



UEPB

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

ÂNGELA MARIA FERREIRA SOUSA

**LA ENSEÑANZA DEL ESPAÑOL PARA JÓVENES A TRAVÉS DE JUEGOS
DIGITALES EN LA PLATAFORMA DE STREAM, BOOYAH.**

**CAMPINA GRANDE
2022**

ÂNGELA MARIA FERREIRA SOUSA

**LA ENSEÑANZA DEL ESPAÑOL PARA JÓVENES A TRAVÉS DE JUEGOS
DIGITALES EN LA PLATAFORMA DE STREAM, BOOYAH.**

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

Orientadora: Profa. Luanda Calado

**CAMPINA GRANDE
2022**

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.

S725e Sousa, Angela Maria Ferreira.
La enseñanza del español para jóvenes a través de juegos digitales en la plataforma de stream, Booyah [manuscrito] / Angela Maria Ferreira Sousa. - 2022.
19 p. : il. colorido.

Digitado.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras Espanhol) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Educação, 2022.
"Orientação : Profa. Ma. Luanda Calado de Santana, Coordenação do Curso de Letras - CEDUC."

1. Jogos digitais. 2. Ensino de língua espanhola. 3. Processo ensino-aprendizagem. I. Título

21. ed. CDD 372.656 1

ANGELA MARIA FERREIRA SOUSA

LA ENSEÑANZA DEL ESPAÑOL PARA JÓVENES A TRAVÉS DE JUEGOS
DIGITALES EN LA PLATAFORMA DE STREAM, BOOYAH.

Trabalho de Conclusão de Curso (Artigo)
apresentado a Coordenação
/Departamento do Curso Letras Espanhol
da Universidade Estadual da Paraíba,
como requisito parcial à obtenção do título
de graduação em Licenciatura plena Letras
Espanhol.

Aprovada em: 28/03/2022.

BANCA EXAMINADORA

Luanda Calado de Santana

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

Alessandro Giordano

Prof. Me. Alessandro Giordano
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Thales Lamoniêr G. Campos

Prof. Me. Thales Lamoniêr Guedes Campos

“Nenhuma abordagem contém toda a verdade e ninguém sabe tanto que não possa evoluir. A atitude sábia é incorporar o novo ao antigo; o maior ou menor grau de acomodação vai depender do contexto em que se encontra o professor, de sua experiência e de seu nível de conhecimento.”

(LEFFA, 1988).

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Vocabulário de Free Fire	15
Figura 2 – Zonas de cores	15
Figura 3 – Fiesta de día de muertos	16

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	7
2. MÉTODOS Y LA ERA POST-MÉTODOS	8
3. LA CREACIÓN DE NUEVOS MOTIVOS, INTERÉS Y NECESIDADES	10
3.1. El juego como herramienta de motivación y su uso correcto..	11
4. ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LOS DIRECTOS.....	12
5. CONCLUSIÓN	16
6. REFERENCIAS	17

LA ENSEÑANZA DEL ESPAÑOL PARA JÓVENES A TRAVÉS DE JUEGOS DIGITALES EN LA PLATAFORMA DE STREAM, BOOYAH.

Angela Maria Ferreira Sousa¹

RESUMO

O presente estudo trata-se de um trabalho de conclusão de curso, aqui será apresentado algumas e estratégias de ensino-aprendizagem que foram realizadas em uma plataforma de transmissão ao vivo de jogos online, a Booyah. Estas estratégias, exemplificam uma das mais diversas formas do ensino da língua espanhola, e como um jogo pode passar a ser um instrumento de motivação para aprendizagem do aluno dentro e fora da escola. Para tal, foi utilizado um jogo online chamado Free Fire, no mais, teremos como aporte teórico, Leffa (1988, 2016), Ricci e Santos (2016), Montessori, (2000), e outros. Em suma, o estudo a seguir defende o uso de jogos online no ensino-aprendizagem de línguas estrangeiras, porém, o seu manuseio deve ser empregado de forma pedagógica, utilizando a metodologia adequada às necessidades dos alunos, pondo em prática a empatia observando o aprendiz, as suas individualidades e estar sempre atento às novidades tecnológicas, e nunca se acomodar a apenas uma forma de ensino.

Palavras-chave: Ensino-aprendizagem. Jogos digitais. Língua espanhola.

RESUMEN

El presente estudio se trata de un trabajo de finalización de curso, aquí se presentan algunas estrategias de enseñanza-aprendizaje que fueron realizadas en una plataforma de transmisión en vivo de juegos online, Booyah. Estas estrategias ejemplifican una de las más diversas formas de la enseñanza de la lengua española, y cómo un juego puede pasar a ser un instrumento de motivación para el aprendizaje del alumno dentro y fuera de la escuela. Para tal, fue utilizado un juego online llamado Free Fire, no más, tendremos como aporte teórico, Leffa (1988, 2016), Ricci y Santos (2016), Montessori, (2000), y otros. En resumen, el siguiente estudio defiende el uso de juegos en línea en la enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras, sin embargo, su manejo debe ser empleado de forma pedagógica, utilizando la metodología adecuada a las necesidades de los alumnos, poniendo en práctica la empatía, observando al aprendiz, sus individualidades y estar siempre atento a las novedades tecnológicas, y nunca se acomodar a una sola forma de enseñanza.

Palabras clave: Enseñanza-aprendizaje. Juegos digitales. Lengua española.

¹ Graduanda del curso de Licenciatura Plena Letras Español en la Universidad Estatal de Paraíba – UEPB. Correo electrónico: angela.sousa@aluno.uepb.edu.br

1 INTRODUCCIÓN

Los nativos digitales, más conocidos como generación Z, ya han nacido inmersos en el medio tecnológico.

Estos individuos, según algunos expertos, estarían totalmente familiarizados con las últimas tecnologías digitales y no encontrarán ninguna dificultad en aprender a lidiar con las novedades que aparecen prácticamente todos los días en ese mercado [...]. (KAMPF, 2011, nuestra traducción).²

Con esa visión ya podemos percibir que no es algo fácil excluir la tecnología del día a día de esos jóvenes, pensando en esto decidimos utilizar la tecnología, en específico los juegos digitales en favor de la enseñanza del español. El planteamiento de este trabajo está basado en directos que son realizados en Booyah, que es una plataforma de stream. El juego aquí mencionado será el Free Fire, también conocido como Fuego Libre, para ejemplificar su uso, será mencionado algunas estrategias de enseñanza-aprendizaje en este proceso. En complemento, será presentado una sencilla investigación al respecto de los métodos y la era postmétodo, además de esto, se utilizarán como aportes teóricos algunos investigadores, como, Leffa (1988, 2016), Ricci y Santos (2016), Montessori, 2000), y otros.

Es sabido de todos como son numerosas las dificultades en la enseñanza de la lengua española, la grade curricular no privilegia de forma ninguna la enseñanza en las escuelas acá en Brasil, la carga horaria es muy baja y la falta de interés de los alumnos dificulta la enseñanza-aprendizaje. Entonces, ¿Qué hacer para llamar la atención de los jóvenes en las clases de español?, ¿Cómo los juegos digitales pueden contribuir en la formación cognitiva y social? Las respuestas estarán evidentes en el desarrollo de este trabajo. Los directos son realizados todas las semanas utilizando juegos digitales, tiritas, canciones, etcétera. Siempre aparecen hispanoamericanos en estos directos, los brasileños intentan hablar en español, pero no logran charlar y piden la traducción. A partir de ahí se nos ocurrió la idea de adoptar algunas estrategias de enseñanza-aprendizaje a través de una plataforma de stream llamada Booyah, esta plataforma fue desarrollada por Garena, una empresa desarrolladora y distribuidora de videojuegos. Las plataformas de transmisión permiten a los usuarios transmitir contenidos de varios tipos, como juegos, películas, y otros. Además, los espectadores pueden comunicarse en tiempo real con los creadores de contenido a través de chat o escritura.

Esta plataforma ha sido de gran valía en la ministración de clases de español, para entretener al público a través de los juegos y llevar conocimiento. Son expuestos aspectos culturales de los países hispanohablantes, las variaciones lingüísticas, contenidos gramaticales y la gran importancia que hay en ser un hablante de español en nuestro crecimiento personal y profesional. Estas estrategias han sido de gran utilidad, pues ha contribuido a atraer la atención de los jóvenes a la enseñanza del español, como también, fomentar el interés en aprender este idioma, y para empezar, vemos adelante algunos métodos que surgieron a lo largo de la historia.

² Esses indivíduos, segundo alguns especialistas, seriam totalmente familiarizados com as últimas tecnologias digitais e não encontrariam dificuldade alguma em aprender a lidar com as novidades que aparecem praticamente todos os dias nesse mercado [...]. Kampf, Cristiane. **A geração Z e o papel das tecnologias digitais na construção do pensamento.** Disponível em: <http://comciencia.br/comciencia/handler.php?seccion=8&edicao=70&id=870>. Consultada em: 14 octubre 2021

2 MÉTODOS Y LA ERA POST-MÉTODOS

Todos los años surgen nuevos métodos de enseñanza-aprendizaje con la intención de crear el método que atienda a las necesidades en el contexto educativo, pero realmente, ¿existe un método adecuado? Para reflexionar, les traigo una breve recopilación de la investigación acerca de algunos tipos de métodos del proceso de enseñanza-aprendizaje bajo Vilson J. Leffa (2016, 1988) y otros expertos, como una forma de ver un poco el avance de las metodologías que suelen ser más utilizadas hasta el día de hoy.

Lo que se pretende con una revisión histórica de los métodos es hacer que el profesor comience donde los otros pararon, sin necesidad de reinventar la rueda o repetir los errores del pasado. Sin una visión histórica, la evolución se vuelve imposible. (LEFFA, 2016, p. 21, nuestra traducción).³

Primero método por plantear, “el Enfoque de la Gramática y de la Traducción (EGT)”. Surgió con el interés por las culturas griega y latina en la época del renacimiento y continúa siendo empleado hasta hoy, aunque de modo bastante esporádico, con diversas adaptaciones y finalidades más específicas”. (LEFFA, 1988). El método EGT, trabajaba con la enseñanza de la segunda lengua por la primera, de modo deductivo, o sea, se empezaba enseñando la teoría gramatical y después la traducción, todo el contenido de la lengua extranjera estudiado por el aprendiz, era siempre traducido para la lengua materna. De este modo, se creía que él alumno acabaría adquiriendo un conocimiento más profundo de su propio idioma. (LEFFA, 1998). Pero, el método EGT tiene algunas debilidades, por ejemplo, no había una práctica de interacción entre los alumnos, la comunicación con el profesor era poca, y en todo el proceso de aprendizaje se utilizaba el mismo libro textual, además de eso, la falta de interacción entre todos generaba una clase desmotivadora.

Con el tiempo, se ha observado que el método EGT no era suficiente, ahora surge el Enfoque Directo. Leffa (2016) nos muestra que en cambio del método arriba, el enfoque directo no utiliza la lengua materna en la enseñanza de una lengua extranjera, la L2 es aprendida por ella misma. El método mencionado anteriormente trabajaba de modo deductivo, en el enfoque directo la enseñanza era pasada de modo inductivo.

El alumno es primero expuesto a los "hechos" de la lengua para más tarde llegar a su sistematización. El ejercicio oral debe preceder al ejercicio escrito. La técnica de la repetición se utiliza para el aprendizaje automático de la lengua. El uso de diálogos sobre temas de la vida diaria tiene por objetivo hacer viva la lengua usada en el aula. El dictado es abolido como ejercicio. (LEFFA, 2016, p. 25, nuestra traducción, grifos del autor).⁴

Los alumnos platicaban de forma oral, frases de variadas situaciones del día a día, entre otras actividades, además, en este enfoque era posible trabajar las cuatro destrezas, escucha, habla, lectura y escritas, algo que no era posible en el método

³ O que se pretende com uma revisão histórica dos métodos é fazer com que o professor comece onde os outros pararam, sem necessidade de reinventar a roda ou repetir os erros do passado. Sem uma visão histórica, a evolução se torna impossível. LEFFA. Vilson J. **Língua estrangeira. Ensino e aprendizagem**. Pelotas: Educat, 2016. p. 324.

⁴ O aluno é primeiro exposto aos “fatos” da língua para mais tarde chegar a sua sistematização. O exercício oral deve preceder o exercício escrito. A técnica da repetição é usada para o aprendizado automático da língua. O uso de diálogos sobre assuntos da vida diária tem por objetivo tornar viva a língua usada na sala de aula. O ditado é abolido como exercício. (LEFFA, 2016, p. 25, grifos del autor).

anterior. Pero, este método también presentaba algunas insuficiencias, y surgieron críticas a respecto de los requisitos lingüísticos que era la fluencia oral y la pronunciación, como nos muestra la citación adelante.

Por no tener los requisitos lingüísticos exigidos (fluencia oral y buena pronunciación) o por no poseer la resistencia física necesaria para mantener el énfasis en el habla durante varias horas diarias, el profesor, después del entusiasmo inicial con el ED, acababa sistemáticamente regresando a una versión metodológica del EGT. (LEFFA, 1988)⁵

El método de lectura, como ya enfatiza su nombre, prioriza la lectura, eran realizadas actividades de pronunciación, pero, este no era el foco, en realidad lo más importante era la lectura y escritura. Ya en el enfoque audiolengual, fue creado en un momento de necesidad en la Segunda Guerra Mundial, muchas escuelas en la época adoptaran este método, que funcionaba del siguiente modo, los alumnos tenían que oír y repetir, frases listas que los profesores hablaban, no obstante, así como los métodos anteriores el enfoque audiolengual tenía su debilidad. (LEFFA, 2016). Aún en la búsqueda por el método perfecto, seguían surgiendo nuevos métodos. En contrapartida, surgieron los métodos, como, Sugestología de Lozanov, Método de Curran -Aprendizaje por Asesoramiento, Método silencioso de Gattegno, Método de Asher - Respuesta física total, Abordaje natural. Por lo que vemos, la idea era crear un método perfecto para la enseñanza-aprendizaje de las lenguas extranjeras. Sin embargo, eso no fue posible, hasta llegar la era postmétodo, el tiempo en que se cambia la visión y la busca por un método estándar.

La era post-método, para el profesor, [...] “agora, pela primeira vez, cria-se uma situação nova, em que ele tem a possibilidade de exercer sua autonomia, tomar suas decisões e até investigar sua ação pedagógica”. (LEFFA, 2016).

Ya el aprendizaje basado en proyectos y tareas hace al alumno responsable y agente de su aprendizaje, saliendo del modelo pasivo de "aprender sentado" para ingresar en el paradigma dinámico de "aprender haciendo", involucrándose más con los colegas, recursos de aprendizaje y comunidad, dentro y fuera del aula (HERNÁNDEZ, 1998; MACHADO, 2000; ALMEIDA, 2002; PRADO 2009. Apud LEFFA, 2016, p.40, nuestra traducción).⁶

En estos tipos de proyectos podemos añadir la TIC, las Tecnologías de la Información y la Comunicación, que es muy utilizado actualmente, principalmente después de la situación a que fuimos expuestos (COVID-19).

En conclusión, entendiéndose que no hay el método correcto para la enseñanza de una lengua extranjera, la situación y las necesidades en que el profesor y los alumnos están inmersos, es lo que va a definir qué tipo de metodologías serán adoptadas. A continuación, veamos en el próximo tema la visión de algunos expertos al respecto de la creación de nuevos motivos, interés y necesidades en la enseñanza.

⁵ LEFFA, Vilson J. Metodologia do ensino de línguas. In BOHN, H. I.; VANDRESEN, P. Tópicos em linguística aplicada: O ensino de línguas estrangeiras. Florianópolis: Ed. da UFSC, 1988. p. 211-236. Disponible en: https://www.leffa.pro.br/textos/trabalhos/metodos_espanol.pdf. Consultado en: 27 marzo 2022.

⁶ Já a aprendizagem baseada em projetos e tarefas torna o aluno responsável e agente de sua aprendizagem, saindo do modelo passivo de “aprender sentado” para ingressar no paradigma dinâmico de “aprender fazendo”, envolvendo-se mais com os colegas, recursos de aprendizagem e comunidade, dentro e fora da sala de aula.(HERNÁNDEZ, 1998; MACHADO, 2000; ALMEIDA, 2002; PRADO 2009. Apud LEFFA, 2016, p.40).

3 LA CREACIÓN DE NUEVOS MOTIVOS, INTERÉS Y NECESIDADES

Lo que genera motivación e interés para satisfacer nuestras necesidades, son las cosas que vemos, de este modo entendemos que [...] “los motivos e interés humanos son históricos y sociales” (Mello, 2004, p. 150, nuestra traducción)⁷, las situaciones a que somos expuestos, lo que oímos, todo a nuestro alrededor influye en nuestra formación como seres humanos. Estos rasgos del comportamiento humano son creados de acuerdo con nuestras vivencias de vida. Además, los motivos y interés humano son muy inestables, pudiendo cambiar dependiendo de la situación se propone en algunos momentos de la vida, por ejemplo, los motivos y interés que nos mueven hoy pueden cambiar fácilmente se nos parece favorable, lo que antes era interesante ahora ya no es. O sea, “viejos motivos pueden ser modificados y nuevos pueden ser enseñados o creados” (Mello, 2004, p. 150, nuestra traducción),⁸ en la escuela, los educadores son los principales responsables de incitar a sus estudiantes a generar nuevos motivos e intereses para su desarrollo social y cognitivo (Mello, 2004). Todavía cabe señalar que las escuelas deben invertir en la infraestructura del ambiente educativo, y que los profesores sean empáticos, y siempre alertas a las necesidades de sus alumnos. Ser un educador empático a veces puede ser un punto clave para solucionar algunos problemas de aprendizaje de los alumnos.

El proceso para fijar objetivos puede ser más fácil si se pregunta a los estudiantes que se detengan por un momento a pensar por qué una tarea de aprendizaje es importante, relevante, divertida, aburrida, exigente, difícil o fácil. ¿Qué los hace sentirse confiados o con dudas? (BOEKAERTS ,2002, p.30-31).

Boekaerts nos muestra que hacer este tipo de investigación puede ayudar en el proceso de creación de nuevos métodos de enseñanza-aprendizaje, además de esto, los alumnos se les van a sentir valorados. Saber que nuestras opiniones son válidas trae un sentimiento de satisfacción.

Si usted muestra interés en las razones por las cuales sus alumnos consideran algunos temas como sus favoritos, o por qué otros los consideran aburridos, tanto usted como sus estudiantes obtendrán información sobre lo que hace funcionar a las estrategias de motivación. (BOEKAERTS ,2002, p.30-31).

El profesor no es poseedor de todo el conocimiento, y a través de la empatía es posible comprender la individualidad de sus alumnos. En consonancia, hay muchos expertos que defienden la empatía en el contexto educativo, como Pérez (2011), que después de hacer una investigación minuciosa a respecto de las emociones de un grupo de estudiantes en una universidad, tuvo la siguiente conclusión, “la empatía es fundamental en todo proceso educativo u orientador. Por lo mismo, debe contemplarse su cultivo en los programas de formación de pedagogos, educadores sociales y profesores”. Pero, los profesores pueden complementar su currículum con

⁷ [...] os motivos e interesses humanos são históricos e sociais [...]. MELLO, Amaral Suely. A escola de Vygotsky. In:_____. (Org). **Introdução à psicologia da educação: seis abordagens**. São Paulo: Avercamp, 2004. p, 135-155.

⁸ [...] se os motivos, os interesses e as necessidades são aprendidos, então velhos motivos podem ser modificados e novos podem ser ensinados ou criados (MELLO, 2004, p. 150).

la formación continua, siempre en busca de novedades y perfeccionamiento personal y profesional. Y no olvidar que ser profesor, también es ser alumno, mirando de este modo, entendemos que se convierte más fácil comprender el lugar del alumno.

3.1 El juego como herramienta de motivación y su uso correcto

Para las estrategias de enseñanza-aprendizaje en los directos, el juego utilizado fue el Free Fire, uno de los juegos más conocidos de la actualidad. Desde su lanzamiento se volvió como uno de los juegos más descargados en todo el mundo, y hasta el año de 2021 se mantuvo con 247 millones de descargas (GLOBO ESPORTE, 2022). Pero ¿Cómo el Fuego Libre se ha vuelto una herramienta de motivación?

Antes de empezar en nuestro razonamiento de cómo el juego Free Fire se ha vuelto en una herramienta de motivación, veamos el significado etimológico de la palabra juego y otros puntos importantes. Segundo la RAE (2022), etimológicamente la palabra juego deriva del latín *iocus* broma, chanza, diversión.

Desde muy temprano los juegos están presentes en nuestras vidas, mira a un bebé, desde el momento en que puede sostener algo, comienza a interactuar con el objeto y este se convierte en un objeto de diversión. En todo desarrollo cognitivo hasta llegar a la vida adulta el juego se mantiene presente en la vida humana, además, “el juego es muy importante para el niño pequeño, puesto que le ayuda a aprender nuevas ideas y a ponerlas en práctica, a adaptarse socialmente y a superar problemas emocionales [...]”. (MONTESSORI, 2000). Después de nos convertimos en adultos no tenemos los mismos hábitos que un bebé, pero ¿quién nunca ha hecho una apuesta a sí mismo?

“El juego constituye la forma de actividad inicial, o al menos un ejercicio funcional de esta tendencia que la activa al margen del aprendizaje y actúa sobre éste reforzándolo”. (PIAGET, 1991. apud RICCI y SANTOS, 2016). Además, el juego sirve como una forma de relajación y descubrimiento, como si fuera un mundo nuevo para conocer en cada etapa alcanzada, es algo que no se puede excluir de la vida humana. “El juego se presenta como una categoría absolutamente primordial de la vida, tan esencial al razonar (*homo sapiens*) y la fabricación de objetos (*homo faber*)”. (RICCI y SANTOS, 2016). Sin embargo, en un cierto momento de la vida, los juegos cambian de forma y es necesario frenarlos. Se debe tener en cuenta que el uso excesivo de cualquier tipo de juego puede traer, dependencia, daños psicológicos y físicos, si no se manejan de la forma correcta o sin supervisión, su uso debe ser moderado, principalmente cuando se habla de enseñanza-aprendizaje, se debe crear una finalidad y un objetivo específico para que no se acarree ningún daño al individuo que lo utiliza. De este modo se atentarnos para estas cuestiones será posible utilizar los juegos digitales para fines educativos. Es evidente que los juegos son capaces de desarrollar aún más varias habilidades del usuario, ayudando en el crecimiento del individuo. Pero, es necesario recalcar los daños para que haya un manejo correcto y que sea visible los efectos positivos.

Antes el juego era visto como algo que serviría solamente como distracción, pero, a lo largo del tiempo se notó que su uso iba mucho más allá que una simple distracción o diversión entre los niños o cualquier persona que lo utilizase. Como apuntó Murillo (2009), en la actualidad se ha superado en gran medida la tendencia a considerar el juego como una inofensiva “pérdida de tiempo”⁹ propia para crianza. De este modo entendemos que el juego puede ser utilizado como herramienta de

⁹ Grifos del autor

enseñanza en cualquier área de la vida dependiendo del contexto al cual será insertado.

El juego ayuda en la construcción cognitiva, que aumenta las habilidades que son importantes para la construcción del conocimiento y de la vida como: observar, analizar, adivinar y comprobar, componiendo lo que se entiende por razonamiento lógico. (RICCI Y SANTOS, 2016, p. 165).

Ahora, volviendo al tema que nos ocupa, el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lengua española para jóvenes en una plataforma de stream de juegos, la Booyah. En 2021 la Booyah me ha contactado con la intención de apoyarme con el proyecto de la enseñanza del español en la plataforma, pero ¿cómo ha sucedido esto? y ¿de qué manera el Free Fire se ha vuelto en una herramienta de motivación? Visto la gran necesidad que los usuarios tenían en comunicarse con hablantes de la lengua española en la plataforma y en el juego, como también, por ser unos de los juegos más descargados de los últimos años, me ocurrió la idea de utilizar el Free Fire como herramienta de enseñanza, de este modo el juego sería utilizado ahora como recurso pedagógico y motivador. Los usuarios del dicho juego lo utilizarían no solo por diversión, y sí, como una herramienta de aprendizaje. A partir de ahí el próximo paso sería desarrollar las estrategias que se adoptarán para las clases de español, que es lo que veremos más adelante.

4 ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LOS DIRECTOS

Free Fire es un juego de disparos en campo abierto. Para hacer uso del juego, basta tener un celular los recursos mínimos para descargar son, memoria RAM de 1 GB, almacenamiento interno de 1.5 GB, y sistema operacional de Android 4.4, también es posible descárgalo en un notebook o computador.

Los juegos duran unos 10 minutos, en cada juego es puesto en media 50 a la 52 jugadora en una isla, donde pueden explorar el mapa, crear estrategias para esconderse en la naturaleza o buscar eliminar jugadores enemigos para ser el último sobreviviente en la isla". (GARENA, 2021). El Fuego libre está clasificado para jóvenes mayores de 14 años, en este juego es permitido jugar solo, en doble, o en escuadra de 4 o 6 jugadores, es posible se comunicar con los compañeros de equipo desde el primer momento de forma oral, la comunicación escrita sólo es posible antes de ingresar en la partida.

¿Por qué elegí este juego para esta investigación? Día tras día, el número de jugadas en los servidores de Free Fire de lengua española ha crecido bastante, es decir, hablando de la forma más simple, para acceder al juego en otro servidor, basta tener un correo electrónico nuevo, y dentro del propio juego es posible elegir el continente donde desea jugar. El Free Fire viene creciendo y desde su lanzamiento, el crea eventos internacionales y nacionales, conmemorando fechas importantes de demasiados países, llevando al conocimiento de muchas personas los aspectos culturales de estos países, y este es un de los motivos que convirtió este juego un objeto de investigación, el juego me regala la oportunidad de explorar cuestiones culturales, nada impide de añadir a este momento estudios gramaticales.

Uno de los eventos más conocidos en el juego es, el día de muertos, en este evento es regalado muchos suministros con la temática de esta fiesta tan popular México, de este modo, regalándonos la oportunidad de trabajar la variación diatópica. Además de esto, Free Fire es un tipo de juego que utiliza la comunicación oral y escrita

a través del chat entre los jugadores, dos destrezas muy importantes para explorarse en las clases de español.

Se hace necesario en la enseñanza de E/LE, llevar al conocimiento del aprendiente la infinitud cultural que existe en la lengua a través de las variaciones culturales y lingüísticas, como también es importante que el profesor de E/LE tenga un buen conocimiento en estas áreas. Los primeros métodos creados para la enseñanza de lenguas extranjeras tenían unas grandes debilidades, principalmente por muchas de las veces por fijarse en solamente una forma de enseñanza-aprendizaje, nosotros como profesores y futuros profesores, en la actualidad no podemos volver a cometer los mismos errores.

En la enseñanza de la lengua española para extranjeros, todavía hay aquellos profesores que enseñan el español de España como si fuera el único existente, pero, si observamos las otras culturas existentes, percibimos que no hay solamente una forma de hablar español. De acuerdo con Xavier (2013), “la visión históricamente propagada de que el español de España, castizo, sea el único español que se enseñe, o el “español más correcto”, ignora la gran riqueza de la lengua: sus variantes”.¹⁰

Como el Fuego Libre está siempre trayendo la variación diatópica (también llamada de variación geográfica), a través de ella podemos identificar varios aspectos lingüísticos y culturales, por medio de la delimitación geográfica de una región.

Las variaciones diatópicas, también llamadas variaciones regionales o geográficas, son variaciones que ocurren de acuerdo con el lugar donde viven los hablantes, sufriendo su influencia. Este tipo de variación ocurre porque diferentes regiones tienen diferentes culturas, con diferentes hábitos, modos y tradiciones, estableciendo así diferentes estructuras lingüísticas (XAVIER, 2013, nuestra traducción).¹¹

Debido al gran número de jugadores brasileños que han migrado para el servidor hispanohablante, muchos de ellos han sentido la necesidad de aprender el español, y esta oportunidad me ha llevado a impartir clases de español en la plataforma booyah.

¿Quién es el público de los directos? El público meta de estos directos, son los jóvenes de 14 a 18 años, pero, este trabajo no tiene alcanzado solamente estos jóvenes. Fue realizada una sencilla investigación a través del Google formularios, y se ha observado que 65% de los espectadores son niños y jóvenes de 11 a 19 años, y 35% son de personas de 20 años arriba, además, 55% han jugado en los servidores hispanohablantes para intentar aprender la lengua española, y 45% no ha intentado hacer esto, se ha comprobado también que el nivel de conocimiento de habla del española de los espectadores es que, 30% no sabe nada, 30% sabe algunas palabras, 20% tiene conocimiento básico, 10% tiene conocimiento intermedio, y

¹⁰ Grifos del autor.

¹¹ As variações diatópicas, também chamadas de variações regionais ou geográficas, são variações que ocorrem de acordo com o local onde vivem os falantes, sofrendo sua influência. Este tipo de variação ocorre porque diferentes regiões têm diferentes culturas, com diferentes hábitos, modos e tradições, estabelecendo assim diferentes estruturas linguísticas. XAVIER, Debora. L.S. **Espanhol da América: Considerações sobre a variação linguística e o ensino do espanhol como língua estrangeira.** Revista Eletrônica Pro-Docência/Uel. Edição Nº. 3, Vol. 1, Jan-jun. 2013. Disponível em: <http://www.uel.br/revistas/prodocenciafope/pages/arquivos/Volume3/DEBORA%20XAVIER.pdf>. Consultada em: 12 de diciembre de 2021.

10% son hablantes nativos de la lengua española. En continuación a los datos del formulario, 85% creen que juegos digitales son útiles para aprender español, 10% no creen que es útil, y 5% creen que tal vez.

En las primeras clases, ha sido presentado los principales suministros y equipos, que más son utilizados en el juego y su pronunciación en español. Para eso, fue utilizado algunas diapositivas con las imágenes de estos suministros, equipos, y sus nombres, como nos muestra la imagen 1.

Imagen 1 - Vocabulario de Free Fire



Fuente: Imagen de la autora, 2021¹²

Con la misma sistemática, les fue presentada las zonas de colores que aparecen en el mapa del juego, cada color de la zona tiene un significado diferente. La zona roja indica que en aquel momento habrá explosión aérea, la zona azul indica que determinada ubicación del mapa tiene la mejor calidad y cantidad de armas, equipos y suministros para la supervivencia del jugador, conforme imagen 2.

Imagen 2 – Zonas de Colores



Fuente: Imagen de la autora, 2021¹³

Además de eso, les fue traído contenidos gramaticales para los directos, como el presente de indicativo. El presente de indicativo es muy útil para situar varias

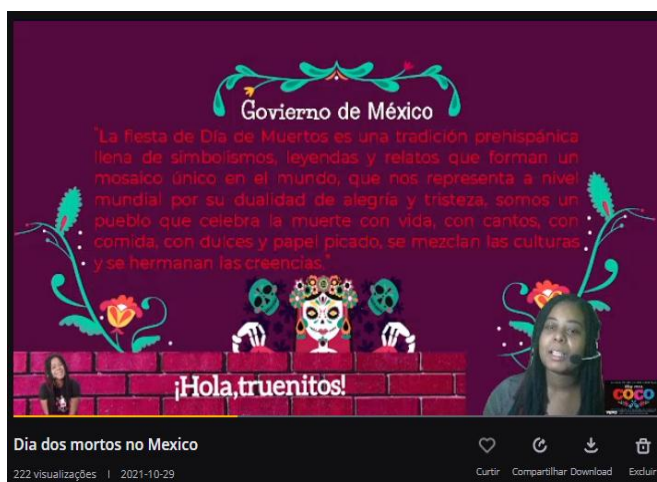
¹² Montaje a partir de imágenes recopiladas del juego Free Fire, ff.garena.com.

¹³ Montaje a partir de imágenes recopiladas del juego Free Fire, ff.garena.com.

acciones de un jugador durante su comunicación con los compañeros del equipo, por ejemplo, para indicar su propia ubicación o la del enemigo. Otro contenido gramatical muy importante es, el modo imperativo, usado muchísimo para dar órdenes. Para poner en práctica lo que les era enseñado, se creaba equipos de cuatro jugadores, siendo tres brasileños y un nativo de la lengua española, cuando no tenía un nativo de la lengua española, los jugadores jugaban con otros jugadores en modo aleatorio, o sea, se empezaba una partida en el servidor extranjero, y el propio juego ponía los jugadores que faltaban en el equipo. Las destrezas que se evidencian y desarrollan en estas clases son el habla y la escucha.

El Fuego Libre, es un juego que necesita de la interacción de los jugadores entre ellos, es de suma importancia que tengan una buena cooperación en equipo. Aprovechando el evento del día de muerto en el juego, yo hice un directo hablando a respecto de esta fecha tan importante para los mexicanos. En este directo, presenta como surgió esta fiesta, las costumbres más comunes en los días de conmemoración. Además, me fue posible presentar la canción de Llorona, muy escuchada en el día de muertos en México. La fuente de información principal que fue utilizada para la creación del contenido de este directo ha sido el sitio del Gobierno de México, para traer una mayor veracidad del contenido, conforme muestra la imagen 3, con una citación al respecto de la fiesta y el sentimiento del pueblo mexicano.

Imagen 3 – Fiesta de día de muertos



Fuente: Imagen de la autora, 2021

Esta fecha conmemorativa está presente en diversos países, pero, es más fuerte en México, pues el un día muy memorable para ellos.

La fiesta de Día de Muertos es una tradición prehispánica llena de simbolismos, leyendas y relatos que forman un mosaico único en el mundo, que nos representa a nivel mundial por su dualidad de alegría y tristeza, somos un pueblo que celebra la muerte con vida, con cantos, con comida, con dulces y papel picado, se mezclan las culturas y se hermanan las creencias. (GOBIERNO DE MÉXICO, 2021).

Cómo es posible observar en la tercera imagen, que fue creado un montaje a partir de imágenes recopiladas de un sitio web de internet que contiene diapositivas para ayudar en la exposición oral acerca de la temática del Día de Muertos.

En las clases de cultura, era desarrollado la lectura y escritura, en la booyah, hay un chat de voz y de escritura. Es invitado a uno para leer algunas frases que son

presentadas en las diapositivas, o crear nuevas a partir de las que están disponibles como ejemplos, la escritura es desarrollada a través de preguntas que son hechas, por ejemplo, es pedido que escriban en el chat de escritura la forma correcta de algunas palabras.

Trabajar esta temática cultural con los espectadores generó un puente hacia otros asuntos, despertando en estos jóvenes el interés de conocer un poco más de la cultura de otros países hablantes de la lengua española, o sea, se generaron nuevos intereses. Ya hemos visto curiosidades de 8 países latinoamericanos, que fueron, México, Colombia, Argentina, Chile, Venezuela, Perú, Bolivia y Honduras. En estas clases, para atraer la atención de los espectadores, son elegidas las principales curiosidades de estos países, por ejemplo, los puntos turísticos, las comidas regionales más conocidas, sus vestiduras y las costumbres más comunes. Parte del contenido en las diapositivas son en español y portugués, lo que está en español solo es traducido se los espectadores no comprenden. Hasta hoy, hablar de cultura es uno de los temas que más atrae a los espectadores en estos directos, poniendo en práctica la empatía, o sea, los temas de los directos son elegidos por ellos.

Con todo, estas estas estrategias mostradas arriba, no tiene solamente la intención de incentivar el uso de juegos en la enseñanza, habría que decir también que la intención es mostrar como lugares improbables pueden convertirse en salón de clases y que el aprendizaje, puede seguir fuera del aula, o sea, dentro del juego. Se hace importante mencionar que nosotros como profesores y futuros profesores, estemos siempre preparados y actualizados a las novedades tecnológicas que aparecen todos los días. Hay muchos profesores que están presos a las estrategias y metodologías antiguas, resultando en alumnos desmotivados. Si no hay motivación, no hay interés, si no hay interés, no hay aprendizaje.

5 CONCLUSIONES

En estas estrategias adoptadas en los directos de la Booyah, el deseo de aprender ha sido motivado a través del Free Fire, pero, para que estas estrategias lograsen su objetivo, ha sido necesario utilizar una plataforma de stream, en específico de juegos, y obtener un objeto motivación el Free Fire, objeto este que ha creado nuevas interés en los espectadores, para ellos era necesario aprender la lengua española para que pudieran comunicarse con los nativos de esta lengua. Entendemos que el aprendizaje de una lengua extranjera nos hace salir de la zona de comodidad (lengua materna), y para que salgamos de cualquier zona de comodidad, algo tiene que nos motivar, se nos ponemos motivados, el deseo que cambiar de zona (el deseo de aprender) va a nos parecer interesante.

Para la enseñanza-aprendizaje, hay que tener estrategias y metodologías adecuadas e interesantes, además, las opiniones de los alumnos tienen que ser observadas, analizadas, y llevadas en cuenta, en la creación de estos métodos y estrategias que serán abordadas, la atención a este punto es muy importante en el proceso educativo. Comprendemos también que los profesores no son los detentores de todo el conocimiento del mundo, son un puente que lleva sus alumnos a otros puentes del conocimiento.

Es importante a señalar también que cuando se trata de la enseñanza de otra lengua la metodología cambia. Según Mattiauda, la enseñanza de la lengua materna es diferente de la lengua extranjera, varios factores y áreas de la vida humana son afectadas generando una mudanza en la vida del aprendiz, con esto entendemos que

en el proceso de aprendizaje se desarrolla, tanto en las zonas internas como externas del aprendiz.

El que enseña una lengua extranjera deberá aprender una metodología diferente a la metodología para enseñar la lengua materna puesto que en este caso intervienen procesos psicológicos, fisiológicos, biológicos, sociales y culturales diferentes que tienen lugar en el aprendizaje y por tanto influyen en la enseñanza. (MATTIAUDA, 2005, p. 61).

Cuando se habla de enseñanza-aprendizaje, se piensa en gramática, sin embargo, la enseñanza-aprendizaje de una nueva lengua lleve el aprendiz a salir de su zona de comodidad (la lengua materna), llevándolo a estar en lugar del otro (lengua extranjera), no obstante, eso solo será posible si hay algo que les motiva, de manera que resulte interesante.

Por tanto, hay que tener metodologías que se adecuen a la realidad del aprendiz. No hay una metodología estandarizada, los profesores deben atenerse a la necesidad de sus alumnos, esto indicará de qué manera se debe trabajar en clase. Este experimento social sirvió para mostrar una de las más variadas estrategias y metodologías de enseñanza-aprendizaje, y que podemos usar herramientas inimaginables a nuestro favor para generar nuevos motivos, intereses y necesidades en nuestros alumnos. El secreto no es usar una plataforma de juegos para llamar la atención, sino utilizar estrategias nuevas y está siempre abierto y actualizado a las novedades que surgen todos los días sobre todo cuando se trata de enseñar a los jóvenes.

REFERÊNCIAS

Boekaerts, Monique. **Motivar para aprender. Serie prácticas educativas.** Bélgica, n°10. Bruselas: Editorial, 2002. Disponible en: <https://www.inee.edu.mx/wp-content/uploads/2019/01/P1C712.pdf>. Consultada en: 17 noviembre de 2021.

Caderno de publicações. **Enseñar a comunicarse en una lengua extranjera:** el. Transcurso de los métodos. Disponible en: <https://www.periodicos.univag.com.br/index.php/caderno/article/viewFile/270/510>. Consultada en: 05 marzo 2022

Free Fire. Disponible en: <https://ff.garena.com/index/es/>. Consultada en: 12 diciembre 2021.

Kampf, Cristiane. **A geração Z e o papel das tecnologias digitais na construção do pensamento.** Disponible en: <http://comciencia.br/comciencia/handler.php?seccion=8&edicao=70&id=870>. Consultada em: 14 octubre 2021

LEFFA, Vilson J. Metodologia do ensino de línguas. In BOHN, H. I. VANDRESEN, P. **Tópicos em lingüística aplicada:** O ensino de línguas estrangeiras. Florianópolis: Ed. da UFSC, 1988. p. 211-236. Disponible en: https://www.leffa.pro.br/textos/trabalhos/metodos_espanol.pdf. Consultado en: 27 março de 2022.

LEFFA, Vilson J. **Língua estrangeira. Ensino e aprendizagem**. Pelotas: Educat, 2016. p. 324.

Lingolia Espanhol. **El presente de indicativo**. Disponible en: <https://espanol.lingolia.com/es/gramatica/tiempos/presente#:~:text=El%20presente%20de%20indicativo%20en,a%20situaciones%20estables%20o%20permanentes>. Consultado en: 27/01/2022.

MATTIAUDA, M.L. **ENSEÑAR A COMUNICARSE EN UNA LENGUA EXTRANJERA: EL TRANCURSO DE LOS MÉTODOS**. Caderno de Publicações Univag. Ed n°2. 2005. p. 60-70. Disponible en: <https://www.periodicos.univag.com.br/index.php/caderno/article/viewFile/270/510>. Consultado en: 14 marzo de 2022.

MELLO, Amaral Suely. A escola de Vygotsky. *In: _____*. (Org). **Introdução à psicologia da educação: seis abordagens**. São Paulo: Avercamp, 2004. p, 135-155.

MURILLO, M. I. B. **El juego como herramienta de aprendizaje**. Revista digital Innovación y experiencias educativas. Granada, n° 11. 2009. p. 1-11. Disponible en: https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_16/MARIA%20ISABEL_BENITEZ_1.pdf. Consultado en: 15 noviembre 2021.

PÉREZ, Valentín Martínez-Otero. **La empatía en la educación: estudio de una muestra de alumnos universitarios**. Revista Electrónica de Psicología Iztacala. México, V 14, n° 4. 2011. p. 174-190. Disponible en: <http://www.revistas.unam.mx/index.php/repi>. Consultado en: 15 noviembre 2021

RICCI, M. M. F. SANTOS. M. H. **Utilización de los juegos digitales en la educación**. Revista Tecnológica da Fatec americana, vol. 04, n. 02, abril/septiembre de 2016. Disponible en: http://ric.cps.sp.gov.br/bitstream/123456789/140/1/utilizacion_juegos_digitales_educacion.pdf. Consultada en: 26 marzo de 2022.

SlidesGo. **Día de muertos**. Disponible en: <https://slidesgo.com/es/tema/dia-de-muertos#search-dia+de+muertos&position-3&results-16>. Consultado en: 28 noviembre de 2021.

XAVIER, Debora. L.S. **Espanhol da América: Considerações sobre a variação linguística e o ensino do espanhol como língua estrangeira**. Revista Eletrônica Pro-Docência/Uel. Edição N°. 3, Vol. 1, Jan-jun. 2013. Disponible en: <http://www.uel.br/revistas/prodocenciafope/pages/arquivos/Volume3/DEBORA%20XAVIER.pdf>. Consultado en: 12 de diciembre de 2021.

AGRADECIMIENTOS

A Deus, por me ajudar, pois ele é o meu combustível, sem Deus nada aqui seria possível, porque dele, por ele, e para ele, são todas as coisas, ele é o principal motivo que me levou a escolher este curso. Em segundo lugar, externo meus agradecimentos ao meu irmão Henrique, pois, abaixo de Deus, sem ele nada disso seria possível, sua motivação, cuidado e apoio me ajudaram muito, visto que, nos momentos em que desejei desviar de rota, você me orientou a voltar e focar no caminho certo. Sou grata também a minha mãe pela paciência, meu pai, meu irmão Walisson e minha cunhada por toda ajuda, amor e compreensão, pela minha ausência enquanto eu me dedicava a este trabalho.

A professora Luanda, por ter aceitado o convite para ser minha orientadora, agradeço pelas correções e orientações que me permitiram apresentar meu trabalho da melhor forma possível. E por fim, agradeço aos que oraram por mim nesta produção, aos meus amigos pelo apoio e a todos aqueles que participaram das lives, que me permitiram vivenciar as experiências que deram conteúdo para este trabalho.