir nuevos conocimientos, ya que ayuda en el desarrollo oral y también en la comprensión auditiva, una herramienta didáctica importante en la integración del aprendizaje porque brinda resultados significativos en la evolución cognitiva del alumno (LOPES, 2011).

Cuando el profesor hace uso de juegos entre sus alumnos en el aula, fomenta el razonamiento a través de sus múltiples factores. Para ello, el profesor necesita ajustar la forma en que quiere enseñar. Al seleccionar juegos se crea la posibilidad de construir teorías prácticas para la enseñanza del español. Los juegos tienen la función de motivar y despertar en el alumno las ganas de aprender, por ello, es necesario preparar juegos que rescaten los conocimientos y significados previos. Trabajando con el juego en la enseñanza de la lengua española, el docente comienza a ofrecer a los participantes una oportunidad de comunicación real, en la que la estructura misma hace que los estudiantes exploren sus conocimientos (NEVADO FUENTES, 2008,p. 7).

Según Nevado Fuentes (2008) existen otras clasificaciones que toman en cuenta el uso de la diversión, el nivel de competencia, los objetivos propuestos por

los métodos del juego, las habilidades y el tiempo de su uso. Se clasifican en: juegos de iniciación, niveles exploratorios, introductorios y complementarios.

En palabras de Nevado Fuentes (2008) y desde un punto de vista teórico, cuando existe efectividad en las actividades recreativas para el aprendizaje de un determinado contenido, los juegos aplicados en la enseñanza de la lengua española, pueden adaptarse tanto para interpretaciones como para las preguntas expresivas, por tanto, la combinación de aprendizaje serio y divertido aporta al alumno, además de convivir con el contexto, también aporta aspectos relacionados con la motivación.

3 BENEFICIOS DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS

En la teoría de Kishimoto (1993), la enseñanza del idioma español combinada con juegos trae algunos beneficios, ya que durante las actividades lúdicas es posible observar en los intereses involucrados como: autonomía, confianza, aprendizaje, curiosidad, responsabilidad y socialización. En general, los diversos beneficios que representa el juego para las personas en la vida cotidiana y también para los en edad escolar, partieron de la teoría y discusión de autores que investigaron los aspectos en los que el juego debe ser considerado parte integral de la vida humana, por tanto, como una forma de entrar en el reino de la realidad.

En este sentido, el uso de juegos en una determinada actividad docente se configura como una herramienta de gran importancia, ya que puede proporcionar una mejor y más amplia comprensión no solo del entorno en el que se inserta, sino que da una noción exacta de otros entornos, además de aportar más conocimiento para aprender. Los beneficios de las actividades lúdicas en las clases de español, como guía inicial del aprendizaje, funcionan como una vía para que el docente articule teoría y práctica con gran valor educativo (TEIXEIRA, 1995: 23).

Según la teoría de Kishimoto (2005) y partiendo de los aspectos que abordan la inclusión de los juegos como parte integral de la clase, tiene sentido decir que esta actividad funciona como un método recreativo, por lo tanto, hace que la clase se involucre y pase más a absorber con agrado el contenido del entretenimiento, pues es necesario resaltar que como actividad recreativa se aleja de la concepción ingenua de un simple juego o diversión.

O jogo pedagógico é desenvolvido com a intenção explícita de provocar uma aprendizagem significativa, estimulando a construção de novos conhecimentos e despertando principalmente o desenvolvimento de uma ideia da capacidade operacional, ou seja, o desenvolvimento de uma aptidão ou capacidade cognitiva e apreciativa específica que possibilite a compreensão e a intervenção do indivíduo nos fenômenos sociais e culturais e que o ajude a construir conexões (NUNES, 2004, p. 12).

Obviamente, una actividad recreativa nunca debe aplicarse sin que tenga algún beneficio educativo, es decir, no todos los juegos pueden verse como parte de la adquisición para la enseñanza de una lengua con la que el aprendiz está en contacto, en lo que a respecto a la ocurrencia de material pedagógico, Kishimoto (1998) y Szundy (2005) enfatizan que la actividad lúdica en el proceso de enseñanza y aprendizaje es uno de los factores que de manera gradual e inconsciente dan lugar a la comunicación natural.

De acuerdo con Kishimoto (1998, p. 141) "importancia en el contexto de aprendizaje y señala el potencial del juego para el descubrimiento de reglas y la adquisición del lenguaje". Aún así, según Kishimoto (2003, p. 13) el uso del juego como elemento combinado con el aprendizaje y el desarrollo, puede ser considerado como parte constituyente de las prácticas escolares, por lo tanto, un aliado importante para la enseñanza.

Relativizando los aspectos respecto a los beneficios de las actividades recreativas, como la aplicación de juegos, en este caso, es factible que el docente trabaje con todas las habilidades para la adquisición de nuevos contenidos, en este contexto, la enseñanza de la lengua española. Para comenzar con una expresión oral, la comunicación debe realizarse en español y la pregunta también debe responderse en español (JUNGER, 2005).

No hay nada en contra de la expresión escrita, pues se empieza a ejercitar determinadas cuestiones y actividades en las que también es necesaria la práctica de juegos. Escuchar tiene su función gracias a las preguntas que surgen entre un alumno de profesor y viceversa; De la misma manera que se ejerce la comprensión escrita, los involucrados en la discusión necesitan leer y comprender las preguntas contenidas en las tarjetas para luego ser respondidas, ya que las respuestas deben estar acordes con el contenido (KISHIMOTO, 1998).

En la perspectiva de Junger (2005), el uso de juegos en la enseñanza del español es una buena forma de dinamizar, aunque cada profesor debe tener en cuenta sus ventajas y desventajas. Por un lado, favorecen la comunicación y

también el uso de actividades, de la misma forma que sirven para reforzar y recordar aspectos del lenguaje olvidados por falta de uso.

Los juegos se consideran educativos porque desarrollan habilidades cognitivas para el aprendizaje. Uno de los mayores desafíos para los profesores es elegir el juego como herramienta de enseñanza, para proporcionar a los estudiantes un aprendizaje más allá del contenido. En este sentido, el educador tiene un papel fundamental en la adaptación de las reglas. Proponer el uso de juegos en las clases de español no significa ofrecer a los estudiantes la posibilidad de abordar los contenidos con facilidad, porque muchos juegos ofrecen algunos desafíos (BROUGÈRE, 1998).

A través de los juegos, los profesores no solo pueden presentar conocimientos lingüísticos, sino también desarrollar dimensiones socioculturales relevantes en el aprendizaje del español. El uso de juegos en general es un punto de partida crucial para el cambio en la enseñanza monótona y tradicional de la lengua extranjera, en la que los estudiantes suelen ser solo espectadores; Los juegos permiten enseñar de forma divertida y dinámica, haciéndolos pensar. De la misma forma que el aprendizaje aporta dinámica, el uso efectivo de los denominados juegos educativos en el aula no solo puede fomentar la práctica de conocimientos y habilidades, sino también favorecer el desarrollo de la comunicación y el aprendizaje significativo del español (HAETINGER, 2005).

Las actividades lúdicas deben funcionar como un impulso natural, por tanto, además de satisfacer la curiosidad del jugador, agudiza la necesidad interna, ya que el individuo trae consigo una tendencia lúdica; en este caso, el juego se caracteriza por dos vertientes: placer y esfuerzo espontáneo. Existe una implicación emocional que la convierte en una actividad con un aspecto motivacional.

3.1 Ventajas del uso los juegos en la enseñanza de ELE

Respecto a los innumerables beneficios y ventajas que ofrecen los juegos en la enseñanza de la lengua española y según las ideas de la profesora Catherine Garvey en su libro 'El juego infantil', en el que destaca la relevancia que tiene el juego en el aprendizaje.

Santos (2011, p.12) también habla del desarrollo del aspecto lúdico; Luckesi (2000, p. 2) apud Garvey (1985) enfatiza que las actividades recreativas contribuyen al aprendizaje satisfactorio de la enseñanza de la lengua española, ya que el acto de

jugar implica la participación activa del jugador, además de permitir el desarrollo humano en la que hace referencia a la creatividad, la resolución de problemas y también contribuye a la participación social, ya que es una actividad grupal.

De acuerdo con Garvey (1985), existen una serie de ventajas en las actividades lúdicas, en este caso, los juegos, ya que ofrecen muchos medios para desarrollar la enseñanza de la lengua española. La inserción de juegos en la clase permite al alumno descubrir nuevos contenidos, además de permitir un aprendizaje exitoso. También es posible, a través de juegos, exponer nuevos contextos que sirvan como medios para ayudar en las habilidades interpretativas.

En cuanto al aprendizaje de una lengua extranjera, en este caso el español, el uso de juegos se presenta como una herramienta que contribuye positivamente a la asimilación y comprensión de los contenidos que está siendo aplicada por el docente en el aula. Por tanto, el educador debe ofrecer a los alumnos diferentes actividades recreativas para que los alumnos se sientan y se animen a aprender (GARCÍA, 2003).

A través de actividades lúdicas, el individuo socializa, elabora conceptos, formula ideas, establece relaciones lógicas e integra percepciones, siendo parte de la construcción del tema tratado por el docente en el aula. Santos (2011, p. 12) afirma que “el desarrollo del aspecto lúdico facilita el aprendizaje, el desarrollo personal, social y cultural [...] facilita los procesos de socialización, comunicación y expresión y la construcción del conocimiento”.

Según Luckesi (2000, p. 2) cuando la persona lúdica deja fluir en él al ser humano que comprende y siente placer al jugar, puede convertirse en una experiencia divertida, comienza a ensayar una experiencia completa en la que profundiza y se vuelve involucrados en la realización de esta actividad.

Los juegos son y siempre han sido actividades lúdicas muy presentes en la vida humana. A través de estas actividades, el individuo comienza a desarrollar los conceptos que se relacionan con el aprendizaje, formula ideas y finalmente establece relaciones lógicas e integrales con respecto a las percepciones. Lo lúdico está representado por actividades que brindan una experiencia total de participación flexible y saludable (CABALLERO, 2010).

Según Grübel (2006) el uso de juegos aporta más que lo estrictamente lingüístico, por tanto, imprescindible para la educación en cualquier disciplina. Cuando el alumno juega, tiene una relación de familiaridad, compañerismo,

competencia con el otro, ya que son aspectos positivos que generan responsabilidad en su propio aprendizaje, favoreciendo la comunicación real y emocional, además de integrar al alumno en la participación diaria en las tareas escolares.

Entre los diversos juegos que se pueden utilizar en clase con fines didácticos, se pueden dividir en varios grupos como: juegos de mesa, juegos tradicionales o incluso las propuestas y creadas por el profesor. En cuanto a los juegos de mesa, la mayoría de las veces, es el complemento perfecto para la práctica de diversas habilidades. Dependiendo de los objetivos, los niños necesitan algún tipo de adaptación, ya que en algunos casos el docente necesita adaptarlos según las necesidades de programación (ALMEIDA, 2003).

Como afirma Ortiz (2009), los juegos usados en clase constituyen herramientas importantes para que los estudiantes aprendan español con mayor facilidad. Es importante aclarar que el uso de juegos en la enseñanza del español se configura como un recurso pedagógico en la forma de aprender los diferentes conceptos y estrategias sobre los contenidos presentados. En este sentido, el uso de juegos tiene como objetivo diversificar la enseñanza de la lengua española, ya que actualmente se la ve como un proceso de enseñanza y aprendizaje relevante; cuando se agrega al contenido gramatical, comienza a contribuir a la comprensión de la disciplina.

El uso de juegos en el aula de español hace que el idioma sea visto como otro contenido de utilidad educativa inmediata para los estudiantes. Por otro lado, a través de los juegos, los estudiantes pueden aprender español de la misma manera que aprenden su lengua materna, sin ser conscientes de que están estudiando y aprendiendo. Para maximizar los beneficios de los juegos, los profesores deben conocer y adaptar el juego, según las necesidades e intereses de los alumnos. La efectividad del juego y su importancia en el proceso de aprendizaje depende en gran medida del objetivo educativo y pedagógico (BREIHL, 2006).

Los profesores de idiomas, especialmente los que enseñan español, tienen la oportunidad a través de los juegos llamar la atención del alumno para la aprendizaje. Crear y recrear actividades en la enseñanza de la lengua española para desarrollar un nivel específico, para un momento dado, se convierte en un trabajo que puede resultar gratificante, ya que se puede observar su recompensa por el esfuerzo empleado al implementar actividades en el aula (GRÜBEL, 2006).

Cuando se utiliza correctamente, es necesario que el profesor sea consciente y sepa elegir qué juegos son los más adecuados para el aprendizaje y cómo aplicarlos en el aula. Una vez hecha la elección, los juegos deben funcionar como un recurso didáctico para fomentar la participación activa de los alumnos en las clases. Sin embargo, es necesario mencionar que algunas escuelas no utilizan estas herramientas, las cuales son importantes recursos educativos para el aprendizaje (ORTEGA, 1990).

Obviamente, las ventajas de los juegos en la enseñanza del español son numerosas, ya que tienden a elevar el nivel de motivación de los estudiantes, permitiendo el desarrollo del aprendizaje, la comunicación, la promoción del interés, el conocimiento de contenidos relevantes, cuando practican los principales elementos lingüísticos y culturales, estas relaciones pueden acercar al alumno a la realidad que exigen los estándares asociados al aprendizaje de la lengua en cuestión (NEVADO FUENTES, 2008).

En cuanto a la relevancia de la práctica de juegos directamente aplicada en clase a la enseñanza de la lengua española, es necesario admitir y tener en cuenta todos sus procesos de activación para la absorción del conocimiento de dicha lengua. Cuando se constituye el juego, se convierte en una herramienta que permite el uso de estrategias para el aprendizaje, ya que como actividad grupal, el juego permite reproducir situaciones grupales, además de la comunicación interdisciplinar (GARCÍA, 2003).

Según Chagas (1979), utilizar los juegos como factor positivo de opción múltiple para integrar de forma natural contenidos y conocer otra cultura, además de aportar algunos significados al aprendiz. Por tanto, incorporar contenidos y pautas a los juegos es una tarea que ofrece resultados sorprendentes.

Entre métodos utilizados para facilitar el aprendizaje de la lengua, el juego es una propuesta de actividad relevante para la enseñanza de la lengua española, ya que estimula la interacción social, mejora la enseñanza de forma más amplia y hace más accesible el entorno tecnológico para adquirir conocimientos (BROUGÈRE, 1998).

El uso de juegos en la enseñanza de lenguas, orientado por un tema, puede pasar a formar parte del plan de estudios de las escuelas primarias y secundarias, pero para que el alumno aprenda y comprenda, se debe aplicar el método más adecuado a la realidad y al tipo de aprendizaje del grupo de estudiantes. No se lo

deben olvidar las singularidades que existen en cada grupo, considerando así, una manera más asertiva para la inserción de las herramientas lúdicas.

Además de facilitar la comprensión, el uso de juegos en clase abre nuevos horizontes para enriquecer la formación personal y profesional del alumno, pero en general, también sirve como parámetro para que los profesores de esa lengua puedan adquirir nuevos conocimientos.

4 CONSIDERACIONES FINALES

A través de la reunión de los aportes teóricos discutidos desde los conceptos y contextos, se concluye que cuando el docente comienza a utilizar otros recursos para incrementar y mejorar la comprensión de los estudiantes de una asignatura existe un sueldo positivo en el aprendizaje. El uso de juegos en la enseñanza y aprendizaje de la lengua española es de gran importancia para sumar valores en la comunicación, para desarrollar las características relacionadas con la entonación y comprensión del idioma, aprovechando que el proceso de aprendizaje de esa lengua ya está inserto en el sistema educativo brasileño.

En resumen, el propósito de utilizar juegos en la enseñanza de la lengua española es insertar contenidos que permitan a los estudiantes tener éxito en el aprendizaje, una herramienta muy positiva que complementa el razonamiento. A través de los juegos, el individuo socializa, desarrolla conceptos y comienza a formular ideas; en este sentido, se ven como una innovación que puede facilitar la concatenación de pensamientos dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje a través de una motivación lúdica.

El uso de juegos en la enseñanza y el aprendizaje, ciertamente funciona como un recurso mediador para dar sentido al proceso de conocimiento, creando expectativas para experimentar las habilidades en el entorno real. Las actividades recreativas ofrecen varias ventajas, por lo que funciona como un facilitador del proceso de enseñanza y aprendizaje. Los juegos son actividades universales y múltiples, adaptadas y utilizadas según el entorno social en el contexto histórico en el que se insertan.

La fascinación que los juegos, cuando se insertan en el aula para aprender un contenido específico, ejercen en los individuos y cuando se articulan a partir de un trabajo bien elaborado, ciertamente pueden contribuir significativamente al desarrollo de una propuesta de conocimiento interdisciplinar, una vez que el que aprende, empieza a interactuar con el juego para que su aprendizaje se lleve a cabo y el rol del docente es mediar, sabiendo ser crítico en la elección de determinados juegos.

Sin embargo, buscar nuevos procedimientos para enriquecer la enseñanza y el aprendizaje es una acción que permite afrontar problemas relacionados con la educación, porque cuando el alumno se involucra en este proceso, se nota su interés e interactividad para la formación de un estudiante independiente . Por lo tanto, es bastante difícil lograr algún éxito en la educación si continúa recurriendo solo a los patrones de enseñanza tradicionales. Es de esperar que las instituciones educativas brinden a sus alumnos la oportunidad de interactuar con juegos educativos combinando el placer de jugar con una mejor práctica educativa.

REFERENCIAS

- ALMEIDA, P. N. **Educação lúdica - técnicas e jogos pedagógicos**. 6ª. Ed. Rio de Janeiro: Loyola, 2003.
- BEMVENUTI, A. O jogo na história: aspectos a desvelar. *In* Ulbra- Universidade Luterana do Brasil (org.). **O lúdico na prática pedagógica**. Curitiba: Ibpex, 2009. p. 17-35.
- BOURDIEU, P. **O poder simbólico**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1989.
- BRASIL. Ministério da Educação, 2001. Dispõe sobre o ensino da língua espanhola. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2004-2006/2005/Lei/L11161.htm. Acesso: 09 jan. 2020.
- BRASIL. Lei no. 11.161/05, de 05 de agosto de 2005. Dispõe sobre o ensino da língua espanhola. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2004-2006/2005/Lei/L11161.htm. Acesso: 09 jan. 2020.
- _____. Parâmetros Curriculares Nacionais: **Introdução aos Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília: MEC/SEF, 1998.
- BREIHL, J. **Epidemiologia crítica: ciência emancipadora e interculturalidade**. Rio de Janeiro: FIOCRUZ, 2006.
- BROUGÈRE, G. **Jogo e educação**. Tradução Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.
- CABALLERO, A. **El juego un recurso invaluable**. México: Fuentes, 2010.
- CHAGAS, V. **Didática especial das línguas modernas**. 3. ed São Paulo: Nacional, 1979.
- CHOMSKY, N. **O programa minimalista** (trad. Eduardo Raposo). Caminho Coleção Universitária, Série Linguística, 1999.
- DEWEY, J. (1967): El niño y el programa escolar, Siglo XXI, Buenos Aires, Losada Dias. Leandro Gomes. **Estrategias lúdicas para una clase de ELE más interactiva**
cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/publicaciones_centros/PDF/rio_2008/30_gomes.pdf
- DURÃO, A. **La enseñanza de español y portugués en los países miembros del mercosur**. Boletim/Centro de Letras e Ciências Humanas. Londrina: UEL, n. 34, jan. jun. 1998.
- DUMAZEDIER, J. **Sociologia empírica do lazer**. Tradução: Silvia Mazza e J. Guinsburg. São Paulo: Perspectiva: SESC, 1979.

FERNÁNDEZ L. S. (1988). "El desarrollo de la función lúdica en el aula", II Jornadas internacionales de didáctica del español como lengua extranjera, Madrid: Ministerio de Cultura, Dirección General de cooperación Cultural, Servicio de Difusión de la lengua.: pp. 19-40.

FERNÁNDEZ, F. M. El español en Brasil. In: SEDYCIAS, João. (Org.). **O ensino do espanhol no Brasil: passado, presente, futuro.** São Paulo: Parábola Editorial, 2005 .p.18-24.

FORTUNA, Tânia Ramos. Sala de aula é lugar de brincar? In: XAVIER, M. L. M. e DALLA ZEN, M. I. H. (org.) **Planejamento em destaque: análises menos convencionais.** Porto Alegre: Mediação, 2000. (Cadernos de Educação Básica, 6)

FUENTES, C. N.. La enseñanza del español como lengua extranjera em el siglo XVI: primeras gramáticas publicadas em Europa. REDEX. **Revista de educación de Extremadura**, ISSN-e 2173-9536 N° 1, 2011. p. 9-24.

GARCÍA, J. T. (2005). **El pensamiento de Juan Amos Comenio.** Tesis de maestría en investigación educativa, Universidad de San Carlos de Guatemala, Guatemala.

GARCÍA, N. S. **Actividades interactivas entre chicos..** Ed. Edelsa, 2003

GARVERY, C. **El juego infantil.** ISBN: 9788471121028 1ª edición. Fecha de Edición: Enero 1, 1985.

GRÜBEL, J. M; BEZ, M. R. **Jogos educativos.** Revista Novas Tecnologias da Educação, v. 4, n. 2, dez. 2006.

GUILLEMOT, P. **Brinquedos educativos e seus benefícios no crescimento das crianças.** Disponível em: <http://www.eltorreon.com/brinquedos-educativos-e-seus-beneficios-no-crescimento-das-criancas.html>. Acesso em: 15 fev. 2014.

JUNGER, C. S. V. **Reflexões sobre o ensino de E/LE no Brasil:** propostas governamentais, formação docente e prática em sala de aula. Anuario Brasileño de Estudios Hispánicos, Brasília, v. 15, p. 27-46, 2005.

KAUARK, F. **Metodologia da pesquisa: guia prático** / Fabiana Kauark, Fernanda Castro Manhães e Carlos Henrique Medeiros. Itabuna: Via Litterarum, 2010.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos Infantis: o jogo, a criança e a educação.** 6. ed. Petrópolis: Vozes, 1993.

_____. **O jogo e a educação infantil.** São Paulo: Pioneira, 1998.

_____. (org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 7ª. ed. São Paulo: Cortez, 2003.

LABRADOR, M^a J. y C. Navarro (2003): “**El juego como herramienta para la enseñanza aprendizaje de ELE**”

LOPES, M. G. **Jogos na educação: criar, fazer, jogar**. 7. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

LUCKESI, C. C. **Avaliação da aprendizagem componente do ato pedagógico** - 1. ed. - São Paulo: Cortez, 2011.

MORENO, Concha, Naranjo, Josefa García/Pimentel, Maria R. García. **Actividades lúdicas para la clase de español**. ed. SGEL, 2005.

NEVADO, F. C. El componente lúdico en las clases de ELE, en **Marco ELE, Revista de didáctica ELE**, 2008. p. 1-14.

NUNES, A. R. S. **O lúdico na aquisição da segunda língua**. Disponível em: http://www.linguaestrangeira.pro.br/artigos_papers/ludico_linguas.htm. Acesso: 5 set. 2019.

ORTEGA, R. **Jugar y aprender**, Sevilla, Diadas, 1990.

ORTIZ, O. **Jugando tambien se aprende**. Madrid: Didáctica, 2009.

PIAGET, J.; INHELDER, B. **A psicologia da criança**. São Paulo: Difusão Europeia do Livro, 1968.

PRIETO FIGUEROA, L. B. (1984) **Principios generales de la educación o una educación para el porvenir**. Caracas: Monte Ávila Editores. Quiroz Corradi, A. (9 de marzo de 1995). **La nacionalización de la Educación**. El Universal. Cuerpo 2/2. Caracas, Venezuela.

_____. (1984), **El juego principios generales de la educación**, Caracas: Monte Ávila Editores

RAU, M. C. T. D. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica**. Curitiba: Ibpex, 2007.

SANTOS, S. M. P. **Da brinquedoteca: a criança, o adulto e lúdico**. Petrópolis,RJ: Vozes, 2011.

SILVA, Cristina Adriana Pacheco da. Docentes da ESE. **O lúdico na aula de língua estrangeira: estratégia de motivação e aprendizagem**. 2013. 88 f. -Faculdade de Letras, Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico do Porto, 2013, Portugal. Disponível em: acesso em: 20 out. 2019.

SOUZA, Tassiana Quintanilha. **A inclusão da língua espanhola na educação brasileira**, 2010.

SZUNDY, P. T. C. **A construção do conhecimento do jogo e sobre o jogo: ensino e aprendizagem de LE e formação reflexiva**. 2005. Tese (Doutorado

em linguística aplicada e estudos da linguagem) - Laboratório de Estudos da Linguagem. PUC, São Paulo.

TEIXEIRA, C. E.J. **A ludicidade na escola**. São Paulo: ed. Loyola, 1995.

VYGOTSKY, L. S. et al. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Icone/EDUSP, 1988.

WADSWORTH, B. **Jean Piaget para o professor da pré-escola e 1º grau**. São Paulo: Pioneira, 1984.

WITTIZORECKI, E. S. Aspectos históricos e etimológicos do jogo. In Ulbra-Universidade Luterana do Brasil (org.). **Jogos, recreação e lazer**. Curitiba: Ibpx, 2009. p. 34-45.