



UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA  
CAMPUS I – CAMPINA GRANDE  
CENTRO DE EDUCAÇÃO – CEDUC  
GRADUAÇÃO EM LETRAS – LÍNGUA ESPANHOLA

MACIELE HENRIQUE DE MEDEIROS SOARES

**LA ENSEÑANZA DEL ELE PARA APRENDICES BRASILEÑOS DE LA  
EDUCACIÓN PRIMARIA: NUEVAS PERSPECTIVAS Y POSIBILIDADES DE  
PROPUESTAS DIDÁCTICAS PARA UN APRENDIZAJE LÚDICO.**

CAMPINA GRANDE – PB

2020

MACIELE HENRIQUE DE MEDEIROS SOARES

**LA ENSEÑANZA DEL ELE PARA APRENDICES BRASILEÑOS DE LA  
EDUCACIÓN PRIMARIA: NUEVAS PERSPECTIVAS Y POSIBILIDADES DE  
PROPUESTAS DIDÁCTICAS PARA UN APRENDIZAJE LÚDICO.**

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

**Orientadora:** Profa. Esp. Laís de Sousa  
Nóbrega.

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.

S676I Soares, Maciele Henrique de Medeiros.  
La enseñanza del ELE para aprendices brasileños de la educación primaria [manuscrito] : nuevas perspectivas y posibilidades de propuestas didácticas para un aprendizaje lúdico / Maciele Henrique de Medeiros Soares , . - 2020.  
45 p. : il. colorido.  
Digitado.  
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras Espanhol) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Educação , 2020.  
"Orientação : Profa. Esp. Laís de Sousa Nóbrega , Coordenação do Curso de Letras Espanhol - CEDUC."  
1. Ensino de língua estrangeira. 2. Atividade lúdica. 3. Processo ensino-aprendizagem. 4. Planejamento didático. 5. Recursos didáticos. I. Título  
21. ed. CDD 372.6561

MACIELE HENRIQUE DE MEDEIROS SOARES

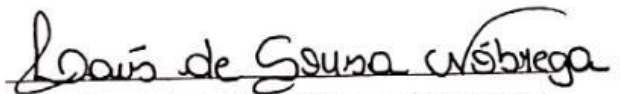
LA ENSEÑANZA DEL ELE PARA APRENDICES BRASILEÑOS DE LA  
EDUCACIÓN PRIMARIA: NUEVAS PERSPECTIVAS Y POSIBILIDADES DE  
PROPUESTAS DIDÁCTICAS PARA UN APRENDIZAJE LÚDICO.

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

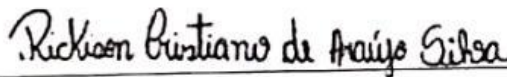
Área de concentração: Linguística  
Aplicada

Aprovada em: 23 / 11 / 2020.

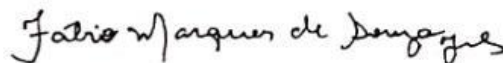
BANCA EXAMINADORA



Profª. Esp. Laís de Sousa Nóbrega (Orientadora)  
*Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)*



Prof. Me. Rickison Cristiano de Araújo Silva  
*Universidade Federal de Campina Grande (UFCG)*



Prof. Dr. Fábio Marques de Souza  
*Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)*

## **DEDICATORIA**

Dedico este trabajo a DIOS, por no abandonarme, ni permitir rendirme ante las dificultades encontradas en el camino, y a mis padres Ivete e Inácio, quiénes siempre me apoyaron y motivaron constantemente.

## **LISTADO DE ABREVIATURAS Y SIGLAS**

ELE – Español como Lengua Extranjera

LE – Lengua Extranjera

TDICS – Tecnologías Digitales de la Información y Comunicación

## INDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN</b> .....	8
<b>2. MARCO TEÓRICO</b> .....	9
2.1. El papel del profesor en el proceso de enseñanza/aprendizaje del ELE.....	9
2.2. La importancia de la enseñanza/aprendizaje del ELE a través de lo lúdico: juegos, dinámicas y actividades interactivas .....	13
2.3. Propuestas de actividades lúdicas: ¿por qué y para qué sirven?.....	16
<b>3. METODOLOGÍA</b> .....	18
3.1. Planeamientos didácticos .....	19
<b>4. CONSIDERACIONES FINALES</b> .....	24
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b> .....	25
<b>ANEJOS</b> .....	28
Anejo I: Tabla con los pronombres personales y terminaciones en presente de indicativo..	28
Anejo II: Verbos irregulares en español .....	29
Anejo III: Expresiones con colores en español.....	32
Anejo IV: Actividad de expresión escrita – (El presente de Indicativo) .....	34
Anejo V: Actividad de comprensión auditiva.....	37
Anejo VI: Expresiones idiomáticas con las partes del cuerpo.....	39
Anejo VII: Actividad de expresión escrita (El cuerpo humano y las expresiones idiomáticas).....	41
Anejo VIII: Frases de la dinámica .....	44

# LA ENSEÑANZA DEL ELE PARA APRENDICES BRASILEÑOS DE LA EDUCACIÓN PRIMARIA: NUEVAS PERSPECTIVAS Y POSIBILIDADES DE PROPUESTAS DIDÁCTICAS PARA UN APRENDIZAJE LÚDICO.

Maciele Henrique de Medeiros Soares<sup>1</sup>

## RESUMEN

Es imprescindible que reforcemos la necesidad de que los profesores tengan una formación profesional crítica-reflexiva para que sean conscientes de la importancia de enseñar lengua de manera contextualizada, para la comunicación y prácticas sociales diversas. Aparte eso, que asuman el papel de facilitadores del aprendizaje, que despierten en los estudiantes la curiosidad por comprender los usos y funcionalidades de los contenidos propuestos a través de clases lúdicas. Para ello, a lo largo de esta investigación intentamos responder a los siguientes cuestionamientos: ¿Cuál es la importancia y los beneficios en promover la enseñanza del ELE de manera lúdica? y ¿Cuáles son las herramientas que pueden utilizar el profesor para construir un ambiente interactivo en sus clases y a su vez, facilitar el proceso de enseñanza/aprendizaje haciéndolo placentero y significativo para los aprendices? Pensando en eso, este trabajo tuvo por objetivo general investigar la importancia y los beneficios de promover la enseñanza/aprendizaje del ELE a través de propuestas de actividades lúdicas e interactivas. Ya como objetivos específicos, nos propusimos a: reflexionar sobre el papel y la responsabilidad que ocupa el profesor en el proceso de enseñanza/aprendizaje del ELE y presentar algunas estrategias y propuestas didácticas de actividades lúdicas como un camino posible para facilitar el aprendizaje. Así pues, en el marco teórico resaltamos el papel del profesor en el proceso de enseñanza/aprendizaje del ELE (ALMEIDA FILHO, 2012; ALMEIDA, 1995; 2013; FUENTES, 2008; PIQUER; MAGÁN, 2008; SILVA; COSTA JUNIOR, 2018; SILVA; SOUZA; MENEZES, 2018; TEDESCO, 2015); reflexionamos sobre la importancia de la enseñanza/aprendizaje del ELE a través de lo lúdico: juegos, dinámicas y actividades interactivas (AMO, 2004; BARETTA, 2006; FERNÁNDEZ; CARMONA, 2012; FREITAS, 2018; GLADIC MIRALLES; CAUTIN-EPIFANI, 2016; RODRÍGUEZ-PÉREZ, 2012) y discutimos a respecto de propuestas de actividades lúdicas: ¿Por qué y para qué sirven? (BARROS GONZÁLEZ, 2016; MENDOZA, 2012; VARELA GONZÁLEZ, 2010). Para ello, creamos dos planeamientos didácticos con actividades dinámicas e interactivas, uniendo contenidos gramaticales, lexicales y culturales. Por lo tanto, esperamos que nuestro estudio contribuya para que otros profesores de ELE reflexionen sobre la urgente necesidad de nuevas prácticas e igualmente busquen crear planeamientos didácticos que posibiliten la enseñanza del español de manera interactiva, dinámica y placentera, de modo que el aprendizaje se vuelva un proceso significativo, agradable y natural para los aprendices.

**Palabras-clave:** Aprendizaje lúdico. Planeamientos didácticos. Profesor de ELE. Aprendices brasileños de la educación primaria.

## RESUMO

É imprescindível que reforcemos a necessidade de que os professores tenham uma formação profissional crítica-reflexiva para que sejam conscientes da importância de ensinar língua de maneira contextualizada, para a comunicação e práticas sociais diversas. Além disso, que

---

<sup>1</sup> Graduanda en Letras español (UEPB) – macielehmedeiros@gmail.com.



assumam o papel de facilitadores da aprendizagem, que despertem nos estudantes a curiosidade de compreender os usos e funcionalidades dos conteúdos propostos através de aulas lúdicas. Para isso, ao longo desta pesquisa tentamos responder aos seguintes questionamentos: Qual é a importância e os benefícios em promover o ensino do ELE de maneira lúdica? e Quais são as ferramentas que o professor pode usar para construir um ambiente interativo em suas aulas e, por sua vez, facilitar o processo de ensino/aprendizagem tornando-o agradável e significativo para os aprendizes? Pensando nisso, este trabalho teve como objetivo geral investigar a importância e os benefícios de promover o ensino/aprendizagem do ELE através de propostas de atividades lúdicas e interativas. Já como objetivos específicos, nos propusemos a: refletir sobre o papel e a responsabilidade que desempenha o professor no processo de ensino/aprendizagem do ELE e apresentar algumas estratégias e propostas didáticas de atividades lúdicas como um caminho possível para facilitar a aprendizagem. Sendo assim, no marco teórico destacamos o papel do professor no processo de ensino/aprendizagem do ELE (ALMEIDA FILHO, 2012; ALMEIDA, 1995; 2013; FUENTES, 2008; PIQUER; MAGÁN, 2008; SILVA; COSTA JUNIOR, 2018; SILVA; SOUZA; MENEZES, 2018; TEDESCO, 2015); refletimos sobre a importância do ensino/aprendizagem do ELE através do lúdico: jogos, dinâmicas e atividades interativas (AMO, 2004; BARETTA, 2006; FERNÁNDEZ; CARMONA, 2012; FREITAS, 2018; GLADIC MIRALLES; CAUTIN-EPIFANI, 2016; RODRÍGUEZ-PÉREZ, 2012) e discutimos a respeito de propostas de atividades lúdicas: Por que e para que servem? (BARROS GONZÁLEZ, 2016; MENDOZA, 2012; VARELA GONZÁLEZ, 2010). Para isso, criamos dois planejamentos didáticos com atividades dinâmicas e interativas, relacionando conteúdos gramaticais, lexicais e culturais. Portanto, esperamos que nosso estudo contribua para que outros professores de ELE reflitam sobre a urgente necessidade de novas práticas e também busquem criar planejamentos didáticos que possibilitem o ensino do espanhol de maneira interativa, dinâmica e prazerosa, de modo que a aprendizagem se torne um processo significativo, agradável e natural para os aprendizes.

**Palavras-chave:** Aprendizagem lúdica. Planejamento didático. Professor de ELE. Aprendizes brasileiros da educação primária.

## 1. INTRODUCCIÓN

Este trabajo está situado en el ámbito de la lingüística aplicada, específicamente en la enseñanza/aprendizaje de Lengua Extranjera (LE), precisamente el español. Así que, con respecto a la enseñanza del Español como Lengua Extranjera (ELE) es imprescindible que tengamos en cuenta una serie de conocimientos acerca de cómo podemos enseñarlo, es necesario que comprendamos y reflejemos acerca de la lengua como construcción de conocimientos, no solo como instrumento.

Luego, pensando en lengua como vehículo de comunicación, es necesario que el profesor reflexione sobre su práctica e intente llevar a sus clases propuestas didácticas que despierten el interés y la curiosidad de los aprendices en conocer y aprender sobre la cultura del otro, que esas actividades estimulen la interacción y permitan que el aprendizaje ocurra de manera natural, dinámica y placentera.

Por esa razón, referirse a la enseñanza de una lengua extranjera nos hace reflexionar sobre la oportunidad de aprender una nueva cultura, sus costumbres y creencias diferentes a las nuestras, y eso nos posibilita no solo a la adquisición de nuevos conocimientos, sino ampliarlos, haciendo que, en el contexto escolar, los aprendices tengan una nueva visión de mundo, sean más tolerantes y menos prejuiciosos, que respeten las diferencias y valoren la cultura del otro, de modo que entiendan que ninguna cultura está por encima de la otra, todas son igualmente importantes.

Así siendo, a lo largo de esta investigación intentamos responder a los siguientes cuestionamientos:

1. ¿Cuál es la importancia y los beneficios en promover la enseñanza del ELE de manera lúdica?
2. ¿Cuáles son las herramientas que pueden utilizar el profesor para construir un ambiente interactivo en sus clases y a su vez, facilitar el proceso de enseñanza/aprendizaje haciéndolo placentero y significativo para los aprendices?

Para ello, como objetivo general de esa investigación, pretendemos investigar la importancia y los beneficios de promover la enseñanza/aprendizaje del ELE a través de propuestas de actividades lúdicas e interactivas. Ya como objetivos específicos, nos proponemos a: reflexionar sobre el papel y la responsabilidad que ocupa el profesor en el proceso de enseñanza/aprendizaje del ELE y presentar algunas estrategias y propuestas didácticas de actividades lúdicas como un camino posible para facilitar el aprendizaje.

Así pues, con relación a los objetivos cabe decir que, nuestra investigación es explicativa, según Gil (2002) este tipo de investigación “[...] *têm como preocupação central identificar os fatores que determinam ou que contribuem para a ocorrência dos fenômenos. [...] explica a razão, o porquê das coisas [...]*” (GIL, 2002, p. 42)<sup>2</sup>. Cuánto a los procedimientos es una investigación bibliográfica, pues, según el referido autor, “*A pesquisa bibliográfica é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos. [...]*” (GIL, 2002, p. 44)<sup>3</sup>.

El interés por ese tema se originó en razón de mostrar que discutir propuestas de actividades lúdicas no debe resumirse solamente a juegos, sino, es posible que el profesor como facilitador del aprendizaje utilice diferentes herramientas, instrumentos y recursos metodológicos para despertar el interés del aprendiz y motivarlo, tales como: canciones,

<sup>2</sup> “tiene como principal preocupación identificar los factores que determinan o contribuyen a la ocurrencia de fenómenos. [...] explica la razón, el porqué de las cosas. [...]” (GIL, 2002, p. 42). Todas las traducciones de citas de esta investigación son de nuestra autoría y fueron revisadas por la profesora Laís de Sousa Nóbrega.

<sup>3</sup> La investigación bibliográfica se desarrolla a partir de material previamente elaborado, este es constituido principalmente por libros y artículos científicos. [...]” (GIL, 2002, pág. 44), traducción nuestra.

teatro, videos, dinámicas en parejas y/o en grupos, danzas, etc., de modo que, estas permitan que ocurra la interacción entre los aprendices. Por ello, todo va a depender de la manera que el profesor plantee sus clases y de las estrategias y materiales que utilice en el aula, pues sabemos que el profesor es el sujeto responsable por seleccionar y escoger qué va a proponer y cómo llevará a cabo sus ideas. Por lo tanto, creamos dos planeamientos didácticos uniendo contenidos gramaticales, lexicales y culturales, con la intención de comprobar que sí podemos trabajar cualquier contenido de manera lúdica, interactiva, placentera y motivadora. Así como, podemos hacer que los aprendices desarrollen la afectividad, los diferentes tipos de creatividad (mimética, bisociativa, narrativa, analógica e intuitiva) y, por consiguiente, la imaginación y claro, el pensamiento crítico - reflexivo.

Por lo tanto, el presente trabajo está integrado por tres capítulos. El primero capítulo abarca el marco teórico que consta de tres sesiones: 1- El papel del profesor en el proceso de enseñanza/aprendizaje del ELE (ALMEIDA FILHO, 2012; ALMEIDA, 1995; 2013; FUENTES, 2008; PIQUER; MAGÁN, 2008; SILVA; COSTA JUNIOR, 2018; SILVA; SOUZA; MENEZES, 2018; TEDESCO, 2015); 2- La importancia de la enseñanza/aprendizaje del ELE a través de lo lúdico: juegos, dinámicas y actividades interactivas (AMO, 2004; BARETTA, 2006; FERNÁNDEZ; CARMONA, 2012; FREITAS, 2018; GLADIC MIRALLES; CAUTIN-EPIFANI, 2016; RODRÍGUEZ-PÉREZ, 2012) y 3- Propuestas de actividades lúdicas: ¿Por qué y para qué sirven? (BARROS GONZÁLEZ, 2016; MENDOZA, 2012; VARELA GONZÁLEZ, 2010).

El segundo capítulo es la metodología, dónde describimos todos los pasos para el desarrollo de nuestra investigación. Y el tercero y último capítulo, presentamos dos propuestas de planeamientos didácticos como camino posible para motivar y despertar en otros profesores la urgente necesidad de nuevas prácticas y hacer que los aprendices perciban que aprender lengua es mucho más que traducir frases hechas, memorizar reglas gramaticales y/o aprender palabras de manera descontextualizada, que es imprescindible permitirse conocer un nuevo mundo, una nueva cultura, aprender lengua es aprender a comunicarse con fluidez, es comprender y respetar su heterogeneidad.

## **2. MARCO TEÓRICO**

### **2.1. El papel del profesor en el proceso de enseñanza/aprendizaje del ELE**

Es imprescindible que reforcemos la necesidad de haber una mayor preocupación por la formación profesional del profesor si pensamos en una educación efectiva y de calidad para los aprendices del Español como Lengua Extranjera (ELE). Aparte eso, por la urgente necesidad que reflexione ante su práctica, puesto que, debe cumplir el papel de facilitador en el proceso de enseñanza/aprendizaje, pues, si él no piensa sobre la manera como actúa en sus clases, la metodología que utiliza, los métodos y abordajes que adopta podrá volverse un profesional ultrapasado, actuando de forma mecanizada y restricta, aprisionado a lo mismo, sin perspectivas de mejorías, y por lo tanto, podrá ocasionar el desinterés y a su vez, la desmotivación de los aprendices por aprender. Considerando eso, Silva y Costa Junior (2018) nos presenta:

[...] a prática de reflexão é um aspecto complexo que envolve a formação do profissional de Letras e de outras instâncias formadoras, por isto torna-se relevante indagar-nos sobre o exercício reflexivo durante o curso de Licenciatura, para

questionar se o profissional formado tem o hábito de refletir sobre o seu próprio agir docente. (SILVA; COSTA JUNIOR, 2018, p. 63)<sup>4</sup>.

En este sentido, reafirmamos la necesidad de que el profesor busque constantemente caminos y alternativas para el perfeccionamiento de su práctica y se convierta en un profesional motivador y facilitador del aprendizaje. Eso porque, “[...] *O poder de reflexão da competência profissional é de vital importância para o desenvolvimento do professor.*” (ALMEIDA FILHO, 2012, p. 16)<sup>5</sup>. Luego, es fundamental que el docente comprenda, valore y resignifique su práctica a través de la reflexión para que alcance un resultado satisfactorio y diferente de los muchos que comúnmente podemos encontrar en las escuelas, pues, “[...] *encontramos práticas antigas ainda recorrentes como, por exemplo, o ensino privilegiado da gramática descontextualizada em detrimento das competências comunicativas.*” (SILVA, SOUZA; MENEZES, 2018, p. 148)<sup>6</sup>. Esto es, una práctica donde muchos profesionales se preocupan por enseñar la estructura de la lengua, no sus formas de uso y funcionalidades.

Así siendo, el profesor de lengua extranjera debe tener en cuenta que la lengua es vehículo de comunicación, y que, por lo tanto, debe ser enseñada para el uso en prácticas sociales, no debe enseñarla de manera descontextualizada, sin fines comunicativos, resumida a memorizaciones de reglas gramaticales. Por esa razón, para que el alumno se interese por aprender, los contenidos deben ser significativos, esto es, llevar a la clase temas que se acerquen a las realidades de sus alumnos, hacerles entender la razón de aprenderlos, para que sirven, o sea, cuándo y cómo van a usarlos. Eso no significa que hay una receta para la enseñanza, sino posibilidades y alternativas que posibilite al aprendiz entender el funcionamiento de la lengua para aprenderla mediante una práctica actualizada y reflexiva del docente. Sin embargo, sabemos que todavía hay muchos profesores que resisten a cambios en su práctica, acaban por utilizar apenas el libro didáctico, como si este fuera la única herramienta posible para la enseñanza del español, no buscan materiales complementarios, temas que se acerquen a las distintas realidades de los aprendices, materiales que posibiliten el desarrollo del aprendizaje de manera facilitadora, interactiva y significativa. Y pues, refuerzan y repiten una práctica antigua de la gramática en el aula, de modo, exclusivamente tradicionalista.

Por lo tanto, no creemos en una práctica puramente conservadora y tradicional, sino defendemos una práctica reflexiva y transformadora, donde los aprendices sean sujetos activos y participantes en las clases, que se trabaje actividades que les permitan aprender a entender y respetar otras realidades, y sobre todo, a comunicarse. Así que, es imprescindible que los profesores tengan una formación profesional de calidad, crítica y reflexiva, para que tengan claro la importancia de enseñar la lengua de manera contextualizada, de proponer clases lúdicas a través de dinámicas, juegos, actividades interactivas, que posibiliten a los aprendices comprender la importancia de estudiar aquellos contenidos, que entiendan sus funcionalidades y los vean como significativos. Pues, según Silva, Souza y Menezes (2018): “*Uma aprendizagem significativa de línguas pode possibilitar a participação do aluno em atividades de interação para que ele desenvolva habilidades necessárias para a*

<sup>4</sup> [...] la práctica de la reflexión es un aspecto complejo que consiste en la formación profesional en Letras y también otras instancias formadoras. Por ello, resulta relevante cuestionarnos sobre el ejercicio reflexivo durante la carrera en Licenciatura, para cuestionar si el profesional capacitado suele reflexionar sobre su práctica docente. (SILVA; COSTA JUNIOR, 2018, p. 63), traducción nuestra.

<sup>5</sup> “El poder de reflexión de la competencia profesional es de vital importancia para el desarrollo del profesor.” (ALMEIDA FILHO, 2012, p. 16), traducción nuestra.

<sup>6</sup> “[...] encontramos prácticas antiguas aún recurrentes, como, por ejemplo, la enseñanza privilegiada de la gramática descontextualizada en detrimento de las habilidades comunicativas.” (SILVA; SOUZA; MENEZES, 2018, p.148), traducción nuestra.

*comunicação.*” (SILVA; SOUZA; MENEZES, 2018, p. 148)<sup>7</sup>. Es decir, es con proponer actividades interactivas que el aprendiz desarrollará habilidades necesarias para comprender el funcionamiento de la lengua y por consiguiente, lograr comunicarse de manera fluida, natural y consciente.

Para ello, discutiremos ahora el concepto de educación lúdica para contextualizar lo dicho en líneas anteriores. De acuerdo con Almeida (2013), consiste en una manera de facilitar la formación de las personas, pudiendo estas construir sus conocimientos con actitudes motivadas, con creatividad y criticidad. O sea, una educación que favorezca a los estudiantes diferentes actividades en las que puedan aprender de manera divertida. Igualmente están de acuerdo Fernández y Carmona (2012) cuando afirman que:

Actualmente no parece haber dudas sobre los beneficios que la utilización de lo lúdico presenta en el aula de E/LE. Las aportaciones hechas a la didáctica desde diversas disciplinas han puesto de manifiesto los beneficios que lo lúdico como representación de la realidad tiene en el aprendizaje. La participación activa, el uso de estrategias de aprendizaje que el alumno tiene que poner en marcha, la motivación y la autoestima generada por el proceso, la personalización de cada aprendiz, han sido principios que han permitido desarrollar el enfoque comunicativo y por ello le confiere total actualidad. (FERNÁNDEZ; CARMONA, 2012, p. 10).

Por ello, defendemos propuestas de actividades lúdicas como una herramienta posible y facilitadora para el proceso de enseñanza/aprendizaje del ELE. No obstante, estamos conscientes que los encargos del profesor no son fáciles, pues debe preocuparse con el desarrollo del aprendizaje de los alumnos, sabiendo que este es subjetivo e individual, o sea, que cada estudiante tiene su tiempo y su manera de aprender, con mucho más que compartir conocimientos, el docente debe estar atento a los problemas y dificultades que enfrenta cada aprendiz, así como, conocer y saber aprovechar los recursos que tenga la escuela para que puedan disfrutarlos, visto que, ni todas las escuelas disponen de herramientas como: aparatos de sonido, internet, televisión, impresora, computadora, proyector, etc., que facilitan el planteamiento de las clases del profesor, como también, considerar que muchas escuelas públicas las salas son llenas de estudiantes lo que dificulta para el profesor mantener la atención de todos los aprendices.

Luego, el docente tiene una gran responsabilidad de facilitar la enseñanza/aprendizaje del ELE, hacer algo para que las clases sean divertidas, (re)creando y organizando actividades lúdicas, de modo que, los alumnos aprendan de manera placentera, y “[...] creando un ambiente positivo conseguiremos captar el interés de nuestros alumnos y el aprendizaje será mucho más efectivo.” (FUENTES, 2008, p. 6). Cuanto más consigue el profesor despertar el interés del aprendiz, más posibilidades habrá de que sus clases sean placenteras y que alcance resultados satisfactorios.

Aparte eso, cabe mencionar que el profesor no debe trabajar apenas el cognitivo de los aprendices, sino también incluir diversas áreas, como la afectividad, el emocional, la imaginación, y para eso, “[...] el profesor tendrá que elaborar los objetivos de forma clara y cuidadosa, siempre pensando en maneras eficaces de hacer con que los alumnos adquieran con éxito la LE.” (TEDESCO, 2015, p. 20). De ese modo, el planteamiento consciente, atento y reflexivo de las clases es de fundamental importancia, pues, para que los aprendices realmente aprendan la LE los objetivos de la clase tienen que estar claros y bien definidos, de este modo podrá alcanzar resultados positivos y favorables.

---

<sup>7</sup> “El aprendizaje significativo de lenguas puede permitir al estudiante que participe de actividades interactivas para el desarrollo de habilidades necesarias a la comunicación.” (SILVA; SOUZA; MENEZES, 2018, p. 148), traducción nuestra.

En resumidas cuentas, la educación lúdica es un camino posible para despertar el interés de los estudiantes en aprender de manera placentera, valorando las cuatro habilidades: comprensión lectora, comprensión auditiva, expresión oral y expresión escrita, pues no hay una que esté por encima de la otra, todas son igualmente importantes y deben ser trabajadas con el fin de que el aprendiz sea capaz de comunicarse en la lengua extranjera. “*Uma educação que se revista de ludicidade carece de profissionais conscientes de sua importância e sabedores de suas metodologias e idiosincrasias.*” (ALMEIDA, 2013, p. 86)<sup>8</sup>. Por esa razón, es necesario que el docente esté debidamente preparado para poner en práctica actividades lúdicas, pues, no es simplemente hacer cualquier juego sin tener objetivos preestablecidos, es fundamental que sepa lo que quiere alcanzar y como hará para lograrlo, pues ni siempre se tiene claro lo que es una clase lúdica ni para qué sirve.

Así que, “[...] el profesor debe estar preparado para realizar estas actividades en las clases con cierta disciplina, para que no sean banalizadas, instigando a los alumnos y propiciando oportunidades relevantes a la enseñanza.” (TEDESCO, 2015, p. 24). O sea, el docente tiene la gran responsabilidad plantear clases con actividades que sean significativas para los alumnos. A respecto de esa discusión, Almeida (1995) afirma: “*O sentido real, verdadeiro, funcional da educação lúdica estará garantido se o educador estiver preparado para realizá-lo. Nada será feito se ele não tiver um profundo conhecimento sobre os fundamentos essenciais da educação lúdica [...]*” (ALMEIDA, 1995, p. 42)<sup>9</sup>.

Por lo tanto, es necesario la preparación y el conocimiento para realización de cualesquiera actividades en el aula, el profesor debe, estimular la cooperación y el respeto, favoreciendo la interacción entre los aprendices, sin que se deje perder el objetivo de la actividad propuesta, pero tampoco se puede olvidar el contexto en que están puestos los alumnos y la individualidad de cada uno. Por esta razón, Almeida (1995) defiende que:

Educar ludicamente não é jogar lições empacotadas para o educando consumir passivamente. Educar não é um ato inconsciente – ver o que acontece – é um ato consciente e planejamento. É tornar o indivíduo consciente, engajado e feliz no mundo. (ALMEIDA, 1995, p. 195)<sup>10</sup>.

De este modo, puede que el profesor realice algún tipo de actividad lúdica en clase y que no todos aprendices comprendan la dinámica en el mismo tiempo, puede que unos sean más rápidos otros no tanto, quizá haya aquellos que se equivoquen más, otros aún que sean más tímidos o no presenten motivación para participar de las actividades propuestas, tal vez por no acertar de inmediato queden frustrados, sin ánimo ante tal situación, de esa manera, el docente necesita prepararse dejando claro que, “[...] están jugando y jugando se aprende del error.” (PIQUER; MAGÁN, (2008, p. 80). Pensando en eso, debemos concientizar el aprendiz de que el error hace parte del proceso de aprendizaje, que es algo común y necesario, por lo tanto, uno aprendiendo con su propio error puede autocorregirse y ya no equivocarse en lo mismo. Veamos lo que nos menciona Baretta (2006):

[...] el uso de juegos en clase suele motivar a los alumnos y disminuir la ansiedad en la medida en que, en esas actividades, es posible reducir la importancia de los

<sup>8</sup> “[...] Una educación lúdica necesita de profesionales que sean conscientes de su importancia y que conozcan sus metodologías e idiosincrasias.” (ALMEIDA, 2013, p. 86), traducción nuestra.

<sup>9</sup> El sentido real, verdadero y funcional de la educación lúdica estará garantizado si el educador está preparado para cumplirlo. Si no tiene conocimiento profundizado sobre los fundamentos esenciales de la educación lúdica no se hará nada. [...] (ALMEIDA, 1995, p. 42), traducción nuestra.

<sup>10</sup> Educar de forma lúdica no es echar lecciones empaquetadas para que el alumno se las consuma de modo pasivo. Educar tampoco es un acto inconsciente, ver lo que ocurre sucede, sino un acto consciente y planteamiento. Es hacer al individuo consciente, dedicado y feliz en el mundo. (ALMEIDA, 1995, p. 195), traducción nuestra.

errores y entenderlos como parte del proceso de aprendizaje. En las actividades tradicionales en que se marca claramente el lugar y el papel del profesor y de los alumnos, la inseguridad y el miedo al error inhiben la participación en clase. Sin embargo, cuando se realizan actividades lúdicas, se crea una nueva atmósfera de trabajo, en la cual el alumno adquiere más confianza y se siente libre para participar de su proceso de aprendizaje de forma responsable y autónoma. (BARETTA, 2006, p. 2).

Así que, lo lúdico posibilita que los aprendices participen, expongan sus opiniones, dudas, cuestionamientos, de manera natural. De esa manera, es creada cierta autonomía y confianza a la hora de uno hablar ante todos en el aula.

Luego, el educador necesita tener conocimiento, autoestima, y, además, pasar confianza a los estudiantes, pues, uno de los papeles fundamentales del profesor es motivar el alumno, orientarle, ayudarlo, crear un ambiente agradable e interactivo, de modo que, estos puedan participar activamente y de manera productiva en las clases. Pues, como dice Tedesco (2015):

La motivación es algo muy importante para el aprendizaje de una lengua extranjera, aprendices más motivados aprenden mejor y más rápidamente, ejecutan más fácilmente las tareas, recuerdan sus errores y no desisten bajo condiciones adversas. (TEDESCO, 2015, p. 26).

Por lo tanto, la motivación es imprescindible para el aprendizaje de una LE, pues, hace con que los aprendices no desistan ante los primeros obstáculos, que puedan aprender con sus errores y sean sujetos activos y reflexivos durante las clases. Para eso, “El profesor debe creer en el trabajo que realiza, y desarrollar metodologías fundamentadas en los intereses del educando, buscando materiales de enseñanza innovadores.” (TEDESCO, 2015, p. 27). Eso significa que, el docente es responsable por facilitar el proceso de enseñanza/aprendizaje. De igual modo, es imprescindible que plantee sus clases pensando en promover la educación lúdica para que los estudiantes puedan aprender de manera agradable, natural y placentera. Para eso, presentaremos a continuación, la importancia de la enseñanza del ELE a través de lo lúdico, con la utilización de juegos, dinámicas y actividades interactivas.

## **2.2. La importancia de la enseñanza/aprendizaje del ELE a través de lo lúdico: juegos, dinámicas y actividades interactivas**

Con respecto al aprendizaje de una Lengua Extranjera (LE), suponemos que puede ser considerada por algunos aprendices como un proceso complejo y difícil donde enfrentan dificultades de diferentes niveles y dependiendo de su motivación e interés en aprenderla, bien como la metodología utilizada por el profesor, puede no tener buenas experiencias y volverse un proceso pesado. Quizá por esta razón, algunos aprendices no están motivados para aprender una nueva lengua, justo por depararse con muchas dificultades, lo que muchas veces puede que le haga sentirse incapaz. Así siendo: “La causa personal más citada que origina la desmotivación de los alumnos es la vergüenza o el miedo a hablar en público, cometer errores, etc.” (RODRÍGUEZ-PÉREZ, 2012, p. 394). O sea, si el aprendiz no está en un ambiente que le hace sentirse bien, es posible que eso le genere bloqueos y, por consiguiente, dificulte el desarrollo de su aprendizaje. Así que, debe el profesor promover y estimular la interacción en el aula, corregirles a los aprendices de manera sutil, mostrarles que el error hace parte del proceso de aprendizaje, que solo se aprende y se perfecciona las habilidades practicando.

Por lo tanto, defendemos la realización de actividades lúdicas como un camino posible para que el proceso de enseñanza/aprendizaje se vuelva interesante, motivador, que despierten

en los aprendices la curiosidad y ganas por aprender de manera interactiva, entretenida, dinámica y placentera. Por esa razón, concordamos con Almeida (1995) que educar lúdicamente contribuye en la formación de los niños y adolescentes, enriqueciendo sus conocimientos, promoviendo interacción social y también la participación de manera que despierta creatividad y criticidad. Además, aprender a través de lo lúdico es poder romper la manera cerrada y limitada de enseñar la lengua de manera estructural, es reforzar la necesidad de enseñarla para la comunicación. A parte eso, es comprender que exámenes y notas son importantes y hacen parte del proceso de enseñanza/aprendizaje para que diagnostiquemos el nivel de conocimiento de los aprendices, sin embargo, no deben ser las únicas herramientas de evaluación, debe el profesor promover actividades significativas. Puesto que, Amo (2004) afirma:

[...] la tarea educativa requiere un ambiente relajado en clase, una exposición rica y significativa a la lengua objeto del aprendizaje, y una gran cantidad y variedad de actividades y tareas – que exijan movilidad y utilización del cuerpo, lúdicas, significativas – adecuadas a los diferentes estilos de aprendizaje e intereses, capaces de estimular el interés y la curiosidad del alumnado [...] (AMO, 2004, p. 1282).

Por lo tanto, es fundamentalmente importante que el ambiente sea agradable, que las actividades propuestas por el profesor capten la atención de los aprendices, que les haga sentirse preparados y motivados para aprender y participar durante las clases.

A continuación, proponemos los juegos como un recurso fundamental en el proceso de enseñanza/aprendizaje, que de acuerdo con Fernández y Carmona (2012) el juego ofrece grandes ventajas para el aprendizaje del ELE, como por ejemplo la creatividad, haciendo que haya una socialización entre los compañeros del aula, promueve la participación y motivación, contribuyendo para un aprendizaje más eficaz.

Así que, los juegos son grandes aliados para las clases. De modo que, utilizados de manera adecuada, puestos los objetivos dentro del plan de clase, estando de acuerdo con el nivel del grupo y sus necesidades, posibilitarán un aprendizaje significativo y, por lo tanto, placentero. En las palabras de Baretta (2006):

Los juegos didácticos son excelentes alternativas a los métodos tradicionales, porque permiten trabajar diferentes habilidades de los alumnos, conjugando enseñanza y diversión. Ellos viabilizan el desarrollo de aspectos cognitivos y de actitudes sociales como la iniciativa, la responsabilidad, el respeto, la creatividad, la comunicabilidad, entre otros. (BARETTA, 2006, p. 2)

De este modo, el juego sirve como un mecanismo para promover la comunicación e interacción entre los aprendices, pues ellos necesitarán expresar sus opiniones, argumentar lo que piensan y sienten cuando estén jugando, pues como afirma Barreta (2006, p. 2) “El juego es una situación real de comunicación en la cual los alumnos, sin percibir, ponen en práctica sus habilidades comunicativas, muchas veces, de manera más natural y eficaz que en una clase de conversación.”

Dicho eso, a partir de la utilización de los juegos, los aprendices pueden comunicarse naturalmente, sin que haya una gran preocupación en equivocarse. Luego, debemos reforzar que, los juegos sirven para despertar la imaginación y creatividad de los aprendices, aparte eso, podemos utilizarlos en el inicio o cierre de una clase, así como, realizar repasos de contenidos ya estudiados, sondeos de los conocimientos que tienen los aprendices y sus dificultades. Todo dependerá de cómo el docente irá plantear su clase. Según Fuentes (2008):

Los discentes tienen que tener la sensación de que aprenden sin esfuerzo y seleccionado una serie de actividades lúdicas que podemos incluir dentro de la



programación, podemos lograr que los estudiantes se diviertan en clase, aprendan en clase, jueguen en clase, y por lo tanto “aprendan jugando”. (FUENTES, 2008, p. 6).

De este modo, a partir de actividades bien seleccionadas, organizadas y preparadas, los aprendices podrán aprender divirtiéndose, interactuando unos con los otros, y creando un ambiente de aprendizaje agradable y motivador.

Dicho lo anterior, cuando hablamos de lo lúdico puede que muchos piensen que solo se trabajará con la utilización de juegos, pero, no es así. Por eso, queremos dejar claro que, la realización de actividades lúdicas va mucho más allá, pues como afirma Freitas (2018):

Há de se entender também que quando falamos em lúdico não necessariamente estamos falando sempre em brinquedos ou jogos. A ludicidade está também, e principalmente, na postura do professor ao dinamizar e democratizar o espaço da sala de aula, ao estar aberto a aprender com os seus alunos e balancear as diferentes práticas de ensino. (FREITAS, 2018, p. 12)<sup>11</sup>.

Luego, podemos comprender que lo lúdico no es apenas hablar sobre juguetes y juegos, incluye todo el planteamiento de la clase, es proporcionar un ambiente donde los alumnos estén confortables en hablar, en participar de la clase, que tengan curiosidades por descubrir nuevas realidades distintas a la suya. Sin embargo, es necesario tener en cuenta que trabajar de forma lúdica puede ser a partir de diferentes formas, como por ejemplo, con actividades interactivas, dinámicas, canciones, vídeos, danzas, dramatizaciones, interacción entre los aprendices, y no necesariamente apenas juegos.

A partir de eso, podemos mencionar otros tipos de actividades que son caminos facilitadores en el proceso de enseñanza/aprendizaje del ELE, por ejemplo, la dramatización y el teatro, son actividades que pueden ayudar la comunicación en sus distintas formas: gestos, habla y/o expresiones. Considerando eso, Piquer y Magán (2008) nos afirman que:

La dramatización se puede considerar como otra actividad lúdica porque va a fomentar no solo la expresión sino la gestualización y la voz (expresión lingüística, corporal, plástica y rítmico-musical). Su carácter fundamental es la globalización conducente a lograr la expresión total. Tiene la ventaja de poner al estudiante ante realidades desconocidas para él que se planificarán, de lo más sencillo a lo más complejo (primero interpretará objetos, animales, personajes, progresivamente se pasará a situaciones más complicadas como escenas e historias reales o imaginarias y finalmente, se puede enfrentar con la representación de textos variados). (PIQUER; MAGÁN, 2008, p. 78).

Como se ha dicho en líneas anteriores, las actividades de dramatización y teatro traen bastante ventajas a los aprendices de LE, en nuestro caso, especialmente, la enseñanza del español, pues al realizar escenas y (re)crear alguna historia, ellos estarán trabajando la lengua, la creatividad, serán sujetos activos e interactivos en aula, y aparte eso, podrán aprender la importancia de aprender de manera colaborativa. De esa manera, son actividades y estrategias que el docente puede hacer uso y así despertar el interés de los estudiantes.

Con el desarrollo de las Tecnologías Digitales de la Información y Comunicación (TDICS) nos conviene mencionar los textos multimodales como otro tipo de actividad interactiva que puede ser realizada como medio para facilitar la enseñanza/aprendizaje del ELE. Las historietas, los memes, videoclips, son algunos ejemplos de géneros textuales-

<sup>11</sup> “También debe entenderse que cuando hablamos de lúdico no necesariamente estamos siempre hablando de juguetes o juegos. Lo lúdico también está, y principalmente, en la conducta del profesor en promover la dinámica y la democratización en el aula, con permitirse aprender junto a sus alumnos y encontrar un adecuado equilibrio entre diferentes prácticas de enseñanza.” (FREITAS, 2018, p. 12), traducción nuestra.

discursivos, que son publicados en las redes sociales. Respecto a los géneros textuales-discursivos (BAKHTIN, 1997, apud SILVA; SOUZA; MENEZES, 2018, p.149) afirma que son: “[...] *eventos textuais maleáveis, dinâmicos e plásticos, que são tanto orais quanto escritos, e adaptáveis às novas formas de comunicação que surgem na sociedade.*”<sup>12</sup>”, así que, son textos que hacen parte del cotidiano de los aprendices, por lo tanto, son muy importantes para trabajar la comunicación.

En este sentido, Gladic Miralles y Cautin-Epifani (2016) señalan que los textos multimodales son la combinación de diferentes sistemas semióticos (verbal, gráfico, tipográfico y matemático) que interactúan y se complementan entre ellos, con el propósito de construir significado. Conforme nos explica Silva, Souza y Menezes (2018):

Ao abordar a produção de textos multimodais na sala de aula de língua adicional, é possível trabalhar aspectos semânticos, pragmáticos, estilísticos, culturais... Enfim, abordar a língua em uso, grávida de sentidos e essas produções podem ser compartilhadas nas redes sociais, como o *Facebook* ou *WhatsApp*, por exemplo. (SILVA; SOUZA; MENEZES, 2018, p. 161)<sup>13</sup>.

De esa manera, observamos que trabajar con textos multimodales puede traer un gran desarrollo de la lectura, comprensión, producción de textos, bien como estimular la visión crítica de los aprendices, pues estarán trabajando con temas del cotidiano, como educación, economía, política, religión, salud, medioambiente, trabajo, pluralidad cultural, así como estarán aprendiendo la lengua para el uso, para fines comunicativos.

En definitiva, no cabe duda que la utilización de actividades lúdicas traen muchas ventajas para los aprendices del ELE, desarrollando la afectividad, creatividad, imaginación, como también ayudando en un aprendizaje de modo atractivo y divertido. Cabe decir que, actualmente con el apoyo del internet no nos faltan recursos para plantear clases de manera dinámica y motivadora, generando un ambiente agradable, despertando el interés de los aprendices para que aprendan de manera contextualizada, simulando situaciones reales de comunicación en los distintos contextos. Así pues, podemos crear y adaptar ideas de acuerdo con la necesidad de nuestros estudiantes, pensando siempre en promover la enseñanza/aprendizaje de modo significativo. Dedicaremos el próximo apartado para explicitar el por qué y para qué sirven las propuestas de actividades lúdicas.

### **2.3. Propuestas de actividades lúdicas: ¿por qué y para qué sirven?**

Como ya discutido en los apartados anteriores, son muchas las responsabilidades que ocupa el profesor, es este el profesional facilitador del aprendizaje, es también aquél que debe buscar constantemente promover la enseñanza de manera dinámica y placentera, haciendo uso de métodos y abordajes adecuados a cada nivel, correspondientes a cada realidad. Aparte eso, él tiene el desafío de concientizar a los aprendices sobre la importancia de adquirir nuevos conocimientos y hacerles comprender el porqué de aprenderlos, cómo y cuándo van a usarlos. Es a partir de los planteamientos de las clases que ese profesional estudia, arriesga, adopta y establece los caminos y alternativas diversas con el fin de despertar la curiosidad y el interés del alumnado. Por esa razón, reconocemos y defendemos la profunda y significativa

<sup>12</sup> “[...] eventos textuales maleables, dinámicos y plásticos, tanto orales como escritos, y adaptables a las nuevas formas de comunicación que surgen en la sociedad” (BAKHTIN, 1997, apud SILVA; SOUZA; MENEZES 2018, p. 149), traducción nuestra.

<sup>13</sup> Al discutir la producción de textos multimodales en el aula de lengua adicional, es posible trabajar aspectos semánticos, pragmáticos, estilísticos, culturales... en fin, discutir la lengua en uso, repleta de sentidos y estas producciones pueden compartirse en las redes sociales, como por ejemplo: el Facebook, el WhatsApp. (SILVA; SOUZA; MENEZES, 2018, p. 161), traducción nuestra.

transformación y el avance continuo que las actividades lúdicas están ocupando en las escuelas, visto que, si bien planteadas y con objetivos claros, pueden posibilitar la enseñanza interactiva, motivando a los aprendices para que sean sujetos activos y participantes en las clases. De acuerdo con Varela González (2010):

Los juegos requieren una gran dosis de participación por parte del alumno y provocan que se activen mecanismos de aprendizaje de forma inconsciente. Su utilización hace que la clase tenga lugar de forma relajada y amena, llevando a los alumnos a desarrollar su propio aprendizaje. (VARELA GONZÁLEZ, 2010, p. 3).

Por lo tanto, la utilización de juegos en el aula conlleva una serie de ventajas, favoreciendo el aprendizaje de los aprendices, pudiendo estos participar de manera activa, estudiar los contenidos de manera agradable, despertar la creatividad y el interés más grande a la hora de aprender la lengua extranjera, estimular la comunicación, como también la confianza de uno conseguir comunicarse de manera fluida sin generar extrañeza en el interlocutor, además de contribuir para que en las clases ocurra alternancias de turnos entre profesor y alumnos. Pero, conforme ya discutimos en apartados anteriores, debemos ser conscientes que las actividades lúdicas no se resumen con apenas la utilización de juegos, como bien explica (IGLESIAS CASAL, 1998, p. 404 apud BARROS GONZÁLEZ, 2016, p. 27):

El componente lúdico no se limita al desarrollo de juegos, sino a todo tipo de actividades multidimensionales, que desarrollen la flexibilidad del pensamiento y cuya naturaleza intrínseca sea la recreación, la sensación continua de exploración y descubrimiento, que impliquen la participación de todos los sujetos, posibilitadoras de aprendizajes de fuerte significación y que reactiven en el alumno posibilidades e impulsos que están adormecidos y que ni siquiera se sospeche que van a aparecer. (IGLESIAS CASAL, 1998, p. 404 apud BARROS GONZÁLEZ, 2016, p. 27).

De este modo, podemos reforzar que las actividades lúdicas pueden ser comprendidas como propuestas didácticas interactivas que puedan despertar el interés de los aprendices y hacer con que el aprendizaje ocurra de manera eficiente, efectiva, eficaz y significativa.

No obstante, sabemos que es un gran desafío para el profesor hacer que los aprendices tengan interés, ganas y curiosidad por aprender. Por eso, debemos conocer sus perfiles y proponerles actividades con temas que se acerquen a la realidad de ellos, para que así, el aprendizaje ocurra de manera significativa. Pero, es importante tener en cuenta lo que nos afirma Rodríguez-Pérez (2012):

Sería un error pensar que los mecanismos de la motivación y de la emoción actúan en todos los aprendices por igual, pues los individuos difieren en sus intereses, motivos y cualidades emocionales. Por tanto, en el contexto del aula, el enseñante interesado por la incidencia de estos dos factores en los procesos de aprendizaje tendrá que tener en cuenta las diferencias individuales. (RODRÍGUEZ-PÉREZ, 2012, p. 384).

De esa manera, es imprescindible que el docente sé consciente de que cada aprendiz tendrá su tiempo de aprendizaje puesto que este es procesual, individual y, por lo tanto, subjetivo, que no siempre estará dispuesto a participar y tendrá sus razones, así que es necesario que se aprenda como actuar en situaciones de este tipo, respetando la individualidad y el tiempo de cada uno.

Por otro lado, cabe señalar que con el avance de las tecnologías, herramientas y recursos que nos brinda el internet, tenemos una diversidad considerable para reinventar

nuestras clases y promover la enseñanza de manera dinámica y facilitadora. Así que, estamos de acuerdo con la manera que Mendonza (2012) define las actividades lúdicas:

Es un cuerpo de conocimientos teóricos que permite esclarecer los fenómenos grupales de la vida escolar, mejorar las posibilidades de los docentes, del cual se derivan técnicas grupales que pueden ser utilizadas eficazmente en el desarrollo de una metodología de aprendizaje. (MENDOZA, 2012, p. 8).

De ahí que percibimos que las actividades lúdicas son grandes aliadas para que el profesor pueda mejorar la calidad del proceso de enseñanza/aprendizaje de los aprendices. De este modo, a través de actividades lúdicas, podemos trabajar con juegos como: el domino, el juego de razonamiento, los bingos, las sopas de letras, los crucigramas, las adivinanzas, etc. Y son diversos los contenidos que podemos trabajar en una clase de lengua española, desde el contenido gramatical, lexical, cultural, etc., de modo que llame la atención de los aprendices, y que aprendan de manera dinámica, agradable y natural. Sin embargo, el profesor debe antes de proponer las actividades a los aprendices, tener claro los objetivos que desea alcanzar. En este sentido, Mendoza (2012) aclara que:

El uso de las actividades lúdicas, no bastan por sí solas para obtener el éxito deseado. Tal como ocurre con los procedimientos didácticos, las dinámicas tendrán siempre el valor que sepan darle las personas que las utilicen. Las actividades lúdicas, no deben ser consideradas como fines en sí mismas, sino como instrumentos o medios valiosos para el logro de los objetivos propuestos, impregnadas por el espíritu creador, por la imaginación de quien las maneja, por la capacidad de adecuación de las circunstancias y convivencias del momento. (MENDOZA, 2012, p. 12).

Entonces, eso explica que la realización de actividades lúdicas debe ser bien planteada, con objetivos claros y bien definidos, pues, cada profesor debe responsabilizarse por lo que decide enseñar, por su metodología y por los resultados alcanzados o no, en cada uno de sus grupos.

### **3. METODOLOGÍA**

El presente estudio se insertó en una investigación bibliográfica explicativa, o sea, desarrollada a partir de trabajos ya realizados, en la cual pretendía investigar la importancia y los beneficios de promover una enseñanza/aprendizaje del ELE a través de propuestas de actividades lúdicas e interactivas, así como, reflexionamos sobre el papel y la responsabilidad que ocupa el profesor en el proceso de enseñanza/aprendizaje del ELE; después, intentamos mostrar la importancia de propuestas didácticas dinámicas e interactivas, con el fin de que el aprendizaje se vuelva significativo para los aprendices y mostramos el por qué y para qué sirven las actividades lúdicas.

De este modo, para mejor demostrar la enseñanza/aprendizaje de manera lúdica, interactiva y placentera, creamos dos propuestas de planeamientos didácticos con actividades que contextualizan el aprendizaje de contenidos gramaticales, lexicales y culturales de manera dinámica y facilitadora, de modo que despierten en los aprendices la curiosidad por aprender la lengua para el uso, para prácticas sociales y comunicativas, que no la vean de forma mecanizada y estructural, sino que consigan verla como vehículo de comunicación y se la usen de manera fluida y natural. A los profesores la urgente necesidad de que reflexionen sobre el papel responsivo que ocupa el profesor de lenguas y estimularles a crear nuevas propuestas didácticas para el perfeccionamiento de su práctica en el aula y para un efectivo

aprendizaje de los aprendices. Y pues, deseamos que esos planeamientos didácticos puedan servir de inspiración para otros profesores, que no solo puedan aplicarlas en sus clases, sino desarrollar otras propuestas más, ocupando el papel responsivo de motivador y de facilitador del aprendizaje.

Así que, primeramente tomando en consideración el papel de facilitador que ocupa el profesor del ELE en la enseñanza/aprendizaje de los aprendices, reflexionamos sobre esta responsabilidad que tiene ese profesional, discutimos sobre su práctica, buscamos alternativas para facilitar y motivar el aprendizaje para que este se vuelva significativo para el aprendiz. Para ello, nos basamos en (ALMEIDA FILHO 2012; ALMEIDA 1995, 2013; FUENTES 2008; PIQUER y MAGÁN 2008; SILVA y COSTA JUNIOR 2018; SILVA, SOUZA y MENEZES 2018 y TEDESCO 2015).

Aparte eso, buscamos reflexionar sobre el espacio que debe ocupar la educación lúdica, mostrando la importancia de efectivizarla a partir de juegos, dinámicas y actividades interactivas, con el fin de despertar la curiosidad y el interés de que se enseñe y se aprenda la lengua para el uso, para la comunicación. Así que, nos fundamentamos en los estudios de (AMO, 2004; BARETTA, 2006; FERNÁNDEZ; CARMONA, 2012; FREITAS, 2018; GLADIC MIRALLES; CAUTIN-EPIFANI, 2016; RODRÍGUEZ-PÉREZ, 2012).

Después, utilizamos como referencia los estudios de (BARROS GONZÁLEZ, 2016; MENDOZA, 2012; VARELA GONZÁLEZ, 2010) para mostrar el por qué y para qué sirven las actividades lúdicas, o sea, la importancia de utilizar la ludicidad en las clases del ELE, a partir de eso, creamos dos planeamientos didácticos con actividades interactivas como forma de incentivar a los profesores a buscar cada vez más herramientas que les ayuden a hacer que las clases sean más agradables, dinámicas y placenteras, facilitando el aprendizaje y haciendo que los aprendices perciban que estudiar lengua es mucho más que traducir frases hechas o aprender vocabulario, que es conocer un nuevo mundo, una nueva cultura, aprender lengua es aprender a comunicarse, es conocer la cultura del otro, así como, respetar las diferencias, comprender que cada lengua es autónoma, posee una identidad y que, por consiguiente, representa el mundo de manera única y plural.

Pensando en eso, presentaremos dos modelos de planeamientos didácticos que profesores de lengua española pueden hacer uso en grupos que correspondan al nivel A1 y al nivel B2. En el primero planeamiento, proponemos trabajar “El Presente de Indicativo y las Expresiones Idiomáticas con los Colores” de manera interactiva y placentera, reafirmando y valorando la importancia de enseñar la gramática para el uso, para prácticas sociales, relacionándola al contenido cultural para que los aprendices comprendan diversas maneras de comunicación. Mientras que, el segundo planeamiento, estará direccionado a la enseñanza de “Las Expresiones Idiomáticas con el Cuerpo Humano”, contenido cultural, extremadamente importante para que el alumno conozca otra realidad distinta a la suya y también le permitirá realizar un estudio contrastivo y comparado con el portugués brasileño.

### **3.1. Planeamientos Didácticos**

#### **PLANEAMIENTO DIDÁCTICO I**

**1. PÚBLICO:** 6º año de la Enseñanza Primaria.

**2. TEMPORIZACIÓN:** 4h.

**3. DURACIÓN:** 04 clases.

**4. PROFESORA:** Maciele Henrique de Medeiros Soares.

**5. TITULO:** *¡Amas! ¡Lees! ¡Vives! Pero, no todo es color de rosa.*

**6. TEMA:** **Aprendiendo la gramática del presente de Indicativo junto a las expresiones idiomáticas.**

**7. JUSTIFICATIVA:** Teniendo en cuenta la dificultad de muchos alumnos en la adquisición de conocimientos gramaticales, es necesario señalar que es posible aprender gramática de manera dinámica y placentera, a través de simulaciones de situaciones reales de comunicación. Para ello, es necesario romper con la errónea visión de que estudiar gramática es aburrido y pesado, pues en su mayoría, hay la creencia de que es solamente “memorizar” conjugaciones verbales, hacer ejercicios de completar huecos o de traducción, pero sabemos que en realidad no debe ser así, pues debemos enseñar la gramática de manera contextualizada para que el aprendiz comprenda la importancia de aprenderla y sepa cuándo y cómo usarla. Por lo tanto, aquí traemos una nueva manera de reflexionar, entender y significar la gramática, a partir de eso, la unimos con un contenido cultural, para que los aprendices reconozcan la importancia de aprenderla para comunicarse, puesto que, la lengua es para uso, para las prácticas sociales y debemos enseñarlas a los aprendices para fines comunicativos, para la interacción.

## **8. OBJETIVOS:**

**Objetivo General:** Comprender los usos y funcionalidades de los verbos en el *Presente de Indicativo* para las distintas situaciones de comunicación, a través de expresiones idiomáticas con los colores.

### **Objetivos Específicos:**

- Aprender la conjugación de los verbos en el Presente de Indicativo de manera entretenida y dinámica;
- Diferenciar verbos regulares e irregulares;
- Conocer los colores en español;
- Utilizar expresiones idiomáticas en distintas situaciones de comunicación;
- Perfeccionar la comprensión auditiva a partir del género: *Letra de Canción*;
- Identificar los verbos en Presente de Indicativo a partir de la canción: *Bailando*, de Enrique Iglesias.

## **9. CONTENIDOS:**

- El Presente de Indicativo;
- Expresiones idiomáticas con los colores.

## **10. METODOLOGÍA:**

### **CLASE I:**

**1º Momento:** Empezaremos la clase presentando los usos del *Presente de Indicativo*, como también explicaremos las diferencias entre verbos regulares e irregulares realizando un estudio contrastivo y comparado con el portugués brasileño. **(20 min.)**;

**2º Momento:** Después, presentaremos las desinencias de los verbos regulares con las 1ª, 2ª y 3ª conjugaciones, “AR”; “ER” e “IR”, respectivamente. Para eso, les entregaremos a los aprendices una tabla como material complementario para que puedan identificar *los pronombres personales* y cómo se conjuga los verbos en el tiempo verbal en cuestión. (*Anejo I - 20 min.*);

**3º Momento:** Enseguida, haremos una actividad interactiva. Para ejecutarla, pediremos que los aprendices saquen de la caja (uno a la vez) un papel en el que estará escrito un verbo, y ellos tendrán que leerlo y escribir en la pizarra una frase contextualizándolo. Por último, subrayarlo e indicar a qué conjugación corresponde. (**20 min.**);

## **CLASE II:**

**4º Momento:** Luego, explicaremos algunas reglas de los verbos irregulares. Para eso, les entregaremos unas tablas como material de apoyo para que acompañen la explicación. (*Anejo II - 30 min.*);

**5º Momento:** A continuación, explicaremos a los aprendices qué son *las expresiones idiomáticas* y les presentaremos algunas de estas con *los colores*. Así que, les entregaremos el material complementario con algunas frases de la utilización de los colores, para que igualmente acompañen nuestra explicación. (*Anejo III - 30 min.*);

## **CLASE III:**

**6º Momento:** Por consiguiente, solicitaremos la participación de los aprendices, pediremos que saquen de una caja un papel en el que estará escrito una *expresión idiomática con los colores*, y ellos tendrán que leer cada una de las frases, identificar y decir el verbo en el *Presente de Indicativo*, el color y el significado de la expresión en español y buscar el correspondiente en el portugués brasileño. (**25 min.**);

**7º Momento:** Enseguida, haremos una actividad escrita en la cual los aprendices deberán conjugar algunos verbos en el *Presente de Indicativo*, completar huecos y relacionar algunos significados de algunas *expresiones con los colores*. (*Anejo IV - 25 min.*);

**8º Momento:** Tras eso, realizaremos juntos la corrección de la actividad realizada en el momento anterior. (**10 min.**);

## **CLASE IV:**

**9º Momento:** Después, para trabajar la comprensión auditiva, los aprendices deberán identificar y completar los espacios vacíos de la canción titulada: ***Bailando***, de Enrique Iglesias, y juntos haremos la corrección. (*Anejo V - 30 min.*);

**10º Momento:** Al final, para el cierre de la clase, discutiremos la letra de la canción y solicitaremos a los alumnos que colorean los verbos en el *Presente de Indicativo* que aparecen en la canción, y en parejas, creen un corto diálogo en español simulando una situación real de comunicación y luego se la presenten ante todo el grupo ejercitando así la expresión oral en la lengua española. (**30 min.**).

**11. RECURSOS DIDÁCTICOS:** Pizarra, rotulador, materiales fotocopiados y aparato de sonido.

**12. EVALUACIÓN:** Será hecha de manera formativa, a través de la participación de los aprendices durante la clase y la realización de las actividades propuestas. Por lo tanto, estas contemplarán las siguientes destrezas: *Expresión escrita, Expresión Oral, Comprensión Auditiva y Comprensión Lectora.*

**13. REFERENCIAS:**

ENRIQUE, Iglesias. **Bailando ft. Descemer Bueno, Gente De Zona (Español).** 2014. Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=NUsoVIDFqZg&feature=youtu.be>>. Accedido el: 16 de abr. 2020.

LIMA, Acsa. **Verbos – Presente do Indicativo em Espanhol.** 2016. Disponible en: <<https://espanholsemfronteiras.com.br/verbos-presente-do-indicativo-em-espanhol/>>. Accedido el: 05 de mayo 2020.

LINGOLIA. **El presente de indicativo.** 2019. Disponible en: <<https://espanol.lingolia.com/es/gramatica/tiempos/presente>>. Accedido el: 22 de mayo 2020.

SPANISHUNICORN. **Ejercicios para practicar los verbos regulares en español.** 2018. Disponible en: <<https://www.spanishunicorn.com/verbos-regulares-en-espanol-ejercicios/>>. Accedido el: 18 de abr. 2020.

SPANISHUNICORN. **Expresiones con colores.** 2018. Disponible en: <<https://www.spanishunicorn.com/expresiones-con-colores/>>. Accedido el: 05 de mayo 2020.

TODOS-CLARO.COM. **A1 presente de indicativo - verbos regulares.** 2004. Disponible en: <[https://www.todo-claro.com/portugues/iniciante/gramatica/El\\_presente/Seite\\_9.php](https://www.todo-claro.com/portugues/iniciante/gramatica/El_presente/Seite_9.php)>. Accedido el: 05 de mayo 2020.

TODOS-CLARO.COM. **A1 presente de indicativo - verbos regulares.** 2004. Disponible en: <[https://www.todo-claro.com/portugues/iniciante/gramatica/El\\_presente/Seite\\_11.php](https://www.todo-claro.com/portugues/iniciante/gramatica/El_presente/Seite_11.php)>. Accedido el: 05 de mayo 2020.

VIGNOLI comunicação ltda. **Música começa com letras.** 2003. Disponible en: <<https://www.letras.mus.br/enrique-iglesias/bailando/>>. Accedido el: 16 de abr. 2020.

## PLANEAMIENTO DIDÁCTICO II

**1. PÚBLICO:** 9º año de la Enseñanza Primaria.

**2. TEMPORIZACIÓN:** 2h.

**3. DURACIÓN:** 02 clases.

**4. PROFESORA:** Maciele Henrique de Medeiros Soares.



## 5. TITULO: *¡Que tengamos un corazón de oro!*

**6. TEMA:** Expresiones idiomáticas: el aprendizaje contrastivo y comparado del español con el portugués brasileño.

**7. JUSTIFICATIVA:** Teniendo en cuenta que la lengua es nuestro vehículo de comunicación, que presenta pluralidad cultural, se hace importante trabajarla de forma contextualizada para fines comunicativos, haciendo que los aprendices sepan cómo utilizarla de manera consciente y autónoma en diferentes situaciones comunicativas. Aparte eso, comúnmente utilizamos expresiones idiomáticas y por esa razón, proponemos a nuestros aprendices conocer algunas de esas expresiones con partes del cuerpo en español, con el fin de aprendan de manera contrastiva y comparada cómo y cuándo utilizarlas para comunicarse.

## 8. OBJETIVOS:

**Objetivo General:** Comprender los usos y funcionalidades de las Expresiones Idiomáticas con partes del cuerpo.

### Objetivos Específicos:

- Aprender los nombres de las Partes del Cuerpo en español;
- Utilizar modismos en distintas situaciones de comunicación;
- Ampliar los conocimientos lexicales y culturales de manera contrastiva y comparada con el portugués brasileño.

## 9. CONTENIDOS:

- Las Partes del Cuerpo;
- Expresiones idiomáticas con Las Partes del Cuerpo.

## 10. METODOLOGÍA:

### CLASE I:

**1º Momento:** Empezaremos la clase presentando la definición de *Expresiones Idiomáticas*, con explicaciones y frases sobre sus usos. Aparte eso, les mostraremos y les explicaremos a los aprendices el vocabulario de las partes del cuerpo presente en frases. Para eso, entregaremos a los alumnos un material de apoyo. (*Anejo VI - 20 min.*);

**2º Momento:** A continuación, para reforzar lo enseñado, vamos a leer y discutir algunas historietas que seleccionamos sobre expresiones idiomáticas con *Partes del cuerpo* disponible a través del enlace: <<http://www.magarciaguerra.com/wp-content/fotos/modismos/manual-de-modismos-2ed.pdf>>. (**20 min.**);

**3º Momento:** Después, les entregaremos una actividad fotocopiada para que relacionen las imágenes de las *Partes del Cuerpo* con las *Expresiones Idiomáticas*, para que expliquen lo que comprenden de algunas expresiones contrastando y comparando con las del portugués brasileño y contesten algunas cuestiones de acuerdo con un pequeño texto. (*Anejo VII - 20 min.*);

## CLASE II:

**4º Momento:** Enseguida, corregiremos la actividad escrita y haremos una actividad interactiva para repasar el vocabulario. Los aprendices deberán sacar de la caja una tarjeta con una imagen de una *Parte del Cuerpo*. Luego, tendrán que adivinar el nombre de la parte del cuerpo en español, aquél que acierte, ganará un chocolate. **(30 min.)**;

**5º Momento:** Para el cierre de la clase, haremos una dinámica para repasar y fijar los contenidos estudiados. Así que, llevaremos algunas *Expresiones Idiomáticas* que estudiamos en clase, estas estarán con un espacio en blanco (o sea, estará faltando la parte del cuerpo en la frase, por ejemplo “hablar por los \_\_\_\_\_”) que serán impresas y recortadas, y cada aprendiz tendrá que completar la frase con la parte del cuerpo que corresponda y buscar el correspondiente de cada una de las frases en el portugués brasileño. *(Anejo VIII - 30 min.)*.

**11. RECURSOS DIDÁCTICOS:** Pizarra, rotulador y materiales fotocopiados.

**12. EVALUACIÓN:** Inicialmente haremos una evaluación diagnóstica con el fin de identificar los conocimientos de mundo acerca de los modismos, como también del vocabulario del cuerpo humano que conozcan los alumnos. Luego, serán evaluados de manera formativa a través de la participación durante las clases y la realización de las actividades propuestas, estas contemplarán las siguientes destrezas: *Expresión Oral, Expresión Escrita y Comprensión Lectora*.

## 13. REFERENCIAS:

BARETTA, D. **Revista de didáctica marcoELE**. 2006. Disponible en: <<https://marcoele.com/descargas/3/baretta-cuerpo2.pdf>>. Accedido el: 20 de abr. 2020.

MARTÍN, M. S. **Curso de Lengua y Cultura Españolas**. Universidad de Salamanca, 2020.

SPANISHUNICORN. **Expresiones en español con partes del cuerpo**. 2018. Disponible en: <<https://www.spanishunicorn.com/expresiones-con-partes-de-cuerpo/>>. Accedido el: 20 de abr. 2020.

SANZ, M. A. **Modismos y frases hechas**. 2015. Disponible en: <<https://lenguajeyotrasluces.com/2015/04/28/modismos-y-frases-hechas-dele-b2/>>. Accedido el: 20 de abr. 2020.

## 4. CONSIDERACIONES FINALES

A través de nuestra investigación, reflexionamos sobre el papel responsivo de los profesores a la hora de enseñar, estos deben ser conscientes del lugar que ocupan, proponer en sus clases actividades dinámicas e interactivas en las que se estimule la comunicación, la lengua en uso y sus funcionalidades para distintos fines. Luego, es necesario el planteamiento y la realización de propuestas didácticas que valoren y reconozcan igualmente las cuatro habilidades (*expresión oral, expresión escrita, comprensión auditiva y comprensión lectora*) para que se alcance la fluidez de una lengua, en nuestro caso particularmente, el ELE. De esa manera, defendemos que el éxito de la enseñanza dependerá en gran parte de la calidad de la formación del profesor y de su motivación e interés en reflexionar ante su práctica y proponer actividades significativas que se acerquen a la realidad de cada grupo.

Aparte eso, comprendemos el aprendizaje como un proceso subjetivo e individual y para que este se vuelva significativo, agradable, natural y placentero para los estudiantes, la educación lúdica es sin duda un camino posible si el profesor tiene claro los objetivos que desea alcanzar en cada clase, pues a través de juegos, simulación de situaciones reales de comunicación, canciones, videos, películas, trabajos en parejas o grupos, se estimula el aprendizaje colaborativo y a la vez, la interacción y la comunicación, donde es posible trabajar la gramática de manera contextualizada junto a contenidos lexicales y culturales de manera divertida y motivadora para que el aprendiz sea capaz de comunicarse en ELE con fluidez y naturalidad.

En definitiva, creemos que respondemos a los cuestionamientos que hicimos al comienzo de ese trabajo: ¿Cuál es la importancia y los beneficios en promover la enseñanza del ELE de manera lúdica? y ¿Cuáles son las herramientas que pueden utilizar el profesor para construir un ambiente interactivo en sus clases y a su vez, facilitar el proceso de enseñanza/aprendizaje haciéndolo placentero y significativo para los aprendices?, y cumplimos con los objetivos propuestos de investigar la importancia y los beneficios de promover la enseñanza/aprendizaje del ELE a través de propuestas de actividades lúdicas e interactivas, de reflexionar sobre el papel y la responsabilidad que ocupa el profesor en el proceso de enseñanza/aprendizaje del ELE y presentar algunas estrategias y propuestas didácticas de actividades lúdicas como un camino posible para facilitar el aprendizaje. Por lo tanto, creamos dos propuestas de planeamientos didácticos para que profesores de lengua española puedan disfrutarlas, aplicándolas en grupos que correspondan al nivel A1 y al nivel B2. En el primer planeamiento, proponemos trabajar “El Presente de Indicativo y las Expresiones Idiomáticas con los Colores”, reafirmando y valorando la importancia de enseñar la gramática para el uso, para prácticas sociales, relacionándola al contenido cultural para que los aprendices comprendan diversas maneras de comunicación. Mientras que, el segundo planeamiento, comprende la enseñanza de “Las Expresiones Idiomáticas con el Cuerpo Humano”, contenido cultural para que el aprendiz conozca otra realidad distinta a la suya y también le permitirá realizar un estudio contrastivo y comparado con el portugués brasileño.

Cabe decir que, la idea inicial sería la aplicación de esos planeamientos didácticos, para poder obtener de los aprendices sus opiniones en relación a su aprendizaje, pero, eso no fue posible debido a la pandemia actual del COVID-19 que estamos enfrentando. De esa manera, esperamos que cuando sea posible los profesores de lengua española puedan aprovechar esa idea y ponerla en práctica.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, P. N. **Educação lúdica: Técnicas e Jogos Pedagógicos**. 8 ed. São Paulo: Edições Loyola, 1995.

ALMEIDA, P. N. **Educação lúdica: Teorias e práticas**. 1 ed. São Paulo: Edições Loyola, 2013.

ALMEIDA FILHO, J. C. P. **Quatro estações no Ensino de Línguas**. Campinas, SP: Pontes Editores, 2012.

AMO, I. P. La enseñanza del español a niños y niñas. In: J. S. LOBATO; I. S. GARGALLO (Orgs.). **Vademécum para la formación de profesores: enseñar español como segunda lengua (L2) / Lengua extranjera (LE)**. Madrid: Sociedad General Española de Librería (SGEL), 2004. p. 1279-1302.

BARETTA, D. Lo lúdico en la enseñanza-aprendizaje del léxico: propuesta de juegos para las clases de ELE. **RedELE Revista Electrónica de Didáctica / Español Lengua Extranjera**, n. 7, p. 1-15, 2006. Disponible en: <<https://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:394d1a27-bfd7-48d9-b68a-bee490278cba/2006-redele-7-02baretta-pdf.pdf>>. Accedido el: 18 de mar. 2020.

BARROS GONZÁLEZ, Ó. **El componente lúdico en el aula de E/LE: revisión histórica y nuevas propuestas**. Trabajo Fin de Máster. Universidad de Oviedo, Oviedo, 2016.

FERNÁNDEZ, P. L.; CARMONA, M. P. El juego en la enseñanza de español como lengua extranjera. Nuevas perspectivas. **Revista de estudios filológicos – Tonos Digital**, n. 23, p. 1-26, 2012. Disponible en: <[https://www.um.es/tonosdigital/znum23/secciones/estudios-14\\_el\\_juego.htm](https://www.um.es/tonosdigital/znum23/secciones/estudios-14_el_juego.htm)>. Accedido el: 18 de mar. 2020.

FUENTES, C. N. El componente lúdico en las clases de ELE. **Marco ELE - Revista de didáctica ELE**, Escuela Internacional de Salamanca, n. 7, p. 1-14, 2008. Disponible en: <[https://marcoele.com/descargas/7/nevado\\_juego.pdf](https://marcoele.com/descargas/7/nevado_juego.pdf)>. Accedido el: 16 de mar. 2020.

FREITAS, C. B. **A importância do lúdico na sala de aula de Espanhol como Língua Estrangeira**. Trabajo de conclusión de curso. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2018. Disponible en: <<https://lume.ufrgs.br/handle/10183/179543>>. Accedido el: 14 de abr. 2020.

GLADIC MIRALLES, Jadranka.; CAUTÍN-EPIFANI, Violeta. **Una Mirada a los Modelos Multimodales de Comprensión y Aprendizaje a Partir del Texto**. Revista Literatura y Lingüística, n. 33, p. 357-380, 2016. Disponible en: <<https://scielo.conicyt.cl/pdf/lyl/n34/art17.pdf>>. Accedido el: 16 de mar. 2020.

MENDOZA, J. E. T. **Actividades lúdicas y su incidencia en el logro de competencias**. Trabajo de conclusión de curso. Universidad Rafael Landívar, Quetzaltenango, 2012.

PIQUER, M. J. L.; MAGÁN, P. M. El juego en la enseñanza de ELE. **Glosas didácticas - Revista Electrónica internacional**, n. 17, p. 71-84, 2008. Disponible en: <<https://www.um.es/glosasdidacticas/numeros/GD17/07.pdf>>. Accedido el: 16 de mar. 2020.

RODRÍGUEZ-PÉREZ, M. N. Causas que intervienen en la motivación del alumno en la enseñanza-aprendizaje de idiomas: el pensamiento del profesor. **Didáctica - Lengua y Literatura**, v. 24, p. 381-409, 23 ago. 2012. Disponible en: <<https://revistas.ucm.es/index.php/DIDA/article/view/39932/38396>>. Accedido el: 14 de abr. 2020.

SILVA, R. C. A; COSTA JUNIOR, J. V. L. Língua, cultura e formação docente: reflexões sobre o professor interculturalistas. In: F. M. SOUZA; J. V. L. C. JUNIOR; É. F. LINS; E. C. SANTOS (orgs.). **Tecnologias culturais e linguagens para ensinar e aprender**. São Carlos-SP, Pedro e João Editores, 2018. p. 59-69.

SILVA, A. C. P; SOUZA, F. M; MENEZES, R. D. Textos multimodais no complexo processo de ensino-aprendizagem de português como língua adicional. In: F. M. SOUZA; J. V. L. C. JUNIOR; É. F. LINS; E. C. SANTOS (orgs.). **Tecnologias culturais e linguagens para ensinar e aprender**. São Carlos- SP, Pedro e João Editores, 2018. p. 147-165.

TEDESCO, M. **Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza/aprendizaje del español como lengua extranjera**. Trabajo de conclusión de curso. Universidade de Santa Cruz do Sul. Santa Cruz do Sul, 2015. Disponible en: <<https://repositorio.unisc.br/jspui/bitstream/11624/954/1/Mariana%20Tedesco.pdf>>. Accedido el: 16 de mar. 2020.

VARELA GONZÁLEZ, Patricia. El aspecto lúdico en la enseñanza del ELE. **Marco ELE. Revista de didáctica ELE**, Instituto Cervantes de São Paulo, n. 11, p. 1-10, 2010. Disponible en: <[https://www.researchgate.net/publication/277274586\\_El\\_aspecto\\_ludico\\_en\\_la\\_ensenanza\\_del\\_ELE](https://www.researchgate.net/publication/277274586_El_aspecto_ludico_en_la_ensenanza_del_ELE)>. Accedido el: 05 de mayo 2020.

## ANEJOS

### Anejo I: Tabla con los pronombres personales y terminaciones en presente de indicativo

<b>PRESENTE DE INDICATIVO / VERBOS REGULARES</b>			
<b>PRONOMBRES PERSONALES</b>	<b>AR</b>	<b>ER</b>	<b>IR</b>
<b>YO</b>	<b>O</b>	<b>O</b>	<b>O</b>
<b>TÚ</b>	<b>AS</b>	<b>ES</b>	<b>ES</b>
<b>ÉL/ELLA</b>	<b>A</b>	<b>E</b>	<b>E</b>
<b>NOSOTROS/AS</b>	<b>AMOS</b>	<b>EMOS</b>	<b>IMOS</b>
<b>VOSOTROS/AS</b>	<b>ÁIS</b>	<b>ÉIS</b>	<b>ÍS</b>
<b>ELLOS/AS</b>	<b>AN</b>	<b>EN</b>	<b>EN</b>

**Fuente:** <<https://espanhosemfronteiras.com.br/verbos-presente-do-indicativo-em-espanhol/>, 2020>.

## Anejo II: Verbos irregulares en español

Algunos verbos de uso muy frecuente son irregulares:

Los Pronombres Personales	SER	ESTAR	IR	OÍR	OLER
Yo	Soy	Estoy	voy	Oigo	Huelo
Tú	Eres	Estás	Vas	oyes	Hueles
él/ella/usted	Es	Está	Va	Oye	Huele
nosotros/-as	Somos	Estamos	vamos	oímos	Olemos
vosotros/-as	Sois	Estáis	vais	Oís	Oléis
ellos/ellas/ustedes	Son	Están	Van	oyen	Huelen

### Excepciones en la primera persona del singular

Los verbos siguientes son solo irregulares en la primera persona del singular;

Las demás personas siguen las reglas de conjugación de los verbos regulares;

En algunos verbos hay que añadir una *g* entre la raíz y la terminación de la primera persona del singular;

Otros verbos exigen incluso modificar la raíz.

Infinitivo	1ª persona del singular
Asir	Asgo
Caer	Caigo
Dar	Doy
Decir	Digo
Hacer	Hago
Poner	Pongo
Saber	Sé
Salir	Salgo
Tener	Tengo
Traer	Traigo
Valer	Valgo
Venir	Vengo
Ver	Veo

En algunos verbos terminados en *-er* o *-ir* cambia la última consonante en la primera persona del singular. Esto se hace para mantener la pronunciación de la raíz que ofrece el infinitivo.

*-Ejemplos:* *c* se convierte en *z* → *mecer* – *mezo*

*g* se convierte en *j* → *coger* - *cojo*

*gu* se convierte en *g* → *distinguir* - *distingo*

*qu* se convierte en *c* → *delinquir* - *delinco*

En los verbos acabados en *-ducir* o en una vocal + *cer*, se añade una *z* antes de la *c* en la primera persona del singular, excepto para los verbos *hacer*, *mecer* y *cocer*.

-Ejemplos: traducir – traduzco

conocer – conozco

*pero*: hacer - hago

mecer - mezo

cocer – cuezo

Los Pronombres Personales	Conocer	Agradecer	Traducir
<b>Yo</b>	Conozco	Agradezco	Traduzco
<b>Tú</b>	Conoces	Agrades	Traduces
<b>Él/ella/usted</b>	Conoce	Agradece	Traduce
<b>Nosotros/as</b>	Conocemos	Agradecemos	Traducimos
<b>Vosotros/as</b>	Conocéis	Agradeceis	Traducís
<b>Ellos/ellas/ustedes</b>	Conocen	Agredecen	Traducen

### Cambios vocálicos:

Algunos verbos modifican la vocal de la raíz, *e* → *i/ie*, *o* → *ue*, en singular y en la tercera persona del plural. Consulta la lista de los verbos irregulares.

-Ejemplos: *e* se convierte en *i* → servir - sirvo, sirves, sirve, servimos, servís, sirven

*e* se convierte en *ie* → cerrar - cierro, cierras, cierra, cerramos, cerráis, cierran

*o* se convierte en *ue* → recordar - recuerdo, recuerdas, recuerda, recordamos, recordáis, recuerdan.

En muchos verbos acabados en *-iar* o *-uar* se deben escribir con tilde las letras *i* y *u* en la tercera persona del singular y del plural. Esta regla también es válida para los verbos *prohibir* y *reunir*.

-Ejemplos: espiar: espío, espías, espía, espiamos, espíais, espían

actuar: actúo, actúas, actúa, actuamos, actuáis, actúan

prohibir: prohíbo, prohíbes, prohíbe, prohibimos, prohibís, prohíben

reunir: reúno, reúnes, reúne, reunimos, reunís, reúnen

En los verbos acabados en *-uir* se debe añadir una *y* antes de las terminaciones que no comienzan por *i*.

-Ejemplos: sustituir: sustituyo, sustituyes, sustituye, sustituimos, sustituís, sustituyen



<b>Los Pronombres Personales</b>	<b>-o- &gt; eu</b>	<b>-e- &gt; -ie-</b>	<b>e &gt; i</b>	<b>-u- &gt; -ue-</b>
	<b>Poder</b>	<b>Pensar</b>	<b>Pedir</b>	<b>Jugar</b>
<b>Yo</b>	<b>Puedo</b>	<b>Pienso</b>	<b>Pido</b>	<b>Juego</b>
<b>Tú</b>	<b>Puedes</b>	<b>Piensas</b>	<b>Pides</b>	<b>Juegas</b>
<b>Él/ella/usted</b>	<b>Puede</b>	<b>Piensa</b>	<b>Pide</b>	<b>Juega</b>
<b>Nosotros/as</b>	<b>Podemos</b>	<b>Pensamos</b>	<b>Pedimos</b>	<b>Jugamos</b>
<b>Vosotros/as</b>	<b>Podéis</b>	<b>Pensáis</b>	<b>Pedís</b>	<b>Jugáis</b>
<b>Ellos/ellas/ ustedes</b>	<b>Pueden</b>	<b>Piensan</b>	<b>Piden</b>	<b>Juegan</b>

**Fuente:** <<https://espanholsemfronteiras.com.br/verbos-presente-do-indicativo-em-espanhol/>, 2020>.

**Fuente:** <<https://espanol.lingolia.com/es/gramatica/tiempos/presente>, 2020>.

### Anejo III: Expresiones con colores en español

Hoy vamos a aprender unas expresiones con colores. Éstas son algunas de las expresiones coloquiales más comunes en el español utilizando los nombres de los colores. Si no conoces ninguna... te invitamos a que leas las siguientes frases.

Pero...

Primero practica un poco los colores en español:



- **Me tienes verde:** cuando alguien molesta demasiado  
José, deja de molestar a Zoe ¡Me tienes verde con tus tonterías!
- **Mercado negro:** Indica conseguir productos de forma clandestina, violando los precios fijados.  
No hay harina en los supermercados y escuché que la venden en el mercado negro.
- **Tomarnos un marrón:** Es tomar un café con leche  
Juan quiere un café negro y Luisa un marrón.
- **Viejo verde:** Hace referencia a un hombre viejo que le gusta fijarse en mujeres muy jovencitas.  
El vigilante del centro comercial es un viejo verde.
- **Mi media naranja:** Cuando hablas de una pareja ideal, tu alma gemela.  
David se entiende muy bien con Sofia, ella es su media naranja.
- **Mi príncipe azul:** Es idealizar al hombre de tus sueños.  
Creo que conocí el hombre de mis sueños, es guapo, atento, cariñoso, comprensivo...  
Mi príncipe azul.
- **Sacar canas verdes:** Indica cuando los padres están cansados de las travesuras y desobediencias de los niños.  
Alejandro, estás insoportable. Me vas a sacar canas verdes y ponerme vieja antes de tiempo.
- **De punta en blanco:** Indica una persona que está bien arreglada y limpia.  
Carlos, andas como siempre... de punta en blanco, te ves muy elegante.
- **No todo es color de rosa:** No todo es como lo imaginamos, a veces la realidad puede tornarse oscura.  
Teresa piensa que en el mundo todo es perfecto, todo es bello, pero en ocasiones hay situaciones muy difíciles y ella no quiere entender.

- **Ponerse rojo como un tomate:** Hace referencia a una persona que acaba de ponerse sonrojado por haber pasado por un momento de vergüenza, le cambia el color de la piel.  
Victoria se puso como un tomate cuando Sebastián le dio un beso delante de todos, en verdad no se lo esperaba.
- **Pasar la noche en Blanco:** Se refiere a una persona que no durmió toda la noche.  
Tuve una noche difícil, no dormí nada, definitivamente pasé la noche en blanco, necesito un café para mantenerme despierto durante el trabajo.

**Fuente:** <<https://www.spanishunicorn.com/expresiones-con-colores/>, 2020>.

**Anejo IV: Actividad de expresión escrita – (El presente de Indicativo)**

**01- Completa los verbos regulares:**

	<b>HABLAR</b>	<b>BEBER</b>	<b>VIVIR</b>
<b>Yo</b>		Bebo	
<b>Tú</b>			
<b>él, ella, usted</b>			
<b>Nosotros/as</b>	Hablamos		
<b>Vosotros/as</b>			
<b>Ellos/ellas/ustedes</b>			Viven

**02- Completa los verbos irregulares:**

	<b>ESTAR</b>	<b>SER</b>	<b>IR</b>
<b>Yo</b>			
<b>Tú</b>			
<b>él, ella, usted</b>			Va
<b>Nosotros/as</b>		Somos	
<b>Vosotros/as</b>			
<b>Ellos/ellas/ustedes</b>	Están		

**Fuente:** <<https://www.spanishunicorn.com/verbos-regulares-en-espanol-ejercicios/>, 2020>.

**03- Pon las formas regulares del Presente de Indicativo que faltan. Las costumbres españolas:**

Los españoles se (levantar) \_\_\_\_\_ en promedio entre las 8:00 y las 8:30 de la mañana. (Desayunar) \_\_\_\_\_ en casa sobre las 9:00 de la mañana. (Tomar) \_\_\_\_\_ sólo un café y tostadas. Después (trabajar) \_\_\_\_\_ en una oficina o en casa. Normalmente (comer) \_\_\_\_\_ a partir de las 2:00 de la tarde. Después del trabajo (comprar) \_\_\_\_\_ alimentos en el supermercado. (Llegar) \_\_\_\_\_ a casa alrededor de las 7:00 de la tarde. Después muchos españoles (mirar) \_\_\_\_\_ la

televisión y algunos (practicar) \_\_\_\_\_ deportes o (pasear) \_\_\_\_\_ con el perro y pocos (leer) \_\_\_\_\_. Generalmente los españoles (cenar) \_\_\_\_\_ a las 9:30 de la noche. Después de la cena (hablar) \_\_\_\_\_ con amigos y (discutir) \_\_\_\_\_ sobre temas actuales.

**Fuente:** <[https://www.todo-claro.com/portugues/iniciante/gramatica/El\\_presente/Seite\\_9.php](https://www.todo-claro.com/portugues/iniciante/gramatica/El_presente/Seite_9.php), 2020>.

#### 04- Pon las formas del Presente de Indicativo que faltan:

**Thomas:** ¿Tú (ser) \_\_\_\_\_ española?

**Sandra:** Sí, pero (vivir, yo) \_\_\_\_\_ en Berlín porque (estudiar) \_\_\_\_\_ en la universidad.

**Thomas:** ¿Y qué (estudiar, tú) \_\_\_\_\_?

**Sandra:** Filología. ¿Y de dónde (ser) \_\_\_\_\_ tú?

**Thomas:** Alemán, pero (hablar, yo) \_\_\_\_\_ español porque mi madre (ser) \_\_\_\_\_ española.

**Sandra:** ¿Y (conocer, tú) \_\_\_\_\_ España?

**Thomas:** Sí, (viajar, yo) \_\_\_\_\_ a España una o dos veces al año.

**Sandra:** ¿Qué país (preferir, tú) \_\_\_\_\_?

**Thomas:** Depende. En España la vida nocturna (ser) \_\_\_\_\_ mejor porque hay muchos bares y la gente (salir) \_\_\_\_\_ casi todos los días. Por eso, cuando (estar, yo) \_\_\_\_\_ en España (salir, yo) \_\_\_\_\_ mucho y (dormir, yo) \_\_\_\_\_ poco. Además, normalmente hace buen tiempo y los españoles (comer) \_\_\_\_\_ muy bien y (beber) \_\_\_\_\_ vino muy bueno.

**Sandra:** Es verdad, pero en Alemania también hay cosas positivas. Por ejemplo, los transportes públicos (funcionan) \_\_\_\_\_ muy bien, las calles (estar) \_\_\_\_\_ más limpias y no hay tanto ruido.

**Thomas:** Sí, por eso, (vivir, yo) \_\_\_\_\_ en Alemania y (ir, yo) \_\_\_\_\_ de vacaciones a España.

**Fuente:** <[https://www.todo-claro.com/portugues/iniciante/gramatica/El\\_presente/Seite\\_11.php](https://www.todo-claro.com/portugues/iniciante/gramatica/El_presente/Seite_11.php), 2020>.

#### 05- Selecciona la respuesta más adecuada a la frase coloquial.

A) Dar luz verde

( ) Dar permiso para algo ( ) Criticar a alguien ( ) Pasar una vergüenza

B) Verlo todo negro

( ) Enfadarse ( ) Ser pesimista ( ) Criticar a las personas

C) Ser su media naranja

( ) Ser optimista ( ) Enfadarse ( ) Su pareja ideal

D) Quedarse en blanco

Olvidar toda la idea  Sentarse sin hacer nada  Ver al príncipe azul

E) Dar en el blanco

Robar  Ser optimista  Acertar

F) Ponerse rojo como un tomate

Enfadarse  Enrojecerse  Conocer a tu alma gemela

**06- Sustituye la información con el modismo correcto:**

**A) Ver las cosas muy bonitas, pero en realidad no es lo que parece.**

Color de rosa  Blanco suave  Todo negro

**B) Estoy enamorado, Luis es el chico ideal.**

Mi príncipe verde  Mi media manzana  Mi príncipe azul

**C) Anoche no dormí nada, mi vecino tenía un escándalo**

Me puse a caminar  Pasé la noche en blanco  Pasé la noche en rosa

**D) A Antonio le dio vergüenza el escándalo que le armó su novia**

Se puso como un tomate  Se puso morado  Se puso azul

**E) Venta de productos de forma clandestina**

Supermercado  Mercado negro  Farmacia

**F) Me tiene cansada de sus travesuras**

Me va a sacar canas amarillas  Me va alegrar el día  Me va a sacar canas verdes

**Fuente:** <<https://www.spanishunicorn.com/expresiones-con-colores/>, 2020>.

## Anejo V: Actividad de comprensión auditiva

### **Bailando (part. Descemer Bueno y Gente de Zona) Enrique Iglesias**

Yo te \_\_\_\_\_, se me \_\_\_\_\_ la respiración  
 Cuanto tú me \_\_\_\_\_ se me \_\_\_\_\_ el corazón  
 (Me \_\_\_\_\_ lento el corazón)  
 Y en silencio tu mirada dice mil palabras  
 La noche en la que te suplico que no salga el sol

(Bailando, bailando, bailando, bailando)  
 Tu cuerpo y el mío llenando el vacío  
 Subiendo y bajando (subiendo y bajando)  
 (Bailando, bailando, bailando, bailando)  
 Ese fuego por dentro me va enloqueciendo  
 Me va saturando

Con tu física y tu química también tu anatomía  
 La cerveza y el tequila y tu boca con la mía  
 Y ya no puedo más (ya no puedo más)  
 Ya no puedo más (ya no puedo más)  
 Con esta melodía, tu color, tu fantasía  
 Con tu filosofía mi cabeza está vacía  
 Y ya no puedo más (ya no puedo más)  
 Ya no puedo más (ya no puedo más)

Yo quiero estar contigo, \_\_\_\_\_ contigo  
 \_\_\_\_\_ contigo, tener contigo  
 Una noche loca (una noche loca)  
 Ay besar tu boca (y besar tu boca)  
 Yo quiero estar contigo, \_\_\_\_\_ contigo  
 \_\_\_\_\_ contigo, tener contigo una noche loca  
 Con tremenda nota  
 (Ooooh, ooooh, ooooh, ooooh)

Tú me \_\_\_\_\_ y me \_\_\_\_\_ a otra dimensión  
 (Estoy en otra dimensión)  
 Tus latidos \_\_\_\_\_ a mi corazón  
 (Tus latidos \_\_\_\_\_ a mi corazón)  
 Que ironía del destino no poder tocarte  
 Abrazarte y sentir la magia de tu olor  
 (Bailando, bailando, bailando, bailando)  
 Tu \_\_\_\_\_ y el mío llenando el vacío  
 Subiendo y bajando (subiendo y bajando)  
 (Bailando, bailando, bailando, bailando)  
 Ese \_\_\_\_\_ por dentro me va enloqueciendo  
 Me va saturando  
 Con tu \_\_\_\_\_ y tu \_\_\_\_\_ también tu anatomía  
 La cerveza y el tequila y tu boca con la mía  
 Y ya no puedo más (ya no puedo más)

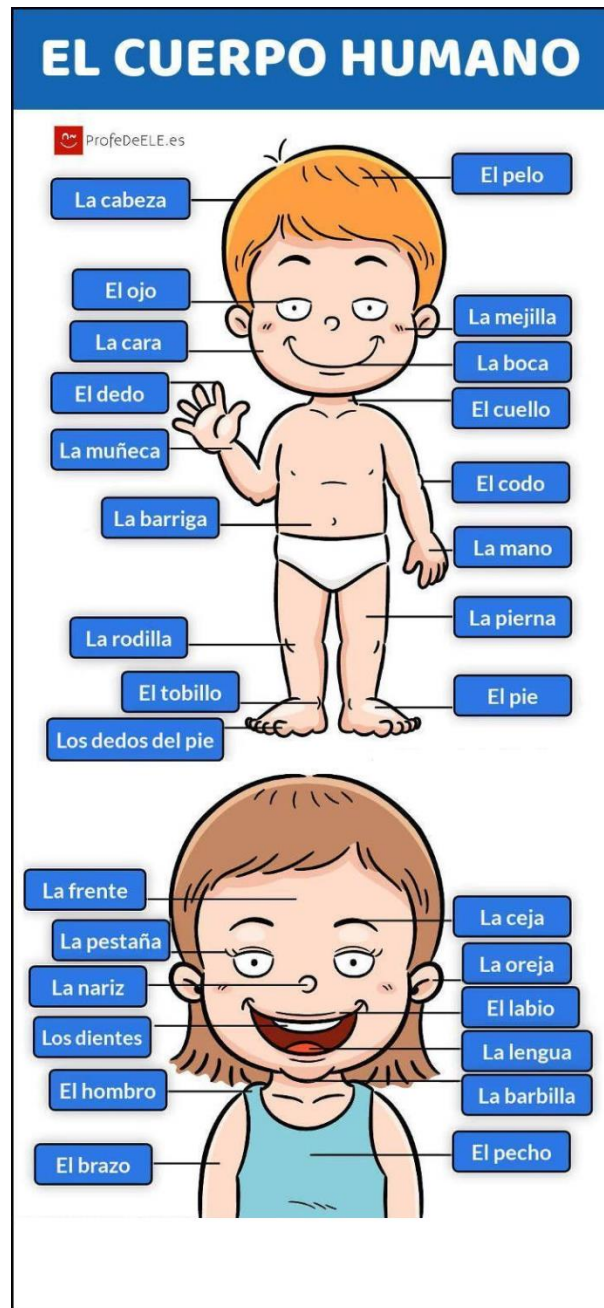
*Ya no puedo más (ya no puedo más)  
Con esta melodía, tu \_\_\_\_\_, tu fantasía  
Con tu filosofía mi cabeza está vacía  
Y ya no puedo más (ya no puedo más)  
Ya no puedo más (ya no puedo más)  
Yo quiero estar contigo, vivir contigo  
Bailar contigo, tener contigo  
Una noche loca (una noche loca)  
Ay besar tu boca (y besar tu boca)  
Yo quiero estar contigo, vivir contigo  
Bailar contigo, tener contigo una noche loca  
Con tremenda nota*

*Bailando amor  
Bailando amor es que se me va el dolor*

**Fuente:** <<https://www.letras.mus.br/enrique-iglesias/bailando/>, 2020>.



## Anejo VI: Expresiones idiomáticas con las partes del cuerpo



**Fuente:** <<https://www.profedelee.es/wp-content/uploads/h5p/content/302/images/imageAfter-592579248d34c.jpg>, 2020>.

- 1. Tener un corazón de oro:** Se refiere a una persona muy generosa, de buenos sentimientos.  
Ejemplo: *Mi mamá es tan generosa, todos sus amigos le dicen que tiene un corazón de oro, es tan generosa y bondadosa.*
- 2. Hacer oídos sordos:** No querer enterarse de algo, no prestar atención.  
Ejemplo: *Hija, no escuches las tonterías de tu hermano, haz oídos sordos, sabes que lo dice para molestarte.*

3. **Tener la lengua larga:** Una persona que habla muchas mentiras, es chismosa.  
Ejemplo: *No escucho a Patricia porque tiene una lengua muy larga, habla cosas que no son ciertas.*
4. **Tener los pies debajo de la mesa.** Se refiere a una persona que ya está sentada y lista para almorzar.  
Ejemplo: *No voy a contestar el teléfono, ya tengo los pies debajo de la mesa. Listo para comer.*
5. **Doble cara:** Una persona con doble personalidad o doble intención.  
Ejemplo: *Mi vecina Angélica es doble cara, no confíes en ella, dice ser mi amiga pero apenas doy la vuelta, ya habla mal de mí a mis espaldas...*
6. **Dar la cara:** Una persona que enfrenta el problema.  
Ejemplo: *Mi hijo accidentalmente rompió los cristales de la ventana de mi vecino, debo ir a dar la cara y pagar los daños, es mi responsabilidad.*
7. **Como uña y carne:** Se refiere a la amistad sincera e inseparable entre dos personas.  
Ejemplo: *Erika y Paula, son inseparables, siempre están juntas, como uña y carne.*
8. **Costar un ojo de la cara:** Se refiere al costo de un producto que no puedes pagar con el dinero que tienes.  
Ejemplo: *Me encanta este anillo de diamantes... pero cuesta un ojo de la cara.*

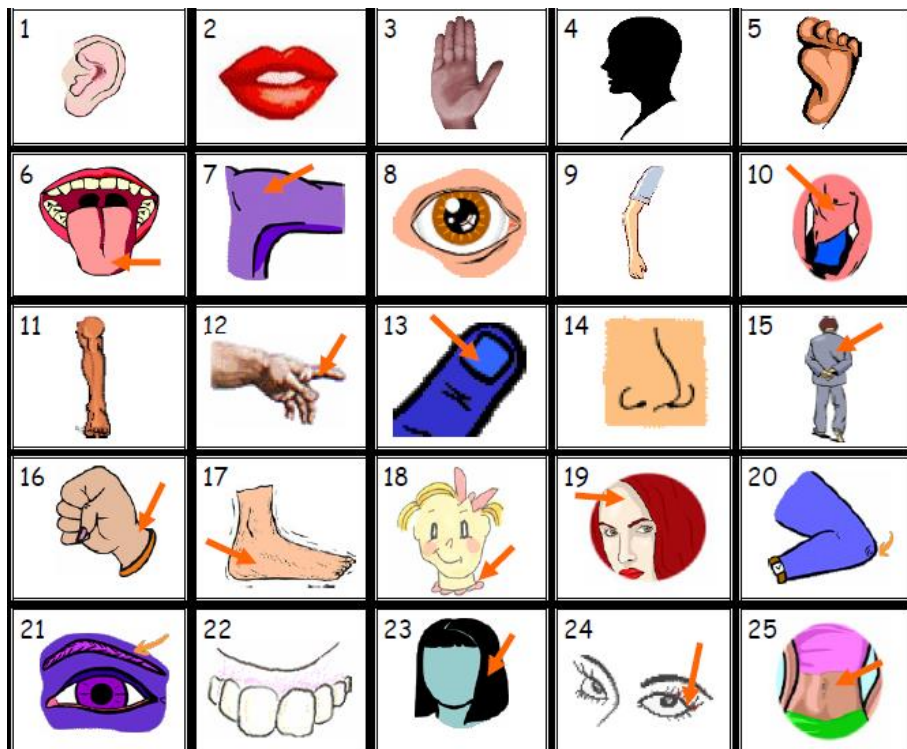
#### Otras expresiones utilizadas:

- **Mente de pollo:** una persona inmadura.
- **Meter la pata:** hacer algo imprudente.
- **Ser el brazo derecho:** tener a un lado la persona de confianza.
- **Tomarle el pelo a alguien:** engañar, burlarse de alguien.
- **Meter mano:** tocar a una persona, generalmente a una mujer, falta de respeto.
- **Como anillo al dedo:** que encaja perfectamente.
- **Poner el dedo en la llaga:** hablar de la realidad por dura que parezca.
- **Poner/tener los pies sobre la tierra:** ser realista.
- **Sacar las uñas:** hacer algo malo que no aparentaba.
- **Tener la cabeza en su sitio:** ser una persona sensata.
- **No dar el brazo a torcer:** no dar marcha atrás a lo que ya dijo.
- **Mi costilla:** hace referencia a la pareja.
- **No pegar ojo:** no dormir durante toda la noche.
- **Tomarse algo a pecho:** le da mucha importancia al asunto.
- **Levantarse con el pie izquierdo:** cuando las cosas le salen mal desde muy temprano de la mañana.
- **Tener algo en la punta de la lengua:** tiene algo que decir y no puede hacerlo.
- **Tener cara dura:** una persona sin escrúpulos.

**Anejo VII: Actividad de expresión escrita (El cuerpo humano y las expresiones idiomáticas)**

**01- Las frases que aparecen abajo son formadas a partir del empleo de expresiones idiomáticas\* referentes a las partes del cuerpo. Relaciona los dibujos con las palabras subrayadas en las frases.**

\* Las expresiones idiomáticas son locuciones que si traducidas literalmente no tienen sentido, una vez que, por acuerdo común entre los hablantes, desarrollan un significado nuevo.



- ( ) Me duele la cabeza de oírlo. ¡Es que habla por los codos!
- ( ) ¡Estamos hasta las narices de este ruido insoportable!
- ( ) Estaba tan cansada que dormí a pierna suelta durante toda la tarde.
- ( ) Te diré la verdad, sabes que no tengo pelos en la lengua.
- ( ) Cuando tiene una idea en la mente, ya no da el brazo a torcer.
- ( ) El sofá es comodísimo, pero les ha costado un ojo de la cara.
- ( ) Me quiso robar, pero yo ya tenía la mosca detrás de la oreja.
- ( ) Cuando le expliqué mi situación, lo único que hizo fue encogerse de hombros.
- ( ) Nadie se atrevía a hablar del asunto, pero llegó Juan y puso el dedo en la llaga.
- ( ) Desde que compró el coche nuevo, Javier no tiene más dinero y anda con la sogá al cuello.
- ( ) Ese chico siempre sabe qué hacer, no tiene un pelo de tonto.

- ( ) Este año tengo que aprobar en el examen, por eso me estoy quemando las cejas.
- ( ) Cuando supo del embarazo de su esposa, Manolo se cayó de espaldas con la noticia.
- ( ) Si quieres saber dónde está Josefa, debes encontrar Consuelo. Las dos son como uña y carne.
- ( ) Desde que ganó el concurso de belleza, Rosario lleva la frente bien alta.
- ( ) Rodolfo está muy enfadado contigo, tomó a pecho la broma que le hiciste.
- ( ) María cree a puño cerrado que Luis es inocente.
- ( ) Después del escándalo que armó en la fiesta de su hermana, Roberta anda de boca en boca.
- ( ) No calientes la cabeza con eso. Este problema es de Luis y no tuyo.
- ( ) Estoy cansadísimo, no he pegado pestaña toda la noche.
- ( ) No sé qué me pasa esta temporada que no doy pie con bola.
- ( ) ¡Aprieta los talones o llegaremos retrasados a la clase!
- ( ) Le gusta ser el centro de la atención y sentirse el ombligo del mundo.
- ( ) Carlos ha ganado mucho dinero este año, es posible que abra la mano con los amigos.
- ( ) No se puede pedir nada a Yolanda, siempre hace las cosas a regañadientes.

**02- A partir del contexto de las frases, explica con tus palabras lo que significa cada expresión.**

Hablar por los codos

---

---

Estar hasta las narices

---

---

Dar la cara

---

---

No pegar ojo

---

---

Tener algo en la punta de la lengua

---



---

Doble cara

---



---

### 03- Lee el texto y fíjate en las expresiones:

Estoy hasta las narices de Juan Alberto. Es insoportable. Es una de esas personas que piensan que es el ombligo del mundo, que es el más alto, el más guapo, el más seductor... Pero yo sé cuál es su problema: no tiene dos dedos de frente, vaya, que es tonto perdido. Antes éramos muy amigos, esa es la verdad. En la Universidad siempre nos ayudábamos, nos prestábamos los apuntes, estudiábamos juntos, e incluso, cuando tuvo problemas con sus compañeros de piso, se vino a vivir un tiempo a mí casa. Vamos, que éramos uña y carne. Pero poco a poco empezó a darme la espalda, salía con otra gente, no me llamaba nunca por teléfono... Y me daba todo tipo excusas idiotas, hasta que me di cuenta de que me estaba tomando el pelo. La verdad era que yo no le interesaba ya. A pesar de todo, yo nunca le he echado en cara lo que me hizo. Pero es que además es un caradura increíble; el otro día, en la fiesta de Blas, intentó meterle mano a mi novia en un rincón. Yo estaba viendo aquel dio que la miraba demasiado, y, claro, ya tenía la mosca detrás de la oreja, así que me acerqué para ver qué pasaba, tuvimos una discusión terrible y al final nos faltó poco para llegar a las manos. Desde entonces está siempre criticándome a mis espaldas, porque no tiene valor para decirme las cosas a la cara. Pero si él no tiene pelos en la lengua y dice todo lo que piensa a mí, yo tampoco me voy a callar. Y después de todo, va contando que yo tengo la culpa de que no seamos amigos. ¡Vaya cara que tiene!

Extraído y adaptado de Abanico – Curso Avanzado de Español Lengua Extranjera.

¿Qué expresiones del texto anterior podemos usar para decir en español?

- Tocar a una persona: \_\_\_\_\_
- Estar harto de una persona: \_\_\_\_\_
- Decir todo lo que piensa: \_\_\_\_\_
- Reprochar algo o alguien: \_\_\_\_\_
- No hacer caso a alguien: \_\_\_\_\_
- No ser inteligente: \_\_\_\_\_
- Decir las cosas directamente: \_\_\_\_\_
- Sospechar: \_\_\_\_\_
- Ser el centro de atención: \_\_\_\_\_
- Engañar: \_\_\_\_\_

**Fuente:** <<https://marcoele.com/descargas/3/baretta-cuerpo2.pdf>, 2020>.

**Anejo VIII: Frases de la dinámica**

Dar la _____.
No pegar _____.
Ser _____ y carne.
Hablar por los _____.
Doble _____.
Costar un _____ de la _____.
Tener un _____ de oro.
Como anillo al _____.
Tener algo en la punta de la _____.
Tener la _____ en su sitio.
Poner/tener los _____ sobre la tierra.
Ser el _____ derecho.
Tener _____ dura.
Meter la _____.
Sacar las _____.

**Fuente:** <<https://www.spanishunicorn.com/expresiones-con-partes-de-cuerpo>, 2020>

## AGRADECIMIENTOS

Agradezco primeramente a Dios por su infinita bondad, por guiarme, protegerme y darme toda protección y fuerza necesaria para vencer esta etapa en mi vida.

A mis padres, Ivete e Inácio, por todo amor, cariño, educación, por creer en mi capacidad y nunca dejarme desistir ante las dificultades, por ser mis ejemplos de perseverancia y vigor.

A mis hermanos (Vitória, Ivanilda, Josicleide, Gilvania e Isvaldo) y mis cuñados (Geovane, Junior, Fabricio y Cleandson), por el amor, los consejos, el apoyo, por haber estado siempre dispuestos a ayudarme.

A mi esposo Janielson, por su compañerismo, comprensión y paciencia.

A mi directora de investigación, Laís de Sousa, ella para mí es gran ejemplo de persona y profesional, gracias por todo el soporte, dedicación, atención, por su paciencia en aclararme tantas dudas, por guiarme y transmitir valiosos conocimientos para la producción de este trabajo.

A mis amigas, Ana Karolina y Maria Elizangela a quienes siempre han estado apoyándome de alguna manera, directa o indirectamente.

A mis compañeros de curso, por haber estado conmigo durante esta trayectoria y por alegrarse por mis logros.

A los profesores, Rickison Cristiano y Fábio Marques, miembros de la terna evaluadora, os agradezco por haber aceptado participar de ese momento tan importante para mí, y claro, por todos los conocimientos compartidos a lo largo de mi graduación.

A todos los profesores con quienes tuve el placer de estudiar y conocer en la universidad, por las enseñanzas en mi trayectoria académica.

Tal vez las palabras no sean suficientes para agradecer todo lo que han hecho por mí, agradezco inmensamente a cada uno por sus contribuciones. ¡Muchísimas gracias a todos!