



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
DEPARTAMENTO DE LETRAS E ARTES
CURSO DE LETRAS ESPANHOL**

LARISSA MABRINE DIAS DA SILVA

**LOS JUEGOS DIGITALES COMO HERRAMIENTA PARA EL APRENDIZAJE DE
LA LENGUA ESPAÑOLA**

Campina Grande- PB

2018

LARISSA MABRINE DIAS DA SILVA

**LOS JUEGOS DIGITALES COMO HERRAMIENTA PARA EL APRENDIZAJE DE
LA LENGUA ESPAÑOLA**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao
Curso de Graduação em Letras/espanhol da
Universidade Estadual da Paraíba, em
cumprimento a exigência para obtenção do
grau de Licenciatura plena em Letras.

Orientador: Me. Júlio Cesar Vasconcelos
Viana

Campina Grande-PB

2018

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.

S586j Silva, Larissa Mabrine Dias da.
Los juegos digitales como herramienta para el aprendizaje de la lengua española [manuscrito] : / Larissa Mabrine Dias da Silva. - 2018.
35 p. : il. colorido.

Digitado.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras Espanhol) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Educação, 2018.
"Orientação : Prof. Me. Júlio César Vasconcelos Viana ,
Coordenação do Curso de Letras Espanhol - CEDUC."

1. Tecnologia educacional. 2. Jogos digitais. 3. Ensino de língua espanhola. 4. Aprendizagem. 5. Jogo digital.
21. ed. CDD 371.33

LARISSA MABRINE DIAS DA SILVA

**LOS JUEGOS DIGITALES COMO HERRAMIENTA PARA EL
APRENDIZAJE DE LA LENGUA ESPAÑOLA**

Artigo, apresentado (a) ao curso de
Letras-Língua Espanhola da
Universidade Estadual da Paraíba, como
requisito parcial à obtenção do título de
graduação em Letras-Língua Espanhola,

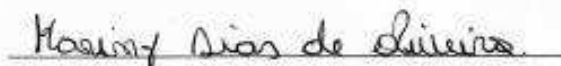
Aprovada em: 06/06/2018 Nota: 8,5

BANCA EXAMINADORA



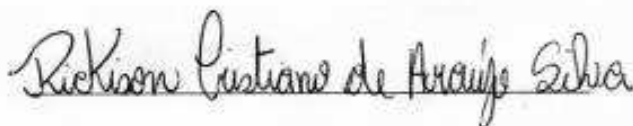
Prof. Me. Júlio César Vasconcelos Viana (Orientador)

Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Prof. Esp. Kariny Dias de Oliveira

Universidade Federal de Campina Grande (UFCG)



Prof. Rickison Cristiano de Araújo Silva

Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Dedico este trabajo a Deus por sustentarme y darme fuerza y a mis padres.

AGRADECIMENTOS

A mis padres por todo apoyo, cariño, dedicación, amor.

A mi hermana por siempre incentivarme y ayudarme.

A mis abuelas por mostrar las oportunidades que yo tuve, que ellas no tuvieron.

A mi novio por todo apoyo.

A mis amigos de la facultad, que siempre tuvieron juntos en todos los momentos de esta caminata.

A los profesores del Curso, por el ejemplo de esfuerzo, dedicación, superación, y por la amistad de muchos de ellos en especial, a Luciene Almeida por tener compartido con ella este trabajo, por toda su lucha en el descorrer del curso y en especial a mi orientador Julio, por ser un ejemplo de persona, además de profesor, por toda su contribución en esta pesquisa, por su paciencia, comprensión y atención.

A todos los funcionarios de la Universidad, por la dedicación en todos estos años de curso, en especial a los de la coordinación y departamento, por todo el cariño y presteza, durante todo el curso.

El juego digital se adapta a casi todas las disciplinas, informaciones o habilidades.
(PRENSKY, 2012, p, 23).

SUMARIO

CONSIDERACIONES INICIALES.....	8
1 LOS JUEGOS DIGITALES.....	9
1.1 LA HISTORIA DE LOS JUEGOS.....	10
1.2 JUEGO DIGITAL EDUCATIVO.....	12
2 EL PROFESSOR TECNOLÓGICO.....	14
2.1 EL PROFESOR Y EL JUEGO LÚDICO.....	14
2.2 JUEGOS DIGITALES Y LA ENSEÑANZA DE LENGUAS.....	16
3 ENSEÑANZA APRENDIZAJE A PARTIR DE LOS JUEGOS DIGITALES.....	18
4 RESULTADOS.....	21
CONCLUSIÓN.....	23
REFERENCIAS.....	26
ANEXO.....	31

LOS JUEGOS DIGITALES COMO HERRAMIENTA PARA EL APRENDIZAJE DE LA LENGUA ESPAÑOLA

SILVA, Larissa Mabrine Dias da¹

RESUMEN

En este trabajo abordaremos la importancia de la tecnología ser inserida en la educación, ella que está de forma intrínseca en la vida de los jóvenes, apuntando que es posible enseñar desde los libros, hasta los juegos digitales, basándose en los escritos de Prensky (2010) y Pereira (2008), debatiremos el porqué del uso de tecnologías en clases de lengua española. La investigación fue hecha, a través de una experiencia en una escuela de la red pública, en la cual fue aplicado el juego digital *Languages Online*; con el intuito de agregar en el aprendizaje de la lengua española, por percibir que los recursos tecnológicos estimulan en este proceso, y por ser una importante herramienta utilizada todos los días por ellos. Trayendo resultados positivos como transformar el pensamiento de algunos alumnos de que las clases de español pueden ser atractivas y corresponder a sus expectativas. Por medio de esta investigación acción, fue posible observar la diferencia de las clases teóricas y las con los juegos digitales, además del avance en el aprendizaje e interés de los alumnos, con el auxilio del juego.

Palabras Clave: Tecnología. Juego digital. Aprendizaje.

¹ Aluna de Graduação em Letras Língua Espanhol na Universidade Estadual da Paraíba – Campus I.
Email: larissamabrine@gmail.com.br

CONSIDERACIONES INICIALES

La tecnología evoluciona a cada vez más, y nos permite saber instantáneamente de todo que ocurre en el mundo, la rapidez de estos avances también refleja en la educación, permitiendo que el conocimiento se propague rápidamente y con más fluidez. En este contexto de avances en la tecnología, destacamos los juegos digitales, por lo cual, puede ser usado como una herramienta importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Teniendo en cuenta, la relación de los jóvenes con el universo de los juegos, en que ellos presentan grande afinidad y motivación, por tratarse de un ambiente interactivo y desafiante facilitando así, el encajamiento entre ellos.

Según Almeida (1988), la educación entró en el ramo de la informática por ser una institución transformadora de la mente y para atender la necesidad de los futuros usuarios. Entonces, es posible reflexionar la importancia del uso de esa tecnología en el proceso de enseñanza-aprendizaje, que no sea apenas un medio para distracción o diversión en clases.

De este modo, surgió la inquietud a través de experiencias como profesora de la enseñanza primaria y secundaria de lengua española, en una escuela de la red privada de la ciudad de Esperança -PB, al observar lo poco investimento de la escuela en recursos tecnológicos para estimular el aprendizaje de los alumnos, por eso, las clases de español en algunos casos, son percibidas por los discentes como tediosas o por no corresponder con la realidad de una generación nacida en la Era “digital”. Las TIC’S- Tecnología de la educación y comunicación avanzan cada vez más.

A partir de esta percepción, fue posible reflexionar que utilizar medios mediáticos, como los juegos digitales, para los estudiantes de la enseñanza secundaria, puede tornar las clases más atractivas e interesantes. Sabiendo que los juegos digitales hacen parte del día a día de los aprendices que son nativos digitales, que son caracterizados por Prensky (2001) *apud* Lemos (2009), para designar los niños de hoy, que desde muy temprano empiezan a manejar con la tecnología, y las personas que empiezan a manejar solamente adulto es considerado Inmigrante digital.

Por la tecnología ser accesible actualmente, elegimos trabajar con este tema, proponiendo así, realizar un estudio para investigar se los juegos digitales pueden potencializar las clases de lengua española, funcionando como un recurso pedagógico. De este modo, tenemos como objetivos de este trabajo demostrar que es posible tener clases atractivas, dinámicas, diferenciadas, además de los contenidos propuestos por la grade curricular, haciendo un paralelo con los libros, materiales didácticos y con los juegos, el

objetivo no es descartar los libros, es agregar valores a las clases y se adaptan con la realidad que se encuentran los alumnos que son denominados por Prensky, de Nativos digitales.

De este modo, fue realizado un estudio de caso en una escuela pública de Enseñanza Secundaria en la ciudad de Esperança-PB, aplicando los juegos digitales como recurso didáctico para la enseñanza de la lengua española. Observando así, la utilización y cuáles fueron los resultados percibidos por el educador, cuanto al uso de la tecnología digital como recurso didáctico-educativo relacionados a contenidos que están propuestos en la grade curricular de la asignatura. El estudio fue aplicado con 22 alumnos del primer año de la enseñanza secundaria, con una faja etaria de 15 a 17 años, en un periodo de siete meses.

A partir de una investigación acción, que también es bibliográfica analítica, y creyendo que el lúdico puede promover un ambiente interesante de enseñanza/aprendizaje de lengua española, a través de los medios mediáticos, específicamente los juegos digitales, sugerimos el juego *Languages Online*, como un medio de disponer diversas formas de aprender a escribir, además de oír, por ser un juego de fácil acceso y comprensión por parte de los alumnos, que puede llevar los profesores de lengua española, en formación o no, a reflexionar sobre los juegos digitales como un aporte pedagógico para aprendizaje de lengua española.

Con el propósito de discutir, que las clases de lengua española pueden ser más atractivas con la utilización de una herramienta tecnológica, que en este caso sería un juego digital educativo, dividimos esta investigación en cuatro momentos: En el primer momento, basándose en los escritos de Prensky (2010) y Pereira (2008), debatiremos el porqué del uso de tecnologías en clases de español. En el segundo momento, discutiremos sobre la utilización de los juegos digitales como gran motivador del aprendizaje ancorándonos en los escritos de Barbosa (2010), en el tercer momento mostraremos sobre la aplicación de actividades en clases de español desarrolladas con juegos digitales. Y por fin, haremos nuestras consideraciones sobre la pesquisa.

1. LOS JUEGOS DIGITALES

En este primer momento, abordaremos sobre la evolución de la tecnología, y su utilización, a partir de los escritos de Prensky (2010) y Pereira (2008), la cual cambió con el pasar de los años, además de la evolución de las personas al descorrer del tiempo y a través de ella, discutiremos también el desarrollo de los juegos no solamente para entretenimiento, incluso, para agregar con su inserción en el medio educacional, además de la importancia de

ellos siendo utilizados como herramientas para la enseñanza-aprendizaje de la lengua española.

Evidenciando que es posible enseñar desde los contenidos propuestos por la grade curricular, hasta los juegos digitales, incluso su historia hace parte de la evolución del hombre y de sus necesidades, conforme las situaciones fueron ocurriendo, los hombres fueron desarrollando formas de sobrevivencia, hasta llegar en la tecnología de hoy.

1.1 LA HISTORIA DE LOS JUEGOS

En la última década ocurrió la difusión y evolución de las tecnologías digitales, los estudios entre el hombre y tecnología, dicen que es posible conocer la historia a través de cuatro Eras, en las cuales el hombre evolucionó según Argan (2003), en la primera Era llamada de paleolítico, el hombre era primitivo, nómada, y empezó a sentir necesidades para superar ciertas situaciones y a partir de esas necesidades desarrolló sus primeras herramientas tecnológicas rudimentales. Este fue el período en el cual el hombre descubrió el fuego, que lo ayudó a calentarse y a cocinar sus alimentos, además de eso, él necesitaba de herramientas para cazar, y con eso buscó materias primas para hacerlas, como piedras y maderas, utilizando la energía humana.

En la segunda Era, el hombre desarrolló el aparato fonológico, y pasa a transmitir informaciones a través de la oralidad como técnica comunicativa memorizando varios registros, esta forma de comunicarse es utilizada hasta hoy en las clases. Al final de esta misma Era, por invención de los fenicios, la escrita impulsó la creación de los libros que tuvieron un desarrollo mayor al inicio de la tercera Era.

En la tercera Era con la invención de la imprenta de Gutemberg en el año de 1600, surgieron otras máquinas, y las personas buscaron leer libros. Actualmente, vivimos en la cuarta Era, la electrónica, que permite a través del uso del ordenador y de la internet, por ejemplo, tener acceso a un curso sin salir de casa; utilizando plataformas de enseñanza y *moocs* (Massive Open Online Course) que es un curso on-line, en abierto y masivo.

Los juegos surgieron hace mucho, pero su significación en el ámbito educativo, aún no era reconocida y utilizada frecuentemente. Antiguamente, la forma como se educaba las personas era distinta; una de ellas, era domesticando el individuo y la otra, instruyendo él y así generando más habilidades.

Aún de acuerdo con el autor, conforme el hombre fue sintiendo necesidades, los aparatos tecnológicos educacionales fueran evolucionando, como la tiza, la pizarra, los libros,

con el pasar del tiempo fue insertada la transparencia, el *datashow*, el *tablet*, la pizarra digital, y además de esos medios, existen los juegos digitales; todo eso para facilitar el aprendizaje.

Para insertar el alumno en el contexto educativo y hacerlo comprender mejor, es necesario poner la enseñanza como un juego, que es una forma de atraerlos. El juego es un medio que se puede insertar para llamar atención de los alumnos y detenerlos cuando no están con voluntad de hacer las tareas.

Una de las obras que originó el estudio de los juegos fue realizada en el siglo XX, con los filósofos Johan Huizinga y Roger Caillois (1990), que confieren un cierto status al juego, readquiriendo un nuevo espacio en la cultura. En 1999, Huizinga fue uno de los primeros teóricos a considerar el juego como elemento de cultura y publicó el libro “*Homo Ludens*”, demostrando como el lúdico se presenta en las diversas esferas de la vida cotidiana: en el derecho, en la guerra, en la poesía, en la filosofía y en el arte.

Siendo así, al publicar *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*, Caillois (1986), actualiza el concepto de juego y explicita las calidades formales importantes para pensar en el juego en la medida en que se resalta la libertad de inventar del jugador y considera la actividad lúdica como algo serio, o sea, reglado, incluso piénsala como actividad ficticia.

El desarrollo de un mercado de juegos digitales, solo fue realmente posible a partir del inicio de la década de 70, en virtud de la popularización de la informática y reducción de los precios de los equipos. Así surgieron “empresas de garaje”, en las cuales eran producidos juegos con capacidad gráfica y *game design* limitados, debido las restricciones a la tecnología eran desarrollados a nivel comercial por todo tipo de profesionales, desde doctores en tecnología a estudiantes del colegial.

De este modo, Santos (2012) destaca ser o Odyssey de 1972 el pionero de los *consoles* de *videogame* hasta la llegada de los modernos Playstation 4, Xbox One entre otros, el desarrollo y ascensión fueran rápidos. Segundo el autor, son de este mismo periodo los *arcades*, los *fliperamas* y los *pinballs*. La autora Novak (2010) explica, que la fase más significativa de la historia de los juegos fue la de los *consoles* y PCs permitiendo que los juegos se incluyesen plenamente a nuestro consumo de productos de la prensa, facilitando el uso cotidiano.

En este contexto, la llegada de los juegos digitales a las clases, por su vez, apenas es posible a partir del invento de las maquinas – revolución industrial, que empezó en el siglo XVII; las tecnologías de comunicación tienen pasado por considerables avanzos, o que mucho contribuye para las nuevas prácticas de enseñanza-aprendizaje. Por esos diversos motivos,

debemos disfrutar de las tecnologías que surgen para nuestro propio auxilio en beneficio para nuestras vidas, trayendo los juegos educativos para las clases, siendo un apoyo para el profesor.

1.2- JUEGO DIGITAL EDUCATIVO

De acuerdo con Barbosa (2010), en el contexto educacional actual, esta nueva generación de alumnos probablemente ya domina los parámetros tecnológicos, o sea, ellos usan las tecnologías como parte intrínseca de su cotidiano y utilizarlos puede atraerlos. Los materiales didácticos impresos por su vez en este contexto, pueden convertirse en desmotivadores como veremos en el segundo momento de este artículo. Pero, este proceso, solamente puede tener éxito si el profesor asumir una posición de instructor y conducirlo paso a paso en el aprendizaje.

En consecuencia, existe una abertura entre las políticas educativas y las prácticas docentes Ferrari et al. (2009) para que los estudiantes aprendan de manera interactiva y motivadora, como en el propio Marco Común Europeo (MCER, 2002) trae concretamente en el capítulo 6, la elaboración de materiales que sean adecuados e innovadores.

La eficacia depende de la motivación y de las características particulares de los alumnos, así como de la naturaleza de los recursos, tanto humanos como materiales, que pueden entrar en juego. Siguiendo este principio fundamental hasta sus últimas consecuencias, necesariamente se consigue una gran diversidad de objetivos y una mayor diversidad de métodos y materiales. (Marco Común Europeo, 2002)

Levando en consideración eso, el profesor es responsable por ese procedimiento de analizar los perfiles de los alumnos, el grupo de edad, los conocimientos previos, cada estrategia es de suma importancia para que sea eficaz o no el aprendizaje.

Dentro de la tecnología, es posible poner en relieve los juegos digitales en cual los jóvenes están envueltos y engajados en su cotidiano. Existe un mundo de juegos en cual propician a los jóvenes un ambiente educativo de modo efectivo, haciendo con que aprendan de manera dinámica ya que conocen esas herramientas digitales, pero muchos solo utilizan por diversión, sin propósito educativo, así es posible reflexionar que la utilización de esos juegos en la educación puede traer una serie de ventajas y desventajas para el jugador.

El periódico “Juegos Educativos: Beneficios” de Rafael Savi y Dr^a Vania Ribas Ulbricht, publicado en la revista Nuevas tecnologías en la educación, está listado una serie de

beneficios causados por esa nueva forma de enseñanza-aprendizaje (SAVI e ULBRICHT, 2008).

Efecto motivador (Balasubramanian; Wilson, 2006)	Los juegos educativos tienen gran poder de interactuar y estimular, y tiene como meta incentivar el aprendizaje por disponer de un ambiente.
El Desarrollo de habilidades cognitivas (Balasubramanian; Wilson, 2006)	Exige frecuentemente que los jugadores acaben por producir diferentes estrategias y entender diferentes elementos de los juegos para conseguir atingir el objetivo de vencer desafíos, decisiones, reconocimientos de padrones, creatividad y pensamiento crítico.
El efecto Facilitador del aprendizaje (Mitchell; Savill-Smith, 2004)	Evidencia a concesión de niveles progresivos de desafío para proporcionar el aprendizaje, por intermedio de aciertos y errores.
El Aprendizaje por descubierta (Mitchell; Savill-Smith, 2004)	Posibilita a los participantes de los juegos que desarrollen la capacidad de explotar y experimentar, ya que el retorno es inmediato y el ambiente es libre de riesgos, lo que estimula la curiosidad y el enseño por descubierta.
El efecto de Experiencia de nuevas identidades de (Hsiao, 2007)	Permitir al jugador oportunidad de emergir en otros mundos y en nuevas identidades.
Socialización de (Hsiao, 2007)	Contribuye con los agentes de socialización, haciendo con que los estudiantes acérquense de forma competitiva o cooperativa dentro o fuera del mundo virtual.

FUENTE: Revista Renole novas tecnologia na educação, (2008).

Esos efectos son observados y ocurren en el descorrer de la utilización de los juegos por los alumnos, contribuyendo de modo positivo con el cognitivo y habilidades de ellos. A

partir de esto, Gee (2005), afirma que el interés de los investigadores y educadores sobre los juegos es la forma como ellos aprendieron. Muchos de ellos proponen desafíos complejos, más de alguna forma los niños se motivan, aplican sus energías y consiguen superarlos, ellos no leen manuales ni tutoriales: ellos aprenden jugando.

Partiendo de ese presupuesto, vamos a exponer que enseñar a través de los juegos se torna para los jóvenes algo atractivo y de fácil aprendizaje, ellos se envuelven e interactúan más, porque los juegos, hacen parte de ese mundo digital que ellos ya están acostumbrados a vivir, es una forma de libertad para expresaren de modo natural, sin tantas exigencias, que muchas veces frenan los alumnos.

Pensando en esto, cuando los jóvenes están haciendo algo que les gustan, ellos pueden no fatigarse tan rápido; y se instigar a estudiar la lengua extranjera por causa del modo de enseñanza. Gee (2003), argumenta que los juegos capturan la atención de los jugadores porque tienen la posibilidad de integrar un personaje atractivo, o construir un personaje desde cero. Y en este proceso, el profesor hace el papel principal, pues el éxito del resultado final depende integralmente de los pasos dado por el profesor, él es el primer que tiene que adherir a la tecnología, e impulsado por él, los alumnos también serán adeptos a la tecnología.

2. EL PROFESOR TECNOLÓGICO

Aquí, discurrimos sobre la importancia del profesor, en este proceso de enseñanza-aprendizaje de la lengua española a través de los juegos digitales, siendo necesario que el profesor sea un mediador en este proceso, para que sea eficaz y no meramente ilustrativo o dinámico. Abordaremos sobre la evolución de los juegos y la facilidad de utilizarlos, cada uno con su especificidad para poder observar el público de acuerdo con los objetivos deseados, a partir de los escritos de Hadfield (1985) y Centenaro (2016).

2.1 EL PROFESOR Y EL JUEGO LÚDICO

Borges (2005), afirma que traer el lúdico para las clases a través de los juegos, es una forma de contornar esa situación y hacer con que aprendan de modo agradable. En la revista “Electrónica do Curso de Pedagogia das Faculdades OPET”, viene agregar el raciocino de él, que surge la necesidad de potencializar los estudios en vuelta de los juegos digitales como objetos de enseñanza, y la identificación de las metodologías utilizadas por ellos que podrían contribuir para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Marcellino (2002), por su vez, relata el lúdico como elemento cultural y no como algo restringido a los juegos, aún que desconsiderando el facto de que está puede ser una forma de manifestación del lúdico, es importante saber que el lúdico no es específicamente para los niños, se adecua también para los jóvenes, es algo que ayuda a atraerlos y conquistarlos, facilitando el aprendizaje.

Los estudios de Piaget (1973), proponen que el aprendizaje es mediante el contacto con el medio, como se la interacción tiene inicio con el lúdico, eso es suficiente para incumbir a él una importancia en el desarrollo. Huizinga (2005), considera el lúdico como el primer mecanismo usado para el aprendizaje de costumbres, normas, valores y creencias en diversos períodos.

Así, se puede inferir que el profesor tiene que analizar sus alumnos, el nivel, la edad, y llevar en consideración todo en relación a ellos, para que sean aplicados correctamente, obteniendo así un factor positivo en el aprendizaje, consecuentemente, el docente debe interactuar con los alumnos durante la utilización de los juegos, saber se están comprendiendo las reglas, el objetivo del juego antes de aplicar, para no causar dudas entre ellos.

Antes de la utilización del juego, los alumnos necesitan comprender que tal juego no va ser pérdida de tiempo o engaño, pues ellos irán obtener resultados eficaces de forma más atractiva y dinámica. El papel del profesor aquí es igual como en una actividad hecha con libros didácticos, él va a ser un mediador, que guía sus alumnos para que no salgan del camino cierto propuesto por el profesor.

El Marco Común Europeo de Refencia (MCER) 2002, relata la importancia del juego y sus beneficios.

Retomado por los actuales enfoques didácticos se convierten en compañeros inseparables que enriquecen la práctica del aula. Es más, lo lúdico que empezó siendo el pequeño soldadito de plomo al servicio de la metodología se ha ido convirtiendo en un verdadero general al mando. Hoy en día nadie pondría en duda los beneficios del juego en la clase de ELE. De hecho, todos estos principios de los que parte la enseñanza actual de lenguas se han visto reflejados en el Marco Común Europeo de Referencia (MCER).

Por consiguiente, son muchos los autores que le han dado al juego un papel preponderante en el desarrollo humano, por eso no se debe dejar de lado una herramienta tan significativa e importante para el ensino y aprendizaje de la lengua extranjera. El juego no es específicamente para la edad infantil y la época de la escolarización, al revés, es una actividad que per pasa por la adultez y hasta la vejez. La psicología cognitiva y las nuevas teorías también demuestran la importancia del juego:

[..] destacan sus valores psicomotor, afectivo, social, cognitivo y lingüístico. El juego establece un clima relacional, afectivo y emocional basado en la confianza, la seguridad y la aceptación en el que tienen cabida la curiosidad, la capacidad de sorpresa, el interés por el conocimiento y la interacción con los demás (LABRADOR Y MOROTE, 2008, P.73).

El juego envuelve con nuestro cerebro, con nuestros sentimientos, modo de pensar, interactuar, todo eso es importante para el desarrollo de nuestros conocimientos. Haciendo esa triple dimensión: lúdica o divertida, cognitiva y formativa. Se queda más fácil promover la enseñanza de la lengua española a través de los juegos digitales. De modo que la implantación de nuevas tecnologías tras un repensar de las metodologías de enseñanza que allá están, pues el aprendizaje de una lengua va más allá de oír, hablar, entender y leer.

En consecuencia, el profesor utilizando esas tecnologías, servirá de mediación para la construcción del conocimiento del alumno, además de eso el juego permite que el alumno se equivoque sin hacer daños a él de un fracaso en la vida real:

El poder de la simulación y juego reside en la realidad de la práctica comunicativa en la que están envueltos los aprendices, del análisis de la situación a la que se enfrentan y de su toma de decisiones. Sea como fuere, la simulación permite a nuestros alumnos experimentar con la realidad sin nervios innecesarios, participando activamente en 6 tareas previas, posteriores y aquéllas requeridas durante la simulación propiamente dicha; les entrena a trabajar en equipo de manera cooperativa a la vez que practican y, por lo tanto, mejoran su habilidad con la lengua objeto de estudio. (ANDREU 2005 p.12)

Por consiguiente, los juegos ayudan también en la interacción de las personas, obligan a tomaren decisiones, haciendo con que sean más independientes y pueden ser aplicados de varias formas, con diversos objetivos, depende del educador, cual objetivo él va utilizar con sus alumnos, pues, para algunos los juegos son formas apenas de relajar o de pasar el tiempo como es el caso de la “teoría de la relajación” de Lázarus (1883), sugiere que, para reponer fuerzas del sistema nervioso central, el juego es un óptimo método.

Diversas son las herramientas existentes para el desarrollo en las clases, como es el caso específico que estamos hablando de los juegos digitales, que se torna un recurso a más para la metodología y para los profesores, posibilitando a ellos una forma de agregar a las posibilidades de enseñanza-aprendizaje.

2.2 JUEGOS DIGITALES Y LA ENSEÑANZA DE LENGUAS

En el contexto de la enseñanza de lenguas extranjeras, el autor Richard Amato (1889), afirma que los juegos digitales pueden contribuir para bajar el nivel de ansiedad, tornando así más agradable la adquisición de nuevas informaciones. Además de eso, según él, los juegos frecuentes son “bastantes motivadores, relevantes, interesantes y comprensibles”.

Así, los juegos deberían ser utilizados como parte integrante de los contenidos programáticos en la enseñanza de la lengua, y no apenas como una actividad divertida de un día cualquier. Los juegos pueden proporcionar oportunidades de una práctica intensiva de la lengua, en una situación de comunicación real, a pesar de ser dentro de límites artificialmente preparados.

Los juegos digitales, han evolucionado en la última década según Centenaro (2016), y la población que son adeptas a ellos también; hay diversos juegos digitales, cada uno con sus especificidades, pero en este caso el gran objetivo es el aprendizaje de una lengua adicional por intermedio de ellos. En este medio de juegos digitales, y en la enseñanza de lengua podemos destacar tres grandes ejemplos de juegos digitales: *Duolingo*, *Backpacker* y *Languages online*, así como tantos otros existentes.

El primer juego es a través de un aplicativo, cargado en el teléfono o a través del sitio web por la plataforma *crowdsourcing* de traducción de textos, que hay diversas opciones de idiomas, niveles del básico al avanzado y modalidades distintas de contenidos, incluso los usuarios pueden proseguir en la lección al mismo tiempo que traducen. El segundo tratase de *Backpacker*, es una herramienta de aprendizaje vía web, cuando el usuario accede en el sitio de la empresa, él consigue elegir entre cinco tipos de juegos, y todos ellos son direccionados al aprendizaje de la lengua inglesa.

Por fin, el *Languages online*, cuyo fue elegido para este trabajo, es un juego online gratuito, en el cual hay opciones de diversos idiomas, y para cada tema hay otros tópicos, con juegos distintos para el aprendiz tener varias formas de aprender. Él es dinámico con canciones, opciones para rellenar los huecos, crucigrama, escuchar para poder escribir la palabra escuchada correctamente y son lúdicos para atraer los alumnos.

Los juegos digitales educativos, ni siempre son caracterizados como herramienta para la enseñanza-aprendizaje de lengua española, pues, algunos profesores resisten al utilizar esta herramienta y muchas veces no quieren aprender nuevas técnicas, o por tener más trabajo, y el método tradicional acaba siendo el más utilizado, por ser fácil y práctico. Pues, así como ni todas las personas saben manosear los ordenadores, incluso ni todos profesores lo saben, entonces el esfuerzo del profesor que no sabe será mayor para que sus alumnos tengan un resultado satisfactorio.

3. ENSEÑANZA APRENDIZAJE A PARTIR DE LOS JUEGOS DIGITALES

Hoy en día las personas hacen parte de la Era digital, nuestros alumnos son adeptos de la tecnología, y está hace parte de la vida de ellos, está intrínseco, así como los juegos digitales también; cabe a el profesor utilizar esa aproximación que ellos tienen con los juegos, para atraerlos para el aula.

A partir de una encuesta y experiencia en las clases de una escuela pública de la ciudad de Esperença-PB, fue posible observar la diferencia del comportamiento de ellos en las clases, el interés mayor fue cuando los juegos fueron aplicados, ellos tenían ganas de aprender, diferentemente de cuando los contenidos fueron expuestos en las clases tradicionales, inicialmente fue aplicado solamente los contenidos de forma tradicional, para poder trazar un parámetro comparando el comportamiento, el aprendizaje de ellos con y sin el auxilio de los juegos.

El procedimiento de la aplicación de los juegos en la escuela con los alumnos del primer año de la enseñanza media, las clases que eran ministradas de acuerdo con el contenido programado escolar, seguía el siguiente orden de planeamiento:

- Etapa 1- Seleccionar contenido: Como fue el primer contacto de los alumnos con el español, el contenido inicial fue el alfabeto, para ellos conocieren lo que existe o no, las diferencias y semejanzas en las letras de portugués-español. Después los saludos, presentaciones, estado de espíritu, los colores, objetos, numerales y familia.
- Etapa 2- Seleccionar el juego: El juego fue seleccionado de acuerdo con el nivel de los alumnos y con los contenidos presentados en la etapa 1.
- Etapa 3- Clase teórica: A partir de los contenidos elegidos, fue presentado para ellos en clases teóricas utilizando la pizarra y actividades impresas, y a final de todas las clases teóricas hubo una evaluación para verificar el aprendizaje y la fijación de los contenidos antes de aplicar los juegos. Haciendo un paralelo con siete clases tradicionales y siete clases con los juegos. Para cada contenido una clase tradicional y otra con los juegos.
- Etapa 4- Aplicar el juego: antes de empezar a aplicar el juego, fue presentado para ellos y explicado cómo utilizarlo. Después en el laboratorio, cada alumno fue para un ordenador, y dos quedaran en parejas por tener apenas veinte ordenadores y veintidós

alumnos, y esos alumnos en parejas hacían actividades intercalada del juego, y en las otras clases ya no se quedaban juntos los mismos alumnos, para que en cada clase uno alumno pueda hacer solo todos los contenidos.

Las clases fueron ministradas en el primer año de la enseñanza media, con 22 alumnos de una escuela estatal de Esperança, fue observado, mientras, los contenidos fueron expuestos en las clases teóricas, la participación e interés de los alumnos no era tan grande, presentaran dificultad y un poco de resistencia por si tratar de aprender otra lengua, hasta mismo por ser algo visto por ellos, como distante de sus realidades, por se tratar del primer contacto con la lengua española.

El juego elegido fue el *Languages Online*, hay opciones de otros idiomas pudiendo así ser trabajado el mismo juego con otras asignaturas y otros idiomas, dividido por contenidos, dentro de cada contenido hay una forma distinta del alumno jugar y ejercitar el aprendizaje, es dinámico, muy fácil de jugar, con opciones de aprender a escribir con crucigrama, huecos para rellenar escuchando la palabra para poder escribir, trabajando la escrita y la oralidad, trabaja con los acentos también, pues, solo considera cierta la palabra se esté con la acentuación correcta, tiene canciones, o sea muy diversificado para jóvenes que se atraen por lo que es dinámico e interactivo. Abajo podemos verificar las pantallas del juego:

Imagen 1. Inicio de la tela del juego



Fuente: <https://www.education.vic.gov.au/languagesonline/default.htm>

Imagem 2. Todos los contenidos del juego

Casa

espanhol

languagesonline

- ✧ 1. Saudações
- ✧ 2. Meu nome é ...
- ✧ 3. Como você está?
- ✧ 4. Cores
- ✧ 5. Minhas coisas
- ✧ 6. Números 1 - 10
- ✧ 7. Números 11 - 20
- ✧ 8. Quantos anos você tem?
- ✧ 9. Família
- ✧ 10. Falando sobre família
- ✧ 11. Números ordinais 1 -10
- ✧ 12. Escola
- ✧ 13. Onde você mora?
- ✧ 14. Países e nacionalidades
- ✧ 15. Animais de estimação



Contato: Equipe Online de Idiomas (languages.online@edumail.vic.gov.au)
 Criado em: segunda-feira, 19 de setembro de 2011 | Página atualizada pela última vez: segunda-feira, 2 de abril de 2012
 © State of Victoria (Departamento de Educação e Desenvolvimento da Primeira Infância) 2007
 Disclaimer | Privacidade



Fuente: <https://www.education.vic.gov.au/languagesonline/spanish/spanish.htm>

Imagem 3. Dentro de cada tema es dividido por tópicos como puede ser observado a través de la imagen abajo:

espanhol

01. Saudações

languagesonline

Tarefas interativas

- ✧ 1. Saludos
- ✧ 2. Canción - ¡Hola! ¿Qué tal?
- ✧ 3. ¡Hola!
- ✧ 4. ¡Buenos días!
- ✧ 5. Crucigrama

[Respostas e Traduções](#)

Fichas de trabalho

- ✧ 1. Saludos (pdf 193 kb)
- ✧ 2. Busca las palabras (pdf 59 kb)
- ✧ 3. Empareja las palabras! (pdf 68 kb)
- ✧ 4. Tira o dado! (pdf 52 kb)

[Respostas e Traduções](#)

Foco da língua

Saudações comuns e despedidas e o tempo apropriado para cada um ser usado.

- ¡Buenos días!
- ¡Buenas tardes!
- ¡Hola!
- ¡Adios!
- ¡Buenas noches!
- ¡Até pronto!

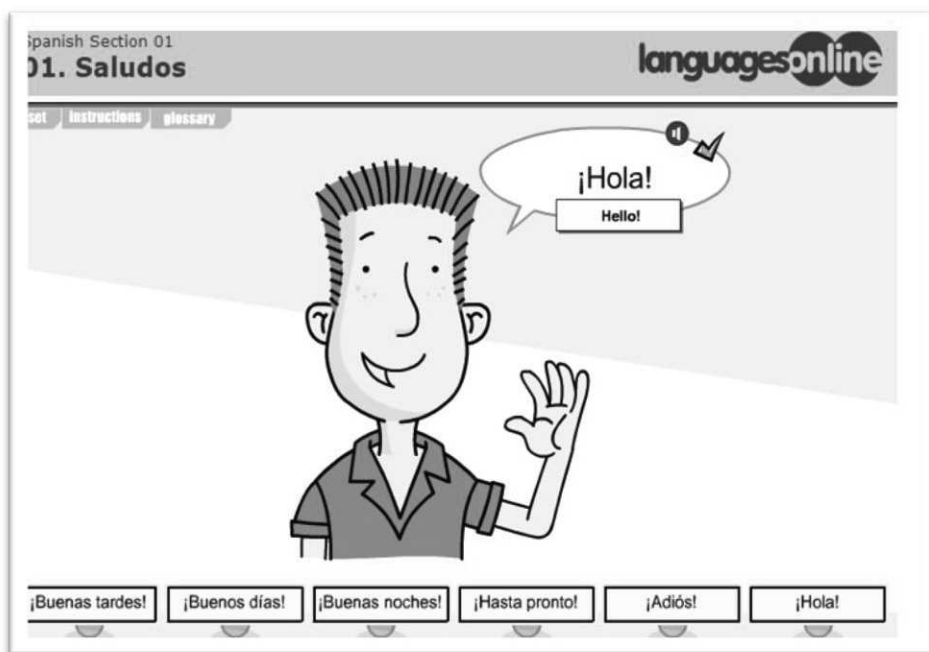
Outros recursos

- ✧ Poster: Saudações (A3 pdf 270kb)
- ✧ Cartões flash (pdf 30kb)
- ✧ Letra da música (pdf 91kb)
- ✧ Song " (mp3 1.7mb)



Fuente: <https://www.education.vic.gov.au/languagesonline/spanish/topic01/index.htm>

Imagen 4. Un ejemplo de un ejercicio del juego



Fuente: https://www.education.vic.gov.au/languagesonline/spanish/topic01/no_01/no_01.htm

El juego digital es definido por Prensky (2012), como un subconjunto de diversión y de juegos, más con una estructuración que contiene uno o más elementos, como: reglas, metas u objetivos, resultado y *feedback* conflicto/ competición/ desafío/ oposición, interacción, representación o enredo (Prensky, 2012, apud Martins e Giraffa, 2015).

4. RESULTADOS

Al inicio de la aplicación de los contenidos, todo era nuevo, por ser el primer contacto de los alumnos con la lengua, pero, después de pasar todos los contenidos, fue hecho un repaso sobre todo que fue aprendido para verificar el aprendizaje, la participación y el interés de ellos. Después fue hecha una evaluación antes de pasar el juego, pues así podría verificar que dificultades aún poseen para poder averiguar si con los juegos aparecían las mismas dificultades.

En las clases que fue aplicado el juego, los alumnos tuvieron mayor participación, aprovechamiento y desarrollaron mejor sus dificultades, los propios alumnos percibían el avance y comentaban entre ellos, las clases fueron más leves, con más progreso tanto para los alumnos cuanto para el profesor, pues con la falta de interés que fue demostrada en las clases teóricas, se tornan a veces más densas, y con la aplicación de los juegos, las clases se tornan

más flexibles, con interacción de todos que no tenían mucho conocimiento tecnológico, por la escuela pública, no ofrecer tantos recursos tecnológicos.

En el momento de aplicar los juegos, hubo un encajamiento mayor por parte de los alumnos, la clase tubo más preguntas, buscaban saber sobre el contenido para poder acertar los juegos, se sentirán motivados e interesados por los desafíos de los juegos, ellos querían más clases para poder aprender.

Verificamos también que, con las mismas clases, tuvieron más respuestas positivas de los alumnos, comparadas a las clases teóricas, siendo las dos trabajadas con los mismos contenidos, para poder ser analizadas igualmente. Incluso, para poder comprender mejor la evolución del aprendizaje de los alumnos fueron realizadas evaluaciones en que se fue observado que las dudas que ellos tuvieron, fueron sanadas con los juegos, la facilidad del aprendizaje, la atención y la participación fue mayor.

Es importante resaltar que este artículo no tiene el intuito de inducir los profesores para que quieran clases apenas con los juegos digitales, al revés de eso queremos sumar y no disminuir, unir las clases teóricas, explicativas, tradicionales, ya existentes, con los juegos que de un modo u otro ya están inseridos en la vida de los jóvenes, y para aproximarse más de ellos, del mundo en que ellos viven y les gustan, tenemos que vivir en constantes mudanzas para la mejoría del aprendizaje.

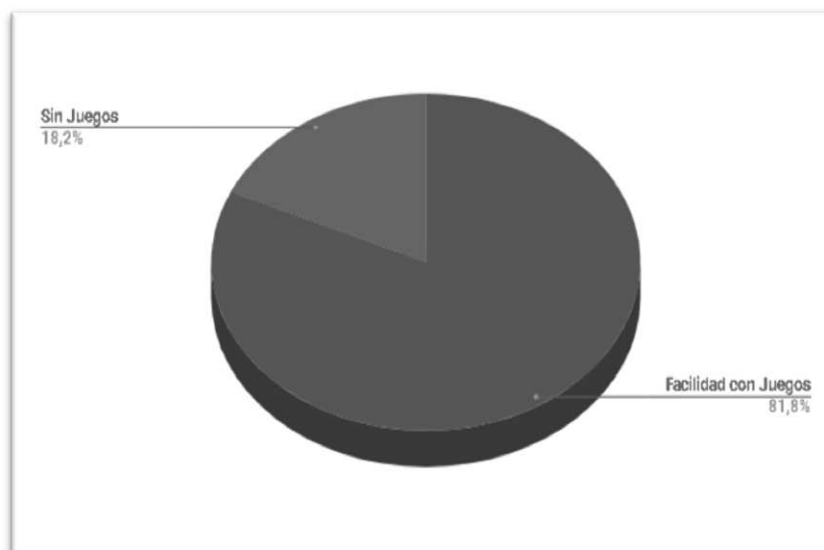
Los juegos educativos demuestran tener alta capacidad para divertir y entretener las personas, al mismo tiempo en que incentivan el aprendizaje por medio de ambientes interactivos y dinámicos, consiguen provocar el interés y motivan estudiantes con desafíos, curiosidad, interacción y fantasía.

Entretanto, para que los educadores obtengan suceso en este proceso de aprendizaje, es preciso antes de todo comprender los juegos, buscar los que se encajan mejor para el perfil de sus alumnos, se los contenidos de la grade curricular están de acuerdo con los propuestos por la escuela, todo eso tiene que ser analizado antes para que los juegos no sean apenas un atractivo vacío sin valor educativo, que no ocupen el tiempo de un aprendizaje eficaz o sea apenas para un relajamiento.

En este trabajo, vimos que se puede inserir los juegos digitales educativos, sin descartar los libros, la pizarra, entre otros, en el universo educacional, visto que los jóvenes están inmersos en este medio en su cotidiano. Permitió también, utilizar los juegos digitales como herramienta tecnológica ayudando en la asociación y fijación de los contenidos de la lengua española.

Algunos puntos fueron negativos, como la dificultad con la internet que al principio la escuela tenía retirado, después con la disponibilidad del laboratorio que tenía los ordenadores, pero, los puntos positivos superaron los negativos. La mayoría de los alumnos participaron más con los juegos, y la minoría participaron con los dos, como podemos observar en el grafico:

Imagen 5



Fuente: Elaboradamente por el autor

Otro punto que merece destaque es la aproximación de los jóvenes a la tecnología, volviendo para el contexto educacional, visto que muchos de ellos utilizan apenas con el intuito de entretenimiento. Percibimos en la aplicación de los juegos, el cuanto fue importante para generar el encajamiento e interés de ellos, en la asignatura, visto que esta fue inserida en la grande curricular de ellos ese año, por ser en el primer año de la enseñanza secundaria que las escuelas públicas insieren el español, y ellos estaban aún se adaptando.

CONCLUSIÓN

En este trabajo, abordamos los juegos como una herramienta para auxiliar los profesores en clase, mostrando el cuanto este puede posibilitar el encajamiento y motivación de los alumnos, sin desvalorar la importancia de clases tradicionales o comunicativas. Pues, todas las metodologías son muy importantes se trabajados en conjunto, así como los juegos son significativos para el aprendizaje, dejando las clases más dinámicas y atractivas.

Podemos observar aún, en el estudio realizado, que fue posible hacer un paralelo con clases sin los juegos seguidas de clases con los juegos, facilitando así la fijación de los contenidos, como también la performance de los alumnos en la aplicación de los juegos y la evolución de éste en las clases. Eso fue perceptible, por medio de análisis del comportamiento de ellos, en el examen y en el cuestionario aplicado para ellos.

Vale resaltar que, para la eficiencia de la aplicación de los juegos en el estudio, hay la necesidad de elaborar actividades complementares que exploran debidamente las habilidades que el juego no ofrece al jugador, como es el caso de la comprensión y producción oral, o aún, la práctica de otros vocabularios que se insieren en el contexto del recurso digital, obteniendo de esta manera un ensino contextualizado.

Otro factor que merece destaque es el quesito de la necesidad del profesor conocer y utilizar la herramienta antes de aplicar los juegos direccionados a los alumnos, pudiendo tener mayor propiedad para enseñar y sacar las dudas provenientes de ellos, pues así estará digitalmente letrado para cuando, en clase de aula solicitado, auxiliar su alumno para attingir las misiones en los niveles propuestos.

El intuïto de este trabajo no es descartar o minimizar la importancia de las clases tradicionales, o hasta mismo de los libros, el gran objetivo es agregar valores, formas dinamizadas de enseñanza para los alumnos, sin sacar un y sustituir por otro, más de unir las dos formas, utilizando los contenidos de los libros, añadiendo los juegos. Hay diversos juegos y diversos contenidos dentro de ellos, el grande factor positivo, es el profesor saber relacionar los dos, para no huir de la grande propuesta para cada nivel.

Por fin, podemos concluir que es de suma importancia un buen planeamiento por parte del profesor de lenguas para aplicación de los juegos digitales en un contexto educacional. Teniendo en vista, que ellos pueden ser utilizados en clase para promover el aprendizaje, por medio de la fijación de los contenidos, sin embargo, el papel del profesor es de promover la enseñanza, seleccionando el juego de acuerdo con la realidad de ellos, analizando el contexto y los principios de aprendizaje que el mismo presenta.

OS JOGOS DIGITAIS COMO FERRAMENTA PARA O APRENDIZADO DA LINGUA ESPANHOLA.

RESUMO

Neste trabalho abordaremos a importância de a tecnologia ser inserida na educação, ela que está de forma intrínseca na vida dos jovens, mostrando que é possível ensinar desde os livros, até os jogos digitais, baseando nos escritos de Prensky (2010), e Pereira (2008), debateremos o porquê do uso da tecnologia nas aulas de língua espanhola. A investigação foi feita através de uma experiência em uma escola da rede pública, na qual foi aplicado o jogo digital *Languages Online*; com o intuito de agregar na aprendizagem da língua espanhola, por perceber que os recursos tecnológicos estimulam neste processo, e por ser uma importante ferramenta utilizada todos os dias por eles. Trazendo resultados positivos como transformar, o pensamento de alguns alunos de que as aulas de espanhol podem ser atrativas, e corresponderem a realidade deles. Por meio desta investigação, foi possível observar a diferença das aulas teóricas, das aulas com os jogos digitais, além do avanço na aprendizagem e o interesse dos alunos com auxílio do jogo.

Palavras Chave: Tecnologia. Jogo digital. Aprendizagem.

REFERENCIAS

ALMEIDA, Fernando José de. **Educação e Informática: os computadores na escola**. Cortez: SP, 1988.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: Técnicas e Jogos Pedagógicos**. São Paulo: Edições Loyola, 1995.

Andreu, M^a A., García M. & Mollar M. (2005). “La simulación y el juego en la enseñanza-aprendizaje de lengua extranjera”, en Cuadernos Cervantes, XI. Disponible en <http://www.upv.es/diaal/publicaciones/andreu3.pdf>.

AZEVEDO, Victor de Abreu. **Jogos eletrônicos e educação: construindo um roteiro para a sua análise pedagógica**. Renote – Novas Tecnologias na Educação, UFRGS, Porto Alegre, v. 10, n° 3, 2012.

BALASUBRAMANIAN, Nathan; WILSON, Brent G. Games and Simulations. **In: SOCIETY FOR INFORMATION TECHNOLOGY AND TEACHER EDUCATION INTERNATIONAL CONFERENCE**, 2006. Proceedings...v.1. 2006.

BARBOSA, Enio R. **O jogo na educação: como o videogame pode servir na construção do conhecimento**. Ciências e Cultura, vol.62, no.3, São Paulo, 2010.

BRUMFIT, C.; MOON, J.; TONGUE, R. **Teaching English to Children: from practice to principle**. CollinsELT, 1991.

CAILLOIS, R. Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo. Mé- xico: Fondo de Cultura Económica, 1986

CENTENARO, Franciele K. Investigação de uma abordagem pedagógica para o ensino de língua inglesa por meio de jogos digitais. Dissertação (Mestrado em Tecnologias Educacionais em Rede) - Universidade Federal de Santa Maria, 2016.

Consejo de Europa (2002). **Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación (MCER)**. MECD/Instituto Cervantes y Anaya Ed.

DUFLO, Colas. **O jogo de pascal a Schiller**. Tradução: Francisco Settineri. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 1999.

ELLIS, G.; BREWSTER, J. **The primary English Teacher's guide**. Penguin English, 2012.

FANTIN, Mônica. **No mundo da brincadeira: jogo, brinquedo e cultura infantil**. Florianópolis: Cidade Futura, 2000.

Ferrari SR, et al. (2009) **The Mei5-Sae3 Protein Complex Mediates Dmc1 Activity in *Saccharomyces cerevisiae***. J Biol Chem 284(18):11766-70.

Gee, J. P. (2003). **What video games have to teach us about learning and literacy**. New York, NY: Palgrave Macmillan.

Gee, J. P. (2005). **Good video games and good learning**. Phi Kappa Phi Forum, 85(2), 33-

37. Labrador, M.J.; Morote P. (2008). "El juego en la enseñanza de ELE", en Glosas Didácticas 17: 71-84.

GERMAIN, C. **As interações sociais em aulas de uma segunda língua ou de idioma estrangeiro**. In: GARNIER, Catherine (org). Após Vygotsky e Piaget: perspectivas social e construtivista escola russa e ocidental. Porto Alegre: Artmed, 1996.

Gracia Millá, M^a. **El juego como facilitador del aprendizaje**. Curso Internacional de Actualización en Neuropediatría y Neuropsicología Infantil. Valencia, 2012.

GROS, Begoña. **The impact of digital games in education**. First Monday, v. 8, n. 7, jul. 2003. Disponível em: <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1467-8535.2007.00793.x/full> Acessado em: 15/11/2017.

HADFIELD, Jill. **Elementary communicative games: a collection of games and activities for elementary students of English**. 2. reimp. Edinburgh, UK: Nelson, 1985.

HSIAO, Hui-Chun. A Brief Review of Digital Games and Learning. DIGITEL 2007, The First IEEE International Workshop on Digital Game and Intelligent Toy Enhanced Learning. Los Alamitos, CA, USA: IEEE Computer Society, 2007. 124-129

Huizinga, J. (1999). **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. Perspectiva: São Paulo.

- HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*. Trad. João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- HUIZINGA, J. *Homo ludens*. São Paulo: Perspectiva, 2005
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida (organizadora). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 3ª edição. São Paulo: Cortez, 1999.
- Lazarus, Emma. *Emma Lazarus: Selected Poems*. USA: Library of America, 1883.
- Lin YR, et al. (2011) Regulation of longevity by regulator of G-protein signaling protein, Loco. *Aging Cell* 10(3):438-47.
- MARCELLINO, Nilson Carvalho. *Pedagogia da animação*. 4. ed. Campinas, SP: Papirus, 2002.
- MATTAR, João. **Games em educação: como os nativos digitais aprendem**. São Paulo: Pearson, 2010.
- McClarty, K., Orr, A., Frey, P., Dolan, B., Vassileva, V., & McVay, A. (2012). **A literature Review of gaming in education**. Research report. Iowa City, IA: Pearson.
- MITCHELL, Alice; SAVILL-SMITH, Carol. **The use of computer and video games for learning: A review of the literature**. Londres: Learning and Skills Development Agency (LSDA), 2004. Disponível em: Accedido em: 23/01/2018.
- Nevado Ch., (2008). “**El componente lúdico en las clases de ELE**”, en *Revista MarcoELE núm. 7: 1-14*. Disponible en <http://marcoele.com/elcomponente-ludico-en-las-clases-de-ele/>.
- NOVAK, Jeannie. **Desenvolvimento de games**. Tradução: Pedro Cesar de Conti. São Paulo: Cengage Learning, 2010.
- Pereira, D. R. M. (2008). **O ensino através do computador: os tipos de softwares educativos e seu uso**.
- Perrotta, C., Featherstone, G., Aston, H., & Houghton, E. (2013). **Game-based learning: Latest evidence and future directions**. Slough, UK: NFER.

PIAGET, Jean. **Pedagogia e psicologia**. Rio de Janeiro: Forense, 1973.

PIZZARRO, Edna Gisela. **Orientaciones para la enseñanza de ELE: más de 100 actividades para dinamizar la clase de español**. Brasília: Consejería de Educación, de la Embajada de España, 2007.

Prensky, M. **Nativos e inmigrantes digitales**. Madrid: Institución educativa SEK, 2010.
[Documento [www http://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITA-LES%20\(SEK\).pdf](http://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITA-LES%20(SEK).pdf)].

PRENSKY, Marc. Disponível em <http://www.marcprensky.com/writing> Accedido en 01 ener. 2018.

PRENSKY, Marc. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2012.

RICHARD-AMATO, Patricia A. **Making it happen: interaction in the second language classroom**. NY: Longman, 1988.

Sánchez, G. (2010). **“Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico”, en Revista electrónica de Didáctica de español como lengua extranjera MarcoELE núm. 11**: Disponible en <http://marcoele.com/descargas/11/sanchez-estrategias-ludico.pdf>.

SANTOS, Christiano Lima. **A evolução dos jogos eletrônicos**. 2012. Disponível em: <http://www.institutodosjogos.com/author/christiano/> Accedido en: 10/11/2017.

SANTOS, Christiano Lima. **Por dentro do mercado de jogos**. 2012. Disponível em: <http://www.institutodosjogos.com/author/christiano/> Accedido en: 10/11/2017.

SAVI, R.; ULBRICHT, V. R. **Jogos Digitais Educacionais: Benefícios e Desafios**. Revista Novas Tecnologias na Educação, v. 6, n. 2, p. 10, 2008. ISSN ISBN/ISSN.

UBERMAN, A. **The use of games for vocabulary presentation and revision**. Forum, 36(1), 1998, 20-27.

Vigotsky, L. **Historia del desarrollo de las funciones psíquicas superiores**. En Obras Escogidas, T. III, Madrid: Visor, 1995.

WRIGHT, A., BETTERIDGE, D.; BUCKBY, M. **Games for language learning (3rd ed.)**. New York: Cambridge University Press, 2005.

YANAZE, Leandro. **Tecno-pedagogia: os games na formação dos nativos digitais**. São Paulo: Annablume, Fapesp, 2012.

REFERENCIAS ELECTRÓNICAS

Figura 1. Disponible en: < <https://www.education.vic.gov.au/languagesonline/default.htm> >. Acceso en 22 de enero. de 2018.

Figura 2. Disponible en: <<https://www.education.vic.gov.au/languagesonline/spanish/spanish.htm> >. Acceso en 22 de enero. de 2018.

Figura 3. Disponible en: <https://www.education.vic.gov.au/languagesonline/spanish/topic01/index.htm>>. Acceso en 22 de enero. de 2018.

Figura 4. Disponible en: https://www.education.vic.gov.au/languagesonline/spanish/topic01/no_01/no_01.htm >. Acceso en 22 de enero. de 2018.

ANEXO

Questionário final ao aluno sobre as aulas sem jogos digitais e com jogos digitais.

Questionário final ao aluno

Este questionário faz parte da pesquisa e trabalho da professora estagiária. Refere-se a um questionário anônimo, com a pretensão de total sinceridade em todas as respostas, pois não existem respostas certas ou erradas, pretendesse apenas conhecer a sua avaliação sobre as aulas ministradas.

Leia todas as perguntas e escolha a opção, colocando um X na resposta escolhida.

Sexo: Masculino ()

Feminino ()

Pergunta 1: Para você, jogar na aula é...

Apenas brincar ()

Apreender pouco ()

Aprender de maneira divertida ()

Pergunta 2: o jogo, para você, é uma atividade...

Onde apenas se brinca ()

Onde se pode aplicar conteúdos das aulas ()

Que não serve para nada ()

Que é aborrecida ()

Que é confusa ()

Que é divertida ()

Pergunta 3: ao longo das aulas com a professora estagiária, as atividades realizadas foram...

Surpreendentes ()

Confusas ()

Divertidas ()

Normais ()

Aborrecidas ()

Pergunta 4: você gostou das aulas da professora estagiaria?

Sim () Se a resposta for sim, responda a pergunta 4.1

Não () Se a resposta for não, responda a pergunta 4.2

Pergunta 4.1 Gostei das aulas porquê...(pode escolher várias opções)

Os materiais foram diferentes das outras aulas ()

Apreendi de forma mais rápida ()

As aulas passavam rápido ()

Trabalhei de forma mais autônoma ()

Participei mais nas aulas ()

Fui mais responsável ()

Eram divertidas ()

Pergunta 4.2 Não gostei das aulas porquê...(pode escolher várias opções)

Os materiais eram habituais ()

Sinto que não aprendi ()

As aulas passavam devagar ()

Não gosto de trabalhar em grupo ()

Me senti perdido ()

Fui pouco orientado ()

Participei pouco nas aulas ()

Tive de ser mais responsável ()

Pergunta 5. Para você aprender a gramática é principalmente...

Interessante ()

Aborrecido ()

Difícil ()

Fácil ()

Um desafio ()

Repetitivo ()